

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI DENGAN MATERI
PERKEMBANGAN KERAJAAN-KERAJAAN ISLAM
DI INDONESIA SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS
SMP KELAS VII**

Ringkasan Skripsi



Oleh:
Alin Nadira Ulfah
12416244013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

HALAMAN PENGESAHAN

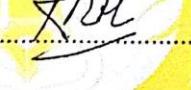
Tugas Akhir Skripsi

Pengembangan Film Animasi dengan Materi Perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia sebagai Sumber Belajar IPS SMP kelas VII

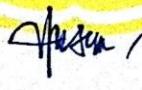
Disusun Oleh:

Alin Nadira Ulfah
NIM. 12416244013

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri
Yogyakarta
Pada tanggal 27 Juli 2017

TIM PENGUJI		
Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Anik Widiastuti, M.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		31 Agustus 2017
Dr. Nasiwan, M.Si Sekretaris		31 Agustus 2017
Drs. Agus Sudarsono, M.Pd Penguji		28 Agustus 2017

Yogyakarta, 31 Agustus 2017
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Prof. Dr. Ajat Sudrajat, M.Ag
NIP. 19620321 198963 1 001

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI DENGAN MATERI
PERKEMBANGAN KERAJAAN-KERAJAAN ISLAM
DI INDONESIA SEBAGAI SUMBER BELAJAR
IPS SMP KELAS VII**

Oleh:
Alin Nadira Ulfah dan Anik Widiastuti, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) tahap pengembangan film animasi dengan materi perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia sebagai sumber belajar IPS kelas VII; 2) kelayakan film animasi tersebut untuk digunakan sebagai sumber belajar dengan materi perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia untuk siswa SMP/MTs kelas VII.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang mengacu pada model pengembangan Borg and Gall. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas VII SMP N 3 Godean. Teknik pengumpulan data berupa angket. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dan guru IPS untuk mengetahui kelayakan produk film animasi. Uji coba kemenarikan produk dilakukan oleh siswa. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi untuk ahli materi, ahli media, guru, dan lembar angket penelitian untuk siswa. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) tahap pengembangan film animasi dengan materi perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia yaitu: penyusunan materi, pembuatan skenario, pembuatan karakter, penyusunan suara, pembuatan *storyboard*, pembuatan *background*, pengisi suara, dan penggabungan keseluruhannya; 2) kelayakan film animasi dengan materi perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia sebagai sumber belajar IPS SMP diperoleh berdasarkan: a) hasil validasi ahli materi dengan skor 3.72 atau kategori “Baik”, b) validasi ahli media dengan skor 3.89 atau kategori “Baik”, c) validasi guru IPS dengan skor 3.9 atau kategori “Baik”, d) tanggapan siswa pada uji coba perorangan dengan skor 3.55 atau kategori “Baik” e) uji coba terbatas dengan skor 3,73 atau kategori “Baik”, f) uji coba lapangan utama dengan skor 3.87 atau kategori “Baik”, berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan film animasi dengan materi perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia sebagai sumber belajar IPS SMP kelas VII sudah dinyatakan layak dan menarik serta dapat digunakan sebagai sumber belajar.

Kata kunci: *film animasi, sumber belajar, IPS.*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini memang berkembang pesat. Perkembangan IPTEK memberikan dampak yang luar biasa bagi manusia diberbagai bidang. Bidang pendidikan juga mengalami manfaat dari perkembangan IPTEK tersebut, salah satunya adalah kemudahan dalam pembelajaran. kemudahan tersebut tidak serta merta membawa dampak positif yang penuh dalam pembelajaran, misalnya penggunaan *gadget* yang menjadi kemudahan sering disalahgunakan. Penggunaan *gadget* dalam pembelajaran diharapkan mampu memudahkan siswa dan guru dalam memperoleh materi yang sesuai dengan pembelajaran, namun faktanya seringkali siswa yang luput dari pantauan menggunakan *gadget* tersebut untuk kepentingan lain.

Pemanfaatan IPTEK yang bijaksana memang memberikan dampak yang luar biasa bagi sekolah, salah satunya yaitu fasilitas sekolah yang lengkap dan dapat menunjang kebutuhan sekolah dalam upaya perbaikan kualitas pendidikannya. Teknologi yang semakin canggih diharapkan mampu membawa siswa dalam kegiatan pembelajaran yang tidak membosankan, salah satunya pemanfaatan sumber belajar yang diharapkan mampu mendorong motivasi siswa untuk belajar. Pemanfaatan teknologi dalam sumber belajar menjadikan sumber belajartersebut lebih menarik, efisien, praktis, dan variatif.

Sumber belajar memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Perkembangan kualitas pendidikan dapat dilihat dari fasilitas yang tersedia di sekolah, aneka macam sumber belajar yang digunakan, maupun dari siswa itu sendiri bagaimana mampu menyerap materi pembelajaran. Sebelumnya,

sumber belajar lebih identik dengan buku. Oleh karena itu, buku sering kali menjadi satu-satunya sumber belajar yang digunakan disekolah.

Sumber belajar akan membuat siswa lebih aktif dalam bertanya, mengamati, menalar, dan mencoba untuk mengkomunikasikannya sehingga materi dapat dipahami dan tujuan pembelajaran dapat dicapai. Sumber belajar dapat diperoleh siswa di dalam maupun di luar sekolah. Oleh karena itu, peserta didik dapat memperoleh sumber belajar tanpa di batasi. Sumber belajar memiliki jenis yang berbeda, dari sumber belajar cetak dan non cetak maupun sumber belajar yang berupa fasilitas dan berupa lingkungan. Berbagai jenis sumber belajar dapat diperoleh di sekitar siswa itu sendiri begitu juga dengan sumber belajar untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang terdapat pada kurikulum yang berlaku di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang terintegrasi dari beberapa disiplin ilmu. Sumantri (2001: 74) berpendapat bahwa pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait, yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat dasar dan menengah. Tujuan pembelajaran IPS sendiri tidak hanya mencetak siswa yang mampu dan paham pada teori, tetapi juga mencetak siswa yang mampu bermasyarakat dengan baik serta peka terhadap masalah-masalah sosial.

Materi IPS sangat berkaitan dengan kehidupan masa lalu yang abstrak untuk dibawa di dalam kelas. Siswa harus memiliki imajinasi yang tinggi untuk

menangkap kehidupan masa lalu yang dibawa di dalam kelas. Salah satu materi IPS yang terdapat di dalam kurikulum adalah perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Materi tersebut berisikan tentang proses masuknya Islam di Indonesia serta kerajaan-kerajaan Islam yang ada di Indonesia. Permasalahan yang muncul adalah bagaimana menggambarkan perkembangan kerajaan-kerajaan tersebut melalui gambaran nyata, tidak hanya membaca dalam buku teks saja. Oleh karena itu diperlukan alat bantu yang dapat memberikan gambaran secara nyata, sehingga dapat menarik minat belajar siswa. Salah satunya adalah dengan mengembangkan film animasi sebagai sumber belajar IPS.

Sadiman dkk (2011: 57) menyampaikan bahwa film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses belajar mengajar. Film animasi merupakan film yang disukai anak-anak. Salah satu faktor yang menyebabkan anak menyukai film animasi adalah penggunaan bahasa yang verbal, selain menggunakan bahasa yang verbal, bahasa gambar merupakan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak. Bahasa gambar akan memudahkan anak untuk memahami pesan yang disampaikan (Tim Pustaka Familia, 2006: 187). Dewasa ini, tayangan televisi banyak menayangkan film animasi yang dikonsumsi oleh anak. Film animasi yang tayang di televisi terdapat adegan-adegan yang seharusnya tidak dikonsumsi anak seperti adegan kekerasan, seksisme, maupun mistis.

Penelitian yang dilakukan oleh Susanti, Candrasari dan Indriastuti pada tahun 2009 diperoleh data bahwa tayangan film animasi 85% mengandung unsur kekerasan, seksisme, serta mistis. Hanya 15% yang mengandung unsur

pendidikan dalam tayangan film animasi. Hal ini menunjukan bahwa masih banyak film animasi yang tidak layak untuk dijadikan sumber belajar oleh anak-anak karena mengandung unsur-unsur yang seharusnya dihindarkan dari anak-anak.

Berdasarkan *ratting* yang diperoleh, beberapa serial televisi animasi yang mampu menyedot banyak peminat antara lain Adit & Sopo Jarwo memperoleh *ratting* sebesar 2.5 poin dan *share* sebesar 12.9 persen, sementara Upin & Ipin memperoleh *ratting* sebesar 2.3 poin dan *share* sebesar 18.2 persen sedangkan film animasi robot jepang “Doraemon” yang ditayangkan di RCTI memperoleh *ratting* sebesar 2.4 poin dan *share* sebanyak 19.2 persen (www.seleb.info.com). Berdasarkan sumber lain animasi Boboi Boy memperoleh *ratting* sebesar 3.7 poin dan *share* sebesar 23.3 persen (www.soulfjakarta.com). Berdasarkan beberapa sumber yang didapat acara animasi yang banyak diminati oleh penonton adalah Adit dan Sopo Jarwo serta animasi asal Malaysia Upin & Ipin.

Berbeda dengan serial animasi yang tayang ditelevisi, dilansir dari situs www.imbd.com menganalisa beberapa film terpopuler bergenre animasi. Film tersebut diantaranya berjudul “Angry Birds” yang tayang pada tahun 2016, “Sausage Party” (2016), “Zootopia” (2016), “Kung Fu Panda 3” (2016), “Inside Out” (2015), “The Incredibles” (2014), “Minions” (2015), dan “Frozen” (2013). Film yang telah disebutkan diatas merupakan 10 (sepuluh) film animasi yang terpopuler.

Film animasi perlu dikembangkan sebagai sumber belajar karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, seperti pada penelitian yang dilakukan

oleh Rahmatullah (2011: 182) pemanfaatan film animasi terutama ketika film animasi menjadi hal baru bagi siswa, tentu saja memberikan pengalaman belajar baru yang lebih menyenangkan dan mampu menarik minat siswa untuk berpartisipasi dalam kelas. Pengamatan yang dilakukan dalam penelitian Rahmatulah (2011: 182) menunjukan siswa lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak IPS yang selama ini hanya disampaikan melalui buku-buku teks selama kegiatan pembelajaran. Film animasi sendiri sudah memiliki tempat tersendiri dari para penikmat film, khususnya bagi anak-anak. Film animasi saat ini telah berkembang pesat di layar televisi, seperti film upin & ipin, marsha and the bear, keluarga somat, Adit dan Sopo Jarwo dll. Film animasi yang mengandung unsur edukasi seharusnya lebih banyak dikembangkan untuk menambah ragam sumber belajar yang dapat digunakan oleh siswa dan guru.

Pentingnya pengembangan film animasi sebagai sumber belajar supaya anak dapat menonton film yang mampu menumbuhkan motivasi anak untuk belajar lebih lanjut. Salah satu kelebihan film yang dikemukakan oleh Purnama (2013: 85) adalah menarik perhatian sehingga anak akan tertarik terhadap film tersebut beserta materi yang ada di dalamnya. Film animasi sejarah dapat menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistik dalam waktu yang singkat (Nasution, 2011: 104) hal ini sangat mendukung agar film animasi lebih dikembangkan karena materi IPS juga berkaitan dengan masa lalu (sejarah).

Film animasi cocok dijadikan sumber belajar karena memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi objek dan hubungan-hubungannya yang masih konkret di pikiran anak (Purnama, 2013: 85). Film animasi yang di dalamnya

memiliki unsur edukasi karena disajikan dalam bentuk gambar bergerak dan di dalamnya terdapat materi pembelajaran bukan sekedar hiburan, akan tetapi juga menjadi salah satu bentuk sumber belajar yang dikembangkan karena berkembangnya IPTEK. Pemilihan materi perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia karena sebagian besar penduduk Indonesia beragama Islam. Siswa diharapkan mampu memahami Kerajaan apa saja yang pernah berkembang di Indonesia. Film animasi ini nantinya dapat digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar maupun dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran di dalam kelas.

Nyatanya, film animasi belum sepenuhnya digunakan sekolah sebagai sumber belajar siswa. Hal ini terlihat dari SMP N 3 Godean yang juga belum mengembangkan film animasi sebagai sumber belajar siswa. Sumber belajar yang digunakan oleh siswa dalam menunjang pembelajaran masih berupa gambar maupun video yang di *unduh* dari internet oleh guru. Selain gambar dan video sumber belajar yang dikembangkan masih berupa power point dan *blog* yang dibuat sendiri oleh guru. Belum dikembangkannya film animasi di SMP N 3 Godean, diharapkan nantinya film ini akan bermanfaat jika dikembangkan disekolah tersebut. Berdasarkan latar belakang tersebut maka penelitian ini mengembangkan film animasi dengan materi perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia sebagai sumber belajar IPS SMP kelas VII yang dikemas dalam bentuk yang lebih menarik serta untuk mengetahui kelayakan film animasi untuk digunakan sebagai sumber belajar IPS.

B. KAJIAN TEORI

1. Film Animasi

Film merupakan salah satu media audiovisual yang sering digunakan sebagai sumber belajar. Film atau gambar merupakan kumpulan gambar-gambar dalam *frame* (Kustandi dan Sutjipto 2011: 64). Animasi berasal dari kata bahasa Latin, *anima* yang berarti “hidup” atau *animare* yang berarti “meniupkan ke dalam”. Munir (2013: 318) mengartikan animasi sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah berarturan dan bergantian ditampilkan.

Salah satu keuntungan film animasi yang disebutkan oleh Nasution (2011: 104) adalah film dapat menjelaskan suatu proses dengan sangat baik, misal dalam pemutarannya bisa dilakukan dengan pelan atau bisa dihentikan kemudian dijelaskan sehingga film layak untuk dijadikan sebagai sumber belajar. Sering guru menentukan buku teks sebagai satu-satunya sumber materi pelajaran khususnya dalam pembelajaran konvensional (Sanjaya, 2008: 146). Namun demikian, buku teks bukanlah satu-satunya sumber belajar, apalagi dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi guru dituntut untuk menggunakan sumber lainnya yang dapat menyajikan informasi terbaru. Maka film animasi bisa menjadi salah satu alternatif untuk dijadikan sebagai salah satu sumber belajar.

2. Sumber Belajar

Sumber belajar dalam pendidikan bukanlah istilah baru, sumber belajar lebih sering diidentik dengan buku, akan tetapi pengertian sumber belajar lebih

dari itu. Majid (2008: 170) mengemukakan dalam bukunya bahwa sumber belajar diartikan sebagai segala tempat atau lingkungan sekitar, benda, dan orang yang mengandung informasi dapat digunakan sebagai wahana bagi peserta didik untuk melakukan proses perubahan tingkah laku.

Majid (2008: 170) mengaktegorikan sumber belajar yaitu tempat atau lingkungan, benda, orang, buku, dan peristiwa dan fakta. Pengembangan sumber belajar tentulah harus diikuti dengan tahap evaluasi terhadap produk yang dihasilkan. Menurut Kustandi & Sutjipto (2011: 149-150) terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam menilai, yaitu kesesuaian sumber belajar dengan tujuan yang akan dicapai dan tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Sumber belajar harus praktis, luwes, sehingga guru terampil menggunakannya, serta sesuai dengan pengelompokan sasaran serta mutu teknisnya terjamin.

3. Pembelajaran IPS

Sumantri (2001: 74) berpendapat bahwa Pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait, yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat dasar dan menengah. Trianto (2013: 171) mendefinisikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.

Sapriya (2011: 12) menurutnya IPS di tingkat sekolah bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai

pengetahuan (*knowledge*), ketrampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

4. Materi Perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.

Pendapat para ahli yang pernah mengemukakan masalah kedatangan Islam di Indonesia masih berbeda-beda. Sebagian ahli berpendapat bahwa kedaatangan Islam pertama-tama ke Indonesia sudah sejak abad pertama hijriyah atau abad ke-7 M, dan sebagian lagi berpendapat bahwa Islam baru datang abad ke-13M, terutama di Samudra Pasai (Djakariah, 2014: 16). Menurut Ricklefs (2008: 4) bukti yang paling dapat dipercaya mengenai penyebaran Islam dalam suatu masyarakat lokal Indonesia adalah berupa prasasti-prasasti Islam (kebanyakan batu-batu nisan) dan sejumlah catatan para musafir. Hasymy (1993: 38) dalam bukunya menyatakan bahwa Islam telah berangsur-angsur datang ke Indonesia sejak abad-abad pertama Hijrah atau sekitar abad ke-7 dan 8 M dan langsung dari Arab.

Menurut Ricklefs (2008: 3) secara umum, ada dua proses yang mungkin terjadi dalam penyebaraan Islam di Indonesia. Pertama, penduduk pribumi mengalami kontak dengan agama Islam dan kemudian menganutnya. Proses kedua orang-orang asing (Arab, India, Cina dll) yang telah memeluk Islam tinggal tetap di suatu wilayah Indonesia kawin dan berbaur dengan masyarakat local, atau mungkin kedua proses ini terjadi bersama-sama.

Kerajaan Islam pertama di Indonesia adalah Kerajaan Islam Perlak yang terletak di Pantai Timur Sumatra. Selain Perlak, di Sumatra juga ada Kerajaan Samudra Pasai, dan Kerajaan Aceh. Kerajaan Islam yang terletak di Pulau Jawa adalah Kerajaan Demak, Kerajaan Pajang, Kerajaan Mataram, kerajaan Cirebon, dan Kerajaan Banten. Selain di Pulau Jawa di Nusa Tenggara ada Kerajaan Bima, kemudian di Maluku ada Kerajaan Islam Ternate dan Tidore. Kerajaan Islam lain yang tersebar di Indonesia yaitu Kerajaan Goa-Tallo, Kerajaan Bone, Kerajaan Banjar, Kerajaan Kutai, Kasultanan Pontianak dan salah satu Kerajaan di Negara tetangga yang cukup berpengaruh terhadap Kerajaan Islam di Indonesia yaitu Kerajaan Malaka.

C. METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Borg and Gall (2007: 567) berpendapat:

“Educational R&D is an industry-based development model in which the findings of research are used to design new product and procedures, which then are systematically field-tested, evaluated, and refined until they meet specified criteria of effectiveness, quality or similar standards”

(Penelitian dan pengembangan pendidikan adalah model pembangunan berbasis industri di mana temuan penelitian yang digunakan untuk merancang produk baru dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai temuan penelitian tersebut memenuhi kriteria efektivitas, kualitas tertentu, atau standar tertentu). Penelitian dan pengembangan akan menghasilkan suatu produk yang layak dan menarik, serta lebih memungkinkan untuk diterapkan sebagai sumber belajar di kelas jika

produk tersebut telah di validasi oleh ahli materi, ahli media dan guru IPS serta mendapatkan penilaian kemenarikan dari siswa.

2. Prosedur Pengembangan.

Penelitian pengembangan ini mengacu pada tahap penelitian milik menurut Borg & Gall tahap penelitian pengembangan mencakup sepuluh tahapan, yaitu: (1) melakukan pengumpulan informasi; (2) melakukan perencanaan; (3) mengembangkan bentuk produk awal; (4) melakukan uji coba lapangan awal; (5) melakukan revisi hasil uji coba utama; (6) melakukan uji lapangan utama; (7) melakukan revisi produk operasional; (8) melakukan uji coba lapangan operasional; (9) melakukan penyempurnaan produk akhir; (10) mendesiminasi dan mengimplementasikan produk.

3. Validasi dan Uji Coba Produk

Validasi merupakan suatu langkah yang digunakan untuk mengukur suatu kelayakan. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara dilakukan penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan guru IPS untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Penilaian produk tersebut dilakukan oleh masing-masing pakar untuk menilai desain tersebut sehingga selanjutnya dapat diketahui kelebihan dan kekuatannya. Selain validasi, uji coba produk merupakan tahap yang penting dalam penelitian pengembangan yang dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk biasanya dilakukan dalam tiga tahap yaitu uji coba kelompok kecil, uji coba perorangan dan uji coba lapangan (kelompok besar).

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan angket. Angket adalah instrument penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjaring data atau informasi yang harus dijawab responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya (Arifin, 2014: 228). Darmadi (2014: 78) mendefinisikan angket adalah kumpulan dari pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada seseorang (yang dalam hal ini disebut responden), dan cara menjawab juga dilakukan dengan tertulis.

5. Jenis Data

Data yang diambil dalam tahap validasi ahli materi, ahli media dan guru IPS untuk mengetahui kelayakan produk film animasi. Sedangkan untuk data yang berasal dari uji coba siswa yaitu untuk mengetahui kemenarikan film animasi sebagai sumber belajar. Data yang telah diperoleh dari validasi berupa data kuantitatif yang diperoleh dari angket dan dianalisis secara deskriptif. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran dari validator maupun siswa. Kelayakan dan kemenarikan film animasi ditentukan dengan skor 5 diartikan “sangat baik”, skor 4 diartikan “Baik” skor 3 diartikan “Cukup”, skor 2 diartikan “Kurang” dan skor 1 diartikan “Sangat Kurang”.

6. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data meliputi empat instrumen penelitian, yang meliputi:

a. Instrumen ahli materi

Instrumen penelitian untuk ahli materi yang digunakan pada penelitian ini adalah angket. Angket ini digunakan untuk memperoleh data tentang kelayakan, kejelasan, dan kebenaran materi yang disajikan dalam film animasi ini.

Tabel 1. Kisi-kisi Penilaian Materi untuk Ahli Materi.

No	Aspek	Indikator Penilaian	No. item	Jumlah
1	Sahih	<ul style="list-style-type: none">- Kesesuaian materi dengan pembelajaran- Kesesuaian dengan indikator- Keaktualan materi	1-4	4
2	Tingkat kepentingan	<ul style="list-style-type: none">- Kelengkapan materi yang disajikan- Kesesuaian dengan karakteristik siswa- Kesesuaian contoh dengan uraian	5-10	6
3	Kebermanfaatan	<ul style="list-style-type: none">- Kebermanfaatan materi untuk meningkatkan kemampuan siswa- Kebermanfaatan materi untuk ketrampilan dalam keseharian- Kesesuaian pendekatan (tujuan kompetensi)	11-14	4
4	<i>Learnability</i>	<ul style="list-style-type: none">- Kesesuaian dengan karakteristik sasaran	15	1
5	Menarik minat (<i>interest</i>)	<ul style="list-style-type: none">- Motivasi belajar- Memunculkan rasa ingin tahu	16-18	3

b. Instrumen Ahli Media

Instrumen penelitian untuk ahli media yang digunakan pada penelitian ini adalah angket. Angket ini digunakan untuk memperoleh data tentang kelayakan film animasi pada materi perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.

Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian untuk Ahli Media.

No	Kualitas Media	Indikator	No Item	Jumlah
1	Kualitas isi dan tujuan			
	a. Ketepatan	<ul style="list-style-type: none"> - Daya tarik <i>opening</i> - Kejelasan petunjuk penggunaan sumber belajar - Ketepatan gerakan tokoh animasi dengan suara 	1-7	7
	b. Kelengkapan	<ul style="list-style-type: none"> - Kesesuaian gambar dengan materi 	8-9	2
	c. Keseimbangan	<ul style="list-style-type: none"> - Kesesuaian gambar latar/<i>setting</i> 	10-12	3
	d. Minat atau perhatian	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan focus pada objek - Lama program 	12-14	3
2	e. Kesesuaian dengan situasi siswa	<ul style="list-style-type: none"> - Kesesuaian gambar tokoh animasi dengan karakteristik siswa - Kesesuaian struktur kalimat dengan tingkat penguasaan kognitif sasaran/siswa SMP 	15-16	2
	Kualitas Pembelajaran			
	a. Memberikan kesempatan belajar	<ul style="list-style-type: none"> - Kemudahan memahami cerita - Alur cerita 	1-4	4
	b. Memberikan bantuan untuk belajar	<ul style="list-style-type: none"> - Keluasan muatan materi - Kesesuaian gambar dengan materi 	5-7	3
	c. Kualitas motivasi	<ul style="list-style-type: none"> - Pemberian motivasi belajar - Pemberian pesan moral 		
3	d. Fleksibilitas Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Kemudahan siswa untuk belajar 	10	1
	e. Memberikan dampak bagi siswa	<ul style="list-style-type: none"> - Berkontribusi dalam penyampaian pesan. 	11	1
	Kualitas Teknik			
3	a. Keterbacaan	<ul style="list-style-type: none"> - Keterbacaan teks - Ketepatan pemilihan jenis huruf - Keserasian warna <i>background</i> dengan teks. 	1-3	3
	b. Mudah digunakan	<ul style="list-style-type: none"> - Mudah dalam penggunaan - Penggunaan bahasa 	4-5	2
	c. Kualitas tampilan atau tayangan	<ul style="list-style-type: none"> - Ketajaman warna - Sajian gerak tokoh animasi - Kejelasan dialog - Kejelasan suara dan daya dukung musik. 	6-12	7

Sumber: Kustandi dan Sutjipto, (2013: 143)

c. Instrumen Guru IPS.

Instrumen penelitian untuk guru IPS yang digunakan pada penelitian ini adalah angket. Angket ini digunakan untuk mengetahui pendapat guru IPS tentang film animasi yang dikembangkan. Dari instrument ini peneliti dapat mengetahui seberapa besar kelayakan film animasi yang dikembangkan dengan situasi yang ada di sekolah.

Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian untuk Guru IPS.

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	No item	Jumlah
1	Aspek pembelajaran dan kebahasaan	1. Memberikan kesempatan belajar	1-4	4
		2. Memberikan bantuan untuk belajar	5-7	3
		3. Kualitas memotivasi	8-9	2
		4. Fleksibilitas pembelajaran	10	1
		5. Dapat memberikan dampak bagi siswa	11	1
2	Aspek Isi/Materi	1. Sahih	1-4	4
		2. Tingkat kepentingan	5-10	6
		3. Kebermanfaatan	11-13	3
		4. <i>learnability</i>	14-16	3
3	Aspek tampilan & audio	1. Keterbacaan	1-4	4
		2. Mudah digunakan.	5	1
		3. Kualitas tampilan atau tayangan.	6-12	1

Sumber: Kustandi dan Sutjipto (2013: 149-151)
Susilana dan Riyana (2008: 33-34)

d. Instrumen untuk Siswa

Instrumen penelitian untuk uji coba lapangan yang digunakan pada penelitian ini adalah angket. Angket diberikan pada siswa untuk memperoleh data pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Instrumen ini berisi tanggapan siswa untuk mengetahui kemenarikan film animasi.

Tabel 4. Kisi-kisi Penilaian Kemenarikan untuk Siswa

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	No. Item	Jumlah
1	Aspek Isi/Materi	Sahih/Valid - Kejelasan uraian - Kejelasan contoh - Kesesuaian gambar dengan materi	1-4	4
2	Kualitas Pembelajaran	Kulitas motivasi - Daya tarik	5-7	3
3	Kualitas teknis	1. Keterbacaan - Keterbacaan teks atau tulisan - Keterbacaan tulisan (<i>caption</i>), ukuran huruf, dan warna huruf - Komposisi warna - Penggunaan bahasa 2. Kualitas tampilan atau tayangan - Ketajaman gambar - Audio dan musik - Kejelasan dialog	8-12 13-15	5 3

Sumber: Kustandi dan Sutjipto (2013: 149-151)

Susilana dan Riyana (2008: 33-34)

7. Teknik Analisis Data

Data kuantitatif yang diperoleh dari responden melalui angket dengan Skala *Likert*, dianalisis secara statistif deskriptif dengan langkah-langkah (a) pengumpulan data kasar: (b) pemberian skor untuk statistik kuantitatif: (c) skor yang diperoleh dikonversikan menjadi nilai dengan skala lima dengan uraian sebagai berikut:

<u>Kriteria</u>	<u>Skor</u>
Sangat baik	= 5
Baik	= 4
Cukup	= 3

Kurang = 2

Sangat kurang = 1

Adapun acuan pengubahan skor menjadi skala lima tersebut menurut Widoyoko (2009: 238) adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Klasifikasi Penilaian Ideal untuk tiap Komponen/ Materi Model Widoyoko (2009: 238)

Rumus	Rerata skor	Kategori
$X > \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	$> 4,2$	Sangat Baik (SB)
$\bar{X}_i + 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	$> 3,4 - 4,2$	Baik
$\bar{X}_i - 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 \times sb_i$	$> 2,6 - 3,4$	Cukup
$\bar{X}_i - 1,8 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 \times sb_i$	$> 1,8 - 2,6$	Kurang
$X \leq \bar{X}_i - 1,8 \times sb_i$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang

(Widoyoko, 2009: 238)

Keterangan:

Skor maksimum ideal = 5

Skor minimum ideal = 1

Skor empiris = X

Rata-rata ideal = \bar{X}_i

Simpangan baku ideal = sb_i

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (\text{skor maksimum ideal} + \text{skor minimum ideal})$$

$$= \frac{1}{2} (5 + 1)$$

$$= 3$$

$$sb_i = \frac{1}{6} (\text{skor maksimum ideal} - \text{skor minimum ideal})$$

$$= \frac{1}{6} (5 - 1)$$

$$= 0,67$$

Tabel 6. Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian ke Dalam Nilai

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$X > 4,2$	A	Sangat Baik
4	$3,4 < X \leq 4,2$	B	Baik
3	$2,6 < X \leq 3,4$	C	Cukup
2	$1,8 < X \leq$	D	Kurang
1	$X \leq 1,8$	E	Sangat Kurang

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Analisis dan Pengembangan Produk.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sumber belajar berupa Film Animasi dengan materi perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Tahap pengembangan film animasi mengacu pada 10 tahap menurut Borg & Gall yaitu:

a. Pencarian dan Pengumpulan Data.

Potensi dan masalah yang didapat dalam tahap pengumpulan data/informasi didapatkan berdasarkan pengamatan yang dilakukan di kelas khususnya pada mata pelajaran IPS serta berdasarkan hasil wawancara dengan Guru IPS, dimana siswa dikelas terlihat aktif dalam pembelajaran dan hasil dari wawancara bahwa SMPN 3 Godean belum memiliki sumber belajar dalam bentuk film animasi khususnya dengan materi perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.

b. Perencanaan.

Tahap perencanaan diawali dengan tinjauan isi yang mengacu pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Kurikulum 2013. Pemetaan KI dan KD dapat dilihat. Tahapan perencanaan selanjutnya adalah pembuatan kisi-kisi instrumen penelitian.

c. Pengembangan Produk Awal.

Pengembangan produk film animasi dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu: 1) penyusunan materi, 2) pembuatan jalan cerita, 3) pembuatan karakter, 4) penyusunan percakapan, 5) pembuatan *storyboard*, 6) pembuatan *background*, 7) pengisi suara/*dubbing*, dan 8) proses animasi.

d. Validasi Desain.

Langkah selanjutnya adalah validasi desain. Pada tahap ini sumber belajar dalam bentuk film animasi di lakukan penilaian oleh ahli materi, ahli media dan guru IPS. Validasi dilakukan guna memperoleh penilaian dan masukan guna menjadikan produk film animasi menjadi lebih baik serta layak untuk digunakan sebagai sumber belajar IPS. Validasi dilakukan oleh validator yang berkompeten dalam bidangnya.

e. Analisis dan Revisi Produk Tahap I.

Tahap selanjutnya setelah dilakukan validasi desain adalah analisis dan revisi produk tahap I. pada tahap ini materi dan media yang telah di validasi kemudian dilakukan analisis dan dilakukan perbaikan sesuai dengan kritikan, masukan dan saran dari ahli materi, ahli media dan guru IPS. Perbaikan dilakukan guna mendapatkan produk film animasi sebagai sumber belajar yang layak untuk digunakan.

f. Uji Coba Perorangan dan Uji Coba Terbatas

Tahap selanjutnya setelah melakukan validasi oleh ahli materi, ahli media dan guru IPS yaitu melakukan uji coba perorangan dan uji coba terbatas. Uji coba perorangan dan uji coba terbatas dilakukan di SMP N 3 Godean. Uji coba

perorangan melibatkan 3 orang siswa kelas VII E SMP N 3 Godean yang diambil secara acak, sedangkan uji coba terbatas melibatkan 10 siswa kelas VII F.

g. Analisis dan Revisi Produk Tahap II

Setelah dilakukan uji coba perorangan dan uji coba terbatas serta mendapatkan data dari uji coba, langkah selanjutnya adalah analisis dan revisi produk tahap II. Revisi produk tahap II dilakukan untuk perbaikan sebelum dilakukan uji coba lapangan operasional guna menjadikan produk film animasi menarik untuk digunakan sebagai sumber belajar IPS.

h. Uji Coba Lapangan.

Subjek uji coba lapangan dalam penelitian ini adalah satu kelas VII D SMP N 3 Godean yang berjumlah 32 siswa dan dilakukan pada tanggal 13 Mei 2017. Uji coba lapangan dilakukan guna mengetahui kemenarikan produk film animasi dengan melibatkan subjek lebih banyak

i. Penyempurnaan Produk Akhir

Penyempurnaan produk akhir dilakukan apabila dalam pelaksanaan uji coba pemakaian masih terdapat kekurangan. Pada uji coba lapangan siswa diminta memberikan komentar dan saran mengenai kemenarikan film animasi. Komentar dan saran siswa digunakan oleh peneliti guna penyempurnaan produk akhir.

j. Diseminasi dan Implementasi

Tahap diseminasi dan implementasi merupakan tahap akhir dari penelitian yang disebarluaskan. Istilah diseminasi dan sosialisasi tersebut merujuk pada hasil akhir dimana penelitian pengembangan yang dilakukan telah selesai dan siap untuk diujikan di depan dewan penguji.

2. Hasil Validasi

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan sebanyak dua kali. Pada validasi tahap pertama memperoleh skor 67 dan rerata skor 3.72 dengan kategori baik. Setelah dilakukan validasi tahap pertama kemudian dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan pada validasi tahap pertama. Tahap kedua, validasi ahli materi memperoleh total skor 75 dan rerata skor 4.16 dengan kategori baik.

b. Hasil Validasi Ahli Media.

Validasi ahli media dilakukan sebanyak dua kali. Pada validasi tahap pertama memperoleh skor 131 dan rerata skor 3.36 dengan kategori cukup. Pada validasi ahli media, validator memberikan kritik, saran dan masukan untuk perbaikan film animasi. Setelah dilakukan perbaikan kemudian dilakukan validasi tahap II. Pada validasi tahap II memperoleh total skor 152 dan rerata skor 3.89 dengan kategori baik.

c. Hasil Validasi Guru IPS

Validasi oleh guru IPS dilakukan satu kali. Hasil validasi oleh guru IPS, mendapatkan skor 156 dengan rata-rata skor 3.9 yang masuk kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut, produk film animasi yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh tanggapan positif dari guru IPS. Guru IPS menilai bahwa film animasi sebagai sumber belajar yang dikembangkan layak untuk digunakan siswa.

3. Hasil Uji Coba Produk

Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media dan guru IPS, selanjutnya dilakukan uji coba produk pada siswa untuk mengetahui kemenarikan

film animasi sebagai sumber belajar. Subjek uji coba produk adaalah siswa kelas VII SMPN 3 Godean. Uji coba produk dilakukan sebanyak 3 kali yaitu pada uji coba perorangan, uji coba terbatas dan uji coba lapangan utama.

Subjek uji coba perorangan terdiri dari 3 orang siswa kelas VII E SMP N 3 Godean. Uji coba perorangan dilakukan pada tanggal 8 Mei 2017. Pada uji coba perorangan diperoleh total skor 160 dengan rerata skor 3.55 dan masuk kategori baik.

Subjek uji coba terbatas terdiri dari 10 orang siswa kelas VII F SMP N 3 Godean. Uji coba terbatas oleh siswa dilakukan pada tanggal 10 Mei 2017. Pada hasil uji coba terbatas diperoleh total skor 560 dan rerata skor 3.73 dengan kategori baik.

Uji coba lapangan utama terdiri dari satu kelas VII D SMP N 3 Godean yang berjumlah 32 siswa. Uji coba lapangan utama dilakukan pada tanggal 13 Mei 2017. Pada uji coba lapangan diperoleh total skor 1848 dan rerata skor 3.87 dengan kategori baik.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa:

- a. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa film animasi dengan materi perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia sebagai sumber belajar IPS SMP kelas VII melalui beberapa tahapan yaitu:

- 1) Langkah pengembangan produk film animasi sebagai sumber belajar IPS meliputi: a) meneliti dan mengumpulkan data, b) perencanaan, c) mengembangkan bentuk produk awal, d) validasi ahli materi dan ahli media, e) analisis dan revisi produk tahap I, f) uji coba perorangan dan uji coba terbatas, g) analisis dan revisi produk tahap II, h) uji coba lapangan, i) penyempurnaan produk akhir, j) diseminasi dan implementasi.
 - 2) Tahap pembuatan produk film animasi secara teknis sebagai sumber belajar dimulai dari penyusunan materi, pembuatan jalan cerita, karakter tokoh, penyusunan percakapan, *Storyboard*, perekaman suara/*dubbing*, dan yang terakhir proses animasi. Proses animasi diawali dengan penggambaran karakter tokoh secara manual atau menggunakan kertas dan selanjutnya *discan* dan mengalami proses penyuntingan menggunakan aplikasi *adobe flash cs6*. Proses *dubbing* menggunakan aplikasi *audacity* dan proses penyuntingan dilanjutkan dengan menggunakan aplikasi *sonyvegas* termasuk di dalamnya penyesuaian antara intonasi dengan gerakan mulut karakter tokoh serta memasukan *background* maupun *backsound*. Proses terakhir film animasi selanjutnya di *publish* maka film animasi siap untuk ditayangkan.
- b. Kelayakan film animasi sebagai sumber belajar dengan materi perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia memperoleh rata-rata skor akhir dari ahli materi sebesar 3,72 dengan kategori baik.

- c. Kelayakan film animasi sebagai sumber belajar dengan materi perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia memperoleh rata-rata skor akhir dari ahli media sebesar 3,89 dengan kategori baik.
- d. Kelayakan film animasi sebagai sumber belajar dengan materi perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia memperoleh rata-rata skor akhir dari guru mata pelajaran IPS sebesar 3,9 dengan kategori baik.
- e. Kemenarikan film animasi sebagai sumber belajar dengan materi perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia memperoleh rata-rata skor akhir dari uji coba perorangan sebesar 3,55 dengan kategori baik, tanggapan siswa pada uji coba terbatas memperoleh rata-rata skor akhir dari uji coba terbatas sebesar 3.731 dengan kategori baik, dan tanggapan siswa pada uji coba lapangan memperoleh rata-rata skor akhir dari uji coba lapangan sebesar 3.87 dengan kategori baik.

Produk film animasi dengan materi perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia sebagai sumber belajar IPS yang dikembangkan dinyatakan layak dan menarik untuk digunakan dengan rata-rata skor tahap uji coba semuanya memenuhi ketentuan perolehan minimal rata-rata skor $> 3.4 - 4.2$ atau kategori baik.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

- a. Bagi siswa

Bagi siswa dapat memiliki sumber belajar dalam bentuk yang lebih menarik berupa film animasi.

b. Bagi Guru IPS

Guru dapat menjadikan film animasi ini sebagai varian sumber belajar yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

c. Bagi Jurusan

Jurusan dapat menjadikan penelitian sebagai refrensi bagipenelitian selanjutnya untuk mengembangkan sumber belajar IPS yang lebih baik.

d. Bagi Universitas

Universitas dapat menjadikan penelitian untuk tambahan literatur yang digunakan sebagai sumber belajar maupun penelitian yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W.R & Gall, M.D. (1983). *Educational Research An Introduction (4th ed).* New York: Longman.
- Darmadi, H. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Sosial (Teori Konsep dan Implementasi).* Bandung: Alfabeta.
- Djakariah. (2014). *Sejarah Indonesia II.* Yogyakara: Ombak.
- Hasymy, A. (1963). Sejarah Masuk dan Berkembangnya Islam di Indonesia (Kumpulan Prasaran pada Seminar di Aceh). Medan: PT. Alma'arif
- Imbd. (2016). *Most Popular Animation Feature Films.* Diambil pada tanggal 15 Mei 2016 dari www.imbd.com/genre/animation.
- Kustandi, C & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Maanual dan Digital.* Bogor: Ghalia Indonesia.
- Majid, A. (2008). *Perencanaan Pembelajaran (Mengembangkan Standar Kompetensi Guru).* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.
- Nasution. (2011). *Teknologi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Purnama, B.E. (2013). *Konsep Dasar Multimedia.* Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rahmatullah, M.,(Agustus 2011). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi terhadap Hasil Belajar. *Jurnal UPI.* 1, 182.
- Ricklefs, M.C. (2008). *Sejarah Indonesia Modern 1200-2008.* Jakarta: Serambi Ilmu Semesta.
- Sadiman, A.S, Raharjo, R, Haryono, A., (2013). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya).* Jakarta: Rajawali Press.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran.* Jakarta: Kencana.
- Sapriya. (2011). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Sukarna, N. (9 Mei 2016). *Rating Acara TV Indonesia (PER- 3 Mei 2016)*. Artikel. Diambil pada tanggal 15 Mei 2016, dari <http://seleb.info/2016/05/09/rating-acara-tv-indonesia-per-3-meい-2016/>
- Sumantri, M.N. (2001). *Menggagas Pemabaruan Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, E.D, Candrasari, Y & Indriastuti, Y. (10 Desember 2009). *Strategi Pencegahan Perilaku Negatif pada Anak-anak sebagai Akibat Tayangan Televisi dan Model Tayangan Edukatif untuk Anak-anak*. Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Implementasi Sisem Manajemen Kualitas ISO 2001-2008 dan IWA 2 dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Dosen dan Mahasiswa Fakultas EKonomi UPN “Veteran” Jawa Timur, di Surabaya.
- Susilana, R & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran (hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian)*. Bandung: FIP UPI
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI. (2007). *Ilmu & Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Imperial Bakti Utama.
- Trianto. (2013). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Triantono, J. (7 Januari 2015). “*Adit & Sopo Jarwo” Sukses Geser “Mahabarata” di Puncak Rating TV Indonesia*. Artikel. Diambil pada tanggal 15 Mei 2016 dari <http://soulfjakarta.com/index.php?modul=“adit-&-sopo-jarwo-“-sukses-geser-“mahabarata”-di-puncak-rating-tv-indonesia.html&id-NDExNQ==&kat=3>.
- Widoyoko, E.P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.