**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Metode Penelitian**

Menurut Sugiyono (2009 : 280) Metode Penelitian adalah suatu cara ilmiah yang dilakukan untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian *Research and Development* (R&D) yang di mana Menurut Sugiyono (2009: 297), penelitian R&D adalah aktivitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut, sedangkan menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2009: 164) menjelaskan penelitian dan pengembangan atau (R&D) sebagai sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk melakukan pengembangan produk.

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* merupakan suatu proses kegiatan atau cara-cara untuk membuat, menciptakan atau mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, dan juga yang dapat dipertanggungjawabkan.

1. **Desain Pengembangan**

Desain Model Penelitian yang akan diambil dalam penelitian R&D ini adalah Model ADDIE yang di mana ADDIE yang berdasarkan pada Branch : 2009 ini merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima tahap/fase pengembangan meliputi:

* *Analysis*

Tahap Analisis ini adalah tahap dimana peneliti menganalisis bagaimana perlunya pengembangan produk baru ini yang dimana dianalisis kelayakan dan juga syarat-syarat pengembangan produk yang sedang dipakai dan juga dilakukanya studi pustaka untuk , disini peneliti menganalisis bahwa penggunaan buku memiliki berbagai kesenjangan dalam penggunanya dalam mapel sejarah ini

* *Design*

Tahap desain ini adalah tahapan atau kegiatan dimana peneliti merancang dan mendesain produk yang dimana menentukan bagaimana produk itu akan dibuat sehingga produk yang akan dibuat memiliki gambaran konsep awalnya

* *Development*

Tahap *development* atau pengembangan ini adalah tahapan dimana berisi kegiatan realisasi rancangan yang lebih jelasnya yaitu tahapan penciptaan dari konsep desain menjadi sebuah produk yang bisa dipakai

* *Implementation*

Tahap Implementasi ini adalah tahapan yang dimana produk tersebut coba diterapkan ke khalayak/responden penelitian yang dimana dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang telah dikembangkan sehingga bisa lebih disempurnakan

* *Evaluation*

Tahap ini adalah tahapan yang dimana dilakukan umpan balik kepada produk sehingga perbaikan bisa dilakukan sesuai kebutuhan yang belum dapat dipenuhi sehingga produk bisa lebih sempurna

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media Animasi 2D Sejarah tentang Peristiwa Proklamasi. Metode Penelitian Model ADDIE dikembangkan oleh Dick dan Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyanitiningsih, 2016). Dalam penelitian ADDIE ini yang di mana sampel akan diteliti terlebih dahulu dengan pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian survei deskriptif yang dimana dalam penelitian ini jenis survei yang akan digunakan adalah *cross sectional survei design* yaitu desain penelitian yang dimana dalam pengumpulan data nya terjadi hanya satu waktu kepada sampel penelitian (Creswell, 2012 : 377) kemudian sampel akan di observasi bagaimana proses kegiatan belajarnya dan dianalisis apa yang akan membuat siswa tersebut menjadi senang/bosan dengan pembelajarannya kemudian setelah dianalisis data akan digunakan untuk keperluan mengembangkan produk Video Pembelajaran tersebut dengan harapan akan membuat pembelajaran lebih diminati dan lebih efektif

Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Sosial Pendidikan yang didasarkan pada kebutuhan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang awalnya berupa menggunakan buku menjadi menggunakan animasi dimana dalam jenis penelitian ini itu ada 2 bentuk metode penelitian yang didasarkan pada bentuk kebutuhan (*Needs to Know*) yaitu (1) Metode Kuantitatif, (2) Metode Kualitatif, dan (3) Metode Campuran, serta bentuk penelitian yang didasarkan pada penelitian untuk melakukan sesuatu (*Needs to Do*) yaitu (1) R&D, (2) *Operational Research*, dan (3) *Action Research*. Penelitian ini menggunakan Metode penelitian *Need To Do* dengan Metode R&D dan model R&D ADDIE.

1. **Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan suatu alat atau media yang dapat digunakan untuk mengumpulkan suatu data yang dimana nantinya data tersebut akan dikumpulkan dan diproses menjadi sebuah informasi yang akan menunjang penelitian yang akan dilakukan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa Angket. Angket tersebut berupa daftar pertanyaan tertulis dan *online* yang dimana daftar pertanyaan tersebut harus ditanggapi oleh yang bersangkutan yaitu partisipan/responden yang diaman responden ini adalah Siswa XI MM3 SMKN 2 Garut, responden bisa menanggapi dengan cara memilih alternatif jawaban yang sudah ada kemudian instrumen angket tersebut disusun dan dikaji untuk mengetahui hasil analisis dari pengumpulan data dan untuk penilaian kelayakan produk animasi yang dikembangkan

Teknik pengumpulan data dari instrumen angket ini menggunakan aspek dan kriteria instrumen dari Romi Satria Wahono (2006) dengan pengembangan yang dilakukan lebih lanjut oleh peneliti dan kemudian disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

1. **Teknik Pengumpulan data**

Teknik Pengumpulan data yang dimaksud dalam pengembangan produk ini adalah suatu cara yang dilakukan guna memperoleh data-data yang akan digunakan untuk mengembangkan produk terkait, dalam pengumpulan data ini digunakanlah angket sebagai media pengumpulan data-nya dengan angket yang disebarkan secara *online* melalui *google form*. Sedangkan untuk Uji Ahli angket yang akan digunakan adalah Media *Print Out* yang disediakan kepada para penguji.

Angket ini akan diberikan kepada siswa dalam tahap implementasi dan juga kepada validator untuk menilai produk yang dikembangkan. Ada 3 Jenis angket yang akan digunakan dalam pengembangan ini yaitu Angket Respons Siswa, Angket Validasi Ahli Media dan Angket Validasi Ahli Materi

1. **Partisipan Penelitian**

Partisipan dalam penelitian ini akan di analisis dan observasi untuk mengetahui bagaimana pengalaman siswa saat melaksanakan proses pembelajaran mata pelajaran sejarah kemudian menyebarkan angket untuk mendapatkan data yang dibutuhkan terhadap pembelajaran tersebut.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kelas | Jumlah Siswa | | Jumlah |
| Laki – Laki | Perempuan |
| XI Animasi/MM 3 | 19 | 16 | 35 |
| XI Animasi/MM 1 | 5 | 5 | 10 |

Tabel 3.1 Tabel Populasi tahap Implementasi

1. **Prosedur Pengembangan**

Model ADDIE terdiri dari 5 tahap dalam penelitiannya yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Dalam Penelitian ini terdapat 6 Alur Penelitian yang akan penulis lalui dalam mengembangkan animasi ini yaitu sebagai berikut

Desain Produk

Pembuatan Produk

Analisis

Implementasi Produk

Evaluasi

Revisi

Laporan Produk

Tabel 3.2 Alur Proses Penelitian dan penggambaran berdasarkan Borg dan Gall (1983)

Prosedur Penelitian dengan Model ADDIE ini akan dilakukan dengan 5 Tahapan ADDIE yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi sebagai berikut :

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **KONSEP** | Analisis | Desain | Pengembangan | Implementasi | Evaluasi |
| Menganalisis dan mengidentifikasi penyebab yang memungkinkan adanya kesenjangan sehingga perlunya membuat animasi ini | Membuat suatu rancangan tentang produk yang akan dibuat berdasarkan hasil analisis | Membuat dan mengembangkan produk animasi sehingga bisa terealisasi dan layak untuk dipakai | Tahap Uji Coba untuk mengetes kelayakan produk animasi yang telah dikembangkan | Menilai kualitas produk dan merevisi beberapa ketidak sesuaikan produk sebelum dan sesudah tahapan implementasi |
| **PROSEDUR UMUM** | 1. Memvalidasi Kesenjangan Performa dengan SWOT 2. Menentukan Tujuan Instruksional 3. Mengonfirmasi Audiensi yang dimaksud 4. Mengidentifikasi sumber daya yang dibutuhkan 5. Mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam analisis kebutuhan yang untuk pengembangan produk | 1. Menyusun Alur Cerita yang akan disampaikan (Naskah / Skrip) 2. Membuat Desain tampilan dengan   Membuat *Storyboard*   1. Membuat *Flowchar*t alur pengembangan produk | 1. Menghasilkan konten 2. Membuat desain karakter dan desain tampilan yang dibutuhkan 3. Memilih atau mengembangkan media yang mendukung 4. Mengembangkan produk sesuai desain yang dibuat dan disusun 5. Melaksanakan Uji Fungsionalitas dan kelayakan 6. Revisi produk berdasarkan saran ahli | 1. Mempersiapkan siswa 2. Mendapatkan *feedback* 3. Menganalisis *feedback* untuk dijadikan bahan evaluasi | 1. Menentukan kriteria Evaluasi 2. Melaksanakan Evaluasi |
| Ringkasan Analisis | Bukti-Bukti Desain | Sumber Daya Pembelajaran | Strategi Implementasi | Rencana Evaluasi |

Tabel 3.3 Konsep Prosedur Penelitian ADDIE

1. **Analisis**

Tahap analisis adalah suatu tahap pengumpulan informasi yang dibutuhkan sebagai bahan untuk membuat atau menghasilkan suatu produk, dalam hal ini produk yang dihasilkan adalah Video Animasi 2D. Dalam tahapan ini beberapa analisis tersebut berupa :

* 1. Analisis Kebutuhan

Yang di mana peneliti akan melakukan survei terhadap bagaimana pembelajaran sejarah yang dialami oleh siswa dengan angket kepada para siswa kelas XI MM3 SMKN 2 Garut dan kemudian menyurvei silabus dan rpp/modul yang dibutuhkan dan menganalisis kesenjangan pada penggunaan media buku, dan tujuan instruksional Kemudian yang kedua adalah ;

* 1. Analisis Perangkat

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perangkat yang akan digunakan untuk membuat Produk, kemudian yang ketiga adalah ;

* 1. Analisis Materi pembelajaran

Yang dimana menentukan cakupan materi pembelajaran proklamasi ini yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di sekolah

Dalam tahapan analisis ini peneliti juga akan mempergunakan analisis SWOT (*Strengh, Weakness, Opportunities* dan *Threats*), Freddy Rangkuti (2013) mengemukakan bahwa Analisis SWOT adalah Analisa yang didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan dan peluang, namun secara bersamaan bisa meminimalkan kelemahan dan ancaman Dengan analisis swot ini bisa dikatakan bahwa metode ini akan membantu perkembangan produk animasi dalam mengatur tingkat kekuatan, kelemahan, peluang, serta ancaman yang dimiliki hal yang dianalisis tersebut secara sistematis. Dengan begitu, pengembangan animasi ini bisa lebih mudah memahami dan mengenali siswa dan cara belajarnya. Prosedur yang akan dilakukan sebagai berikut

* 1. Melakukan analisis dan mengumpulkan data terkait pembelajaran sejarah pada siswa.
  2. Melakukan identifikasi kesenjangan dengan menganalisis buku menggunakan metode SWOT.
  3. Menganalisis Kurikulum dan silabus dan Modul serta mendefinisikan ruang lingkup materi.
  4. Menganalisis Perangkat yang akan digunakan dalam pengembangan produk.

1. **Desain**

Dalam tahapan ini dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam membuat produknya yang akan dibangun pada tahapan pengembangan nanti, kegiatan utama adalah mendesain bagaimana produk video nanti akan dibangun. Dalam tahapan Desain ini peneliti akan memulai dengan proses :

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data yang diperlukan untuk pembuatan animasi tersebut yang kemudian akan dibuatnya Alur cerita dari materi yang didapatkan.

1. Storyboard

Desain animasi yang akan dibuat ini kemudian dituangkan ke dalam Sketsa atau *Storyboard* dengan memperhatikan hasil data dari Analisis Kebutuhan.

1. Flowchart

*Flowchart* disni merupakan suatu bagan dan bagian yang terdiri dari beberapa simbol dan suatu bangun dasar yang digunakan untuk menunjukkan alur pengembangan produk ini dilakukan Jika diuraikan tahapan desain untuk menyusun media pembelajaran ini adalah :

1. Membuat dan menentukan alur penyampaian materi yang dituangkan ke dalam skrip materi yang akan digunakan dalam pembuatan video animasi.
2. Menentukan adegan-adegan di pada setiap skenario animasi yang akan dibuat dengan *storyboard.*
3. Menentukan Alur cerita yang akan diceritakan pada *flowchart*
4. Merancang *Flowchart* prosedur pengembangan produk
5. **Pengembangan**

Dalam Tahapan Pengembangan ini adalah tahap di mana untuk merealisasikan apa yang telah dibuat dalam tahap desain sehingga menjadi sebuah Produk. Hasil akhir dari tahapan ini adalah sebuah produk berupa Video Animasi 2D. Dalam pengembangan ini akan dilakukan dengan 4 jenis *software* dalam pembuatannya yaitu *Adobe After Effects, Adobe Illustrator, Adobe Illustrator* dan *Affinity Designer*. Dalam tahap pengembangan ini meliputi

* 1. Karakter desain

Mendesain karakter yang akan digunakan dalam video animasi ini, desain karakter dibuat berdasarkan referensi dai karakter aslinya

* 1. Editing/Pembuatan

Mulai mengedit komposisi video mulai dari intro, isi dan bagan-bagan akhir video yang dimana akan diikutsertakan juga pembuatan *background* atau tampilan latar dari produk animasi tersebut

* 1. Uji Ahli Media dan Materi

Produk Video animasi tersebut yang sudah selesai akan di uji validitasnya oleh Ahli Media terkait tampilan media dan desain nya dan Ahli Materi terkait isi materi dalam produk video tersebut. Pengujian ini akan dilakukan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya yaitu dalam Uji Media akan dinilai Kemenarikan dan Kelayakan/Fungsionalitasnya kemudian dalam Uji Ahli akan diujikan Kelayakan Materi yang digunakan dalam produk animasi tersebut.

Dalam Uji Validitas ini ada beberapa Kriteria penilaian yang akan dimasukkan dalam angket baik dari Ahli Media ataupun ahli materi, penilaiannya menggunakan skala likert berdasarkan Eko Puto Widoyoko (2012:106) adalah sebagai berikut :

|  |  |
| --- | --- |
| **Keterangan Interpretasi** | **Skor/Nilai** |
| Sangat Menarik | 80% < 𝑥 ≤ 100% |
| Menarik | 60% < 𝑥 ≤ 80% |
| Cukup Menarik | 40% < 𝑥 ≤ 60% |
| Tidak Menarik | 20% < 𝑥 ≤ 40% |
| Sangat Tidak Menarik | 0% ≤ 𝑥 ≤ 20% |

Tabel 3.4 Skor Penilaian Interpretasi Kemenarikan Ahli Media

|  |  |
| --- | --- |
| **Keterangan Interpretasi** | **Skor/Nilai** |
| Sangat Layak | 80% < 𝑥 ≤ 100% |
| Layak | 60% < 𝑥 ≤ 80% |
| Cukup Layak | 40% < 𝑥 ≤ 60% |
| Tidak Layak | 20% < 𝑥 ≤ 40% |
| Sangat Tidak Layak | 0% ≤ 𝑥 ≤ 20% |

Tabel 3.5 Skor Penilaian Interpretasi Kelayakan Ahli Materi dan Ahli Media

Setelah selesai diuji maka saran dan komentar dari para ahli tersebut akan dipakai sebagai dasar dari proses Revisi produk animasi yang kemudian setelah itu akan dilakukan implementasi dan saran serta komentar dari tahap implementasi dari murid itu akan dilakukan Revisi tahap 2 sebelum produk akhirnya selesai dibuat.

Jika diringkas yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

* 1. Menyiapkan keseluruhan Materi yang akan dimasukkan ke dalam produk yang berupa naskah
  2. Memproduksi video Animasi Berdasarkan Naskah dan *Storyboard* yang telah dibuat
  3. Menggabungkan beberapa bagian-bagian yang terpisah sehingga terkumpul menjadi suatu kesatuan
  4. Menyiapkan beberapa Materi pendukung
  5. Melakukan *Finishing* akhir pada Produk
  6. Uji Ahli produk
  7. Revisi Produk

1. **Implementasi**

Tahap ini akan dilakukan jika produk telah selesai dibuat dan siap untuk digunakan, Tahap Implementasi ini merupakan Tahap Uji Coba terhadap siswa yaitu Siswa SMKN 2 Garut Kelas XI MM3. Tahap Implementasi ini adalah bagian pengumpulan data untuk digunakan dalam Tahapan Evaluasi untuk mengetahui fungsionalitas dari produk animasi

Populasi dari Tahap Implementasi ini akan di analisis dan observasi untuk mengetahui bagaimana pengalaman siswa saat menonton Video Pembelajaran Animasi ini kemudian menyebarkan angket untuk *feedback* terhadap pembelajaran tersebut untuk mengetahui kelayakan untuk mengevaluasi video animasi tersebut.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kelas | Jumlah Siswa | | Jumlah |
| Laki – Laki | Perempuan |
| XI Animasi 3 | 19 | 16 | 35 |
| XI Animasi 1 | 5 | 5 | 5 |

Tabel 3.6 Tabel Populasi tahap Implementasi

Instrumen penelitian yang akan saya gunakan untuk mendapatkan data hasil Tahap Implementasi ini adalah Angket Kuesioner untuk mengetahui *feedback* siswa ketika untuk evaluasi ketika belajar menggunakan media pembelajaran tersebut.

1. **Evaluasi**

Pada Tahap ini adalah tahapan di mana produk akan dievaluasi menggunakan Evaluasi Formatif-Sumatif oleh Scriven (1967) dengan kriteria penilaian evaluasi terhadap Pemahaman Materi dan Kemenarikan terhadap hasil produk.

|  |  |
| --- | --- |
| **Keterangan** | **Skor/Nilai** |
| Sangat Puas | 5 |
| Puas | 4 |
| Cukup | 3 |
| Kurang | 2 |
| Sangat Kurang Puas | 1 |

Tabel 3.7 Skor Penilaian Interpretasi Pernyataan

Analysis

REVISION

REVISION

Implementation

Evaluation

Design

REVISION

REVISION

Development

Tabel 3.8 Bagan pengembangan Produk

Evaluasi Formatif adalah evaluasi yang dilakukan pada saat proses pembuatan produk dengan tujuan memperbaiki produk tersebut sedangkan evaluasi Sumatif adalah evaluasi yang dilakukan pada akhir proses pembuatan guna mengambil keputusan akhir terhadap produk.

Hasil dari apa yang harus diperbaiki ini didapatkan dari data pada Tahapan Implementasi dan juga Pengujian dari Ahli Materi dan Ahli Media yang diaman ahli materi akan dilakukan oleh Ahli Materi IPS atau Sejarah Indonesia atau beberapa mahasiswa relawan dari Prodi IPS baik dalam ataupun luar kampus dan ahli media akan dilakukan oleh para animator yang mempunyai sertifikat keahlian terhadap animasi atau *Motion Graphic* ataupun Guru Multimedia. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui beberapa hal, diantara-Nya sikap siswa terdapat keseluruhan kegiatan pembelajaran, peningkatan kompetensi diri dari siswa setelah mendapatkan serangkaian kegiatan pembelajaran dan juga mengetahui kelayakan produk agar produk menjadi lebih baik.

1. **Teknik Analisis Data**

Tenik analisis data ini akan dipergunakan dalam mengolah data dari siswa dan juga Validasi Ahli Media dan ahli Materi.

Di bawah ini Adalah Kriteria Penilaian untung Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

|  |  |
| --- | --- |
| **Keterangan** | **Skor/Nilai** |
| Sangat Baik | 5 |
| Baik | 4 |
| Cukup | 3 |
| Kurang | 2 |
| Sangat Kurang | 1 |

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Tanggapan *Feedback* dari siswa

Di bawah ini adalah kisi-kisi instrumen tanggapan siswa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek** | **Indikator** | **Skala** |
| 1 | Pemahaman Materi | * Cara penyampaian * Isi Materi | 1-5 |
| 2 | Ke-Menarikan Desain | * Audio * Desain Visual | 1-5 |
| 3 | *Feedback* | | |

Tabel 3.10 Kisi-Kisi Instrumen Tanggapan *Feedback* dari siswa

Kelayakan Produk Materi Akan divalidasi oleh ahli materi dengan menilai kriteria tertentu setiap segmen produk yang dibagi menjadi 11 bagian segmen sedangkan Kelayakan Produk Desain dan Ke-Menarikan akan dinilai oleh Ahli Media yang akan dibagi menjadi 13 segmen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek** | **Indikator** | **Skala** |
| 1 | Isi Materi | * Ketepatan Isi Materi * Kesesuaian Kurikulum * Rincian Materi * Reabilitas Pemahaman * Teknik Penyampaian Materi | 1-5 |
| 2 | *Feedback* | | |

Tabel 3.11 Kisi-Kisi Instrumen Tanggapan Feedback Ahli Materi

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek** | **Indikator** | **Skala** |
| 1 | Komunikasi dan Visual | * Alur Penyampaian * Reabilitas Audio * Reliabilitas grafik * Komposisi Warna * Komposisi teks | 1-5 |
| 2 | Desain Kemenarikan | * Penggunaan Paduan Warna * Desain Background * Desain Karakter * Keunikan * Daya tarik | 1-5 |
| 4 | *Feedback* | | |

Tabel 3.12 Kisi-Kisi Instrumen Tanggapan Feedback Ahli Media

Berikut perhitungan aspek penilaian dari Uji Validasi Ahli Materi dan Desain yang didasarkan pada skala likert:

*x = s \* 100*

*n*

*X̅ = ∑x \* y*

*N*

Keterangan :

*x* = nilai segmen (persentase per segmen)

*s* = nilai skala

*n* = jumlah skala

*X̅* = nilai rata-rata/skor akhir (dalam persentase)

*∑x* = jumlah skor segmen

*N* = jumlah segmen

y = kelipatan hasil *∑x*

(Referensi : Modifikasi Eko Putro Widoyoko. 2012 : 106)

Berikut perhitungan aspek penilaian dari respons siswa

*X̅ = ∑x \* y*

*N*

Keterangan :

*X̅* = nilai rata-rata/skor akhir (dalam persentase)

*∑x* = jumlah skor

*N* = jumlah butir

y = kelipatan hasil *∑x*

(Referensi : Modifikasi Eko Putro Widoyoko. 2012 : 106)

1. **Kerangka Berpikir**

Penting adanya Media Pembelajaran sebagai bahan penunjang yang menjembatani antara ilmu yang guru ajarkan dan yang peserta didik/siswa terima dikarenakan beberapa materi menuntut tenaga pendidik untuk bisa memiliki kemampuan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran dan jika guru tidak bisa memenuhi kemampuan itu maka peserta didik tidak akan bisa memahami materi yang diberikan. Dalam mata pelajaran Sejarah siswa memerlukan konsentrasi yang tinggi dalam menerima materi dari tenaga pendidik dikarenakan mata pelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang menuntut siswanya harus mengingat peristiwa-peristiwa yang terjadi pada zaman dahulu.

Dalam hal ini peristiwa Proklamasi adalah peristiwa yang sangat penting dalam mata pembelajaran sejarah dikarenakan ini adalah peristiwa yang membuat suatu kesatuan negara yang belum merdeka menjadi suatu negara yang bernama Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) yang menjadi tempat tinggal kita saat ini. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 2D ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi sejarah dengan menarik dan tidak membosankan.

Untuk lebih Jelas kerangka Berpikir dalam pengembangan produk ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Pengembangan Media Pembelajaran

Analisis

Desain

Development

Implementasi

Evaluasi

Produk Media Pembelajaran

Tabel 3.13 Kerangka Berfikir