



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI POWTOON BERBASIS SEJARAH LOKAL PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA KELAS X DI SMA NEGERI 8 KOTA JAMBI

Eka Atmassari¹, Reka Seprina²

ekaatmasari@gmail.com¹, reka.seprina@unja.ac.id²

Universitas Jambi^{1,2}

Informasi Artikel

Kata Kunci :

Media Pembelajaran, Animasi Powtoon, Sejarah Lokal

Keywords:

Learning Media, Powtoon Animation, Local History.



This is an open access article under the [CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.

Copyright ©2023 by Author.
Published by Universitas Jambi

ABSTRAK

Tujuan pendidikan sejarah adalah untuk meningkatkan pengetahuan, kognisi, emosi dan gerak psikologis, memahami nilai yang terkandung dalam setiap peristiwa sejarah, sehingga menumbuhkan rasa jati diri bangsa untuk menghadapi tantangan masa depan. Namun pada kenyataannya sangat berbeda dengan mempelajari sejarah, yang bukannya memberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan tersebut, justru terkesan suram, sia-sia, hafalan, dan tumpul, sehingga perlu diusahakan cara untuk mengatasi masalah tersebut. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan Media Pembelajaran Powtoon berbasis sejarah lokal Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMA Negeri 8 Kota Jambi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran Animasi Powtoon berbasis sejarah lokal pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X di SMA Negeri 8 Kota Jambi sangat layak untuk digunakan

dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu media pembelajaran Animasi Powtoon berbasis sejarah lokal dapat mengatasi permasalahan pembelajaran sejarah dan meningkatkan keaktifan siswa, sehingga media pembelajaran Animasi Powtoon berbasis sejarah lokal pada mata pelajaran sejarah menjadi sebuah media yang dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan dan membangkitkan semangat siswa dalam belajar sejarah di SMA.

ABSTRACT

The purpose of history education is to increase knowledge, cognition, emotion and psychological movement, to understand the values contained in each historical event, so as to foster a sense of national identity to face future challenges. However, in reality it is very different from studying history, which instead of providing an opportunity to develop these abilities, instead seems gloomy, futile, rote and dull, so it is necessary to find ways to overcome these problems. The purpose of this study was to develop Powtoon learning media based on local history in class X Indonesian history at SMA Negeri 8 Jambi City. The results showed that the development of Powtoon Animation learning media based on local history in class X Indonesian history at SMA Negeri 8 Jambi City was very feasible to use in learning activities. In addition, local history-based Powtoon Animation learning media can overcome the problems of learning history and increase student activity, so that local history-based Powtoon Animation learning media in history subjects becomes a medium that can provide an interesting, fun learning experience and arouse students' enthusiasm in learning history. in senior high school.

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah adalah suatu kegiatan pengajaran dimana guru menjelaskan kepada siswa gambaran tentang kehidupan sosial masa lampau yang

berkaitan dengan peristiwa penting dan mempunyai arti khusus. Mempelajari sejarah merupakan salah satu cara pembentukan sikap dalam masyarakat. Sikap sosial meliputi saling menghargai, menghargai perbedaan, toleransi dan keinginan untuk hidup berdampingan dalam nuansa multi budaya. Pembelajaran sejarah juga dapat digambarkan sebagai proses internalisasi nilai peristiwa masa lalu berupa asal-usul, silsilah, pengalaman kolektif, dan contoh-contoh partisipan sejarah. Pembelajaran dirancang untuk menghasilkan orang-orang yang cerdas dan cerdas, sehingga mempelajari sejarah memerlukan pendekatan terprogram untuk menghasilkan hasil yang berkualitas, yang mencakup pemahaman peristiwa sejarah negara dan meniru kebijaksanaan dan sikap bijaksana para tokoh sejarah.

Belajar sejarah datang dengan banyak masalah. Pertama, belajar biasanya membosankan dan sepihak. Kedua, pengajar sejarah tidak memahami bagaimana mengajarkan sejarah secara filosofis. Terakhir, pengajar tidak memahami fungsi dan tujuan pembelajaran sejarah. Siswa menjadi tidak tertarik untuk mempelajari sejarah sebagai akibat dari masalah ini, dan beberapa bahkan terlibat dalam kegiatan sosial seperti berbicara dengan teman, bermain dengan gadget mereka, menyelesaikan tugas pekerjaan rumah lainnya, atau bahkan tertidur.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 8 Kota Jambi yang dilaksanakan pada hari senin, 7 November 2022 pukul 13:00 memperoleh informasi bahwa pembelajaran sejarah masih belum optimal dikarenakan beberapa permasalahan salah satunya yaitu pembelajaran sejarah di SMA sering dianggap pembelajaran yang mudah dan digampangkan, pelajaran sejarah juga dianggap sebagai pelajaran yang membosankan dan kurang menarik karna penuh dengan beban hafalan, dan dianggap tidak memiliki manfaat bago siswa dan tidak membangkitkan sifat berfikir kirtis serta jauh dari realita kehidupan.

Berdasarkan dengan permasalahan pembelajaran sejarah di SMA Negeri 8 Kota Jambi tersebut upaya yang dapat dilakukan salah satunya adalah mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar suasana pembelajaran tidak lagi membosankan. Melihat begitu pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mata pelajaran Sejarah Indonesia, maka guru SMA Negeri 8 Kota Jambi diyakini mempunyai keahlian dalam mengembangkan media pembelajaran yang tepat, salah satunya yaitu, penggunaan media pembelajaran berbasis animasi *powtoon*. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dapat membuat peserta didik semangat belajar dan menyajikan informasi yang lebih menarik, terpercaya, dan memudahkan penafsiran informasi (rizki,2018:17).

Media pembelajaran menurut Wulandari (2018:78) adalah perantara yang mempermudah guru dalam mengkomunikasikan informasi kepada siswa dan memungkinkan pembelajaran tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran. Segala sesuatu yang dengan sengaja mengirimkan atau menyalurkan pesan dari sumber belajar ke dalam lingkungan belajar yang mendukung dimana pengguna dapat menyelesaikan proses belajar dengan cepat dan efektif dianggap media belajar. (Arsyhar, 2020:8).

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 8 Kota Jambi yang dilaksanakan pada hari senin, 7 November 2022 pukul 13:00 bahwa penggunaan dan pemanfaatan media sebagai alat atau sebagai penunjang proses belajar mengajar masih jarang. Papan tulis, spidol, bahan gambar, dan bahan *power point* adalah satu-satunya bahan dan instrumen yang digunakan oleh instruktur sejarah. Meskipun saat ini ada instrumen seperti komputer dan proyektor yang harus digunakan oleh instruktur untuk membantu pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, dalam hal ini, penggunaan media sekolah menengah secara mengejutkan masih kurang dimanfaatkan. Satu-satunya strategi pembelajaran yang digunakan guru adalah format ceramah dan tanya jawab. Akibatnya, pembelajaran sejarah dianggap sebagai topik yang membosankan dan menyebabkan hasil belajar siswa tidak maksimal.

Media pembelajaran animasi *Powtoon* merupakan sebuah alat pembuat video untuk presentasi dan media edukasi, media pembelajaran animasi *Powtoon* bisa juga disebut sebuah program aplikasi online yang dapat ditemukan di internet. Menurut satu perspektif, *Powtoon* adalah layanan internet khusus yang menawarkan elemen animasi yang menarik sekaligus menyebarkan pesan melalui film. Definisi ini mengarah pada kesimpulan bahwa video dengan animasi yang menarik adalah hasil dari media *Powtoon*. Menurut Wulandari, dkk (2018:4), "Salah satu media audio visual yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah *powtoon*" yang sejalan dengan pandangan tersebut. Berdasarkan argumen ini dapat menunjukkan bahwa media *powtoon* adalah contoh format audio-visual yang dapat dilihat dan didengar. Sudut pandang ini memberikan penjelasan mengapa elemen animasi *Powtoon* sangat menghibur dan mudah dibuat. *Powtoon* merupakan *software* yang dapat digunakan untuk membuat film animasi dengan berbagai fitur yang masih mudah digunakan. Ini dapat diakses secara online dan berguna untuk pengajaran karena merupakan jenis media yang menggabungkan suara dan visual.

Media pembelajaran animasi *powtoon* berbasis sejarah local merupakan salah satu jenis program aplikasi yang menggunakan akses internet yang dapat memuat tentang peristiwa sejarah local yang terdapat disekitar siswa. Melalui penggunaan media pembelajaran animasi *powtoon* pada pembelajaran berbasis sejarah lokal diharapkan dapat membantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebab dengan adanya media pembelajaran animasi *powtoon* berbasis sejarah lokal dapat meningkatkan sikap-sikap kesejarahan peserta didik dalam segi afektif maupun kognitif serta mampu mengetahui dan memahami peristiwa serta peninggalan kesejarahan yang berada di daerah tempat tinggalnya.

Dengan adanya media pembelajaran animasi *powtoon* meliputi desain visual *backdrop* yang jelas dan berwarna-warni, grafik animasi, bahkan musik yang dapat ditambahkan ke dalam film sehingga menjadi pembelajaran yang menarik, dapat menarik minat dan perhatian siswa selama proses pembelajaran sejarah (Wulandari, 2020:5).

Animasi *Powtoon* Digital adalah salah satu jenis animasi *Powtoon* yang digunakan dalam materi pendidikan sejarah lokal .Proses pengenalan dapat

dioptimalkan dan diarahkan pada pencapaian pengetahuan dan suasana penguasaan yang lebih menarik bagi siswa dengan menggunakan sumber belajar yang imajinatif, kreatif, dan beragam. Media pembelajaran animasi *powtoon* yang dimaksud adalah animasi yang menampilkan gambar peninggalan purbakala. Dengan adanya animasi tersebut, siswa dapat diajak untuk melihat peninggalan tersebut dalam bentuk audio visual. Sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi yang diberikan tanpa harus berimajinasi yang tidak selalu sesuai dengan kenyataan. Terutama materi yang dekat dengan kehidupan siswa yang berbasis sejarah local sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan paparan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di SMA Negeri 8 Kota Jambi”. Dimana penelitian ini perlu dilakukan dan bertujuan membantu permasalahan yang terjadi pada siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut dengan *Research and Development* dengan pendekatan pengembangan model penelitian Kemp. Model Kemp merupakan sebuah model desain pembelajaran yang sangat luwes, karena pengembangan pembelajaran dapat dimulai dari komponen mana saja. Sujarwo (dalam Reksiana, 2022:115) menyatakan model Kemp atau yang disebut rancangan instruksional, terdiri dari delapan langkah yaitu : (1) menentukan tujuan dan topic pengembangan, (2) analisis karakteristik siswa, (3) tujuan pembelajaran, (4) materi pembelajaran, (5) pre-test, (6) memilih model pendekatan, strategi dan metode, (7) sarana prasarana, fasilitas, modul, dan (8) evaluasi.

Penelitian ini dilakukan dalam konteks mata pelajaran sejarah Indonesia di kelas X IPS 2 SMA Negeri 8 kota Jambi. Pengujian ini menggunakan populasi kelas X IPS 2 di SMA Negeri 8 Kota Jambi dan terdiri dari beberapa sampel yang akan dilakukan uji coba kelompok kecil sebanyak 8 siswa. kemudian dalam uji coba kelompok besar sebanyak 16 orang, yang terakhir adalah pemeriksaan produk yang dikembangkan dengan menggunakan pola 32 siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 8 Kota Jambi.

Metode analisis data kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Hasil pemeriksaan tuntutan kebutuhan guru dan siswa serta analisis pembelajaran sejarah digunakan untuk membuat catatan kualitatif yang kemudian digunakan untuk mendeskripsikan pendekatan fakta kualitatif ini. Kemudian diperoleh catatan kuantitatif dari hasil analisis lembar angket evaluasi perbaikan media yang telah dilakukan uji coba pada peserta didik kelas X IPS 2. Efek analisis data kuantitatif yang digunakan pada penelitian ini menggunakan evaluasi validitas uji implementasi perlembangan produk melalui pengukuran bentuk skala Likert dengan kriteria: a)

sangat sesuai = 5; b) sesuai= empat; c) cukup sesuai = tiga; d) kurang sesuai = 2; dan e) tidak sesuai = 1. Dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil analisis rumus di atas, diperoleh kelayakan pengembangan produk, dan nilai acuan yang diperoleh dari interval skor analisis data adalah:

Tabel 1 Interval Skor Analisis Data

| No | Persentase | Kategori | Keterangan |
|----|------------|---------------|------------------------------------|
| 1. | 81% - 100% | Sangat Baik | Sangat layak, tidak perlu direvisi |
| 2. | 61% - 80% | Baik | Layak, tidak perlu direvisi |
| 3. | 41% - 60% | Cukup | Cukup Layak, perlu direvisi |
| 4. | 21% - 40% | Kurang | Kurang layak, perlu direvisi |
| 5. | 0% - 20% | Sangat Kurang | Sangat kurang layak, perluDirevisi |

Sumber: Arikunto (2018:12)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran Animasi Powtoon Berbasis Sejarah Lokal

Menurut Fitriana (2018:59), media pembelajaran adalah alat atau fasilitas pendukung yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan agar diterima dengan baik. Secara umum, media juga digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran, yaitu menyajikan atau mendemonstrasikan informasi dan pengetahuan kepada individu dan kelompok. Dalam konteks ini, media dapat dilihat sebagai alat untuk kegiatan pembelajaran. Media dapat digunakan untuk mengaktifkan penggunaannya untuk memperoleh informasi dan pengetahuan yang diperlukan.

Suatu media pembelajaran dapat dikatakan baik jika memiliki metrik. Berikut ini beberapa ahli mempertimbangkan indikator media pembelajaran Menurut Rivai (2018:11), indikator media pembelajaran yang disusun dengan baik ada lima, yaitu:

1. Relevansi atau kesesuaian
2. Kemampuan Guru
3. Kemudahan Penggunaan
4. Ketersediaan
5. Kebermanfaatan

Media yang dikembangkan adalah media *Powtoon* Animation. Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* adalah aplikasi online yang ada di Internet sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi dan media pembelajaran. Animasi *Powtoon* yang diungkapkan oleh Fitriyani (2019:5) adalah layanan berbasis web untuk menghasilkan karakteristik animasi yang menarik, Perangkat lunak ini menawarkan berbagai fitur menarik, seperti tulisan tangan dinamis dan animasi kartun, efek transisi halus, dan pengaturan garis waktu yang mudah digunakan. Tidak heran jika

Powtoon telah mendapatkan popularitas yang begitu luas. Dengan *Powtoon*, pembuatan film animasi yang menawan dimungkinkan bisa terjadi dan dapat dimasukkan ke dalam pelajaran sejarah agar bisa meningkatkan pengalaman belajar dengan menjadikannya lebih menarik dan merangsang bagi siswa. Ini, pada gilirannya, menarik minat mereka dan menarik perhatian mereka, yang pada akhirnya mengarah pada proses pembelajaran sejarah yang lebih bermanfaat. Definisi ini mengarah pada kesimpulan bahwa video dengan animasi yang menarik salah satunya adalah keluaran dari media *Powtoon*. Dari pernyataan tersebut, Wulandari *et al* (2018:4) menyebutkan bahwa “salah satu media audiovisual yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah *powtoon*”. Dari pernyataan ini menyatakan bahwa media *powtoon* adalah jenis media audio visual yang dapat dilihat dan didengar. Dari pendapat tersebut dijelaskan bahwa fitur animasi dalam *powtoon* sangat menarik namun mudah dalam pembuatannya. *Powtoon* merupakan *software* yang dapat digunakan untuk membuat video animasi dengan berbagai fitur namun mudah digunakan, dapat diakses secara online dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena merupakan media yang menggabungkan penggunaan visualisasi dan suara.

Media pembelajaran animasi *powtoon* berbasis sejarah local merupakan salah satu jenis program aplikasi yang menggunakan akses internet yang dapat memuat tentang peristiwa sejarah local yang terdapat disekitar siswa. Melalui penggunaan media pembelajaran animasi *powtoon* pada pembelajaran berbasis sejarah lokal diharapkan dapat membantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebab dengan adanya media pembelajaran animasi *powtoon* berbasis sejarah lokal dapat meningkatkan sikap-sikap kesejarahan peserta didik dalam segi afektif maupun kognitif serta mampu mengetahui dan memahami peristiwa serta peninggalan kesejarahan yang berada di daerah tempat tinggalnya.

Pemaparan di atas, peneliti mencoba menerapkan media pembelajaran ini, yang sebelumnya harus dilakukan validasi oleh tim ahli media pembelajaran Animasi *Powtoon* terlebih dahulu. Naskah baru sempurna dan dapat diuji cobakan apabila disetujui dan ditanda tangani oleh tim ahli media.

Gambar 1 Media pembelajaran Animasi *Powtoon* berbasis sejarah lokal





Untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran Animasi *Powtoon* berbasis sejarah lokal maka penulis melakukan beberapa tahap uji coba, berikut rangkaian uji coba yang dilakukan oleh penulis:

1. Deskripsi Analisis Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Berupa uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 8 orang yang dimana dalam satu kelompoknya terdiri dari 4 orang dengan tingkat prestasi sejarah tinggi, dan 4 orang dari prestasi sejarah rendah diambil dari sampel kelas X IPS 2 semester 1 di SMA Negeri 8 Kota Jambi tahun ajaran 2022/2023. Uji coba kelompok kecil dimaksudkan untuk mengidentifikasi permasalahan awal yang terjadi ketika media pembelajaran digunakan sebelum uji coba kelompok besar dilaksanakan.

a. Analisis Normalitas Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Media animasi *Powtoon* Berbasis Sejarah Lokal.

Untuk sampel kelas X IPS 2 dilakukan uji coba kelompok kecil dan untuk meringkas hasil pengolahan data dilakukan berdasarkan uji coba normalitas sampel dan terlihat data berdistribusi normal. Berikut data hasil uji normalitas menggunakan *Saphiro Wilk* dengan bantuan SPSS 26:

Tabel 2 Rangkuman Pengolahan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Berbasis Sejarah Lokal.

| Case Processing Summary | | | | | | |
|-------------------------|-------|---------|---------|---------|-------|---------|
| | Cases | | | | | |
| | Valid | | Missing | | Total | |
| | N | Percent | N | Percent | N | Percent |
| uji coba kecil | 8 | 100.0% | 0 | 0.0% | 8 | 100.0% |

Sumber : SPSS 26 (Data diolah peneliti 2023)

Tabel 3 Uji Normalitas Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS 2

| Tests of Normality | | | | | | |
|--------------------|----------------------------------|----|-------|-----------|--------------|------|
| | Kolmogoro v-Smirnov ^a | | | | Shapiro-Wilk | |
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | Df | Sig. |
| uji coba kecil | .201 | 8 | .200* | .942 | 8 | .628 |

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : SPSS 26 (Data diolah peneliti 2023)

Berdasarkan data tabel 1.3 dan 1.4 diatas adalah jumlah sampel data kelas X IPS 2 sebanyak 8 data. Dari hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk*

diperoleh data sampel siswa kelas X IPS 1 mata pelajaran sejarah Indonesia Sig, .628 dimana nilai ini dari 0,050 maka data berdistribusi normal. Jadi dari Uji normalitas di kelas X IPS 2 mata pelajaran Sejarah semester ganjil tahun ajaran 2022/2023, dapat di simpulkan bahwa data satu sampel berdistribudi secara normal.

b. Analisis Hasil Uji Coba *One Sample T-test* Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Berbasis Sejarah Lokal.

Dari hasil analisis media pembelajaran animasi *Powtoon* berbasis sejarah lokal yang diberikan kepada siswa, apakah layak atau tidak dapat dilihat dari hasil uji t berikut dengan menggunakan SPSS 26:

Tabel 4 Uji *One Sample T-test* Media Pembelajaran Animasi

Powtoon Berbasis Sejarah Lokal

| One-Sample Statistics | | | | |
|-----------------------|---|-------|----------------|-----------------|
| | N | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| uji kelompok kecil | 8 | 22.75 | 3.919 | 1.386 |

Sumber : SPSS 26 (Data diolah peneliti 2023)

Tabel 5. Uji-t Pada Kelas X IPS 2 Mata Pelajaran Sejarah Indonesia

| One-Sample Test | | | | | | |
|-----------------|-----------------|----|-----------------|-----------------|---|-------|
| | Test Value = 19 | | | | | |
| | t | Df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | | | | Lower | Upper |
| uji coba kecil | .541 | 7 | .605 | .750 | -2.53 | 4.03 |

Berdasarkan tabel 1.5 dan 1.6 dapat diinterpretasikan bahwa sebanyak 8 siswa yang mengikuti uji *One Sample T-test*. Tabel diatas dapat dilihat bahwa rata-rata kelas X IPS 2 adalah 22,75 dengan peningkatan sebesar 0,605.

Tabel 6 Tabel Analisis Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

| Skala Penilaian | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
|---------------------------------|----|----|-----|---|---|--------------|
| Jumlah Skor | 14 | 30 | 36 | 0 | 0 | 80 |
| Jumlah x skala penilaian | 14 | 60 | 108 | 0 | 0 | 182 |
| Rerata | | | | | | 22,75 |
| %Total | | | | | | 45,5% |
| Keterangan | | | | | | Cukup |

Hasil uji T ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Animasi *Powtoon* berbasis sejarah lokal cukup layak untuk dikembangkan pada mata pelajaran Sejarah Indonesia, dengan perolehan jumlah skor sebanyak 80 perolehan jumlah total dikali dengan skala penilaian sebanyak 182, dengan Nilai evaluasi kelayakan produk rata-rata adalah 22,75, dan persentase

kelayakan adalah 45,5%, yang cukup. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran animasi *Powtoon* berbasis sejarah lokal masih bernilai rendah dan cukup didemonstrasikan, sehingga implementasi media pembelajaran animasi *Powtoon* berbasis sejarah lokal perlu dimodifikasi dan diulangi dalam uji coba kelompok besar.

2. Deskripsi Analisis Uji coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar yang terdiri dari 16 orang yang dimana dalam satu kelompoknya terdiri dari 8 orang dengan tingkat prestasi sejarah tinggi, dan 8 orang dari prestasi sejarah rendah diambil dari sampel kelas X IPS 2 semester ganjil di SMA Negeri 8 Kota Jambi tahun ajaran 2022/2023. Uji coba kelompok besar dimaksudkan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki permasalahan yang terjadi pada saat media pembelajaran digunakan dalam uji coba kelompok kecil sebelum nantinya dilaksanakan uji coba produk.

a. Analisis Normalitas Hasil Uji Coba Kelompok Besar Media Animasi *Powtoon* Berbasis Sejarah Lokal

Untuk Sampel kelas X IPS 2 dilakukan uji coba kelompok besar dan untuk meringkas hasil pengolahan data dilakukan berdasarkan uji normalitas sampel dan terlihat data berdistribusi normal. Berikut data hasil uji normalitas menggunakan Saphiro Wilk dengan bantuan SPSS 26 :

Tabel. 1.7. Rangkuman Pengolahan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Berbasis Sejarah Lokal

| Case Processing Summary | | | | | | |
|-------------------------|-------|---------|---------|---------|-------|---------|
| | Cases | | | | | |
| | Valid | | Missing | | Total | |
| | N | Percent | N | Percent | N | Percent |
| uji kelompok besar | 16 | 100.0% | 0 | 0.0% | 16 | 100.0% |

Sumber: SPSS 26 (Data diolah oleh peneliti 2023)

Tabel 1.8. Uji Normalitas Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Berbasis Sejarah lokal Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X IPS 2

| Tests of Normality | | | | | | |
|--------------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| uji kelompok besar | .169 | 16 | .200* | .936 | 16 | .302 |

a

.Liliefors Significance Correction

Sumber : SPSS 26 (Data diolah peneliti 2023)

Berdasarkan data tabel 1.8 dan 1.9 di atas df adalah jumlah sampel data kelas X IPS 2 sebanyak 16 data. Dari hasil uji normalitas *Shapiro - Wilk* diperoleh data sampel siswa kelas X IPS 2 mata pelajaran sejarah Indonesia Sig. 0,302 dimana nilai ini lebih dari 0,050 maka data berdistribusi normal. Jadi, dari uji normalitas di kelas X IPS 2 mata pelajaran Sejarah Indonesia semester ganjil tahun ajaran

2022/2023, dapat disimpulkan bahwa data satu sampel berdistribusi secara normal.

b. Analisis Hasil Uji *One Sample T-test* Media Pembelajaran animasi *Powtoon* Berbasis Sejarah Lokal

Dari hasil analisis media pembelajaran Animasi *Powtoon* berbasis sejarah lokal yang diberikan kepada siswa, apakah layak atau tidak dapat dilihat dari hasil uji t berikut dengan menggunakan SPSS 26 :

Tabel. 1.9. Uji *One Sample T- test* Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Berbasis Sejarah Lokal

| One-Sample Statistics | | | | |
|-----------------------|----|-------|----------------|-----------------|
| | N | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| uji coba besar | 16 | 31.94 | 2.516 | .629 |

S

Sumber : SPSS 26 (Data diolah peneliti 2023)

Tabel. 1.10. Uji-t Pada Kelas X IPS 2 Mata Pelajaran Sejarah Indonesia

| One-Sample Test | | | | | | |
|-----------------|-----------------|----|-----------------|-----------------|---|-------|
| | Test Value = 19 | | | | | |
| | T | Df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | | | | Lower | Upper |
| uji coba besar | -.099 | 15 | .922 | -.062 | -1.40 | 1.28 |

S

Sumber : SPSS 26 (Data diolah peneliti 2023)

Berdasarkan tabel 1.10 dan 1.11 dapat diinterpretasikan bahwa sebanyak 16 siswa yang mengikuti uji coba kelompok besar dengan melakukan uji *One Sample T-test*. Tabel di atas dapat dilihat bahwa rata-rata kelas X IPS 2 adalah 31,94 dengan peningkatan sebesar 0,922.

Tabel 1.11. Tabel Analisis Penilaian Uji Coba Besar

| Skala Penilaian | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
|--------------------------|---|----|-----|-----|---|-------------|
| Jumlah Skor | 0 | 36 | 56 | 68 | 0 | 160 |
| Jumlah x skala penilaian | 0 | 72 | 168 | 272 | 0 | 512 |
| Rerata | | | | | | 32 |
| %Total | | | | | | 63,87% |
| Keterangan | | | | | | Baik |

Hasil uji T ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Animasi *Powtoon* berbasis sejarah lokal baik untuk dikembangkan pada mata pelajaran sejarah Indonesia dengan perolehan jumlah skor 160, perolehan jumlah total dikali skala penilaian kelayakan produk sebesar 512, dengan perolehan rerata

skala penilaian yakni sebanyak 32 dan persentase sebesar 63,87% dengan kriteria baik. Maka dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* berbasis Sejarah Lokal memiliki nilai yang baik, namun diperlukan penyempurnaan pada keterlaksanaan media pembelajaran Animasi *Powtoon* berbasis sejarah lokal dan dilakukan uji coba kembali pada uji coba produk, guna memverifikasi kelayakan media pembelajaran Animasi *Powtoon* berbasis sejarah lokal.

3. Deskripsi Analisis Uji Coba Produk

Uji coba produk yang terdiri dari 32 orang yang dimana dalam satu kelompoknya terdiri dari 16 orang dengan tingkat prestasi sejarah tinggi, dan 16 orang dari prestasi sejarah rendah diambil dari sampel kelas X IPS 2 semester ganjil di SMA Negeri 8 Kota Jambi tahun ajaran 2022/2023. Uji coba produk dimaksudkan untuk memverifikasi media pembelajaran Animasi *Powtoon* berbasis sejarah lokal.

a. Analisis Normalitas Hasil Uji Coba Produk Media Animasi *Powtoon* Berbasis Sejarah Lokal

Untuk Sampel kelas X IPS 2 dilakukan uji coba produk dan untuk meringkas hasil pengolahan data dilakukan berdasarkan uji normalitas sampel dan terlihat data berdistribusi normal. Berikut data hasil uji normalitas menggunakan *Saphiro Wilk* dengan bantuan SPSS 26 :

Tabel. 1.12. Rangkuman Pengolahan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Berbasis Sejarah local

| Case Processing Summary | | | | | | |
|-------------------------|-------|---------|---------|---------|-------|---------|
| | Cases | | | | | |
| | Valid | | Missing | | Total | |
| | N | Percent | N | Percent | N | Percent |
| uji produk | 32 | 100.0% | 0 | 0.0% | 32 | 100.0% |

Sumber : SPSS 26 (Data diolah peneliti2023)

Tabel. 1.13. Uji Normalitas Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Berbasis Sejarah Lokal

| Tests of Normality | | | | | | |
|--------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| uji produk | .186 | 32 | .006 | .937 | 32 | .061 |

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : SPSS 26 (Data diolah peneliti2023)

Berdasarkan data tabel 1.11 dan 1.12 di atas df adalah jumlah sampel data kelas X IPS 2 sebanyak 32 data. Dari hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* diperoleh data sampel siswa kelas X IPS 2 mata pelajaran sejarah Indonesia Sig. 0,061 dimana nilai ini lebih dari 0,050 maka data berdistribusi normal. Jadi, dari uji normalitas di kelas X IPS 2 mata pelajaran Sejarah Indonesia semester genap tahun ajaran 2022/2023, dapat disimpulkan bahwa data satu sampel berdistribusi secara normal.

b. Analisis Hasil Uji *One Sample T-test* Media Pembelajaran animasi *Powtoon* Berbasis Sejarah Lokal

Dari hasil analisis media pembelajaran Animasi *Powtoon* berbasis sejarah lokal yang diberikan kepada siswa, apakah layak atau tidak dapat dilihat dari hasil uji t berikut dengan menggunakan SPSS 26:

Tabel. 1.14. Uji *One Sample T- test* Media Pembelajaran Aniamsi *Powtoon* Berbasis Sejarah Lokal

| One-Sample Statistics | | | | |
|-----------------------|----|-------|----------------|-----------------|
| | N | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| uji produk | 32 | 40.38 | 1.289 | .228 |

Sumber : SPSS 26 (Data diolah peneliti2023)

Tabel.1.15. Uji-t Pada Kelas X IPS 2 Mata Pelajaran Sejarah Indonesia

| One-Sample Test | | | | | | |
|-----------------|-----------------|----|-----------------|-----------------|---|-------|
| | Test Value = 39 | | | | | |
| | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | | | | Lower | Upper |
| uji produk | 6.035 | 31 | 1.117 | 1.375 | .91 | 1.84 |

Sumber : SPSS 26 (Data diolah peneliti2023)

Berdasarkan tabel 1.16 dan 1.17 dapat diinterpretasikan bahwa sebanyak 32 siswa yang mengikuti uji coba produk dengan melakukan uji *One Sample T-test*. Tabel di atas dapat dilihat bahwa rata- rata kelas X IPS 2 adalah 36,84 dengan peningkatan sebesar 1, 117

Tabel 1.16 Tabel Analisis Penilaian Uji Coba Produk.

| Skala Penilaian | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
|---------------------------------|---|---|-----|-----|-----|-------------|
| Jumlah Skor | 0 | 0 | 92 | 125 | 103 | 320 |
| Jumlah x skala penilaian | 0 | 0 | 276 | 500 | 515 | 1291 |
| Rerata | | | | | | 40,34 |
| %Total | | | | | | 80,68% |
| Keterangan | | | | | | Baik |

Hasil uji T ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Animasi *Powtoon* berbasis sejarah lokal pada mata pelajaran Sejarah Indonwsia, dengan perolehan jumlah skor sebanyak 320, perolehan jumlah total dikali dengan skala penilaian sebanyak 1.291, dan dengan perolehan rerata skala penilaian kelayakan produk sebesar 40,34 dan presentase kelayakan yakni sebanyak 80,68% dengan kriteria baik. Maka dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Berbasis Sejarah Lokal layak untuk dikembangkan di SMA Negeri 8 Kota Jambi pada mata pelajaran sejarah Indonesia semester ganjil Tahun ajaran 2022/2023.

Hasil dari pengembangan Media Animasi *Powtoon* ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Animasi *Powtoon* berbasis sejarah lokal yang dikembangkan layak dan efisien untuk digunakan sebagai media pada pembelajaran sejarah Indonesia kelas X di SMA Negeri 8 Kota Jambi. Penyajian media pembelajaran Animasi *Powtoon* berbasis sejarah lokal dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran sejarah serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sejarah. Selain itu media pembelajaran Animasi *Powtoon* berbasis sejarah lokal juga dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa. Oleh karena itu media pembelajaran Animasi *Powtoon* berbasis sejarah lokal pada mata pelajaran sejarah Indonesia di tingkat SMA dapat memberikan pengalaman dan pemahaman yang baru dan menyenangkan sehingga dapat membangkitkan kreativitas dan semangat siswa untuk belajar sejarah.

KESIMPULAN

Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Berbasis Sejarah Lokal pada mata pelajaran sejarah Indonesia di SMA pada kelas X IPS 2 di SMA Negeri 8 Kota Jambi tahun ajaran 2022/2023 layak untuk diimplementasikan pada pembelajaran sejarah. Media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai media belajar dalam proses pembelajaran di kelas dalam pembelajaran kelompok. Media pembelajaran Animasi *Powtoon* berbasis sejarah lokal pada mata pelajaran sejarah Indonesia dapat menarik perhatian siswa, media pembelajaran Animasi *Powtoon* juga dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kritis serta melatih kreativitas siswa. Penggunaan media pembelajaran Animasi *Powtoon* juga dapat mengurangi siswa dalam berimajinasi yaitu dengan mengubah penyampaian informasi yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga media pembelajaran Animasi *Powtoon* berbasis sejarah lokal pada pelajaran sejarah menjadi sebuah media yang dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, kreatif, menarik dan membangkitkan gairah serta semangat siswa dalam belajar sejarah di tingkat SMA.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asyhar, Rayandra. (2020). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Fitriana, N.S. (2018). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik*. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri, Raden Intan Lampung
- Fitriyani, Nina.(2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual *Powtoon* Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal: Tunas Bangsa*. Vol. 6. No.1. hal 106-107.

- Reksiana. (2022). Pengembangan Desain Model Desain Kemp Dalam Pembelajaran. *Journal of Islamic Education*. Vol.4. No.1.
- Reza, R. (2018). *Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Sosial Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran*. Prodi Pendidikan Matematika. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri (Uin) Raden Intan Lampung.
- Rivai. (2018). *Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Universitas Muhammadiyah Gresik. Hal. 21
- Wulandari, et al. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar PPKN Pada Siswa Kelas X MIPA Di SMA Negeri 8 Kota Jambi*. Prodi Pendidikan PPKN. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi.
- Wulandari, Y. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas V. *jurnal: Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*. Vol.8. No.2.hal 269-279.