

ABSTRAK

Puspitasari, Diah Ayu. 2023. **Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Corak Kehidupan Masyarakat Masa Praaksara Siswa Kelas X MAN 1 Muaro Jambi**: Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, FKIP Universitas Jambi. Pembimbing (I) Drs. Budi Purnomo, M.Hum., M.Pd (II) Andre Mustofa Meihan M.Pd.

Kata Kunci: Aplikasi *Powtoon*, Sejarah, Video Animasi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 10 oktober 2022 di kelas X MAN 1 Muaro Jambi. Masalah yang ditemukan peneliti adalah rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran sejarah, masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah, yaitu 70. Tujuan penelitian ini untuk Mengembangkan Video Animasi Berbasis Aplikasi *Powtoon* Materi Corak Kehidupan Masyarakat Masa Praaksara Siswa Kelas X MAN 1 Muaro Jambi. Untuk Mengetahui Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Aplikasi *Powtoon* Materi Corak Kehidupan Masyarakat Masa Praaksara dalam meningkatkan hasil belajar.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). Subjek pengembangan video pembelajaran sejarah diuji cobakan pada siswa kelas X2 MAN 1 Muaro Jambi sebanyak 25 siswa. Sedangkan sampel yang digunakan sebanyak 3 siswa untuk uji coba perorangan, 6 siswa sebagai subjek uji coba kelompok kecil dan 25 siswa sebagai subjek uji coba lapangan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) pengembangan video pembelajaran sejarah dengan aplikasi *powtoon* menggunakan desain model 4D, yang terdiri dari (*Define, Design, Develop, Dessiminate*) memperoleh produk yang diawali dengan *Define* atau riset kebutuhan yang dilakukan pada siswa untuk melihat apa yang dibutuhkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kemudian dilakukan *Design* atau melakukan rancangan yang akan menentukan bagaimana video animasi berbasis aplikasi *powtoon* dibuat atau di desain, untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji perlu adanya tahapan *Develop* atau pengembangan yang perlu di uji ahli dan kemudian baru dapat di uji coba pada perorangan, kelompok kecil dan lapangan. Setelah dilakukan pengembangan tahap terakhir adalah *Dessiminate* untuk melihat efektivitas dari produk yang dihasilkan dengan menggunakan kelas pembanding. 2) Penggunaan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* terbukti efektif dalam meningkatkan belajar siswa. Hal ini berdasarkan hasil uji t diperoleh $t_{hitung} = 9.7477$ menandakan $t_{hitung} > t_{tabel}$ 1,6772 pada taraf nyata $\alpha = 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar belajar siswa Kelas X MAN 1 Muaro Jambi.

Berdasarkan dari hasil penelitian dan kesimpulan, guru sejarah dianjurkan untuk menggunakan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* pada saat proses pembelajaran agar suasana pembelajaran lebih menarik dan hasil belajar siswa meningkat.