

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah di Kelas XI SMAN 1 Sentajo Raya

Heppy Sri Rahayu, Suroyo*, Asril,
Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Riau
Jalan Bina Widya Km. 12,5 Simpang Baru, Pekanbaru, Indonesia
heppy.sri0521@student.unri.ac.id, suroyo11002@lecturer.unri.ac.id*,
asril@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This study aims 1) To determine the process of developing animated video media in history learning in class XI 1 SMAN 1 Sentajo Raya. 2) To determine the feasibility of animated video media in history learning in class XI 1 SMAN 1 Sentajo Raya. 3) To determine the effectiveness of animated video media in increasing interest in learning history in class XI 1 SMAN 1 Sentajo Raya. This study uses the type of R&D (Research and Development) research with the ADDIE development model. Based on the results of the study, validation from material experts obtained a percentage of 90% and validation from media experts obtained a percentage of 92%, both of which are categorized as very feasible. Meanwhile, the assessment of student responses for small groups obtained a percentage of 88% and large groups obtained a percentage of 92%, both of which are categorized as very feasible. In measuring student learning interest in class XI 1, it was found that there was an increase before and after the use of animated video media, namely: 1) Feelings of pleasure 55.55% to 85.55%; 2) Attention 57.77% to 87.03%; 3) Interest increased from 57.03% to 88.88%; 4) Student involvement increased from 60.37% to 83.70%. Therefore, it can be concluded that animated video media is suitable for use in the history learning process and is able to increase students' interest in learning history.

Key Words: *animated video learning media, history learning, interest in learning.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan 1) Untuk mengetahui proses pengembangan media video animasi pada pembelajaran sejarah di kelas XI 1 SMAN 1 Sentajo Raya. 2) Untuk mengetahui kelayakan media video animasi pada pembelajaran sejarah di kelas XI 1 SMAN 1 Sentajo Raya. 3) Untuk mengetahui keefektifan media video animasi dalam meningkatkan minat belajar sejarah di kelas XI 1 SMAN 1 Sentajo Raya. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh untuk validasi dari ahli materi mendapat persentase 90% dan validasi dari ahli media mendapat persentase 92% keduanya tergolong kategori sangat layak. Sementara itu, penilaian dari respon peserta didik untuk kelompok kecil diperoleh persentase 88% dan kelompok besar diperoleh persentase 92% keduanya termasuk kategori sangat layak. Pada pengukuran minat belajar peserta didik di kelas XI 1 diketahui adanya peningkatan sebelum dan sesudah penggunaan media video animasi yaitu: 1) Perasaan senang 55,55% menjadi 85,55%; 2) Perhatian 57,77% menjadi 87,03%; 3) Perasaan tertarik 57,03% menjadi 88,88%; 4) Keterlibatan peserta didik 60,37% menjadi 83,70%. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa media video animasi layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran sejarah dan mampu meningkatkan minat belajar sejarah peserta didik.

Kata Kunci: *media pembelajaran video animasi, pembelajaran sejarah, minat belajar.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan tertentu (Siregar dkk., 2024: 63). Untuk mencapai kualitas belajar tersebut menjadi tanggung jawab profesional guru dalam menciptakan pengalaman yang bermakna dan memfasilitasi peserta didik untuk mencapai pembelajaran yang maksimal. Melalui sistem pembelajaran, lembaga pendidikan berperan penting menciptakan guru berkualitas yaitu yang dapat berkontribusi pada pengembangan intelektual, sikap, dan moralitas peserta didik (Sari & Arianto, 2018: 2).

Salah satu cara untuk mencapai pengembangan tersebut melalui pembelajaran sejarah. Sejarah adalah salah satu kajian ilmu yang menghubungkan manusia dengan masa lalunya, sehingga dari hal tersebut akan terbentuk identitas diri (Asril, 2022: 12). Dengan kata lain, pembelajaran sejarah berupaya untuk membentuk karakter bangsa di masa depan (Suroyo dkk., 2021: 144).

Pembelajaran sejarah yang optimal akan tercipta apabila adanya aspek saling terhubung sehingga muncul dorongan peserta didik untuk belajar sejarah. Adapun aspek tersebut diantaranya adalah guru dan juga fasilitas yang memadai (Sayono) dalam (Mahardika, 2021: 45). Guru sebagai pemimpin utama dalam proses pembelajaran memiliki posisi yang penting untuk keberhasilan belajar di samping adanya faktor alat, fasilitas, sarana, kemampuan peserta didik, partisipasi orang tua dan masyarakat (Auliaturrahmah dkk., 2021: 172). Sehingga, guru diharuskan mampu mengembangkan atau menciptakan sebuah media pembelajaran yang efektif bagi peserta didik.

Berdasarkan pra penelitian melalui wawancara dengan guru sejarah SMAN 1 Sentajo Raya, diketahui bahwa guru telah menggunakan berbagai media dalam proses pembelajaran seperti buku teks, peta sejarah, dan permainan edukatif. Namun, media yang digunakan selama ini belum cukup mampu menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Selain itu, guru sejarah juga menyampaikan bahwa peserta didik terlihat kurang antusias ketika proses pembelajaran sejarah berlangsung.

Sementara, dari hasil penyebaran angket minat belajar kepada peserta didik kelas XI 1 diketahui bahwa 10 dari 27 orang hanya 38% yang menunjukkan sikap antusias di dalam proses pembelajaran sejarah. Sehingga, memberikan kesimpulan minat belajar peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan media yang digunakan guru belum bervariasi dalam menyampaikan materi. Dengan demikian, media yang digunakan belum cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar sejarah peserta didik.

Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar sejarah peserta didik. Salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran video animasi. Media video animasi mempunyai keunggulan dalam menyajikan materi secara lebih visual dan naratif, sehingga akan memudahkan peserta didik untuk dapat memahami dan mengingat materi sejarah. Selain itu, video animasi dapat menarik perhatian dan fokus peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah di Kelas XI SMAN 1 Sentajo Raya”.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Rancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi) (Sugiyono, 2022: 30). ADDIE adalah model pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan produk melalui tahapan analisis hingga evaluasi (Pribadi, 2020: 41). Sumber data diperoleh dari penilaian validasi ahli materi, validasi ahli media dan respon peserta didik. Adapun pengumpulan data yang dilakukan peneliti diperoleh melalui wawancara dan angket. Sementara analisis data pada penelitian ini terdiri dari analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi

a. Tahap *Analysis* (Analisis)

1) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Pada tahap ini, peneliti melakukan penyebaran angket gaya belajar kepada peserta didik kelas XI 1 SMAN 1 Sentajo Raya. Uno & Lamatenggo (2020: 34) berpendapat bahwa pemahaman karakteristik peserta didik diperlukan agar media yang dikembangkan tepat sasaran dan mendukung tercapainya tujuan belajar. Sehingga, analisis karakteristik peserta didik bertujuan untuk memastikan bahwa media video animasi sesuai dengan kebutuhan dari peserta didik. Berdasarkan hasil angket diketahui bahwa 22 dari 27 orang peserta didik lebih mudah memahami pelajaran jika disertai gambar, grafik, atau video dengan persentase 81,5%. Kemudian, 20 dari 27 orang peserta didik lebih suka menonton video pembelajaran daripada mendengarkan penjelasan panjang secara langsung dengan persentase 74,1%.

Maka dari itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar dari peserta didik memiliki gaya belajar visual. Sehingga, media pembelajaran video animasi yang peneliti kembangkan diharapkan mampu memenuhi kebutuhan dari peserta didik dalam meningkatkan minat belajar sejarah.

2) Analisis Materi Pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap materi yang akan disajikan dalam media video animasi. Adapun materi tersebut terdapat pada bab 1 semester ganjil Sejarah Indonesia yaitu “Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Eropa di Indonesia” dengan sub materi “Lahirnya Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Eropa”. Yaumi (2021: 63) menyampaikan bahwa analisis materi sangat penting dilakukan agar materi pembelajaran sesuai dengan media yang digunakan sehingga informasi disampaikan secara optimal. Dengan pelaksanaan analisis ini, peneliti memastikan bahwa media video animasi yang dikembangkan benar-benar tepat dalam menyampaikan materinya.

Setelah dianalisis, diketahui bahwa materi kolonialisme dan imperialisme membahas bagaimana kedatangan bangsa eropa ke Indonesia (Nusantara) yang didasari oleh faktor tertentu. Dengan kata lain, materi ini berkaitan dengan penjelajahan samudra dari wilayah satu ke wilayah lainnya. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menggambarkan peristiwa penjelajahan tersebut dengan tepat kepada peserta didik. Media video animasi akan memudahkan peserta didik dalam memahami peristiwa sejarah secara lebih baik melalui elemen gambar, suara, teks, dan animasi lainnya.

b. Tahap *Design* (Rancangan)

1) Pengumpulan Data

Tahap ini, peneliti mengumpulkan data dari materi “Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Eropa di Indonesia” melalui beberapa sumber buku. Data yang diperoleh didapatkan dari buku paket Sejarah Indonesia kelas XI serta buku sejarah lain yang relevan. Pengumpulan data dilakukan agar materi yang disajikan dalam video animasi akurat dan faktual. Hal ini didukung oleh teori Agung (2023: 85) bahwa pengumpulan data bertujuan untuk memastikan fakta dan informasi yang disampaikan terbukti kebenarannya secara ilmiah. Dengan demikian, tidak ada kekeliruan ataupun kesalahan dari informasi yang disampaikan dalam video animasi.

2) Penyusunan Materi Sejarah

Tahap ini, peneliti mulai menyusun materi dari pengumpulan data yang telah dilakukan. Susunan materi tersebut berfokus pada poin-poin penting untuk mempermudah proses visualisasi dalam video animasi. Hal ini, sejalan dengan pendapat Munadi (2020: 67) bahwa penyederhanaan materi dalam media visual diperlukan agar materi pembelajaran tersampaikan dengan jelas dan tidak memberikan

beban kepada peserta didik. Adapun proses penyusunan materi yang dilakukan tersebut terdiri dari materi, sub materi, tujuan pembelajaran, pembahasan materi terkait kemunculan kolonialisme dan imperialisme, latar belakang lahirnya kolonialisme dan imperialisme, serta pengertian kolonialisme dan imperialisme.

3) Pembuatan Alur Cerita

Tahap ini, peneliti melakukan pembuatan alur cerita yang didasarkan pada susunan materi sejarah. Sebelum melakukan pembuatan produk diperlukan penyusunan untuk kerangka isi secara terstruktur supaya penyajian materi tersampaikan secara efektif (Arsyad, 2020: 90). Adanya alur cerita akan memudahkan proses memasukan bagian-bagian ke dalam video animasi, sehingga lebih terarah dengan baik. Bagian dari alur video animasi ini terdiri dari beberapa bagian seperti, bagian *opening*/pembukaan, *simulation*, materi pembuka, materi inti, materi penutup, dan terakhir *closing*.

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

1) Pembuatan Produk

Tahap ini, peneliti melakukan proses pembuatan video animasi dengan bantuan dari platform *doratoon*. Proses yang dilakukan berupa memasukkan satu per satu gambar ke dalam *scenes* secara berurutan, mulai dari adegan pertama dan seterusnya. Adapun beberapa bagian dalam video animasi terdiri dari pertama, tampilan *opening* video animasi yaitu berkaitan dengan judul materi sejarah.

Kedua, tampilan *simulation* yang berhubungan dengan peristiwa aktual terkait materi kolonialisme dan imperialisme. Ketiga, tampilan materi pembuka yaitu berkaitan dengan penjelasan sekilas tentang kedatangan bangsa Eropa beserta tujuan awal ke Indonesia. Keempat, tampilan materi inti yaitu pokok penjelasan utama dari latar belakang lahirnya kolonialisme dan imperialisme bangsa eropa.

Kelima, tampilan materi penutup yaitu penjelasan terkait poin penting dari misi kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia dan pemahaman maksud kolonialisme dan imperialisme. Keenam, tampilan *closing* yaitu menyajikan satu soal esai yang berkaitan dengan materi. Pertanyaan dari soal tersebut akan diakses oleh peserta didik melalui barcode yang telah disediakan. Berikut ini adalah salah satu adegan yang disajikan dalam video animasi:



Gambar 1. Tampilan Materi Pembuka Video Animasi



Gambar 2. Tampilan Materi Inti Video Animasi

2) Validasi dan Revisi

Peneliti melaksanakan validasi produk dengan dua orang ahli yaitu ahli materi dan media. Pelaksanaan validasi bersama ahli dalam penelitian R&D penting dilakukan

untuk menilai aspek isi, desain, dan kesesuaian media sebelum dilakukan uji coba lapangan (Tegeh & Kirna, 2019: 84).

Validasi materi, dilakukan dengan validator Bapak Dr. Bunari, M.Si selaku dosen Pendidikan Sejarah di Universitas Riau. Validator menyampaikan bahwa materi dalam video animasi sudah sesuai sub materi yang dibahas. Namun, validator memberi masukan untuk perbaikan seperti: 1). Menambahkan peta sebagai *background* utama agar memperkuat konteks sejarah; 2). Menyajikan alur kedatangan bangsa Eropa secara runtut. Berikut ini hasil validasi bersama ahli materi:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor
1	Kesesuaian Materi	10
2	Kebenaran Materi	8
3	Kejelasan Materi	14
4	Keterpaduan Materi dan Media	4
Total Skor		36

Berdasarkan tabel di atas diketahui ada 4 aspek indikator dengan 8 pernyataan pada penilaian materi. Total skor diperoleh yaitu 36 dan jumlah skor maksimal kriteria yaitu 40. Maka, hasil persentase diperoleh sebesar 90% dengan kategori “Sangat Layak”.

Validasi Media, dilakukan dengan Bapak Dr. Suroyo, M.Pd selaku dosen Pendidikan Sejarah di Universitas Riau. Validator menyampaikan bahwa materi dalam video animasi sudah sesuai dengan indikator penilaian. Namun, Validator memberi masukan untuk perbaikan seperti: 1). Menggunakan suara langsung untuk narasi dalam video animasi; 2). Pemilihan warna disesuaikan dengan tema sejarah; 3). Penambahan visualisasi rempah-rempah dalam video animasi. Berikut ini hasil validasi bersama ahli media:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor
1	Tampilan Media	23
2	Teknis	14
3	Manfaat	9
Total Skor		46

Berdasarkan tabel di atas diketahui ada 3 aspek indikator dengan 10 pernyataan pada penilaian media. Total skor diperoleh yaitu 46 dan jumlah skor maksimal kriteria yaitu 50. Maka, hasil persentase diperoleh sebesar 92% dengan kategori “Sangat Layak”.

d. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Rahmadi (2021: 101) menyampaikan bahwa uji coba bertahap diperlukan untuk memperoleh gambaran efektivitas dari media pembelajaran. Sehingga pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba media pembelajaran video animasi pada dua kelompok yaitu kelompok kecil dan kelompok besar.

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil terhadap media video animasi dilakukan pada kelas XI 1 yang melibatkan 10 orang peserta didik. Langkah awal yang dilakukan yaitu: 1). Menyampaikan media yang digunakan dalam pembelajaran sejarah adalah video animasi; 2). Mengarahkan peserta didik untuk menonton video animasi; 3). Meminta peserta didik mengisi angket penilaian dari penggunaan media video animasi. Hasil angket yang diperoleh dari peserta didik yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Indikator	Skor
1	Tampilan Media	89
2	Penyajian Materi	130
3	Manfaat	134
Total Skor		353

Berdasarkan tabel di atas diketahui ada 3 aspek indikator dengan 8 pernyataan pada penilaian media oleh kelompok kecil. Total skor diperoleh yaitu 353 dan jumlah skor maksimal kriteria yaitu 400. Maka, hasil persentase diperoleh sebesar 88,25% dengan kategori “Sangat Layak”.

2) Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar terhadap media video animasi dilakukan pada kelas XI 1 yang melibatkan 27 orang peserta didik. Adapun kegiatan inti yang dilalui dalam proses pembelajaran terdiri dari: 1). Mengarahkan peserta didik untuk menonton dan mengamati video animasi; 2). Peserta didik dibentuk kelompok diskusi dan setiap kelompok menyelesaikan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan materi; 3) Memberikan link video animasi kepada peserta didik untuk mencari sumber informasi; 4). Menyusun jawaban dalam lkp; 5). Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulan dari topik yang dibahas. Selanjutnya, peserta didik mengisi angket penilaian dari penggunaan media video animasi. Hasil angket yang diperoleh dari peserta didik yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Indikator	Skor
1	Tampilan Media	254
2	Penyajian Materi	371
3	Manfaat	366
Total Skor		991

Berdasarkan tabel di atas diketahui ada 3 aspek indikator dengan 8 pernyataan pada penilaian media oleh kelompok besar. Total skor diperoleh yaitu 991 dan jumlah skor maksimal kriteria yaitu 1.080. Maka, hasil persentase diperoleh sebesar 91,75% dengan kategori “Sangat Layak”.

e. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini, evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari produk yang dikembangkan melalui penilaian peserta didik terhadap penggunaan video animasi dalam pembelajaran sejarah. Penilaian tersebut akan menjadi perbaikan kedepannya agar lebih maksimal dalam proses pembelajaran.

1) Peserta Didik Kelompok Kecil

Peserta didik menyampaikan bahwa tampilan desain disajikan dengan menarik, materi mudah untuk dipahami, dan video animasi mampu menarik fokus peserta didik. Namun, terdapat kekurangan dari penyampaian peserta didik seperti, adanya transisi gambar yang berjalan terlalu cepat, musik instrumen sedikit besar dibanding suara narasi.

2) Peserta Didik Kelompok Besar

Peserta didik menyampaikan bahwa media video animasi disajikan dengan tampilan yang menarik, memperjelas pemahaman sejarah dengan bahasa yang mudah dipahami, menarik fokus peserta didik dan mendorong keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Namun demikian, terdapat kekurangan yang disampaikan oleh peserta didik terhadap video animasi seperti, kemunculan beberapa gambar tidak sesuai dengan narasi yang dijelaskan.

Masukan yang diberikan peserta didik akan menjadi penyempurnaan kedepannya agar media lebih maksimal dalam proses pembelajaran. Hal ini, sejalan dengan pendapat

Wibawa (2020: 93) bahwa evaluasi sangat penting dilakukan agar produk yang dikembangkan efektif dan sesuai kebutuhan.

2. Kelayakan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Sejarah

Kelayakan media video animasi diperoleh dari beberapa tahapan yang dilalui, seperti validasi materi, validasi media dan penilaian oleh peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari data yang disajikan berikut:

Tabel 5. Penilaian Ahli Materi, Media dan Peserta Didik

No	Tahap Penilaian	Skor	Persentase	Ket
1	Penilaian Ahli Materi	36	90%	Sangat Layak
2	Penilaian Ahli Media	46	92%	Sangat Layak
3	Penilaian Peserta Didik Klp Kecil	353	88,25%	Sangat Layak
4	Penilaian Peserta Didik Klp Besar	991	91,75%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa penilaian dari ahli materi mencapai persentase 90% dan penilaian dari ahli media mencapai persentase 92%, keduanya termasuk pada kategori “Sangat Layak”. Sementara penilaian dari peserta didik kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 88,25% dan penilaian dari kelompok besar diperoleh persentase sebesar 91,75%, keduanya termasuk pada kategori “Sangat Layak”. Pengkategorian tersebut didasarkan pada kriteria skala interpretasi dari Riduwan dalam (Saski & Sudarwanto, 2021: 3) dengan interval 81-100% merupakan kategori sangat layak. Maka, media video animasi dapat dikatakan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah. Hal ini sejalan dengan teori Munadi (2020: 82) bahwa media video animasi dapat meningkatkan fokus dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi karena menggabungkan elemen visual dan audio secara bersamaan.

3. Keefektifan Media Video Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Sejarah di Kelas XI 1 SMAN 1 Sentajo Raya

Keefektifan media video animasi diukur dengan instrumen angket minat belajar peserta didik. Penilaian keefektifan media video animasi dilakukan sebanyak dua kali pertemuan di kelas XI 1 SMAN 1 Sentajo Raya yang melibatkan 27 orang peserta didik. Penilaian dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan media dalam pembelajaran sejarah. Ada empat indikator untuk menilai minat belajar peserta didik yaitu perasaan senang, perhatian, perasaan tertarik, dan keterlibatan peserta didik (Rahmawati, 2024: 27-33). Hasil angket minat belajar peserta didik tertera pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Video Animasi

No	Indikator	Penggunaan Media Video Animasi	
		Sebelum	Sesudah
1	Perasaan Senang	55,55%	85,55%
2	Perhatian	57,77%	87,03%
3	Perasaan Tertarik	57,03%	88,88%
4	Keterlibatan Peserta Didik	60,37%	83,70%

Berdasarkan tabel minat belajar di atas diketahui bahwa pada indikator perasaan senang diperoleh persentase sebesar 55,55% (cukup tinggi) dan mengalami peningkatan sebesar 85,55% (sangat tinggi). Pada indikator perhatian diperoleh persentase sebesar 57,77% (cukup tinggi) dan mengalami peningkatan sebesar 87,03% (sangat tinggi). Pada indikator perasaan tertarik diperoleh persentase sebesar 57,03% (cukup tinggi) dan mengalami peningkatan sebesar 88,88% (sangat tinggi). Terakhir, pada indikator keterlibatan peserta didik diperoleh persentase sebesar 60,37% (cukup tinggi) dan mengalami peningkatan sebesar 83,70% (sangat tinggi).

Hasil perolehan tersebut menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik dari sebelum penggunaan media video animasi berada pada kategori “Cukup Tinggi” dan sesudah penggunaan media video animasi berada pada kategori “Sangat Tinggi” dalam pembelajaran sejarah. Pengkategorian tersebut berlandaskan kepada kriteria minat belajar peserta didik dari Arikunto dalam (Batu-Bara dkk., 2021: 4) dengan interval 41-60% termasuk kategori cukup tinggi dan interval 81-100% termasuk kategori sangat tinggi. Daryanto (2020: 45) berpandangan bahwa media pembelajaran audiovisual, termasuk animasi dapat meningkatkan perhatian, fokus, serta ketertarikan peserta didik karena mampu memaparkan informasi melalui kombinasi gambar, suara dan gerak. Dengan demikian, penggunaan media video animasi “Efektif” untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

SIMPULAN

1. Simpulan

- a. Proses pengembangan media video animasi menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tahap Analisis, melakukan analisis terkait karakteristik peserta didik dan analisis materi pembelajaran. Tahap Rancangan, melakukan pengumpulan data, penyusunan materi sejarah, dan pembuatan alur cerita untuk video animasi. Tahap Pengembangan, melakukan pembuatan produk yaitu video animasi dengan bantuan platform *doratoon* dan dilanjutkan validasi ahli materi, ahli media serta revisi. Tahap Implementasi, melakukan uji coba pada kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Tahap Evaluasi, melakukan penilaian terhadap kelebihan dan kekurangan pada media video animasi yang diperoleh dari hasil respon peserta didik.
- b. Hasil uji kelayakan media video animasi diperoleh melalui penilaian oleh ahli materi, ahli media dan respon peserta didik. Penilaian dari ahli materi diperoleh persentase sebesar 90% dan ahli media diperoleh persentase sebesar 92%, keduanya tergolong kategori “Sangat Layak”. Sementara, respon dari peserta didik kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 88,25% dan respon dari peserta didik kelompok besar diperoleh persentase sebesar 91,75%, keduanya tergolong kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian, media video animasi “Sangat Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran sejarah.
- c. Keefektifan media video animasi diperoleh dari penilaian angket minat belajar peserta didik. Hasil perolehan menunjukkan peningkatan minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media video animasi. Indikator perasaan senang diperoleh persentase 55,55% meningkat menjadi 85,55%. Indikator perhatian diperoleh persentase 57,77% meningkat menjadi 87,03%. Indikator perasaan tertarik diperoleh persentase 57,03% meningkat menjadi 88,88%. Indikator keterlibatan peserta didik 60,37% meningkat menjadi 83,70%. Keempat indikator tersebut tergolong kedalam kategori “Cukup Tinggi” dan “Sangat Tinggi”. Maka, media video animasi “Efektif” untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

2. Saran

Beberapa masukan untuk penelitian ini kedepannya yaitu media pembelajaran video animasi tidak hanya berfokus pada tujuan meningkatkan minat belajar saja, tetapi dapat dikembangkan secara luas untuk tujuan yang lain. Proses pengembangan video animasi hendaknya diperhatikan kualitas dari ilustrasi, animasi dan kejernihan audio narasi. Hal ini agar penjelasan dalam video animasi tersampaikan secara lebih efektif kepada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, B. (2023). *Penelitian Pendidikan: Teori dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran* (Edisi Revi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Asril. (2022). Menumbuhkan Kesadaran Sejarah Generasi Muda Melalui Kearifan Lokal Budaya Melayu Riau. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah*, 4(1), 11–17.
- Auliaturrahmah, S., Suroyo, Hermita, N., Alim, J. A., & Ibrahim, B. (2021). *Analisis Pengetahuan Kompetensi Profesional Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar*. 4(2), 170–190.
- Batu-Bara, Y. A., Zetriuslita, Dahlia, A., & Effendi, L. A. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran E-comic Aritmatika Sosial Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Derivat*, 8(1), 1–10.
- Daryanto. (2020). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Mahardika, M. D. G. (2021). Pendidikan Sejarah Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(1), 67–70.
- Munadi, Y. (2020). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Pribadi, B. A. (2020). *Desain dan Pengembangan Program Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rahmadi, H. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Rahmawati, R. K. N. (2024). *Minat Belajar: Konsep Dasar, Indikator & Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Sari, E. M., & Arianto, F. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Pokok Indonesia Zaman Praaksara di SMA Negeri 4 Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(1), 2–5.
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1–7.
- Siregar, D. T., Bunari, Asril, Ahmal, & Antosa, Z. (2024). *Pengembangan Media Komik Digital pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas XI IPS*. 2(1), 63–73.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)* (Edisi Ke-5). Bandung: Alfabeta.
- Suroyo, Putra, B. M., Ibrahim, B., Yanuar, Fikri, A., & Bunari. (2021). Implementation of Malay Culture in History Subject. *SALUS CULTURA: Jurnal Pembangunan Manusia dan Kebudayaan*, 1(2), 143–152.
- Teguh, I. M., & Kirna, I. M. (2019). *Metode Pengembangan Media Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha Press.
- Uno, H. B., & Lamatenggo, N. (2020). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibawa, B. (2020). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.