# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH VIDEO ANIMASI DENGAN KARAKTER *LOOMIE* PADA MATERI PERANG DINGIN UNTUK PESERTA DIDIK KELAS XII MAN 1 PONTIANAK

**SKRIPSI**

**OLEH**
**TEGAR KURNIA RACHMAN**
**NIM F1231171018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH**
**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL**
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
**UNIVERSITAS TANJUNGPURA**
**PONTIANAK**
**2024**

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH VIDEO ANIMASI DENGAN KARAKTER *LOOMIE* PADA MATERI PERANG DINGIN UNTUK PESERTA DIDIK KELAS XII MAN 1 PONTIANAK

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial
Program Studi Pendidikan Sejarah

**OLEH**
**TEGAR KURNIA RACHMAN**
**NIM F1231171018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH**
**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL**
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
**UNIVERSITAS TANJUNGPURA**
**PONTIANAK**
**2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH VIDEO ANIMASI DENGAN KARAKTER *LOOMIE* PADA MATERI PERANG DINGIN UNTUK PESERTA DIDIK KELAS XII MAN 1 PONTIANAK**

Tanggung jawab yuridis material pada :

TEGAR KURNIA RACHMAN
NIM F1231171018

Disetujui Oleh :

| **Pembimbing I** | **Pembimbing II** |
|---|---|
| Ika Rahmatika Chalimi, M.Pd | Edwin Mirzachaerulsyah, M.Pd |
| NIP. 198902212015042002 | NIP. 199106052019031019 |
| **Penguji I** | **Penguji II** |
| Andang Firmansyah, M.Pd | Astrini Eka Putri, M.Pd |
| NIP. 198904142015041001 | NIP. 199011132019032010 |

Mengetahui:
Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Tanjungpura

Andang Firmansyah, M.Pd
NIP. 198904142015041001

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH VIDEO ANIMASI DENGAN KARAKTER *LOOMIE* PADA MATERI PERANG DINGIN UNTUK PESERTA DIDIK KELAS XII MAN 1 PONTIANAK

TEGAR KURNIA RACHMAN
NIM F1231171018

Disetujui

| **Pembimbing I** | **Pembimbing II** |
| --- | --- |
| Ika Rahmatika Chalimi, M.Pd | Edwin Mirzachaerulsyah, M.Pd |
| NIP.198902212015042002 | NIP.199106052019031019 |

Disahkan oleh:
Dekan FKIP Universitas Tanjungpura,

Dr. H. Ahmad Yani T., M.Pd
NIP. 196604011991021001

Lulus Tanggal: 31 Januari 2024

# SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : TEGAR KURNIA RACHMAN

NIM : F1231171018

Jurusan/Prodi : P.IIS/Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi saya yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, 31 Januari 2024

Yang membuat pernyataan




TEGAR KURNIA RACHMAN
NIM F1231171018

# ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi dengan karakter loomie pada pembelajaran sejarah materi perang dingin yang ditinjau dari validasi ahli materi dan ahli media, serta mengetahui kelayakan terhadap media video animasi dengan karakter loomie pada pembelajaran sejarah materi perang dingin. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Develoment (R&D). Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan model Borg and Gall yang disederhanakan menjadi 7 tahap yaitu, Potensi Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji Coba Produk dan Revisi Produk. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi sebesar 94,2% dengan kategori sangat layak dan validasi ahli media sebesar 87,2% dengan kategori sangat layak. Hasil yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil sebesar 82,4%, dan pada uji coba kelompok besar sebesar 88% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, uji coba kelompk kecil dan uji coba kelompok besar maka, pengembangan media video animasi dengan karakter *loomie* pada pembelajaran sejarah materi perang dingin dinyatakan sangat layak dan sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Video Animasi Dengan Karakter *Loomie***

# MOTTO HIDUP

Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka

**(Q. S. Ar-ra'd: 11)**

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Allah lah hendaknya kamu berharap.

**(Q.S. Al- Insyirah: 6-8)**

# KATA PENGANTAR

Puji syukur kita haturkan kehadirat Allah Subhanahu wa ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Video Animasi Dengan Karakter *Loomie* Pada Materi Perang Dingin untuk Peserta Didik Kelas XII MAN 1 Pontianak". Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat akademik guna mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak.

Dalam penyusunan dan penyelsaian penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan baik pengajaran, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Ibu Ika Rahmatika Chalimi, M.Pd. Selaku dosen Pembimbing Pertama atas kesabaran, bimbingan, serta arahan yang tak ternilai selama proses penelitian hingga penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Edwin Mirzachaerulsyah, M.Pd. Selaku dosen Pembimbing Kedua yang telah memberikan bimbingan, kritik saran dan motivasi kepada penulis.
3. Bapak Dr. H. Ahmad Yani T, M.Pd. Selaku Dekan FKIP Untan Pontianak.

4. Bapak Dr. Imran, M.Kes. Selaku ketua Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial, FKIP Untan Pontianak.
5. Bapak Andang Firmansyah, M.Pd. Selaku ketua Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP Untan Pontianak.
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial, Staf Akademik dan Staf Administrasi FKIP Untan Pontianak.
7. Kepada Kepala MAN 1 Pontianak Bapak Drs. H. Razali, M.Pd
8. Kepada Waka Kurikulum MAN 1 Pontianak Bapak Rohmadi, M.Pd
9. Bapak Luqmanul Hakim M.Pd selaku guru sejarah MAN 1 Pontianak yang telah membimbing dan mengarahkan serta bersedia memberi informasi untuk kelancaran penelitian ini.
10. Kedua Orang Tua tercinta, atas segala doa, pengorbanan, dan ketulusan yang menjadi kekuatan utama penulis dalam menyelesaikan studi.
11. Rekan-rekan Mahasiswa Pendidikan sejarah dan mahasiswa jurusan PIIS angkatan 2017, atas kebersamaan dan semangat yang senantiasa menyertai.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan secara individual, yang telah berkontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Keterbatasan waktu, pengalaman, dan pengetahuan penulis menjadi beberapa faktor yang mempengaruhi hasil akhir karya ini. Oleh karena itu,

dengan tangan terbuka, penulis menerima segala bentuk kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi penyempurnaan di masa yang akan datang.

Harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi, baik bagi perkembangan ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan sejarah, maupun bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengkaji topik serupa. Akhir kata, penulis berharap semoga segala bantuan, dukungan, dan doa yang telah diberikan oleh semua pihak mendapatkan balasan yang terbaik dari Allah Subhanahu Wa ta'ala.

Pontianak, 31 Januari 2024



Tegar Kurnia Rachman
NIM F1231171018

# DAFTAR ISI

**ABSTRAK** ..... **v**
**MOTTO HIDUP** ..... **vi**
**KATA PENGANTAR** ..... **vii**
**DAFTAR ISI** ..... **x**
**DAFTAR TABEL** ..... **xiii**
**DAFTAR GAMBAR** ..... **xiv**
**DAFTAR LAMPIRAN** ..... **xv**
**BAB I**
**PENDAHULUAN** ..... **1**
A. Latar Belakang Masalah ..... 1
B. Rumusan Masalah ..... 5
C. Tujuan Penelitian ..... 5
D. Manfaat Penelitian ..... 6
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan ..... 7
F. Terminologi ..... 8
**BAB II**
**KAJIAN TEORI** ..... **9**
A. Deskripsi Teori ..... 9
B. Penelitian Yang Relevan ..... 31
C. Kerangka Berpikir ..... 34
**BAB III**
**METODE PENELITIAN** ..... **36**
A. Pendekatan dan Metode Penelitian ..... 36
B. Prosedur Pengembangan ..... 36
1. Potensi dan Masalah ..... 37
2. Pengumpulan Data ..... 37
3. Desain Produk ..... 38
4. Validasi Desain ..... 38
5. Revisi Desain ..... 38

6. Uji Coba Produk ..... 39
7. Revisi Produk ..... 39
C. Jenis Data ..... 39
1. Data Kualitatif ..... 39
2. Data Kuantitatif ..... 40
D. Teknik Pengumpulan Data ..... 40
1. Observasi ..... 40
2. Wawancara ..... 41
3. Angket ..... 42
4. Dokumentasi ..... 42
E. Instrument Pengumpulan Data ..... 43
1. Pedoman Observasi ..... 43
2. Pedoman Wawancara ..... 43
3. Angket ..... 43
F. Teknik Analisa Data ..... 44
1. Data Kualitatif ..... 44
2. Data Kuantitatif ..... 44
**BAB IV**
**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN ..... 46**
A. Deskripsi Lokasi Penelitian ..... 46
B. Hasil Penilitian ..... 47
1. Potensi dan Masalah ..... 47
2. Pengumpulan Data ..... 48
3. Desain Produk ..... 48
4. Validasi Desain ..... 54
5. Revisi Desain ..... 58
6. Uji Coba Produk ..... 60
7. Revisi Produk ..... 64
C. Pembahasan ..... 64
1. Pengembangan media Pembelajaran ..... 64
2. Kelayakan Media Pembelajaran ..... 65

**BAB V**
**KESIMPULAN DAN SARAN ..... 68**
A. Kesimpulan ..... 68
B. Saran ..... 69
**DAFTAR PUSTAKA ..... 70**
**LAMPIRAN ..... 73**

# DAFTAR TABEL

Tabel 1. skala persentase menurut Suharsimi Arikunto ..... 45
Tabel 2. Bagian-bagian video ..... 49
Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media ..... 55
Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi ..... 57
Tabel 5. Hasil uji coba kelompok kecil ..... 61
Tabel 6. Hasil uji coba kelompok besar ..... 63

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir ..... 35
Gambar 2. Prosedur Borg and Gall yang disederhanakan menjadi 7 langkah..... 37
Gambar 3. Perbaikan memperbesar huruf/font sebelum revisi ..... 58
Gambar 4. Perbaikan memperbesar huruf/font sesudah revisi..... 59
Gambar 5. Perbaikan memperbesar huruf/font sebelum revisi ..... 59
Gambar 6. Perbaikan memperbesar huruf/font sesudah revisi..... 59
Gambar 7. Perbaikan memperbesar huruf/font sebelum revisi ..... 60
Gambar 8. Perbaikan memperbesar huruf/font sesudah revisi..... 60

# DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Observasi ..... 73
Lampiran 2. Hasil Wawancara Guru..... 74
Lampiran 3. Izin Validasi Ahli Media ..... 78
Lampiran 4. Hasil Lembar Validasi Ahli Media..... 79
Lampiran 5. Izin Validasi Ahli Media ..... 81
Lampiran 6. Hasil Lembar Validasi Ahli Materi ..... 82
Lampiran 7. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil..... 84
Lampiran 8. Hasil Uji Coba Kelompok Besar ..... 93
Lampiran 9. Dokumentasi..... 98
Lampiran 10. Surat Tugas..... 101
Lampiran 11. Surat Izin Riset ..... 102
Lampiran 12. Surat Izin Validasi Sekolah ..... 103
Lampiran 13. Surat Balasan Sekolah ..... 104
Lampiran 14. Surat Keterangan Pembimbing Skripsi ..... 105

# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagaimana yang diamanatkan pada Pasal 3 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan berperan krusial dalam kemajuan suatu bangsa dan negara, maka dari itu dibutuhkan sebuah pendidikan yang layak serta berkualitas demi memajukan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa bisa dilihat berdasarkan taraf pendidikan bangsanya.

Banyak sekali jenis pembaharuan pada aspek pendidikan yang telah dilakukan agar bisa meningkatkan kualitas pendidikan, untuk meningkatkan kualitas pendidikan dibutuhkan banyak sekali terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Dalam meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih inovatif agar mendorong peserta didik untuk bisa belajar secara optimal baik di dalam pembelajaran di kelas maupun belajar secara mandiri.

Belajar merupakan suatu proses aktivitas mental yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang bersifat positif dan menetap melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian

baik secara fisik ataupun psikis (Andi, 2017:3). Seseorang dikatakan belajar apabila telah mendapatkan perubahan diri, dan perubahan tersebut mempunyai nilai positif bagi dirinya. Sedangkan, Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta membentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Wardana & Ahdar Djamaluddin, 2021:13). Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Sejarah merupakan salah satu subjek pembelajaran yang berada didalam rumpun ilmu pengetahuan social (Nasution, 2020:3). Adapun isi materi sejarah memuat kajian tentang peristiwa unik di masa lampau yang dialami oleh masyarakat dan berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat dimasa kini. Pembelajaran sejarah dapat diartikan sebagai suatu proses kegiatan yang mendorong dan merangsang peserta didik dalam memperoleh pengetahuan sejarah dan menghayati nilai kemanusian dan kesejarahan, sehingga memungkinkan untuk membawa perubahan perilaku dan meningkatkan kesadaran akan nilai dalam ilmu sejarah (Permana, 2020:16). Namun pembelajaran sejarah sendiri sering dianggap membosankan oleh peserta didik, karena penuh beban hafalan, dan dianggap tidak memiliki manfaat, serta jauh dari realita kehidupan (Santosa, 2017:3).

Berdasarkan hasil riset yang telah dilakukan peneliti di MAN 1 Pontianak, peneliti melakukan wawancara kepada bapak Luqmanul Hakim M.Pd selaku guru sejarah peminatan kelas XII di MAN 1 Pontianak dari hasil

wawancara menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran sejarah sebenarnya sudah lumayan aktif dan efektif. Namun terkadang masih banyak ditemukan kendala seperti peserta didik yang merasa jenuh dan bosan akan pembelajaran sejarah, apalagi saat jam pembelajaran sejarah di jam siang membuat kebanyakan peserta didik merasa lelah, mengantuk, jenuh dan bosan. Ditambah lagi dengan materi sejarah peminatan tentang perang dingin yang sulit untuk dipahami peserta didik, dikarenakan karakteristik materi yang bersifat faktual menceritakan sejarah terjadinya perang dingin hingga berakhirnya perang dingin yang sangat kompleks dan banyak sekali untuk dijabarkan, serta padat bacaan. Sedangkan materi yang padat ini tetap harus disampaikan secara menyeluruh.

Beliau menyampaikan untuk mengatasi kendala tersebut diperlukan media-media pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai dan sangat efektif dengan pembelajaran sejarah materi peran dingin adalah video dan media elektronik lainya. Sementara itu media pembelajaran yang sering beliau gunakan berupa *powerpoint* dan video yang di *download* dari internet, namun media tersebut mempunyai kelemahan tersendiri seperti pemakaian media powerpoint yang akan ditampilkan terkadang lebih padat kepada tulisan dari pada gambar sehingga tetunnya dalam pembelajaran peserta didik melihat tulisan yang banyak dan padat mereka bosan, begitu pula dengan video yang di download dari internet yang biasanya mendapatkan video yang berdurasi panjang dan terdapat materi yang tidak sesuai untuk peserta didik pelajari, sehingga terlalu monoton dan cenderung membosankan.

Maka dari itu beliau berharap ada pengembangan media pembelajaran baru yang bisa mengatasi kelemahan dari media pembelajaran sebelumnya dan dapat memudahkan pembelajaran dalam memahami materi, serta media tersebut sesuai dengan perkembangan peserta didik dan perkembangan jaman. Dari permasalahan tersebut peneliti bermaksud mengembangkan sebuah media pembelajaran video animasi dengan karakter *loomie* dalam menambah media pembelajaran dan menunjang proses pembelajaran di MAN 1 Pontianak. Media Video animasi dengan karakter *loomie* ini merupakan media video animasi pembelajaran yang berisi penyampaian materi pembelajaran yang menghadirkan sebuah karakter *virtual* dari *loomie*. Media ini tidak hanya dapat digunakan pada saat pembelajaran dikelas yang memerlukan alat pendukung seperti laptop, *speaker* dan LCD proyektor. Media pembelajaran ini bisa juga digunakan sebagai media pembelajaran mandiri untuk pembelajaran di luar kelas. Dengan cara mengunggah media pembelajaran tersebut ke dalam google drive ataupun youtube. Setelah diunggah, link dari media pembelajaran dapat disalin, kemudian dikirim kepada peserta didik melalui *E-learning* Madrasah, *google clasroom*, *whatsap group*, atau media sosial lainya. Maka peserta didik dapat melaksanakan proses pembelajaran melalui smartphone atau gadget lain yang mereka miliki.

Media pembelajaran sejarah video animasi dengan karakter *loomie* berisi materi pembelajaran sejarah yang membahas materi perang dingin. Didesain semenarik mungkin untuk meningkatkan antusias peserta didik dalam pembelajaran agar tidak merasa jenuh dan merasa bosan. Penggunaan media

pembelajaran dalam penyampaian materi merupakan salah satu cara untuk membantu menciptakan suasana belajar yang menarik, efektif, dan efisien. Adanya media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran mencerminkan bahwa seorang guru menginginkan suasana kelas yang aktif dan media ini diperlukan dalam pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi, materi belajar dan pesan dari pengajar kepada peserta didik.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas yang telah dijabarkan maka peneliti tertarik mengembangkan video animasi dengan karakter *loomie* sebagai media pembelajaran sejarah. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Video Animasi Dengan Karakter *Loomie* Materi Perang Dingin Untuk Peserta Didik Kelas XII MAN 1 Pontianak".

## B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran sejarah video animasi dengan karakter *loomie* materi perang dingin untuk peserta didik kelas XII MAN 1 Pontianak?
2. Bagaimana uji kelayakan media pembelajaran sejarah video animasi dengan karakter *loomie* materi perang dingin untuk peserta didik kelas XII MAN 1 Pontianak?

## C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui bagaimana proses pengembangan media pembelajaran sejarah video animasi dengan karakter *loomie* materi perang dingin untuk peserta didik kelas XII MAN 1 Pontianak.

2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran sejarah video animasi dengan karakter *loomie* materi perang dingin untuk peserta didik kelas XII MAN 1 Pontianak.

## D. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga memunculkan wacana baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di Sekolah dan perkembangan dunia pendidikan.

### 2. Manfaat Praktis

**a. Bagi Peneliti**

Untuk menambah Pengalaman, wawasan, dan pengetahuan yang diperoleh dibangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi didunia pendidikan secara nyata.

**b. Bagi Guru**

Diharapkan dapat dijadikan sebagai tambahan informasi dan inspirasi dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik, sehingga dapat memotivasi para guru untuk dapat membuat media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi peserta didik.

**c. Bagi Peserta didik**

Diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar dan memahami materi pembelajaran, serta memberikan pengalaman yang berbeda dalam melakukan pembelajaran di kelas.

**d. Bagi Sekolah**

Diharapkan dapat dijadikan referensi dan pengetahuan konsep yang baru dalam menerapkan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

## E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1. Asumsi Pengembangan

Asumsi media pembelajaran yang diharapkan dalam penelitian ini:

a. Media yang dikembangkan menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik serta memberi pemahaman kepada peserta didik tentang materi sumber sejarah secara ringkas dan jelas.

b. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat mendukung pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas secara mandiri dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, sehingga media pembelajaran ini tergolong praktis.

c. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat menarik perhatian peserta didik untuk lebih tertarik belajar sejarah.

d. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat mengoptimalkan fungsi teknologi dan informasi masa kini ke dalam pembelajaran.

### 2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini memiliki keterbatasan sebagai berikut:

a. Pengembangan media pembelajaran ini memiliki keterbatasan ruang lingkup penelitian. Penelitian media pembelajaran ini masih dalam lingkup sempit yaitu MAN 1 Pontianak.
b. Media pembelajaran ini hanya memuat satu materi yaitu materi perang dingin. hal ini dikarenakan keterbatasan peneliti dalam aspek waktu dan biaya.

## F. Terminologi

### 1. Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran video animasi dengan karakter *loomie* menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang disederhanakan menjadi 7 tahapan dari 10 tahapan mulai dari Mencari potensi masalah sampai dengan revisi produk.

### 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam penelitian ini berupa sebuah video animasi pembelajaran sejarah materi perang dingin yang di dalamnya ditambahkan sebuah karakter *virtual* 3D *loomie*.