

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI *POWTOON*  
MATERI CORAK KEHIDUPAN MASYARAKAT MASA PRAAKSARA  
SISWA KELAS X MAN 1 MUARO JAMBI**

**SKRIPSI**



**OLEH  
DIAH AYU PUSPITA SARI  
NIM. A1A219072**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JAMBI  
2023**

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI *POWTOON*  
MATERI CORAK KEHIDUPAN MASYARAKAT MASA PRAAKSARA  
SISWA KELAS X MAN 1 MUARO JAMBI**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Universitas Jambi  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan  
Program Sarjana Pendidikan Sejarah**



**oleh**

**Diah Ayu Puspita Sari**

**NIM. A1A219072**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JAMBI**

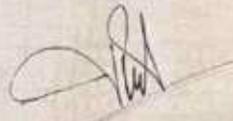
**2023**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Corak Kehidupan Masyarakat Masa Praaksara Siswa Kelas X MAN 1 Muaro Jambi*: Skripsi Program Studi Pendidikan Sejarah, yang disusun oleh Diah Ayu Puspita Sari, Nomor Induk Mahasiswa A1A219072 telah diperiksa dan disetujui untuk di uji.

Jambi, 10 Oktober 2023

Pembimbing I



Drs. Budi Purnomo, M.Hum., M.Pd

NIP. 196103081986031004

Jambi, 18 September 2023

Pembimbing II



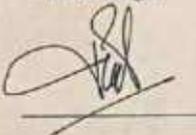
Andre Mustofa Meihan, M.Pd

NIP. 199705262022031010

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Corak Kehidupan Masyarakat Masa Praaksara Siswa Kelas X MAN 1 Muaro Jambi*; Skripsi Program Studi Pendidikan Sejarah, yang disusun oleh Diah Ayu Puspita Sari, Nomor Induk Mahasiswa A1A219072 telah di pertahankan di depan tim penguji pada Senin, 23 Oktober 2023.

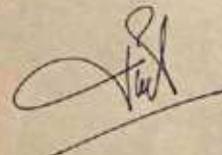
### TIM PENGUJI

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Drs. Budi Purnomo, M.Hum., M.Pd NIP. 196103081986031004	Ketua	
2.	Andre Mustofa Meihan, M.Pd NIP. 199705262022031010	Sekretaris	

Jambi, 23 Oktober 2023

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan  
Sejarah



Drs. Budi Purnomo, M.Hum., M.Pd  
NIP. 196103081986031004

## MOTTO

*“Allah SWT tidak akan membebani seorang hamba melainkan sesuai dengan kemampuannya”*

(Q.S Al-Baqarah: 286)

*“Jangan biarkan kesulitanmu menguasaimu, percayalah bahwa ini malam yang gelap dan hari yang cerah akan datang. Karena sesungguhnya dengan kesulitan akan ada kemudahan”*

(QS. Al-Insyirah: 5)

*“Prosesnya mungkin ga mudah, tapi endingnya bikin ga berhenti bilang Alhamdulillah. Segala sesuatu yang telah diawali, maka harus diakhiri”*

(Diah Ayu Puspita Sari)

*“Only you can change your life. Nobody else can do it for you”*

Orang lain ga akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories* nya. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun ga ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita dimasa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini, tetap berjuang ya!

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : DIAH AYU PUSPITA SARI  
NIM : A1A219072  
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian pihak lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi dicabut gelar dan ditarik ijazah.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Jambi, 23 Oktober 2023

Yang membuat pernyataan,



Diah Ayu Puspita Sari

NIM. A1A219072

## 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.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum warrahmatullahi wabarakatuh*

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Corak Kehidupan Masyarakat Masa Praaksara Siswa Kelas X MAN 1 Muaro Jambi”**. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, banyak hambatan, tantangan, kesulitan yang penulis hadapi, namun atas dorongan dan bantuan semua pihak, penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Budi Purnomo, M.Hum., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah serta Dosen Pembimbing I yang telah sabar dalam membimbing serta memberikan motivasi kepada penulis.
2. Bapak Andre Mustofa Meihan, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang dengan ketelitian serta berpikir kritis dan mendorong kearah yang lebih maju sehingga penulis semangat dan tidak putus asa dalam memperbaiki kesalahan atau kekeliruan yang terjadi pada proses penyusunan dari skripsi ini.
3. Segenap Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah PIPS FKIP Universitas Jambi atas ilmu yang diberikan dengan penuh keikhlasan kepada penulis.
4. Segenap Dosen Penguji Proposal Seminar (Prof. Dr. Khairinal, Dpt. BA. M.Si. dan Ibu Anny Wahyuni, S.Pd., M.Pd) terimakasih atas kritik membangun, saran dan motivasi yang diberikan kepada penulis.
5. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Sunarto. Beliau memang bukan orang yang berpendidikan tinggi, namun beliau mendidik penulis dan memotivasi penulis agar dapat menyelesaikan studinya hingga mendapatkan gelar sarjana.

6. Pintu surgaku, Ibunda Mimi Martini. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada beliau atas segala bantuan, dorongan dan doa yang telah diberikan kepada penulis selama ini. Terima kasih atas nasehat yang selalu diberikan meskipun terkadang pikiran kita tidak sejalan. Terimakasih atas kesabaran dan kemurahan hati dalam menghadapi penulis yang sangat keras kepala. Ibu menjadi satu-satunya penguat dan pengingat yang paling hebat. Terima kasih telah menjadi rumahku, bu.
7. Adik semata wayangku, Ferdi Diantoro. Terima kasih telah berpartisipasi dalam proses penulis menempuh pendidikan selama ini, terima kasih atas semangat, doa, dan cinta yang selalu diberikan kepada penulis. Tumbuhlah menjadi versi terbaikmu dek.
8. Seluruh keluarga besar yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, terimakasih karna selalu memberikan dukungan, doa, dan selalu menyemangati penulis dalam penyusunan skripsi ini.
9. Teruntuk Setia Budi yang telah menemani penulis dan menjadi pasangan yang selalu sabar menghadapi sifat penulis yang keras kepala. Terima kasih telah menjadi tempat bertukar pikiran, tempat berkeluh kesah, dan *support system* terbaik penulis dalam menyelesaikan tugas akhir. Terima kasih atas waktu dan doa yang senantiasa dilantirkan, dan seluruh hal baik yang telah diberikan kepada penulis selama ini.
10. Sahabat penulis, Mutiara dan Eka Sari yang telah banyak membantu dan mendampingi penulis dari awal pembuatan proposal hingga penyelesaian tugas akhir. Terima kasih atas segala bantuan, waktu, dukungan dan kebaikan yang telah diberikan kepada penulis selama ini.
11. MAN 1 Muaro Jambi, guru serta siswa khususnya kelas X yang telah membantu peneliti dalam mengumpulkan data-data yang dibutuhkan.
12. Semua pihak yang membantu penulis namun tidak mungkin disebutkan satu per satu. Terima kasih atas bantuan, semangat, dan doa baiknya selama ini.
13. Terakhir, terima kasih kepada diri penulis. Hebat bisa tetap berdiri tegap menghadapi segala lika-liku kehidupan, tetap kuat dan waras hingga saat ini,

walau terkadang merasa jenuh dan ingin berhenti, semoga kedepannya bisa menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya. Kamu keren dan hebat, Yu.

Penulis menyadari bahwa tanpa doa, usaha dan pertolongan dari Allah SWT, serta bantuan dan dorongan dari semua pihak, skripsi ini tidak dapat terselesaikan. Kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam penulisan skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan semoga Allah SWT membalas kebaikananda semua. Amin. Disini penulis juga mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih, semoga skripsi ini dapat bermanfaat atau menjadi sumber inspirasi bagi para pembaca dan penulis.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Jambi, 23 Oktober 2023



Diah Ayu Puspita Sari

Nim.A1A219072

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Pengembangan.....	5
1.4 spesifikasi Pengembangan .....	5
1.5 Pentingnya Pengembangan .....	6
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	6
1.7 Definisi Istilah .....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>9</b>
2.1 Pembelajaran Sejarah.....	9
2.2 Media Pembelajaran .....	10
2.3 Aplikasi <i>Powtoon</i> .....	16
2.4 Penelitian yang Relevan .....	21
2.5 Kerangka Berfikir .....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>26</b>
3.1 Model Pengembangan .....	26
3.2 Prosedur Pengembangan.....	27
3.3 Subjek Uji Coba.....	34

3.4 Jenis data dan Sumber Data .....	36
3.5 Instrument Pengumpulan Data .....	37
3.6 Teknik Analisis Data .....	39
3.7 Uji Hipotesis Persial (Uji-t).....	50
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>52</b>
4.1 Hasil Pengembangan .....	52
4.2 Pembahasan .....	70
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....</b>	<b>73</b>
5.1 Simpulan.....	73
5.2 Implikasi .....	74
5.3 Saran .....	75
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>76</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>82</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kisi-Kisi Angket Uji Coba Perorangan.....	34
3.2 Kisi-Kisi Angket Uji Coba Kelompok Kecil .....	35
3.3 Kisi-Kisi Angket Uji Coba Lapangan .....	36
3.4 Kisi-Kisi Angket Penilaian Validasi Oleh Ahli Media.....	38
3.5 Kisi-Kisi Angket Penilaian Validasi Oleh Ahli Materi.....	39
3.6 Kategori Pilihan Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	40
3.7 Rentang Nilai Validasi Ahli Media.....	41
3.8 Rentang Nilai Validasi Ahli Materi dan Desain .....	41
3.9 Rentang Nilai Uji Coba Perorangan.....	42
3.10 Rentang Nilai Uji Coba Kelompok Kecil .....	42
3.11 Rentang Nilai Uji Coba Lapangan .....	43
3.12 Interpretasi Skor Untuk Angket .....	44
3.13 Interpretasi Nilai R.....	45
3.14 Nilai Indeks Kesukaran .....	46
3.15 Nilai Daya Beda .....	47
3.16 Kategori Interval Validasi Media.....	48
4.1 Tujuan pembelajaran.....	55
4.2 Kompetensi Dasar .....	56
4.3 Validasi materi dan desain oleh validator ahli .....	56
4.4 Validasi media oleh validator Ahli .....	58
4.5 Hasil Uji coba Perorangan .....	60
4.6 Hasil Uji coba Kelompok Kecil .....	61
4.7 Hasil Uji coba Lapangan.....	61
4.8 Skor Hasil Belajar Siswa kelas Eksperimen setelah pembelajaran.....	63
4.9 Distribusi frekuensi kelas eksperimen .....	65
4.10 Skor Hasil Belajar Siswa kelas kontrol setelah pembelajaran .....	66
4.11 Distribusi frekuensi kelas kontrol .....	68

4.12	Ringkasan Uji Normalitas .....	69
4.13	Uji Homogenitas Varian .....	69
4.14	Uji hipotesis menggunakan uji-t .....	70

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bentuk animasi <i>powtoon</i> .....	20
2.2 Tampilan utama <i>powtoon</i> .....	20
2.3 Halaman login <i>powtoon</i> .....	20
2.4 Halaman kerja <i>powtoon</i> .....	20
2.5 Halaman kerja edit <i>powtoon</i> .....	21
4.1 Bentuk animasi <i>powtoon</i> .....	55
4.2 Revisi pada validasi Materi dan Desain .....	58
4.3 Revisi pada validasi media.....	59
4.4 Diagram kelas Eksperimen .....	65
4.5 Diagram kelas Kontrol .....	68

## DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
2.1 Paradigma Penelitian.....	25
3.1 Langkah-Langkah Model 4-D.....	27
3.2 Prosedur Pengembangan Model 4-D .....	28

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. <i>Blue Print</i> .....	83
2. Skor Kuis Kelas X2 MAN 1 Muaro Jambi .....	84
3. Hasi Perhitungan Perorangan .....	85
4. Hasi Perhitungan Kelompok Kecil .....	86
5. Hasi Perhitungan Lapangan .....	87
6. Soal Latihan .....	88
7. Uji Validitas Soal .....	93
8. Uji Reliabilitas Soal .....	97
9. Uji Tingkat Kesukaran Soal .....	99
10. Uji Daya Pembeda Soal .....	100
11. Hasil Belajar Kelas Kontrol .....	102
12. Hasil Belajar Kelas Eksperiment .....	103
13. Uji Normalitas .....	104
14. Uji Homogenitas .....	110
15. Uji hipotesis menggunakan uji t .....	111
16. Hasil Validas Media .....	112
17. Hasil Validasi ahli Materi .....	115
18. Hasil Uji Coba Perorangan .....	118
19. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	124
20. Hasil Uji Coba Lapangan .....	130
21. Surat Izin Penelitian .....	136
22. Surat Selesai Penelitian .....	137
23. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	138
24. Dokumentasi penelitian.....	139

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sejarah menurut R. G. Collingwood (dalam Kian, 2017 : 74) merupakan suatu bentuk kajian tentang apa yang dilakukan manusia pada masa lampau. Sejarah berfungsi untuk memahami perilaku masa lalu, masa kini, dan masa depan. Sejarah merupakan mata pelajaran yang penting bagi siswa karena dapat membantu mereka memahami perkembangan dan perubahan sosial, budaya, dan politik di masa lalu. Namun, banyak siswa yang kurang tertarik dan menganggap sejarah sebagai pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada tanggal 10 oktober 2022 di kelas X MAN 1 Muaro Jambi. Masalah yang ditemukan peneliti adalah banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang sudah ditetapkan di sekolah yaitu 70, khususnya pada pelajaran sejarah. Ini terjadi karna pembelajaran yang kurang efektif, guru hanya mengandalkan buku sebagai sumber belajar sehingga membuat siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Terlebih lagi metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran hanyalah ceramah, berdiskusi dan bertanya, sehingga membuat proses pembelajaran terasa membosankan.

Dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap beberapa siswa di kelas X MAN 1 Muaro Jambi diperoleh informasi bahwasannya dalam pembelajaran guru belum menggunakan media belajar, guru hanya menggunakan metode ceramah dan berdiskusi dalam pembelajaran. Mereka berpendapat bahwasannya jika di dalam proses pembelajaran guru menggunakan media belajar yang lebih interaktif

maka pembelajaran akan terasa lebih menarik karena mengandung gambar, animasi dan musik. Media tersebut dapat digunakan dengan memanfaatkan layar proyektor atau smartphone.

Setelah mewawancarai siswa, peneliti juga mewawancarai guru mata sejarah, berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwasannya media tidak digunakan guru pada saat pembelajaran di karenakan minimnya pengetahuan guru terhadap teknologi yang sekarang mulai berkembang. Oleh karna itu, guru tidak dapat memanfaatkan dengan baik fasilitas yang tersedia di sekolah seperti proyektor dan laptop. inilah yang menjadi penyebab mengapa guru tidak bisa memanfaatkan fasilitas yang telah disediakan untuk menciptakan media belajar berbasis *online* atau *offline*. Karena itu lah, diperlukan suatu inovasi dalam media pembelajaran agar proses pembelajaran terasa lebih menarik.

Salah satu alternatif media belajar yang saat ini sedang berkembang adalah dengan menggunakan video animasi. Video animasi dapat membantu menjelaskan materi agar terlihat lebih menarik dan tentunya dapat mempermudah pemahaman siswa. Salah satunya dengan *powtoon*, *Powtoon* adalah salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan guru untuk menciptakan media pembelajaran berupa video dengan cara yang cukup mudah. Tentunya ini sangat membantu guru untuk mengajar dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif. Menurut Shannon Mershand (dalam Fitriyani 2019:106) "*PowToon is web-based animation software that allows you to quickly and easily create animated presentations with your students by manipulating pre-made objects, imported images, rendered music, and user-generated voiceovers.*" Dari definisi tersebut dapat dipahami bahwa *Powtoon* adalah sebuah *software* animasi *online* yang memungkinkan penggunaanya

membuat video animasi dengan cepat dan mudah dengan cara memanipulasi objek, menyisipkan gambar, menyisipkan musik dan juga dapat menyertakan rekaman suara pengguna. Adapun manfaat dari *powtoon* dalam pembelajaran yaitu dapat menyajikan materi secara interaktif, dan video yang ditampilkan tidak memakan waktu yang lama sehingga siswa tidak bosan mengikuti pelajaran di kelas (Rahmawati, 2022:5).

Adapun keunggulan *powtoon* menurut Adkhar (dalam Deliviana 2017:3) adalah mudah digunakan serta tidak perlu membutuhkan keahlian khusus, bersifat interaktif, dan tentunya menyenangkan baik secara visual ataupun audio karena mengandung seluruh aspek indera. Selain itu, didalam aplikasi *Powtoon* telah tersedia berbagai macam animasi yang menarik dan tentunya menyenangkan, sehingga pengguna tidak perlu membuat sendiri. Salah satu produk akhir *Powtoon* adalah sebuah video animasi yang cukup interaktif dan tentunya dapat menggugah minat siswa dan mendorong mereka untuk menonton video tersebut.

Penelitian ini juga didukung dengan adanya jurnal yang ditulis oleh Ngenda pada tahun 2021 yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Powtoon* Pada Konsep Tumbuhan Lumut Dan Paku-Pakuan Kelas X SMA. Berdasarkan temuan penelitian, bahwa: 1) Dari segi media dan konten, video animasi memiliki nilai validitas 100%. 2) Berdasarkan penilaian siswa, video animasi dinilai sangat baik karena memperoleh skor 96,25% pada aspek tampilan dan 85% pada aspek fungsi media. 3) Berdasarkan masukan siswa dan hasil belajar, video animasi efektif untuk siswa dengan nilai belajar  $\geq 80$ . Dengan demikian, pembuatan produk ini menjadi pedoman bagi pendidik dalam menginovasi media belajar untuk membantu menyampaikan

materi dan mendukung pembelajaran online. Produk ini dapat mempermudah pembelajaran bagi siswa, dan pembaca dapat mempelajari bagaimana membuat media dan menggunakannya sebagai referensi.

Berdasarkan uraian diatas penulis dapat menarik kesimpulan bahwasannya pentingnya penggunaan media pembelajaran guna menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Melalui aplikasi *Powtoon*, siswa dapat belajar secara interaktif dan menyenangkan. Dalam hal ini peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan bahan pembelajaran berupa video animasi berbasis aplikasi *powtoon* sebagai sarana pembelajaran yang lebih menarik sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Peneliti kemudian melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi *Powtoon* Materi Corak Kehidupan Masyarakat Masa Praaksara Siswa Kelas X MAN 1 Muaro Jambi.**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi adalah :

1. Bagaimana pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara dalam meningkatkan hasil belajar?

### 1.3 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan penelitian melakukan pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi adalah :

1. Untuk menghasilkan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara dalam meningkatkan hasil belajar.

### 1.4 Spesifikasi Pengembangan

Berdasarkan tujuan pengembangan yang telah dipaparkan, bahwa peneliti akan melakukan pengembangan produk yang berbentuk video animasi berbasis aplikasi *powtoon* yang nantinya bisa dimanfaatkan untuk media belajar yang tentunya dapat menarik minat siswa dan meningkatkan hasil belajar. Adapun spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa video animasi yang dapat digunakan secara daring ataupun luring.
2. Pengembangan video animasi menggunakan materi tentang corak kehidupan masyarakat masa praaksara.
3. Pengembangan video animasi menggunakan materi yang telah disesuaikan dengan KI dan KD.
4. Produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan sebagai media belajar.

## **1.5 Pentingnya Pengembangan**

Adapun pentingnya penelitian pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi adalah :

### **1. Bagi Siswa**

Dengan adanya pengembangan video animasi, diharapkan siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang akan dipelajari nantinya.

### **2. Bagi Guru**

Guru dapat memanfaatkan video animasi sebagai media belajar dalam proses pembelajaran agar semangat dan rasa ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkat dan bisa digunakan guru sebagai referensi untuk membuat media belajar.

### **3. Bagi Peneliti**

Hasil penelitian ini nantinya akan dijadikan pengalaman dan pembelajaran, serta menjadi tolak ukur peneliti dalam menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi yang berguna saat peneliti sudah menjadi pendidik.

## **1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1.6.1 Asumsi Pengembangan**

Adapun asumsi dalam penelitian pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi adalah sebagai berikut:

1. Video animasi berbasis aplikasi *powtoon* yang dikembangkan dapat dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran disekola maupun diluar sekolah.

2. Proses belajar mengajar dengan memanfaatkan video animasi bisa membantu siswa meningkatkan semangat dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

### **1.6.2 Keterbatasan Pengembangan**

Adapun keterbatasan dalam penelitian pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon*.
2. Produk yang dikembangkan dibatasi pada materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara.
3. Pada tahap uji coba hanya dibatasi pada kelas X2 saja.
4. penelitian ini dilakukan di MAN 1 Muaro Jambi.

### **1.7 Definisi Istilah**

Adapun definisi istilah yang digunakan untuk menghindari interpretasi yang bertentangan dalam penelitian pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi adalah :

1. Penelitian pengembangan adalah suatu metode, langkah atau proses sistematis yang diawali dengan penciptaan, perancangan dan evaluasi produk berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan sehingga dapat menghasilkan produk yang layak digunakan.
2. Media adalah semua sarana menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan kepada penerima. Media ini bisa merangsang pikiran siswa, membangkitkan minat mereka, mempertahankan perhatian mereka, dan

mendorong mereka untuk belajar guna membantu mereka mencapai tujuan informasi yang disampaikan.

3. *Powtoon* adalah salah satu aplikasi web berbasis teknologi digital modern yang bisa digunakan untuk membuat media belajar yang didalamnya terdapat beberapa fitur menarik seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi yang lebih dinamis, dan pengaturan garis waktu yang sederhana.
4. Video adalah teknologi yang digunakan untuk menangkap, merekam, memproses, mengirimkan, dan mengatur ulang gambar bergerak.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIK**

#### **2.1 Pembelajaran Sejarah**

Pembelajaran sejarah menurut Sapriya (dalam Prasetya, 2020: 98) adalah cabang ilmu yang mempelajari awal mula, perkembangan, dan peranan masyarakat pada masa lampau serta mempunyai nilai intelektual yang dapat digunakan untuk melatih pikiran dan membentuk sikap, watak, dan keprobadian siswa. Adapun fungsi dari pembelajaran sejarah adalah untuk membantu siswa menyadari pergerakan dan perkembangan masyarakat pada setiap masa serta dapat menumbuhkan kesadaran sejarah melalui penemuan, pemahaman, dan penjelasan jati diri bangsa pada masa lalu, sekarang, dan masa depan.

Pembelajaran sejarah menurut Widja (dalam Septiyaningsih, 2016: 20) merupakan gabungan kegiatan belajar yang mempelajari peristiwa masa lalu yang relevan dengan masa sekarang, sedangkan Isjoni (dalam Ayu, 2011: 4) menyatakan bahwa siswa dapat mengembangkan kompetensi penalaran psikologis melalui pembelajaran sejarah, dengan demikian siswa dapat memperoleh pengetahuan tentang masa lalu untuk memahami perubahan yang terjadi di dalam masyarakat. Adapun tujuan mempelajari sejarah adalah untuk menyadarkan siswa akan keberagaman pengalaman hidup masyarakat yang berbeda cara pandanganya terhadap masa lampau, sekarang, dan masa depan.

Dalam pembelajaran sejarah tidak hanya sekedar menghafal nama, tempat dan waktu terjadinya peristiwa, tetapi juga mempelajari berbagai macam perubahan dan perkembangan yang terjadi di dalam masyarakat. Dari pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat mengambil nilai leluhur yang dapat

bermanfaat untuk dirinya di kemudian hari. Sikap sosial juga dapat dibentuk melalui pembelajaran sejarah, di antara sikap sosial tersebut adalah: toleransi, menghargai keragaman, saling menghormati, dan kemauan untuk hidup berdampingan dalam nuansa multikulturalisme. Melalui pembelajaran sejarah, siswa diharapkan mampu merubah perilaku, mental dan jiwa (Agung, S 2012: 416)

Adapun kurikulum yang digunakan MAN 1 Muaro Jambi, khususnya kelas X terutama mata pelajaran sejarah adalah dengan menggunakan kurikulum merdeka belajar, dimana kurikulum merdeka belajar adalah sebuah konsep kurikulum yang menuntut siswa agar lebih mandiri dengan memberikan kebebasan kepada setiap siswa untuk mengakses informasi dari pendidikan formal maupun informal. Pendekatan ini tidak membatasi konsep pembelajaran di dalam maupun diluar sekolah, serta memerlukan kreativitas guru dan siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwasannya pembelajaran sejarah merupakan proses pembelajaran didalam sebuah lingkungan untuk mempelajari peristiwa masa lalu yang kemudian dijadikan acuan untuk masa depan.

## **2.2 Media Pembelajaran**

### **2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media berasal dari kata latin “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar , oleh karna itu media adalah sebuah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Hafid, 2016: 70).

Media pembelajaran menurut Hamka (2019: 21) adalah alat bantu fisik ataupun non fisik yang sengaja dimanfaatkan sebagai perantara antara tenaga pendidik dengan siswa dalam menjelaskan materi pelajaran supaya materi

pelajaran lebih mudah dipahami. Sehingga siswa dapat menyerap seluruh materi pembelajaran dengan lebih cepat. Menurut Hamiyah (2014: 260) perangkat keras dan perangkat lunak yang mampu menyampaikan pesan disebut dengan media pembelajaran, Sedangkan menurut Arsyad (dalam Arwudarachman, 2015: 238) media pembelajaran merupakan alat penyampaian pesan ataupun informasi yang mengandung maksud pengajaran.

Menurut Daryanto (2010: 6) penggunaan media dalam proses pembelajaran mempunyai beberapa manfaat, salah satunya adalah mampu menjelaskan pesan, mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra serta memungkinkan siswa belajar mandiri.

Media pembelajaran meliputi beberapa macam bentuk, yakni media audio, visual, dan audio visual. Media yang dilihat dengan indra penglihatan disebut media visual, media yang mengandalkan kemampuan suara disebut media audio, sedangkan media yang mengandung unsur suara dan gambar disebut media audio visual, misalnya video dan film (Fathullah, 2021: 11-12). Pada penelitian pengembangan ini media yang selanjutnya akan dikembangkan adalah media audio visual berbentuk video animasi.

Video pembelajaran menurut Farista dan Ali (2018: 4) merupakan media yang di sajikan dalam bentuk audio visual yang berisikan pesan pembelajaran yang dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi. Guru dapat menggunakan video ini sebagai media alternatif dalam pembelajaran agar lebih efektif dan tentunya lebih efisien (Gazali, 2019: 236).

### **2.2.2 Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran berupa Video**

Adapun tujuan umum penggunaan video ini adalah untuk membantu guru menyampaikan pesan atau materi selama pembelajaran berlangsung baik secara daring maupun luring. selain itu, penggunaan video diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dan menjadikan proses belajar mengajar terasa lebih menyenangkan, sehingga hasil belajar dapat meningkat. (Yudianto, 2017: 234).

Sedangkan tujuan khusus penggunaan media pembelajaran berupa video menurut Agustini (2020:63) adalah sebagai berikut:

- a. Membantu menggunakan waktu kelas secara efisien.
- b. Membantu menjelaskan materi dengan jelas.
- c. Memberikan Kesempatan belajar yang lebih aktif bagi siswa.
- d. Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

### **2.2.3 Karakteristik Media Pembelajaran Berupa Video**

Ada beberapa karakteristik yang harus diperhatikan pada saat pembuatan video agar video pembelajaran yang dihasilkan mampu meningkatkan efektivitas penggunaannya, Adapun karakteristik yang dimaksud oleh Khairani (2019 : 160) adalah sebagai berikut:

- a. Kejelasan Pesan

Penggunaan video animasi diharapkan mampu memudahkan siswa dalam memahami dan memaknai pesan pembelajaran, sehingga informasinya bisa tersimpan dalam ingatan di memori dalam jangka waktu yang lama

- b. Berdiri Sendiri

Video animasi yang dibuat dapat digunakan tanpa bantuan bahan ajar lain.

c. Akrab Dengan Pemakainya

Bahasa yang digunakan dalam video ini sangat sederhana dan mudah dipahami, dan tentunya informasi yang ditampilkan dapat membantu penggunaanya dalam mengaksesnya.

d. Representasi Isi

Materi harus representatif, baik materi simulasi maupun demonstrasi. Intinya, baik topik sosial maupun ilmiah dapat disampaikan melalui video.

e. Visualisasi dengan media

materi disajikan menggunakan format multimedia dengan menggabungkan teks, animasi, dan suara.

f. Menggunakan kualitas resolusi tinggi

Video yang dibuat di desain dengan inovasi yang canggih dengan resolusi tinggi.

g. Dapat digunakan secara klasikal atau individual

Video bisa dimanfaatkan baik secara individu dirumah ataupun dikelas. Selain itu video ini dapat dimanfaatkan secara klasik dengan maksimal 50 siswa.

#### **2.2.4 Pengertian Video Animasi**

Video menurut Arif (2017: 234) adalah sebuah media yang mampu memadukan teknologi audio dan visual untuk menghasilkan presentasi yang baik. Sedangkan menurut Setyosari (dalam Diana, 2013: 7) Video adalah alat penyampaian pesan baik berupa audio visual atau hanya sekedar mendengarkan saja. Video dapat diproduksi dalam bentuk VCD, DVD dan media online seperti YouTube dan dapat diakses secara luas sehingga mempermudah penggunaanya.

Ada beberapa jenis video yang bisa dijadikan media belajar, diantaranya video animasi pembelajaran, video guru menjelaskan materi, video tulisan suara, dan masih banyak lagi.

Menurut Agus Suheri (dalam Tonni, 2020: 101) sekumpulan gambar yang telah diproses untuk dapat menghasilkan suatu gerak disebut sebagai animasi. Video animasi merupakan suatu objek diam yang ditampilkan bergerak seolah-olah hidup dan terdiri dari beberapa kelompok gambar yang diubah-ubah secara teratur dan diputar sesuai desainnya, sehingga tampilan video lebih beragam dan menarik, serta gambar berwarna yang dapat menambah daya tarik belajar siswa (Relis, 2018: 20).

Menurut Furoidah (dalam Laily, 2018: 430) Video animasi adalah media belajar yang memuat gambar dan audio yang tampak hidup, sehingga mampu menyampaikan pesan pembelajaran. Video animasi bisa dimanfaatkan sebagai media yang siap digunakan kapan saja untuk mengkomunikasikan tujuan pembelajaran. Media tersebut diharapkan mampu membantu siswa agar menjadi fokus dan mudah menyerap materi yang diajarkan sesuai dengan tujuan belajarnya.

Video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dengan media visual untuk menarik perhatian siswa, mampu menjadikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit (Apriansyah, 2020: 12).

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwasannya video animasi merupakan sekelompok video yang berisi gambar, audio dan visual yang mampu membantu memperjelas materi yang akan disampaikan. Video

animasi ini diharapkan mampu untuk memperbaiki kualitas pembelajaran serta mampu membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

### **2.2.5 Indikator Media Pembelajaran Berupa Video**

Beberapa indikator yang patut diperhatikan untuk menghasilkan sebuah media yang baik dan mengacu pada kriteria pembuatan dan pemilihan media menurut Arsyad, (2010: 75-76), adalah sebagai berikut:

#### **a. Aspek Tampilan**

Aspek tampilan dikatakan sebagai mutu teknis dari media yang meliputi penilaian pada desain media video, ketepatan pemilihan huruf, ukuran huruf, pilihan warna, kejelasan dan kejernihan suara, serta kualitas gambar dan ketepatan tata urutan media.

#### **b. Aspek isi dan materi**

Aspek ini harus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan bersifat fakta, konsep, prinsip ataupun generalisasi. Materi harus disampaikan secara berurutan dan rapi.

#### **c. Aspek Kemanfaatan**

Penggunaan video mempermudah proses pembelajaran, membangkitkan semangat belajar siswa, penggunaan media audio visual mampu menarik perhatian siswa serta dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

#### **d. Aspek Bahasa**

Bahasa yang digunakan tepat, tulisan sesuai dengan ejaan yang disempurnakan, bahasa yang digunakan bersifat komunikatif.

## 2.3 Aplikasi Powtoon

### 2.3.1 Pengertian Aplikasi Powtoon

*Powtoon* adalah aplikasi IT yang didirikan pada tahun 2012 yang kemudian dirilis pada bulan Agustus di tahun yang sama. *Powtoon* dapat dimanfaatkan dalam pembuatan video animasi kartun yang singkat dan bebas bayar yang dapat diakses di situs [www.powtoon.com](http://www.powtoon.com). Video ini diharapkan mampu memudahkan siswa dalam menyerap dan memahami materi karena disajikan menggunakan animasi yang menarik (Nurdiansyah, 2018: 2)

Adapun pengertian *powtoon* menurut Graham (dalam Yulia, 2017: 17) adalah program online untuk membuat video animasi menarik yang mudah digunakan. Animasi ini dapat digunakan untuk keperluan diri sendiri maupun umum. *Powtoon* dapat digunakan sebagai alat pembuatan media untuk memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa. Selain itu, *powtoon* juga bisa dimanfaatkan dalam pembuatan iklan produk, video penjualan, dan video investor. *Powtoon* dapat diakses secara *online* atau diunduh sebagai file mp4.

Pengertian *powtoon* menurut Thamrin (dalam Yulia, 2017: 17) merupakan *software* berbasis web yang mempunyai fitur animasi, antara lain animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan transisi yang lebih dinamis, selain itu pengaturan *timeline* nya cukup sederhana.

Sedangkan pengertian *powtoon* menurut Agustina (dalam Yulia, 2017: 18) merupakan *software* animasi yang bisa digunakan secara online. Salah satu fasilitas yang telah disediakan *software* ini adalah *soundtrack* musik yang dapat digunakan secara gratis dan bahkan bisa digunakan untuk merekam narasi. Selain

itu telah tersedia berbagai jenis template yang bisa digunakan secara langsung, jika ingin berkreasi sendiri juga bisa menggunakan template yang masih kosong.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwasannya *powtoon* adalah aplikasi berbasis web yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan video animasi, video ini nantinya dapat digunakan guru sebagai media belajar atau media penyampaian pesan ataupun informasi pada saat proses belajar mengajar. sehingga diharapkan mampu memudahkan siswa dalam memahami materi dan hasil belajar pun dapat meningkat.

### **2.3.2 Kelebihan Aplikasi *Powtoon***

Video animasi berbasis aplikasi *powtoon* memiliki beberapa kelebihan menurut Ariyanto, (2018: 123), diantaranya sebagai berikut:

- a. Mudah digunakan dan dapat di akses di website *www.powtoon.com* tanpa mengunduh aplikasi.
- b. Mempunyai berbagai macam pilihan background template.
- c. Konten yang dianimasikan, font, dan transisi semuanya disediakan.
- d. Tampilannya menarik, interaktif dan dinamis.
- e. Dapat dibagikan langsung di youtube atau disimpan dalam format MPEG, MP4, atau AVI.
- f. Berupa video yang mampu untuk menggabungkan audio dan visual.

### **2.3.3 Kelemahan Aplikasi *Powtoon***

Selain memiliki kelebihan, media pembelajaran berupa video menggunakan *powtoon* juga memiliki beberapa kekurangan, menurut Fitriyani (2019: 107) kekurangan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan *Powtoon* memerlukan akses ke internet

- b. Durasi pendek
- c. Video tersebut memiliki kapasitas memori yang besar, sehingga membutuhkan internet dengan kecepatan yang stabil untuk dapat menyimpannya.
- d. Pengguna *powtoon* non berbayar hanya bisa mengekspor file ke file yang hanya dapat dibuka melalui internet.
- e. Pengguna *powtoon* non berbayar hanya bisa menyimpan file tersebut dengan cara mengunduh lewat YouTube.

#### **2.3.4 Indikator Aplikasi *Powtoon***

Berikut ini adalah beberapa indikator aplikasi *powtoon* yang dapat dijadikan sebagai acuan:

- a. Tujuan pembelajaran yang jelas

Video animasi yang dibuat harus memiliki tujuan yang jelas dan tentunya sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

- b. Konten yang akurat dan relevan

Konten yang ditampilkan akurat, relevan, dan tentunya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

- c. Desain video yang menarik

Video animasi harus didesain dengan menarik agar dapat memperoleh perhatian siswa, dengan menggunakan animasi, gambar, warna, dan suara yang menarik.

- d. Durasi video yang sesuai

Video animasi tidak boleh terlalu panjang atau terlalu pendek. Durasi video harus disesuaikan dengan materi yang disajikan dan daya tahan konsentrasi siswa.

e. Pembuatan skrip yang baik

Skrip video animasi harus dibuat dengan baik agar pesan dapat tersampaikan secara jelas dan tentunya mudah dimengerti siswa.

f. Penggunaan fitur *Powtoon* yang memadai

Aplikasi *Powtoon* harus digunakan dengan fitur yang memadai, seperti penambahan teks, gambar, suara, dan animasi yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

g. Uji coba terhadap video pembelajaran

Setelah video animasi selesai dibuat, perlu dilakukan uji coba terhadap siswa untuk mengetahui efektivitas dan keefektifannya sebagai media pembelajaran.

h. Evaluasi dan revisi

Evaluasi harus dilakukan untuk mengetahui keefektifan video animasi dan perlu dilakukan revisi jika diperlukan untuk meningkatkan kualitas video pembelajaran.

i. Validasi oleh ahli

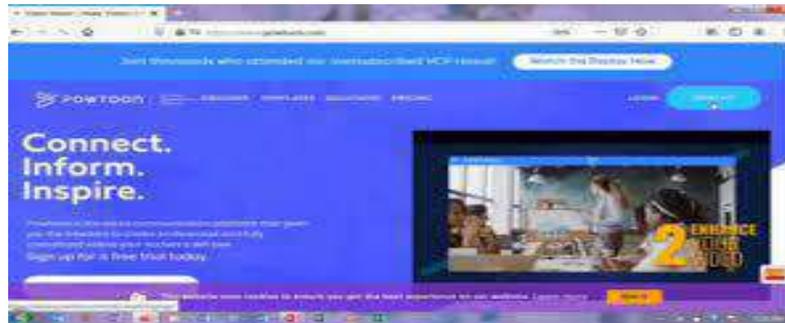
Video animasi perlu divalidasi oleh ahli pendidikan atau ahli di bidang yang terkait untuk memastikan bahwa video animasi yang dibuat telah memenuhi standar kualitas pembelajaran.

### 2.3.5 Langkah\_langkah Pembuatan Video Dengan *Powtoon*



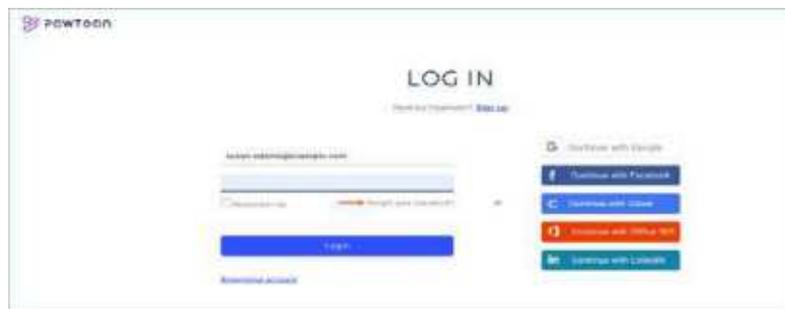
**Gambar 2.1** Bentuk animasi *powtoon*

a. Buka aplikasi web , lalu ketik *www.powtoon.com* lalu enter.



**Gambar 2.2** Tampilan utama *powtoon*

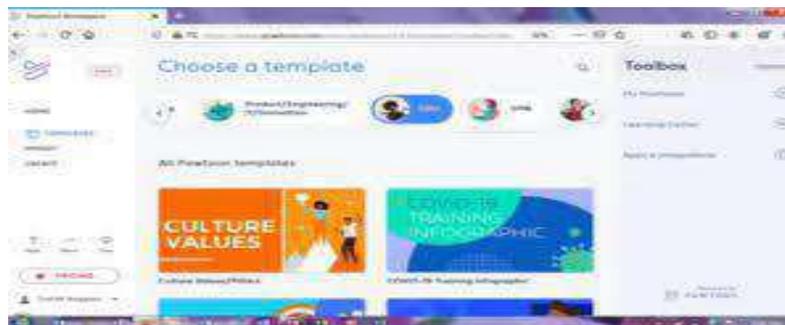
b. Klik login yang tertera pada tampilan utama *powtoon*.



**Gambar 2.3** Halaman login *powtoon*

c. Pilih salah satu untuk *login*, *login with facebook*, *login with email* atau yang lainnya yang ada pada tampilan *login*.

d. Setelah berhasil login, maka ada pilihan *template*, *import* dan *create*.



**Gambar 2.4** Halaman kerja *powtoon*

- e. Untuk membuat dan mengedit video, kita bisa pilih menu *create*, tersedia tool yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan video animasi agar lebih kreatif dan tentunya menarik.



**Gambar 2.5** Halaman kerja edit *powtoon*

- f. Setelah selesai pengeditan, maka klik *export*, ini pilihan yang penting agar video atau presentasi dapat dilihat oleh orang lain.
- g. Pilih *export* ke *youtube*, karena youtube yang gratis.
- h. Pilih *next* untuk beberapa video yang ditampilkan.
- i. Terakhir klik *upload powtoon*, selesai

## 2.4 Penelitian Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

Pertama, Reza Fitri Hasanah (2022) melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Video Animasi *Powtoon* Pada Materi Trigonometri Kelas X MA”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran matematika menggunakan video animasi *powtoon* materi trigonometri di MA kelas X yang valid dan praktis. Pengembangan ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*.

Lembar validasi media pembelajaran merupakan instrument yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu validasi data oleh 3 validator yang terdiri dari 2 orang Dosen dan 1 orang Guru matematika serta data praktikalitas yaitu lembar angket respon peserta didik. Analisis validasi media pembelajaran dan analisis kepraktisan merupakan metode yang digunakan untuk menganalisis data. Validasi media pembelajaran memperoleh nilai 82,87% dan kepraktisan memperoleh nilai 83,81%. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dapat disimpulkan hasil pengembangan media pembelajaran menggunakan video animasi *powtoon* pada materi trigonometri yaitu termasuk kedalam kategori cukup valid dan praktis.

Kedua, Destria Rachmadina (2020) melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Video pembelajaran Matematika Berbantuan Aplikasi *Powtoon* Dengan pendekatan kontekstual”. Adapun tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menguji kelayakan dan menarik atau tidaknya siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Kalianda dan MTS Negeri 1 Bandar Lampung memperoleh bahan ajar berupa video pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE. Uji kelayakan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dan memperoleh kategori sangat layak, sementara itu untuk kemenarikan video memperoleh nilai 87% dari data angket yang telah diisi oleh 60 peserta didik yang meliputi skala kecil dan besar secara kualitatif memperoleh kategori sangat menarik. Hasilnya dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran

matematika dengan aplikasi *powtoon* dengan pendekatan kontekstual materi statistika memperoleh hasil yang baik dalam penerapannya.

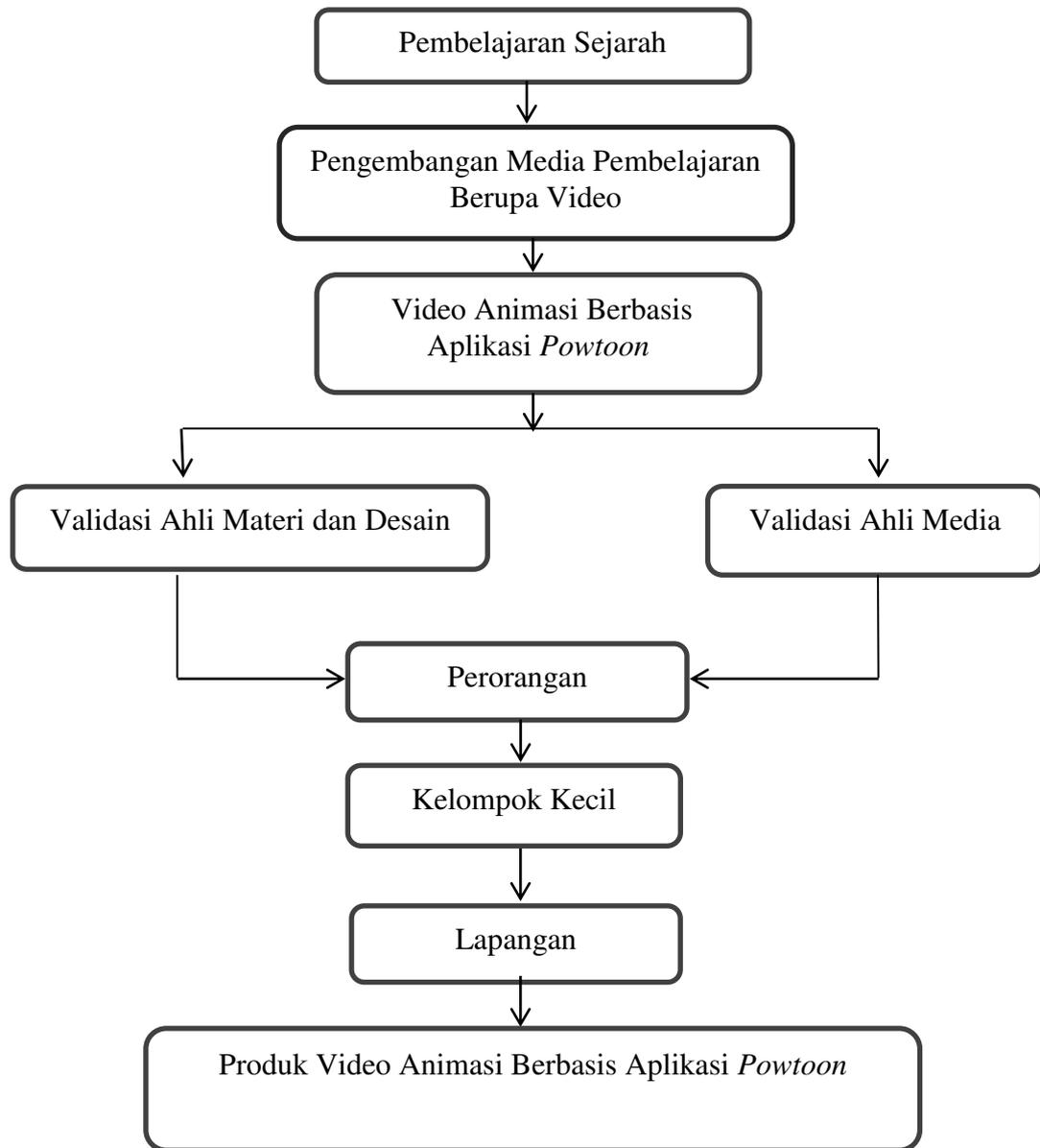
Ketiga, Ekawati, Aprillia (2021) melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan video pembelajaran menggunakan *powtoon* tentang sumpah pemuda untuk pembelajaran sejarah siswa kelas X TKJ di SMK Nasional Malang”. Adapun tujuan pengembangan video pembelajaran ini adalah untuk menguji kelayakan video pembelajaran yang nantinya diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai sejarah sumpah pemuda. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang dikembangkan oleh Sugiyono. Penelitian ini menghasilkan produk berupa video pembelajaran yang dapat mengurangi kebosanan peserta didik saat pembelajaran online. Ahli materi, ahli media, dan peserta didik menjadi responden uji validitas video *powtoon* interaktif ini. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan persentase sebesar 77,5% dan ahli media dengan persentase sebesar 91,42%. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media masuk ke dalam kategori sangat valid namun perlu direvisi sesuai saran dan komentar validator. Selain itu, hasil uji coba yang kelompok kecil menunjukkan persentase sebesar 87% dengan kategori layak dan hasil uji coba lapangan menunjukkan persentase sebesar 75,25% dengan kategori layak.

Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Reza Fitri Hasanah, Destria Rachmadina dan Ekawati dan Aprilia dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada lokasi penelitian yang digunakan, selain itu model penelitian yang digunakan peneliti pun berbeda dengan model penelitian yang digunakan oleh peneliti terdahulu. Dalam penelitian pengembangan ini peneliti

menggunakan model *four-D*, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Reza Fitri Hasanah dan Destria Rachmadina menggunakan model ADDIE. Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan peneliti terdahulu yaitu sama- sama hanya sebatas mengembangkan video pembelajaran dengan aplikasi *powtoon*, namun mata pelajaran yang diangkat berbeda dan persentase kelayakan setiap peneliti pun berbeda.

## **2.5 Kerangka Berfikir**

Dari latar belakang yang sudah dipaparkan bahwasannya permasalahan yang ada di MAN 1 Muaro Jambi adalah kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembuatan media belajar yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar terutama sejarah, sehingga diperlukan sebuah inovasi. Peneliti tertarik melakukan pengembangan media pembelajaran berupa video animasi yang bisa dimanfaatkan sebagai media belajar siswa kelas X SMA/MA. Pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut ini adalah paradigma penelitian agar dapat memperjelas penelitian pengembangan ini:



**Bagan 2.1** Paradigma Penelitian

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Model Pengembangan

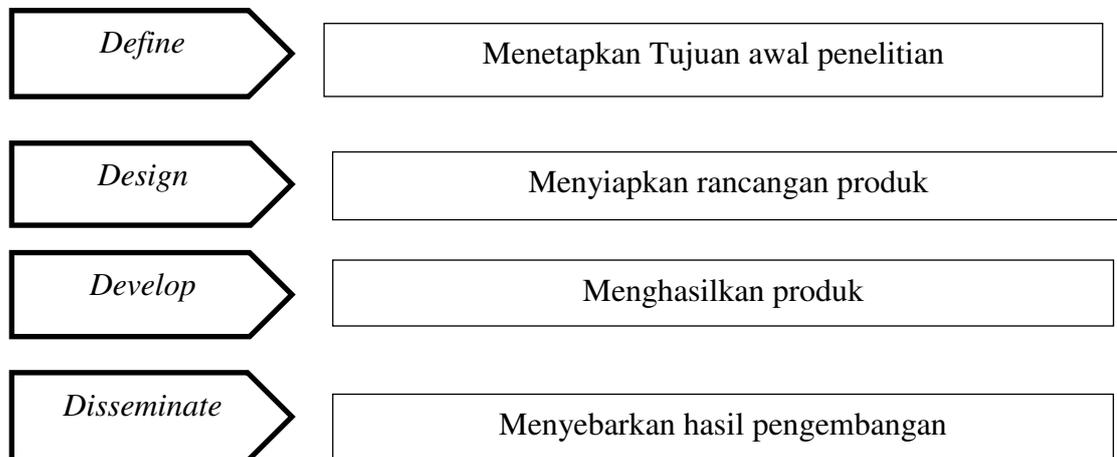
Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Metode ini mempunyai beberapa tahap pengembangan yang tentunya sejalan dengan penelitian pengembangan pendidikan yaitu mampu menghasilkan serta mengembangkan suatu produk dengan melakukan beberapa kali pengujian terhadap produk yang dibuat. hal ini dilakukan agar produk yang dikembangkan lebih efektif dan tentunya lebih efisien (Sugiyono, 2019:752).

Adapun prosedur pengembangan penelitian R&D ini menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semsel (dalam Agustina, 2012:2) yaitu model *four-D*. Model ini mempunyai empat tahap pengembangan, yaitu Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*).

Beberapa alasan mengapa peneliti menggunakan model *four-D* dalam melakukan pengembangan video animasi yaitu karena, model *four-D* menekankan pada tahapan pengembangan yang sistematis dan terstruktur, sehingga memudahkan peneliti dalam mendefinisikan, merancang, mengembangkan dan menyebarluaskan produk berupa video animasi. Dengan menggunakan model *four-D*, peneliti dapat memastikan bahwa video animasi yang dikembangkan mempunyai tujuan yang jelas, desain yang tepat, dan konten yang relevan serta dapat dimengerti oleh siswa. Selain itu, model *four-D* juga memungkinkan peneliti untuk melibatkan para ahli dan pengguna dalam setiap tahapan

pengembangan, sehingga dapat meminimalkan kesalahan dan memaksimalkan efektivitas video animasi yang dibuat.

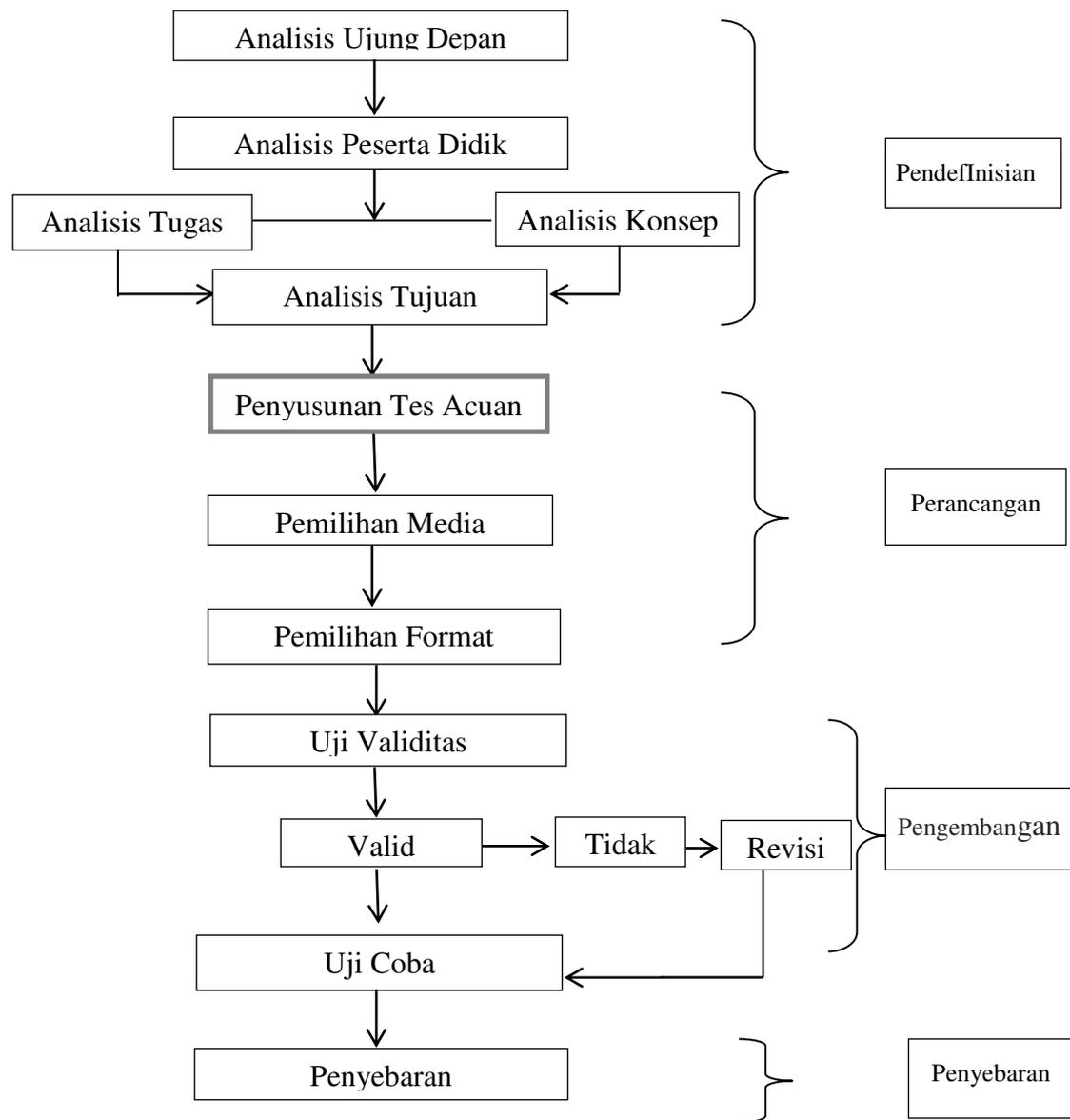
Adapun langkah penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:



**Bagan 3.1** Langkah-Langkah Model *four-D* menurut Thiagarajan, Semmuel, dan Semsel (dalam Wijayanti 2017:103)

### 3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur ini berisi tahapan pengembangan yang nantinya akan dilakukan. Output yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini berbentuk video animasi berbasis aplikasi *powtoon*. Prosedur pengembangan ini dibuat berdasarkan tahapan model pengembangan *four-D* yang bisa dilihat pada bagan di bawah ini.



**Bagan 3.2** Prosedur Pengembangan Model *four-D* menurut Thiagarajan, Semmel, dan Semsel (dalam Fajri & Taufiqurrahman 2017:7)

Berikut ini merupakan tahapan dalam prosedur pengembangan model *four-D* menurut Thiagarajan.

### **3.2.1 Tahap Pendefinisian (*Define*)**

Adapun tujuan dari tahap ini adalah untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat pengembangan yang biasa disebut sebagai analisis kebutuhan (Ferdianto, 2018: 42). Suatu produk memerlukan analisis yang berbeda. Secara umum, Persyaratan yang dilakukan saat akan melakukan pengembangan produk harus disesuaikan dengan model penelitian dan kebutuhan pengguna. Analisisnya dapat dilakukan dengan melakukan studi literatur atau penelitian terdahulu. Menurut Trianto (dalam Lestari, N 2018:58) kegiatan yang dilakukan pada tahap *define* yaitu : analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran.

#### **1. Analisis Ujung Depan**

Analisis ini dilakukan untuk menganalisis permasalahan yang timbul saat pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Langkah awal yang dilakukan berupa menganalisis media belajar yang digunakan guru saat melakukan proses proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan analisis awal tersebut dapat diketahui spesifikasi perangkat pembelajaran seperti apa yang seharusnya dikembangkan (Yuliandari 2020: 6).

Pada tahap ini dilakukan pengamatan langsung di dalam kelas serta melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran sejarah. Pada saat itu dapat teridentifikasi permasalahan berupa hasil belajar siswa yang kurang baik, kemungkinan besar disebabkan oleh ketiadaan media belajar yang bisa meningkatkan semangat belajar siswa.

## 2 Analisis Peserta Didik

Setelah melakukan analisis ujung depan, tahap selanjutnya adalah melakukan analisis terhadap siswa. Hasil analisis akan digunakan untuk mengetahui bagaimana karakter siswa sehingga memungkinkan terciptanya perangkat pembelajaran yang sesuai (Oktavina 2021:145).

Adapun permasalahan yang dihadapi siswa adalah kurang bersemangat dalam belajar sejarah karena guru tidak menggunakan media belajar dan hanya memanfaatkan buku sebagai sumber belajar serta metode yang dipakai guru hanya sebatas ceramah dan berdiskusi. Proses pembelajaran yang demikian membuat siswa terasa jenuh bahkan tidak bersemangat mengikuti pelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar.

Untuk mengatasi masalah tersebut perlu dikembangkan suatu media belajar yang efektif dan tentunya efisien untuk menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *powtoon*. video ini diharapkan mampu menambah pengetahuan siswa selain dari buku yang sudah disediakan di sekolah.

## 3. Analisis Tugas

Menurut Asmiyunda (2018:156) analisis tugas merupakan salah satu metode yang mengidentifikasi pembelajaran, memiliki cakupan isi, kegiatan pembelajaran, indikator, dan rumusan tujuan yang ada di dalam kurikulum Tentang corak kehidupan masyarakat masa praaksara. Tahapan penyelesaian tugas dapat diketahui melalui analisis tugas, tugas tersebut nantinya akan diselesaikan oleh siswa MAN 1 Muaro Jambi sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran.

#### 4. Analisis Konsep

Dengan mempertimbangkan KI dan KD pada materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara, analisis konsep berupaya mengidentifikasi konsep-konsep yang menjadi landasan dalam pembuatan video pembelajaran. Adapun cara penyajian video pembelajaran akan dilakukan secara sistematis dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. (Asmiyunda. 2018: 157).

#### 5. Analisis Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan analisis materi dan kurikulum, indikator pencapaian pembelajaran ditentukan dengan menganalisis tujuan pembelajaran. Peneliti dapat mengidentifikasi kajian yang akan disajikan, kisi-kisi pertanyaan, dan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai dengan menuliskan tujuan (Apriliasari, 2020: 6).

#### **3.2.2 Design (Perancangan)**

Adapun tujuan tahap *design* adalah Mempersiapkan media yang akan dikembangkan dan menyesuaikan materinya sesuai kebutuhan siswa (Sumardjo 2020:109). Tujuan dari tahap *design* adalah untuk merancang perangkat pembelajaran melalui empat tahapan, yaitu:

##### 1. Penyusunan Tes Acuan

Hasil analisis siswa pada tahap pendefinisian dijadikan sebagai dasar penyusunan tes acuan (Rizki, 2016: 141). Adapun Jenis tes acuan yang dipergunakan dalam penelitian pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* antara lain dengan menggunakan angket validasi dan respon siswa.

## 2. Pemilihan Media

Proses pemilihan media belajar yang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan dikenal dengan istilah pemilihan media (Rizki, 2016:142). Media yang dipilih oleh penulis adalah video animasi berbasis aplikasi *powtoon* yang dapat diakses secara *online* tanpa harus menginstal aplikasi, Namun meskipun dibuat secara *online*, hasilnya tetap bisa digunakan secara *offline*. *Software* ini dapat mempermudah pembelajaran siswa dan bisa diakses dengan mudah menggunakan *smartphone* siswa atau bisa juga ditayangkan didepan dengan infokus saat pembelajaran berlangsung.

## 3. Pemilihan Format

Isi materi pembelajaran dirancang melalui pemilihan format (Rizki, 2016: 142). Pemilihan format bertujuan untuk merancang atau merekayasa isi pembelajaran dan memilih strategi, pendekatan, metode dan sumber pembelajaran. Format yang dipilih memenuhi kriteria menarik, mudah dan kondusif dalam pembelajaran. Pemilihan format video animasi pada materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara menggunakan aplikasi *powtoon* dapat mempermudah siswa untuk memahami materi dan mampu menghindari rasa bosan karena aplikasi ini memiliki format yang mudah dipahami (Saputri, 2020: 51).

### **3.2.3 Development (Pengembangan)**

Ada dua kegiatan dalam tahap pengembangan, yang pertama yaitu tahapan validasi ahli dan yang kedua tahapan uji coba produk. Tahap validasi ahli membantu menentukan apakah produk tersebut layak atau tidak digunakan

sebelum nantinya diuji cobakan pada siswa. Hasilnya akan digunakan sebagai evaluasi terhadap produk yg diuji coba. (Arnold 2018: 146).

### 1. Validasi Ahli

Menurut Thiagarajan, dkk (dalam Fajri 2017: 10) Salah satu langkah dalam proses validasi produk rancangan adalah *expert judgment*. Sekelompok ahli melakukan evaluasi. Tim ahli dipilih berdasarkan pengetahuan mereka tentang pembelajaran sejarah serta pengetahuan mereka tentang cara membuat dan mendesain video animasi. Dengan menggunakan angket tertutup yang diberikan peneliti kepada validator, penilaian ini dilakukan untuk mengetahui kualitas video animasi yang memenuhi kriteria valid. Validator diminta untuk memberikan penilaian kemudian dipersilahkan untuk memberikan kritik dan saran terkait dengan video animasi.

### 2. Uji Coba Produk

Video harus diperbaiki sesuai saran dan komentar validator sebelum di uji cobakan kepada siswa. Soal akan dibagi menjadi tiga kelompok, perorangan, kelompok kecil dan lapangan. Jumlah siswa yang akan mengikuti tes perorangan sebanyak 3 orang, tes kelompok kecil 6 orang dan tes lapangan sebanyak 25 orang atau setara dengan satu kelas.

#### **3.2.4 Dissemination (Penyebarluasan)**

Tahap akhir dalam pengembangan ini adalah *Dissemination* (penyebarluasan). Adapun tujuan tahap ini adalah untuk menyebarluaskan produk yang dihasilkan (Fajri 2017: 11). Pada tahap ini media yang di kembangkan diberikan kepada guru untuk di digunakan dalam proses pembelajaran, media tersebut bisa digunakan oleh guru di kelas maupun di sekolah lainnya, untuk

melihat keefektivan media tersebut terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Karena keterbatasan waktu dan biaya, maka dalam penelitian ini peneliti hanya dapat melakukan tiga tahap pengembangan yaitu *define*, *design* dan *development* untuk mengetahui efektif atau tidaknya video animasi yang dibuat dengan menggunakan model *four –D*.

### 3.3 Subjek Uji Coba

Subjek pengembangan video animasi 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 untuk uji kelompok kecil dan 25 siswa untuk uji lapangan.

#### 3.3.1 Uji Coba Perorangan

Menurut Suparman (dalam Hasdiyanti 2018: 39) untuk menganalisis kekurangan produk awal yang sudah di desain dan sudah dievaluasi berdasarkan pendapat para ahli dan pandangan siswa merupakan tujuan dari uji coba perorangan. Hasilnya akan digunakan sebagai acuan untuk melakukan revisi media sebelum di uji kembali ke kelompok kecil. Adapun kisi-kisi angket uji coba perorangan menurut Arsyad (2010: 75-76) adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1** Kisi-kisi angket uji coba perorangan

<b>Penilaian Yang Diinginkan</b>	<b>Jumlah Butir Soal</b>
Tampilan	4
Isi	3
Bahasa	1
Keefesienan Waktu	1
Pengguna Audio	2
Kegunaan	2
<b>Jumlah Pertanyaan</b>	<b>13</b>

### 3.3.2 Uji Coba Kelompok Kecil

Untuk mengetahui seberapa praktisnya video animasi yang sudah dirancang merupakan tujuan dari uji coba kelompok kecil. Menurut Branch (dalam Hasdiyanti 2018:40) subjek uji coba dilakukan terhadap 6 sampai 20 responden. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan 6 orang responden dari kelas X MAN 1 Muaro Jambi sebagai subjek uji coba kelompok kecil.

Siswa diberikan angket tentang video animasi yang telah diberikan pada saat uji coba. Revisi kedua akan dilakukan jika hasil uji coba kurang memuaskan, dan setelah melakukan revisi, akan dilanjutkan ke tahap uji coba lapangan. Adapun kisi-kisi angket uji coba kelompok kecil menurut Arsyad (2010: 75-76) adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.2** Kisi-Kisi angket uji coba kelompok kecil

<b>Penilaian Yang Diinginkan</b>	<b>Jumlah Butir Soal</b>
Tampilan	4
Isi	3
Bahasa	1
Keefesienan Waktu	1
Pengguna Audio	2
Kegunaan	2
<b>Jumlah Pertanyaan</b>	<b>13</b>

### 3.3.3 Uji Coba Lapangan

Menurut Suparman (dalam Hasdiyanti 2018: 40) tahap akhir dari uji coba pengembangan disebut uji coba lapangan. Adapun tujuan dari tahapan ini adalah untuk menentukan apakah produk akhir dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Hasil dari uji coba kelompok kecil digunakan sebagai acuan untuk melakukan revisi produk sebelum di uji cobakan ke lapangan. Setelah dilakukan tahap revisi barulah produk siap untuk di uji ke lapangan. Produk yang sudah di uji coba di lapangan merupakan produk final yang siap dimanfaatkan sebagai

media belajar di dalam proses pembelajaran. Uji coba lapangan melibatkan satu kelas dengan menggunakan angket tertutup, tujuannya agar dapat mengetahui respon siswa terkait media yang sudah ditampilkan. Adapun kisi-kisi angket uji coba lapangan menurut Arsyad (2010: 75-76) adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.3** Kisi-kisi angket uji coba lapangan

<b>Penilaian Yang Diinginkan</b>	<b>Jumlah Butir Soal</b>
Tampilan	4
Isi	3
Bahasa	1
Keefesienan Waktu	1
Pengguna Audio	2
Kegunaan	2
<b>Jumlah Pertanyaan</b>	<b>13</b>

### 3.4 Jenis Data dan Sumber Data

#### 3.4.1 Jenis Data

Penelitian Pengembangan ini menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari hasil validasi ahli media, validasi ahli materi dan angket penilaian siswa yang berupa komentar dan saran (Hasdiyanti 2018: 46). Setiap komentar serta saran validator dijadikan sebagai pertimbangan saat melakukan revisi selama proses pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi.

Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari hasil angket dan soal tes (Hasdiyanti 2018: 43) mengenai pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi.

### **3.4.2 Sumber Data**

Penelitian pengembangan ini menggunakan data yang diperoleh secara langsung dari sumber utama.

### **3.5 Instrumen Pengumpulan Data**

Produk tersebut harus di uji kelayakannya terlebih dahulu sebelum produknya digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian pengembangan ini menggunakan data primer. Menurut Sugiono (2017:137) sumber data yang dapat memberikan data secara langsung kepada pengumpul data dinamakan data primer. Dalam penelitian ini data primer yang dimaksud adalah angket dan soal tes yang dibagikan kepada responden.

#### **3.5.1 Angket**

Ada beberapa teknik yang bisa dimanfaatkan dalam mengumpulkan data, diantaranya wawancara, angket, pengamatan langsung, dan gabungan ketiganya (Sugiono, 2017: 137). Penelitian pengembangan ini menggunakan teknik angket.

##### **1. Angket Validasi**

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua angket validasi, yaitu validasi ahli media dan ahli materi dan desain. Angket pertama yang digunakan adalah angket penilaian validasi ahli media yang dirancang agar dapat mengetahui apakah video animasi yang dibuat efektif atau tidak untuk digunakan sebagai media belajar. Angket kedua adalah angket penilaian validasi ahli materi dan desain yang gunanya untuk menentukan apakah konten yang ada di video animasi yang dikembangkan sudah sesuai atau sudah relevan dengan kurikulum yang dipakai di sekolah, khususnya kelas x yakni kurikulum merdeka.

Adapun kisi-kisi penilaian validasi ahli media dan ahli materi dan desain menurut Arsyad (2010: 75-76) adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.4** Kisi-kisi Angket Penilaian Validasi Oleh Ahli Media

<b>Penilaian Yang Diharapkan</b>	<b>Deskriptor</b>	<b>No</b>
Kesederhanaan	Gambar dan tampilan yang digunakan sederhana	1
	Gambar dan tampilan yang digunakan mudah dimengerti	2
	Video animasi berbasis aplikasi <i>powtoon</i> sesuai dengan karakteristik siswa	3
	Media dapat dimanfaatkan dengan mudah	4
	Menggunakan kalimat yang mudah dipahami	5
Keterpaduan	Menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik pendidikan sejarah	6
	Menggunakan petunjuk yang sesuai dengan media pembelajaran	7
Penekanan	Ada penekanan di setiap gambar yang ditampilkan	8
	Terdapat penekanan suara yang sesuai di dalam media pembelajaran	9
Keseimbangan	Ukuran gambar dan tulisan yang digunakan sesuai	10
	Tata letak tulisan seimbang	11
Bentuk	Media yang digunakan menampilkan gambar yang menarik terkait corak kehidupan masyarakat masa praaksara	12
	Di dalam media pembelajaran menggunakan bentuk huruf yang mudah dibaca	13
Warna	Media pembelajaran menggunakan warna yang sesuai	14
Audio	Materi yang diinformasikan lewat media terdengar jelas	15
	Media pembelajaran mengeluarkan suara dengan jelas	16
	<b>Jumlah Pertanyaan</b>	16

**Tabel 3.5** Kisi-Kisi Angket Penilaian Validasi Oleh Ahli Materi dan Desain

<b>Penilaian Yang Diharapkan</b>	<b>Deskriptor</b>	<b>No</b>
Kelengkapan Komponen	Instruksi pengerjaan yang jelas	1
	Format yang digunakan sebagai lembar kerja sesuai	2
	Isi lembar kerja sesuai dengan konsep atau definisi yang diharapkan	3
	Bahan ajar menggunakan warna, tulisan, dan gambar yang sesuai	4
	Materi disajikan dengan tampilan gambar, warna dan tulisan yang sesuai	5
Isi	Media menggunakan materi yang sesuai	6
	Media menyampaikan materi dengan jelas	7
	Presentasi media dengan konsep materi sesuai	8
	Media menyampaikan kosep sejarah dengan jelas	9
Bahasa	Media menggunakan bahasa yang baku	10
	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami	11
	Media menggunakan kalimat yang efektif	12
	Informasi yang diperlukan oleh siswa lengkap	13
	media menggunakan kata yang sesuai dengan EYD	14
	<b>Jumlah pertanyaan</b>	14

### 3.5.2 Soal

Dalam penelitian pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* ini menggunakan Soal yang terdiri atas soal-soal yang menguji tujuan penting dan mewakili bidang pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan secara representatif. Soal yang digunakan berbentuk tes objektif dan bersifat pilihan ganda.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data menurut sugiyono (dalam Hasdiyanti 2018: 43) merupakan suatu Proses pencarian dan penyusunan data yang didapatkan secara sistematis. Data yang didapatkan yaitu data dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli

materi dan desain, ahli media, serta respon siswa. Penelitian pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* menggunakan instrument berupa angket. Jawaban dari angket yang digunakan dihitung berdasarkan *skala likert*. Pengertian *skala likert* menurut Sugiyono (2012: 93) adalah skala yang dapat dimanfaatkan dalam melakukan pengukuran variabel penelitian seperti sikap, pendapatan, dan pandangan seseorang atau sekelompok orang mengenai kejadian sosial. Perhitungan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan *Skala likert* yang terdiri dari lima kategori alternatif:

**Tabel 3.6** Kategori Pilihan Berdasarkan *Skala Likert*

<b>Respon</b>	<b>Skor</b>
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Kurang Setuju (KS)	2
Cukup Setuju (CS)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Sumber: Sugiyono *Skala Likert*, (2017:94)

Berikut adalah teknik yang digunakan untuk melakukan analisis hasil angket yang diberikan kepada ahli media (16 pertanyaan), ahli materi (14 pertanyaan), dan penilaian respon siswa (13 pertanyaan) yaitu sebagai berikut:

### 1. Angket validasi ahli media

Skala = 5

Peserta = 1

Skor terendah = Skala terendah x Banyak item x Banyak peserta

$$= 1 \times 16 \times 1 = 16$$

Skor tertinggi = Skala tertinggi x Banyak item x Banyak peserta

$$= 5 \times 16 \times 1 = 80$$

$$\text{Jarak interval} = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah}}{\text{Skala}} = \frac{80 - 16}{5} = 12,8$$

**Tabel 3.7** Rentang nilai validasi ahli media

No	Skala Nilai	Skor	Tingkat Validasi
1	5	61,2-74	Sangat setuju
2	4	54,4-67,1	Setuju
3	3	41,6-54,3	Cukup setuju
4	2	28,8-41,5	Kurang setuju
5	1	16-28,7	Sangat tidak setuju

Sumber: *Skala likert 2023*

## 2. Angket validasi ahli materi

$$\text{Skala} = 5$$

$$\text{Peserta} = 1$$

$$\text{Skor terendah} = \text{Skala terendah} \times \text{banyak item} \times \text{banyak peserta}$$

$$= 1 \times 14 \times 1 = 14$$

$$\text{Skor tertinggi} = \text{Skala tertinggi} \times \text{Banyak item} \times \text{Banyak peserta}$$

$$= 5 \times 14 \times 1 = 70$$

$$\text{Jarak interval} = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah}}{\text{Skala}} = \frac{70-14}{5} = 11,2$$

**Tabel 3.8** Rentang nilai validasi ahli materi

No	Skala Nilai	Skor	Tingkat Validasi
1	5	58,8-70	Sangat setuju
2	4	47,6-58,7	Setuju
3	3	36,4-47,5	Cukup Setuju
4	2	25,2-36,3	Tidak setuju
5	1	14-25,1	Sangat tidak setuju

Sumber: *Skala likert 2023*

## 3. Angket Uji Coba Perorangan

$$\text{Skala} = 5$$

$$\text{Peserta} = 3$$

$$\text{Skor terendah} = \text{Skala terendah} \times \text{Banyak item} \times \text{Banyak peserta}$$

$$= 1 \times 13 \times 3 = 39$$

Skor tertinggi = Skor tertinggi x Banyak item x Banyak peserta

$$= 5 \times 13 \times 3 = 195$$

$$\text{Jarak interval} = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah}}{\text{Skala}} = \frac{195 - 39}{5} = 31,2$$

**Tabel 3.9** Rentang nilai uji coba perorangan

No	Skala Nilai	Skor	Tingkat Validasi
1	5	163,8-195	Sangat setuju
2	4	132,6-163,7	Setuju
3	3	101,4-132,5	Cukup setuju
4	2	70,2-101,3	Tidak setuju
5	1	39-70,1	Sangat tidak setuju

Sumber: *Skala likert 2023*

#### 4. Angket Uji Coba Kelompok Kecil

Skala = 5

Peserta = 6

Skor Terendah = Skala terendah x Banyak item x Banyak peserta

$$= 1 \times 13 \times 6 = 78$$

Skor Tertinggi = Skala tertinggi x Banyak item x Banyak peserta

$$= 5 \times 13 \times 6 = 390$$

$$\text{Jarak interval} = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah}}{5} = \frac{390 - 78}{5} = 62,4$$

**Tabel 3.10** Rentang nilai uji coba kelompok kecil

No	Skala Nilai	Skor	Tingkat Validasi
1	5	327,6-390	Sangat setuju
2	4	265,2-327,5	Setuju
3	3	202,8-265,1	Cukup setuju
4	2	140,4-202,7	Tidak setuju
5	1	78-140,3	Sangat tidak setuju

Sumber: *Skala likert 2023*

## 5. Angket Uji Coba Lapangan

Skala = 5

Peserta = 25

Skor terendah = Skala terendah x Banyak item x Banyak peserta  
 $= 1 \times 13 \times 25 = 325$

Skor tertinggi = Skala tertinggi x Banyak item x Banyak peserta  
 $= 5 \times 13 \times 25 = 1625$

Jarak interval =  $\frac{\text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah}}{\text{Skala}} = \frac{1625-325}{5} = 260$

**Tabel 3.11** Rentang nilai uji coba lapangan

No	Skala Nilai	Skor	Tingkat Validasi
1	5	1,365-1,625	Sangat setuju
2	4	1,105-1,364	Setuju
3	3	845-1,104	Cukup setuju
4	2	585-844	Tidak setuju
5	1	325-584	Sangat tidak setuju

Sumber: *Skala likert 2023*

Teknik analisis persentase digunakan untuk menghitung data yang sudah didapatkan dari hasil penyebaran angket. Adapun perhitungan hasil angket menggunakan rumus perhitungan yang didasarkan pada persentase yang dihitung Teguh (dalam Ratu, 2022:60)

$$\text{Persentase} = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum x$  : Jumlah skor

SMI : Skor maksimal ideal

Adapun ketepatan dalam menganalisis data di atas adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.12** Interpretasi skor untuk angket

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1	$\geq 85\%$	Sangat baik
2	69 – 84 %	Baik
3	53 - 68 %	Cukup baik
4	37 – 52 %	Kurang baik
5	$\leq 36\%$	Sangat tidak baik

Sumber: *Skala likert* 2023

### 3.6.1 Analisis Soal

#### 3.6.1.1 Validitas

Suatu ukuran yang dapat menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrument disebut sebagai validitas. Instrumen dapat dikatakan valid jika mempunyai validitas yang tinggi. Namun jika mempunyai validitas yang rendah maka instrument tersebut dikatakan tidak valid (Arikunto, 2010: 211).

Uji ini hanya dilakukan pada soal pilihan ganda. Pengujiannya menggunakan teknik analisis *product moment* untuk perhitungannya menggunakan rumus:

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{(n\sum x^2 - (\sum x)^2)(n\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : Koefisien korelasi

N : Banyak responden

$\sum x$  : Banyak skor item

$\sum y$  : Banyak skor total

Jika koefisien korelasi  $\geq 0,3$  maka rincian dikatakan valid Sugiyono (2017:1314). Selanjutnya apabila korelasinya  $< 0,3$  maka dapat dinyatakan tidak valid dan sebaiknya dilakukan perbaikan atau dibuang.

### 3.6.1.2 Reliabilitas

Ketepatan hasil pengukuran disebut juga sebagai reliabilitas. Tujuan dilakukannya uji reliabilitas adalah untuk menunjukkan bahwa skor satu penilai konsisten dengan skor penilai lainnya. Tingkat ketelitian, Kemantapan, atau konsistensi alat pengumpul data dalam mengungkapkan gejala tertentu dapat ditentukan dengan uji reliabilitas.

Penelitian pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* melakukan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus *Kuder-Richardson* menurut Purwanto (dalam Herika 2014: 6) adapun rumusnya adalah:

$$r_{KR20} = \left[ \frac{K}{K-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum pq}{S^2} \right]$$

Keterangan:

$r_{KR20}$  : Koefisien reliabilitas alpa

k : Banyak soal

p : Jawaban benar

q : Jawaban salah

(q = 1- p)

$s^2$  : varians skor total

**Tabel 3.13** Interpretasi nilai R

Besarnya r	Interpretasi
Antara 0.80 – 1.000	Sangat Tinggi
Antara 0.60 – 0.799	Tinggi
Antara 0.40 – 0.599	Sedang
Antara 0.20 – 0.399	Rendah
Antara 0.00 – 0.199	Sangat Rendah

Sumber: Sugiyono interpretasi koefisien kolerasi 2012

### 3.6.1.3 Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran menurut Arikunto (2013: 93) adalah untuk mengetahui tingkat kesulitan setiap butir soal dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Tingkat Kesukaran.

B = Banyak siswa menjawab dengan benar

JS = Banyaknya siswa yang mengikuti tes

Adapun kriteria tingkat kesukarandapat dilihat berdasarkan tabel berikut:

**Tabel 3.14** Nilai Indeks Kesukaran

P (Tingkat Kesukaran)	Kriteria
$0,00 < P \leq 0,29$	Soal Sukar
$0,30 < P \leq 0,69$	Soal Sedang
$0,70 < P \leq 1,00$	Soal Mudah

Sumber: Arikunto, 2013

### 3.6.1.4 Daya Pembeda

Daya pembeda menurut arikunto (2013: 228) merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang mampu mengerjakan soal atau berkemampuan tinggi dengan siswa yang tidak dapat mengerjakan soal atau berkemampuan rendah. Indeks daya pembeda ditentukan dengan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

D = Daya Pembeda

JA = Jumlah peserta kelompok atas

JB = Jumlah peserta kelompok bawah

BA = Jumlah kelompok atas yang menjawab benar.

BB = Jumlah kelompok bawah yang menjawab dengan benar

**Tabel 3.15** Nilai Daya Pembeda

<b>D (Daya Pembeda)</b>	<b>Kriteria</b>
$0,00 < D \leq 0,19$	Jelek
$0,20 < D \leq 0,39$	Cukup
$0,40 < D \leq 0,69$	Baik
$0,70 < D \leq 1,00$	Baik Sekali

Sumber: Arikunto, 2013

### 3.6.2 Analisis Kategori Penilaian Media

Pada uji coba individu atau ahli digunakan angket respon untuk mengumpulkan data penilaian media. Pemberian skor menggunakan *skala Likert* untuk mengukur respon positif atau negatif pada interval 1 sampai 5. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat dihitung interval rating *kuesioner* respon untuk setiap percobaan.

Untuk mengukur kepraktisan dari angket ditentukan melalui teknik analisis data berikut ini:

$$v = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Nilai validasi

X = Skor yang di peroleh

Y = Skor maksimum

Kategori perangkat pembelajaran berdasarkan nilai kepraktisan yang diperoleh dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.16** Kategori interval validasi media

<b>Interval (%)</b>	<b>Kategori</b>
0% - 20%	Tidak Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

Sumber: *Skala Likert 2023*

Video animasi yang dikembangkan ini nantinya akan diklasifikasikan berdasarkan interval dan angket yang dipakai untuk mempresentasikan hasil. Video animasi yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat dinyatakan layak secara praktis apabila menyentuh persentase diangka 61%.

### 3.6.3 Analisis Data Uji Efektivitas

#### 3.6.3.1 Uji Prasyarat

##### 1. Uji Normalitas

Agar dapat mengetahui data tersebut terdistribusi secara normal atau tidak diperlukan uji normalitas. Uji ini menggunakan Uji *Liliefors* yang dipaparkan oleh Sudjana (2005: 466 - 467) adapun rumusnya adalah:

a.) Mengetahui skor baku dengan rumus, 
$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

Keterangan :

$Z_i$  = Skor baku

$X_i$  = Skor hasil

$\bar{X}$  = Rata-rata hasil

$S$  = Simpangan baku

- b.) Distribusi normal baku digunakan untuk semua bilangan baku, menghitung probabilitas menggunakan rumus:  $P = (Z < Z_i)$
- c.) Menghitung proporsi  $Z_1, Z_2, \dots, Z_n \leq Z_i$ .

Jika proporsi ini dikatakan sebagai  $S(Z_i)$ , maka,

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \leq Z_i}{n}$$

Keterangan :

$N$  = Banyaknya Peserta

- d.) Menghitung selisih  $F(Z_i) - S(Z_i)$  setelah itu menentukan harga mutlak
- e.) Mengambil harga terbesar atau  $L_0$
- f.)  $L_0$  dengan  $L$  tabel dibandingkan menggunakan perbandingan  $\alpha = 0,05$

Apabila  $L_0 < L$  tabel artinya data terdistribusi secara normal

Apabila  $L_0 > L$  tabel artinya data tidak terdistribusi secara normal

## 2. Uji Homogenitas

Agar dapat mengetahui kedua kelompok memiliki perbedaan yang homogen atau tidak maka diperlukan uji homogenitas. Untuk melakukan uji homogenitas dapat menggunakan uji - F. Menurut Sudjana (2005: 512) ada beberapa tahap untuk melakukan uji homogenitas, tahapan yang dimaksud sebagai berikut:

- a. Menemukan variasi dari setiap kelompok data, setelah itu menghitung F menggunakan rumus :

$$F = \frac{\text{Varians terbesor}}{\text{Varians terkecil}}$$

- b. Apabila  $F_{hitung}$  sudah didapat, setelah itu akan dilakukan perbandingan dengan  $F_{tabel}$  distribusi normal dengan  $dk_{pembilang} = n_1 - 1$  dan  $dk_{penyebut} = n_2 - 1$ .

Apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$  artinya kedua kelompok memiliki variasi yang homogen, namun jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  artinya kedua kelompok memiliki variasi yang tidak homogen.

### 3.7 Uji Hipotesis Parsial (Uji - t)

Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji - t untuk menguji signifikansi kelompok. Dari sudut pandang statistik, uji kesetaraan dua rata-rata dalam uji sampel pihak dapat dirumuskan dengan hipotesis berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

Menurut Sudjana (2005: 144) uji - t dapat dilakukan menggunakan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

keterangan:

$X_1$  = Rata - rata nilai kelas eksperimen

$X_2$  = Rata - rata nilai kelas kontrol

$S_1^2$  = Varians kelas Eksperimen

$S_2^2$  = Varians kelas Kontrol

$n_1$  = Banyaknya siswa kelas Ekserimen

$n_2$  = Banyaknya siswa kelas kontrol

Kriteria pengujian adalah terima  $H_0$  jika  $t_{hitung} < t_{(1-\alpha)}$ , dengan taraf nyata  $\alpha = 0.05$  dan  $dk = n_1 + n_2 - 2$ .

Apabila :

$T_{hitung} > T_{tabel}$  berbeda secara signifikansi ( $H_0$  ditolak)

$T_{hitung} < T_{tabel}$  Tidak berbeda secara signifikansi ( $H_0$  diterima)

## **BAB IV**

### **HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil**

##### **4.1.1 Hasil Pengembangan**

Pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi. Hasil pada penelitian pengembangan ini berupa video animasi yang mana video ini telah dilakukan validasi dan juga uji coba yaitu dengan validasi dari ahli materi dan desain, dan ahli media yang dilakukan bertujuan untuk melihat seberapa layak video animasi ini dikembangkan. Serta uji coba yang dilakukan pada siswa, uji coba kepada siswa dilakukan sebanyak tiga kali yaitu uji coba perorangan, kelompok kecil dan lapangan. Uji coba yang dilakukan terhadap siswa ini agar dapat mengetahui bagaimana respon siswa terhadap video animasi berbasis aplikasi *powtoon* yang dikembangkan. Sesudah melakukan validasi dan juga uji coba, selanjutnya akan dilakukan uji efektivitas produk untuk melihat sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan kepada siswa dan juga untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa, pada tahap ini digunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan juga kelas kontrol.

Video animasi ini dibuat dengan *powtoon*, *powtoon* merupakan aplikasi yang dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan suatu media pembelajaran berupa video animasi dengan cara yang cukup mudah. Dalam video animasi ini berisikan materi sejarah tentang corak kehidupan masyarakat masa praaksara sesuai dengan kompetensi dasar. Pada penelitian pengembangan ini mode

pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan *four-D* (*Define, Design, Development, dan Dessiminate*).

#### **4.1.2 Tahapan Analisis (*Define*)**

##### **1. Analisis Ujung Depan**

Proses mengidentifikasi permasalahan mendasar yang ditemui pada saat pelaksanaan proses pembelajaran disebut sebagai analisis awal yang dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung. Hasil dari pengamatan yang dilakukan peneliti adalah hasil belajar siswa yang masih rendah, khususnya pada mata pelajaran sejarah. Hal ini dibuktikan dengan banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah, yaitu 70. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang kurang efektif, guru hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar, hal inilah yang menyebabkan siswa kurang bergairah untuk mengikuti pembelajaran. Terlebih lagi metode yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar hanyalah sebatas ceramah, diskusi dan Tanya jawab, sehingga membuat proses pembelajaran terasa membosankan.

##### **2. Analisis Peserta Didik**

Hasil keterangan langsung oleh siswa pada tanggal 10 Oktober 2022. Pada dasarnya selama proses pembelajaran guru belum memanfaatkan media sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan, metode yang digunakan guru hanya sebatas berceramah dan berdiskusi Mereka berpendapat bahwasanya jika proses pembelajaran menggunakan media, terutama dengan video animasi akan dapat menarik perhatian siswa karena adanya gambar, animasi dan musik. Selain itu penggunaannya dapat memanfaatkan layar proyektor atau smartphone.

### 3. Analisis Konsep

Thiagarajan (1974: 151) Analisis konsep di perlukan untuk mengetahui kandungan materi dalam bahan ajar atau media yang dikembangkan yaitu video animasi berbasis aplikasi *powtoon*. Analisis konsep dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan mengidentifikasi objek-objek yang ditampilkan dalam video animasi yang dikembangkan, dengan mengacu pada kompetensi dasar yang ingin dicapai yaitu, memahami corak kehidupan masyarakat pada zaman praaksara. Hal ini tentunya dirumuskan secara sistematis sehingga dapat diterapkan dengan maksimal dan membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya.

### 4. Analisis Tugas

Analisis tugas dilakukan dengan memetakan materi berdasarkan analisis konsep. Hasil analisis ini terdiri dari beberapa materi pokok, materi yang disiapkan adalah corak kehidupan masyarakat pada masa praaksara dan berfokus pada KD 3.2 yaitu nilai memahami corak kehidupan masyarakat pada masa praaksara. Setelah itu siswa akan diberikan tugas untuk melihat penguasaan materi yang sudah ditampilkan melalui video animasi.

### 5. Analisis Tujuan

Tujuan pembelajaran atau indikator ditentukan berdasarkan kompetensi dasar yang tercantum dalam RPP. Kompetensi dasar dibagi menjadi beberapa materi. Materi yang nantinya akan disajikan di dalam video hendaknya dimodifikasi sesuai tujuan pembelajaran.

Adapun uraian tujuan pembelajarannya adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.1** Tujuan pembelajaran

No	Tujuan Pembelajaran
1	menunjukkan sikap religius dan menunjukkan kecintaan sebagai bangsa Indonesia
2	Siswa diharapkan mampu untuk menganalisis corak kehidupan masyarakat pada zaman praaksara.
3	Siswa mampu untuk membuat tulisan berbentuk mading kelas mengenai corak kehidupan masyarakat pada zaman praaksara yang dikerjakan dengan dengan penuh rasa tanggung jawab, kerjasama yang baik, jujur dan disiplin.

### 4.1.3 Tahapan Desain (*Design*)

#### 1. Penyusunan Tes

Pada tahapan ini pembuatan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* berdasarkan materi yang akan dipelajari didalam kelas yaitu corak kehidupan masyarakat masa praaksara.

#### 2. Pemilihan Media

Untuk dapat mengetahui media belajar seperti apa yang sesuai dengan materi pelajaran dan kebutuhan siswa adalah dengan melakukan pemilihan media. Pada tahapan ini peneliti menggunakan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* yang disesuaikan dengan materi yang diterapkan didalam kelas.



**Gambar 4.1** Bentuk animasi *powtoon*

### 3. Pemilihan Materi

Pemilihan materi dilakukan untuk menentukan media belajar yang cocok dengan karakteristik mata pelajaran dan kebutuhan siswa. Sehingga peneliti menggunakan video animasi berbasis aplikasi *powtoon*. Materi yang di sajikan adalah materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara. Materi yang diajarkan didalam kelas tentunya mengacu pada kompetensi dasar, kompetensi dasar membagi materi menjadi beberapa bagian yaitu sebagai berikut :

**Tabel 4.2** Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar
3.2 Memahami corak kehidupan masyarakat pada zaman praaksara

Masa berburu dan Meramu tingkat sederhana (*Paleolithikum*)

Masa berburu dan Meramu tingkat lanjut (*Mesolithikum*)

Masa Bercocok tanam (*Neolithikum*)

Masa Perundagian (*Megalithikum*)

#### 4.1.4 Tahapan Pengembangan (*Development*)

##### 1. Validasi Ahli Materi dan Desain

Validasi ahli materi dilakukan oleh Dosen Pendidikan Sejarah Universitas Jambi yaitu Ibu Nelly Indrayani, S.Hum., M.Hum. Pada 08 Juli 2023. Hasil validasi Materi dan Desain dapat dilihat berdasarkan tabel dibawah ini:

**Tabel 4.3** Validasi materi dan desain oleh validator ahli

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Petunjuk pengerjaan pada permasalahan yang diberikan di materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara jelas.				√	

2	Format pada materi pembelajaran dan permasalahan yang diberikan di materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara sesuai.				√	
3	Warna, tulisan, dan gambar yang ditampilkan media berupa video animasi berbasis aplikasi <i>powtoon</i> serasi.					√
4	Warna, tulisan, tampilan gambar, dan pada materi sesuai.					√
5	Materi yang dibahas dengan media berupa video animasi berbasis aplikasi <i>powtoon</i> sesuai.					√
6	Kejelasan konsep yang disampaikan dengan media berupa video animasi berbasis aplikasi <i>powtoon</i> jelas.				√	
7	Menggunakan bahasa yang baku.					√
8	Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti					√
9	Menggunakan kalimat yang efektif.					√
10	Menggunakan kata yang sesuai dengan EYD.					√
11	Informasi yang dibutuhkan siswa lengkap				√	
12	Tampilan media berupa video animasi berbasis aplikasi <i>powtoon</i> dengan materi sesuai.					√
13	Warna yang dipilih dalam media berupa video animasi berbasis aplikasi <i>powtoon</i> sesuai.					√
14	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan EYD.					√
15	Media berupa video pembelajaran yang dirancang bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa.					√
16	Media memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berdiskusi.					√
Jumlah		76				

Sumber : Angket validasi materi 2023

Berdasarkan tabel dari hasil validasi materi dan desain mendapatkan skor keseluruhan 76 dengan presentase  $\frac{76}{80} \times 100\% = 95\%$  sehingga tergolong kedalam kategori sangat baik.

Validator menyarankan dalam pembuatan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* materi didasarkan pada kompetensi dasar, dan tidak terpaku pada buku

teks yang tersedia di sekolah serta gambar yang di tampilkan di sesuaikan dengan pembahasan.



Sebelum

Sesudah

**Gambar 4.2** Revisi pada validasi materi

## 2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Yayuk Utaminingsih, M.Pd Pada tanggal 08 Juli 2023. Hasil validasi media dapat dilihat berdasarkan tabel dibawah ini:

**Tabel 4.4** Validasi media oleh validator Ahli

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Gambar dan tampilan dalam video animasi berbasis aplikasi <i>powtoon</i> sederhana.				√	
2	Gambar dan tampilan video animasi berbasis aplikasi <i>powtoon</i> mudah dimengerti.				√	
3	Video animasi berbasis aplikasi <i>powtoon</i> sesuai dengan karakteristik siswa.				√	
4	Media pembelajaran berupa video ini mudah digunakan.				√	
5	Video animasi berbasis aplikasi <i>powtoon</i> menggunakan kalimat yang mudah dimengerti oleh siswa.				√	
6	Media berupa video sesuai dengan karakteristik pembelajaran sejarah.				√	
7	Pertunjuk penggunaan media pembelajaran berupa video dengan aplikasi <i>powtoon</i> mudah dipahami oleh siswa.				√	

8	Terdapat penekanan terhadap gambar yang ditampilkan media sesuai dengan karakteristik pembelajaran sejarah.				√	
9	Terdapat penekanan suara pada media sesuai apa yang dimaksud.				√	
10	Ukuran gambar dan tulisan pada media sesuai.				√	
11	Tata letak tulisan pada media berupa video animasi berbasis aplikasi <i>powtoon</i> seimbang.				√	
12	Tampilan materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara pada video animasi berbasis aplikasi <i>powtoon</i> yang digunakan menarik.				√	
13	Bentuk huruf pada media berupa video animasi berbasis aplikasi <i>powtoon</i> mudah dibaca.				√	
14	Warna pada media sudah sesuai.				√	
15	Suara menginformasikan materi dengan jelas.				√	
16	Media mengeluarkan suara dengan jelas.				√	
Jumlah		64				

Sumber : Angket validasi media 2023

Berdasarkan tabel dari hasil validasi ahli media mendapatkan skor keseluruhan sebanyak 64 dengan presentase  $\frac{64}{80} \times 100\% = 80\%$  sehingga tergolong kedalam kategori baik. Pada validasi ahli media terlalu banyak kalimat yang ditampilkan dan tampilan kalimat dan gambar secara serentak memudahkan siswa memahami materi.



Sebelum

Sesudah

**Gambar 4.3** Revisi pada validasi media

### 3. Hasil Uji Coba Perorangan

Setelah media dinilai oleh tim ahli selanjutnya di lakukan uji coba perorangan. Uji coba perorangan dilakukan terhadap 3 orang siswa pada tanggal 16 Agustus 2023 di kelas X<sup>2</sup>. Adapun hasil uji coba bisa dilihat berdasarkan tabel dibawah ini:

**Tabel 4.5** Hasil Uji coba Perorangan

No	Nama	Total	Skor Ideal	%	Kategori
1	Luna Maya	47	65	72	Baik
2	Nabila Khairani	57	65	88	Sangat Baik
3	Anisa Ariyanti	57	65	88	Sangat Baik
Jumlah		161			

Sumber: Olah data pada 2023

Berdasarkan Skor yang didapatkan dari tabel diatas diperoleh skor sebanyak 161 dari uji coba perorangan sebanyak 3 siswa. Untuk menghitung presentase dari angket respon siswa menggunakan rumus:

Presentase  $\frac{161}{193} \times 100\% = 82.56\%$  sehingga tergolong kedalam kategori baik.

Berdasarkan hasil persentase menunjukkan bahwasannya video animasi berbasis aplikasi *powtoon* yang dikembangkan tersebut tergolong ke dalam kategori sangat baik.

### 4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 6 orang siswa pada tanggal 21 Agustus 2023 di kelas X<sup>2</sup>. Adapun hasil uji coba bisa dilihat berdasarkan tabel dibawah ini:

**Tabel 4.6** Hasil Uji coba Kelompok Kecil

No	Nama	Total	Skor Ideal	%	Kategori
1	Ayu Azalro	55	65	85	Sangat Baik
2	Intan Nuraini	55	65	85	Sangat Baik
3	Sifa arim Difa	49	65	75	Baik
4	Zahrotus Shita	61	65	94	Sangat Baik
5	Cahaya okdianisa	60	65	92	Sangat Baik
6	Adeka Rahmadina	62	65	95	Sangat Baik
Jumlah		342			

Sumber: Olah data pada 2023

Berdasarkan Skor yang didapatkan dari tabel diatas diperoleh skor sebanyak 161 dari uji coba kelompok kecil sebanyak 6 siswa. Untuk menghitung presentase dari angket respon siswa menggunakan rumus:

Presentase  $\frac{342}{390} \times 100\% = 88\%$  sehingga tergolong ke dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil persentase menunjukkan bahwasanya video animasi berbasis aplikasi *powtoon* yang dikembangkan tersebut tergolong ke dalam kategori sangat baik.

## 5. Hasil Uji Coba Lapangan

Pada ujicoba lapangan dilakukan terhadap 25 orang siswa pada tanggal 25 agustus 2023 di kelas X<sup>2</sup>. Adapun hasil uji coba bisa dilihat berdasarkan tabel dibawah ini:

**Tabel 4.7** Hasil Uji coba Lapangan

No	Nama	Total	Skor Ideal	%	Kategori
1	Sofia Aiya	61	65	94	Sangat Baik
2	Nadia Novita Dewi	61	65	94	Sangat Baik
3	Elvira Septiani	57	65	88	Sangat Baik
4	Aldi Kurniawan	53	65	82	Baik
5	Ridho Apriansah	56	65	86	Sangat Baik
6	Haeradin	58	65	89	Sangat Baik
7	Sabila Hanung Dwi	53	65	82	Baik
8	Desti Nurmaya Sari	59	65	91	Sangat Baik

9	M. Dimas	49	65	75	Baik
10	Juistika nurul	55	65	85	Sangat Baik
11	M. Fathurohman	48	65	74	Baik
12	M. Egi Apriansyah	45	65	69	Baik
13	Awia Dwi Rahayu	57	65	88	Sangat Baik
14	Khusnia Zumrotun Nisa	59	65	91	Sangat Baik
15	Desi	53	65	82	Baik
16	Anisa Nasiroh	57	65	88	Sangat Baik
17	Putri Handayani	54	65	83	Baik
18	Farzan habibie	47	65	72	Baik
19	Nur Afni	56	65	86	Sangat Baik
20	Radit Tria Nova	42	65	65	Cukup Baik
21	Nurhayati	50	65	77	Baik
22	Aris Dwi Haryanto	56	65	86	Sangat Baik
23	Asa Celeksa Putra	46	65	71	Baik
24	Fira Nabila	46	65	71	Baik
25	Fina Agustin	61	65	94	Sangat Baik
Jumlah		1339			

Sumber: Olah data pada 2023

Berdasarkan tabel di atas diperoleh skor sebanyak 1339 dari uji coba lapangan terhadap 25 siswa. Untuk menghitung presentase dari angket respon siswa menggunakan rumus:

Presentase  $\frac{1339}{1625} \times 100\% = 82\%$  sehingga tergolong ke dalam kategori baik.

Berdasarkan hasil persentase di atas menunjukkan bahwa video animasi berbasis aplikasi *powtoon* yang telah dikembangkan tergolong ke dalam kategori baik, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sejarah.

#### 4.1.5 Deskripsi Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data dari hasil penerapan media berupa video animasi yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberi perlakuan, sedangkan kelas kontrol tidak di beri perlakua. Kedua tes ini berfungsi untuk mengukur kedua kelas dengan tindakan yang berbeda. Data penelitian ini dikelompokkan menjadi

data kelas eksperimen dan data kelas kontrol untuk memberikan gambaran yang lebih jelas.

#### 4.1.6 Deskripsi Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol

Berikut ini merupakan data hasil belajar kelas yang diberikan perlakuan (eksperimen) dan kelas yang tidak diberikan perlakuan (kontrol).

Pada pertemuan di kelas eksperimen yang dilaksanakan di kelas X2 ini guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa kemudian menjelaskan terkait pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas yang akan diberi perlakuan, kemudian guru memberikan pengarahan tentang materi yang hendak dipelajari, setelah itu guru menjelaskan tujuan dari pembelajaran tersebut, setelah itu barulah siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *powtoon*. setelah diberikannya materi pembelajaran kemudian diberikan tes yang berupa pengisian soal.

Berikut ini merupakan hasil belajar siswa kelas eksperimen:

**Tabel 4.8** Skor hasil belajar siswa kelas Eksperimen setelah pembelajaran

No	Nama	Skor
1	Akbar Musa Daud	72
2	Ahmad Wahyudi	79
3	Alif Riandana	72
4	Adelva Ramadina	72
5	Annisa Apriani Anggraini	72
6	Ayu Azzariyah	79
7	Calya Okdianisah	85
8	Cristina	72
9	Dwi Aprianto	79
10	Dzaki Nibras Al-Faruz	85
11	Elvira Septiani	72
12	Eka Devi Ramadani	85

13	Harum Legianti	72
14	Intan Nuraini	79
15	Liyas M. Hafizz	85
16	Luna Maya	79
17	M. Faiz Indra	72
18	M. Zaki Khairul	85
19	M. Solekul Hadi	93
20	Muliyatul Fitra	72
21	Nabila Khairani	79
22	Nadya Novita Dewi	93
23	Nurhadi	85
24	Poniyati	79
25	Reno Rahmad	72

Sumber : Hasil Belajar Siswa Kelas X2 2023

Data hasil belajar diatas selanjutnya dideskripsikan sebagai berikut :

**a. Mean**

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{1949}{25}$$

$$\bar{X} = 78.76$$

**b. Skor Terendah dan skor tertinggi**

$$\text{skor tertinggi (H)} = 93$$

$$\text{skor terendah (L)} = 72$$

**c. Rentangan (R)**

$$R = H - L + 1$$

$$= 93 - 72 + 1$$

$$= 22$$

**d. Banyak Kelas (K)**

$$K = 1 + 3,33 \text{ Log } N$$

$$= 1 + 3,33 \text{ log } 25$$

$$= 1 + 3,33 \times (1,3979)$$

$$= 1 + 4,65$$

$$= 5.65 \sim 6 \text{ (Pembulatan ke atas)}$$

**e. Panjang kelas (*i*)**

$$I = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{22}{6}$$

$$= 3.6 \sim 4 \text{ (Pembulatan ke keatas)}$$

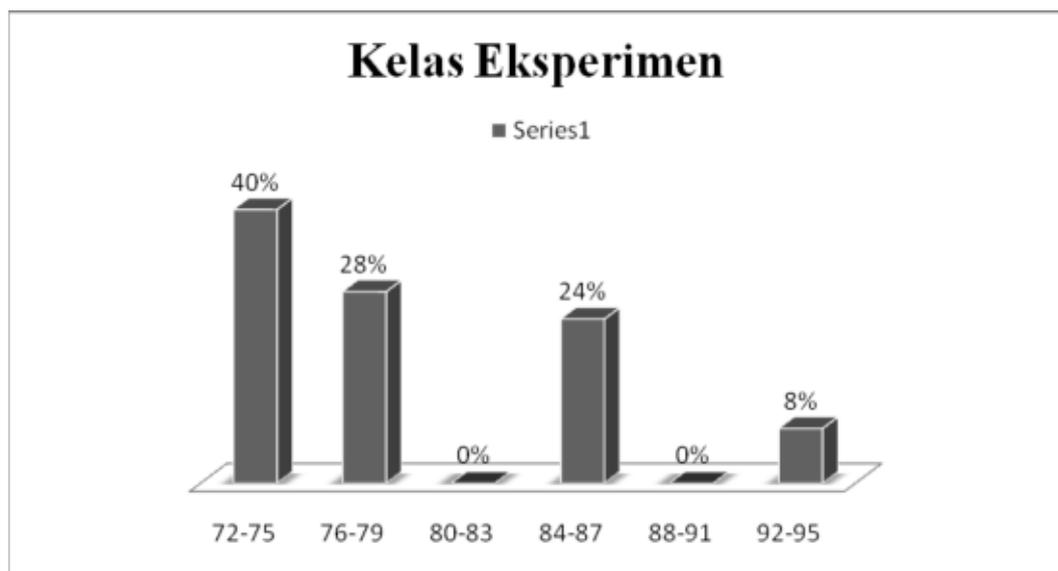
Distribusi frekuensi skor kelas eksperimen dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 4.9 Distribusi frekuensi kelas eksperimen

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	72-75	10	40%
2	76-79	7	28%
3	80-83	0	0%
4	84-87	6	24%
5	88-91	0	0%
6	92-95	2	8%

Sumber : Data Hasil Belajar Siswa Kelas X2 2023

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi kelas eksperimen dapat digambarkan dalam diagram di bawah ini :



Gambar 4.4 Diagram kelas Eksperimen

Pada pertemuan di kelas kontrol yang di laksanakan di kelas X4, guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa, kemudian menjelaskan bagaimana proses belajar yang akan dilakukan di kelas yang tidak di berikan perlakuan, setelah itu guru menjelaskan tentang materi yang hendak dipelajari dan mengkomunikasikan tujuan pembelajaran, guru hanya menerapkan pembelajaran konvensional, setelah diberikannya materi pembelajaran kemudian diberikan tes yang berupa pengisian soal.

**Tabel 4.10** Skor hasil belajar siswa kelas kontrol setelah pembelajaran

No	Nama	Skor
1	Aldi kurniawan	40
2	Alfi bintang w	46
3	Aris dwi H	60
4	Alsa Xaleksa P	53
5	Farzan Habibie	46
6	Hairuddin	53
7	M. Egi.A	66
8	M. fathurohman	46
9	M. Fahriansah	53
10	M. Dimas Okta	66
11	Ridho Apriansah	40
12	Radit Tria Nova	53
13	Adhe Friska	60
14	Ayu Wulandari	66
15	Aulia Dwi Rahayu	53
16	Annisa Nasiron	66
17	Desi	72
18	Desta Nurmala	53
19	Fina Agustin	60
20	Fira Nabila	40
21	Juistika Nurul	60
22	Kusnia Zumrotun	66
23	Nur Afni	46
24	Nurhayati	53
25	Ptri Handayani	72

Sumber : Data Hasil Belajar Siswa Kelas X4 2023

Data hasil belajar diatas selanjutnya dideskripsikan sebagai berikut :

**a. Mean**

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{1389}{25}$$

$$\bar{X} = 55.56$$

**b. Skor Terendah dan skor tertinggi**

$$\text{skor tertinggi (H)} = 72$$

$$\text{skor terendah (L)} = 40$$

**c. Rentangan (R)**

$$R = H - L + 1$$

$$= 72 - 40 + 1$$

$$= 33$$

**d. Banyak Kelas (K)**

$$K = 1 + 3,33 \text{ Log } N$$

$$= 1 + 3,33 \log 25$$

$$= 1 + 3,33 \times (1,3979)$$

$$= 1 + 4,65$$

$$= 5.65 \sim 6 \text{ (Pembulatan ke atas)}$$

**e. Panjang kelas (i)**

$$I = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{33}{6}$$

$$= 5.5 \sim 5 \text{ (Pembulatan ke bawah)}$$

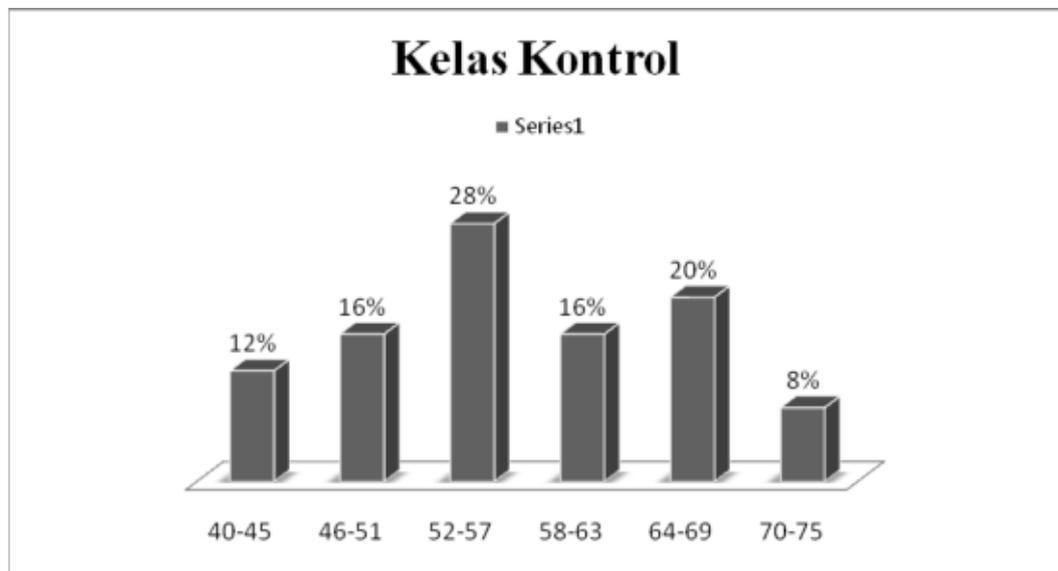
Distribusi frekuensi skor kelas kontrol dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 4.11 Distribusi frekuensi kelas kontrol

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	40-45	3	12%
2	46-51	4	16%
3	52-57	7	28%
4	58-63	4	16%
5	64-69	5	20%
6	70-75	2	8%

Sumber : Olah data pada 2023

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi kelas kontrol dapat digambarkan dalam diagram di bawah ini :



Gambar 4.5 Diagram kelas Kontrol

#### 4.1.7 Pengujian Prasyarat Analisis

##### 1. Uji Normalitas

Agar dapat mengetahui seluruh variabel terdistribusi secara normal atau tidak, maka diperlukan uji normalitas. Uji ini menggunakan uji *liliofors*. Suatu variabel dikatakan normal apabila nilai L hitung < dari L tabel. Adapun hasil perhitungan yang didapatkan dapat dilihat melalui tabel dibawah ini:

**Tabel 4.12** Ringkasan Uji Normalitas

No	Kelompok	L hitung	L tabel	Keterangan
1	Eksperimen	0.1601	0,173	Normal
2	Kontrol	0.1587	0,173	Normal

Sumber : Olah data pada 2023

Berdasarkan tabel di atas, pada kelas eksperimen didapatkan  $L_o = 0.1601$  dengan  $n = 25$  dengan taraf nyata  $0,05$  dari tabel kritis diperoleh  $L_{tabel} = 0,173$ . Oleh karena itu  $L_o < L_{tabel}$  ( $0.1601 < 0,173$ ), di kelas kontrol didapatkan  $L_o = 0.1587$  dengan  $n = 25$  dengan taraf nyata  $0,05$  dari tabel kritis didapatkan  $L_{tabel} = 0,173$ . Oleh karena itu  $L_o < L_{tabel}$  ( $0.1587 < 0,173$ ), Adapun kesimpulan dari perhitungan ini adalah data terdistribusi secara normal pada taraf kepercayaan  $95\%$ .

## 2. Homogenitas

Agar dapat mengetahui tingkat kesamaan varians antara dua kelompok maka diperlukan uji homogenitas. untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan  $F_{hitung} < F_{tabel}$  dengan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) =  $0,05$  ( $5\%$ ).

**Tabel 4.13** Uji Homogenitas Varian

F hitung	F table	Keterangan
2,09	3,39	Homogen

Sumber : Olah data pada 2023

### 4.1.8 Uji Hipotesis (Uji t)

Agar dapat mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar menggunakan video animasi berbasis aplikasi *Powtoon* adalah dengan menggunakan uji hipotesis. Uji ini dilakukan terhadap data yang didapatkan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui keefektifan data setelah diberikan perlakuan. Analisis yang digunakan adalah dengan uji-t yang dapat dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

**Tabel 4.14** Uji hipotesis menggunakan uji t

<b>t<sub>hitung</sub></b>	<b>t<sub>table</sub></b>	<b>Keterangan</b>
9.7477	1,6772	Signifikan

Sumber : Olah data pada 2023

Jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , atau  $(9.7477 > 1,6772)$ . Dari daftar distribusi t  $(1 - \alpha)$   $(n_1 + n_2 - 2)$  dengan peluang 0,95 dan dk 48 diperoleh  $t_{(0,95)}(48) = 1,6772$ . Dari hasil perhitungan didapatkan  $t_{hitung} = 9.7477$  yang berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf nyata  $\alpha = 0,05$ . Jadi kesimpulannya terdapat hasil yang signifikan sehingga video animasi berbasis aplikasi *Powtoon* efektif di terapkan di Kelas X MAN 1 Muaro Jambi.

## 4.2 Pembahasan

### 4.2.1 Prosedur Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi *Powtoon*

Pengembangan video animasi berbasis *powtoon* ini menggunakan model *four-D. Define* pada tahap awal ini peneliti melakukan riset kebutuhan bagi siswa yang tujuannya agar dapat melihat apa yang di butuhkan siswa agar mampu mencapai tujuan pembelajaran. Pada tahap analisis kebutuhan ini peneliti mengamati proses yang terjadi didalam kelas dari cara guru mengajar, pemberian tugas, konsep dalam belajar dan penguasaan materi yang di ajarkan pada siswa.

*Design* pada tahap perancangan ini peneliti mengembangkan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* agar mampu membantu meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini tentunya berkaitan dengan analisis kebutuhan siswa sehingga peneliti dapat menggambarkan rancangan dalam melakukan pengembangan. Untuk merancang sebuah video animasi berbasis aplikasi *powtoon* diperlukan konsep atau gambaran kasar terlebih dahulu sehingga dapat di buat dalam lembar

kerja. Hal Pertama yang harus dilakukan adalah membuka *website powtoon* di [www.powtoon.com](http://www.powtoon.com).

Untuk memulai proses pembuatan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *powtoon* tahap selanjutnya adalah memilih lembar kerja baru. Selanjutnya adalah pengerjaan pembuatan video animasi. Langkah pertama dalam membuat video animasi adalah menentukan warna dasar yang akan menjadi ciri khas video animasi tersebut. Setelah itu sisipkan ornamen dan gambar yang berkaitan dengan informasi yang ingin disampaikan. Terakhir, memasukkan teks dan bahan lain yang diperlukan untuk membuat video animasi yang menarik.

*Development* tahapan pengembangan, pada tahapan ini peneliti mengembangkan produk dengan saran dan masukan dari uji ahli. Pada uji ahli materi dan desain, materi yang di sarankan adalah materi tentang materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara hal ini tentunya sesuai dengan Kompetensi Dasar dan selaras dengan tujuan pembelajaran. Produk yang telah teruji selanjutnya di uji pada perorangan yang berjumlah 3 orang, kelompok kecil berjumlah 6 orang dan lapangan berjumlah 25 orang dengan presentase 88% - 90,4% dengan kategori baik.

*Desimenite* adalah tahapan untuk melihat efektivitas produk yang dihasilkan, pada penelitian ini peneliti mengambil kelas X<sup>4</sup> sebagai kelas kontrol atau perbandingan dengan jumlah 25 orang siswa.

#### **4.2.2 Uji Efektivitas Produk Yang Dikembangkan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.**

Sebelum dilakukan pengujian pada kelas penelitian, soal tes terlebih dahulu di uji cobakan di kelas yang sudah pernah mendapatkan materi yang akan

dijadikan penelitian. Soal yang di uji cobakan berjumlah 15 item soal dengan 5 pilihan jawaban a,b,c,d dan e. Seluruh soal yang telah diujikan kemudian dilakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda untuk melihat layak atau tidaknya. Dari hasil uji coba soal tersebut 15 soal dikatakan valid. Hasil dari soal yang dikatakan valid nantinya akan digunakan sebagai tes di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah dilakukan pengujian soal sebagai pelaksanaan penelitian dengan menerapkan video animasi maka di peroleh hasil baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Pada tahap efektivitas dilakukan uji prasyarat normalitas dan homogenitas. Sesudah melakukan uji prasyarat, tahap berikutnya melakukan uji - t untuk mengetahui keefektifan produk dengan menggunakan uji *paired sample t-test*. Dari hasil uji t di kelas Eksperimen diperoleh  $t_{hitung} = 9.7477$  menandakan  $t_{hitung} > t_{tabel} 1,7109$  pada taraf nyata  $\alpha = 0,05$ . Dan kesimpulannya video animasi berbasis aplikasi *powtoon* efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas X MAN 1 Muaro Jambi.

Hal ini membuktikan bahwasanya video animasi berbasis aplikasi *powtoon* dipembelajaran sejarah kelas Kelas X MAN 1 Muaro Jambi efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini juga di buktikan dengan kelebihan dari video animasi berbasis aplikasi *powtoon* yang mudah dalam peng-aplikasiannya, serta tidak perlu menggunakan data jika di pergunakan menggunakan android.

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat di simpulkan bahwa:

1) pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* menggunakan desain model *four-D*, yang terdiri dari (*Define, Design, Develop, Dessiminate*) memperoleh produk yang diawali dengan 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 *Development* 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 keefektifan dari produk yang dihasilkan dengan menggunakan kelas pembanding. 2) Penggunaan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil 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 ditarik kesimpulan bahwasannya penggunaan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas X MAN 1 Muaro Jambi. Besarnya efektivitas penggunaan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* termasuk kedalam kategori tinggi.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* efektif digunakan sebagai media belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas X MAN 1 Muaro Jambi. Adapun beberapa implikasinya adalah :

### 1. Implikasi Praktis

Pemanfaatan video animasi berbasis aplikasi *Powtoon* sebagai alat bantu untuk mengajar siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi. Bermanfaat sebagai referensi untuk melakukan penelitian pengembangan, dan diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan khususnya penggunaan media pembelajaran. Pemanfaatannya diharapkan mampu memperlancar proses belajar mengajar bagi guru, sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

### 2. Implikasi Teoritis

Dari hasil penelitian diberikan pandangan mengenai implikasi teoritis. Menurut Sudjana dalam (Hasan, 2021: 10) manfaat dari penggunaan media yaitu dapat menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan

n hasil belajar dan makna pembelajaran terasa jelas dan mudah dimengerti, metode yang digunakan dalam proses pembelajaran akan lebih beragam, siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran karena tidak hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru, tetapi juga kegiatan lain seperti mengamati, melakukan, dan membuktikan. Media mampu menumbuhkan sikap

positif siswa terhadap materi dalam proses pembelajaran dan mampu mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

### **5.3 Saran**

1. Bagi guru, video animasi berbasis aplikasi *powtoon* dapat bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman dan pengalaman serta memperbanyak pilihan media pembelajaran, dan strategi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Bagi siswa, dapat memperbarui cara belajar siswa sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran yang diberikan guru.
3. Bagi peneliti, peneliti yang hendak melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran, dapat menggunakan model *four-D* sebagai acuan dalam penelitian.

## DAFTAR RUJUKAN

### I BUKU

- Arikunto, Suharsimi (2010). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arsyad (2010). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Daryanto (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Hamiyah, Nur (2014). *Strategi Belajar Mengajar di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Hasan (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Sudjana (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

### II JURNAL

- Agung (2012). Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah SMA Berbasis pendidikan Karakter di Solo Raya. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 18(4), 412-26, doi: 10.24832/jpnk.v18i4.98.
- Agustina (2012). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Sebagai Pendukung Implementasi Pembelajaran Berbasis *Scientific Approach* Pada Materi Jurnal Penyesuaian.
- Agustini & Ngarti (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. 4(1), 62-78, doi:10.23887/jipp.V4i1.18403
- Amboro, Kian (2017). Sejarah Perserikatan Muhammadiyah di Kota Metro Tahun 1939-1945. *Jurnal swarnadwipa*, 1(3)
- Apriansyah (2020). Perkembangan Media Pembelajaran Kuliah Ilmu Bahan

Bangunan Animasi Pada Kuliah S1 Pendidikan Teknik Gedung Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9-18, doi: 10.21009/Jpensil.V9i1.12905

Apriliasari & Rohayati (2020). Pengembangan Modul Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Berbasis Pendekatan Saintifik di Kelas XI SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto. *jurnal pendidikan akuntansi*, 8(1), 1-18.

Arif, Yudianto (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran, *Seminar Pendidikan Nasional*, ISBN.978 – 602 – 5008 – 0 – 1

Ariyanto (2018). Penggunaan Media *Powtoon* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia (studi kasus pada siswa kelas VIII di SMP Nurul Islam Jember semester genap tahun pelajaran 2017/2018). *Jurnal pendidikan ekonomi : jurnal ilmiah, ilmu pemdidikan, ilmu ekonomi dan ilmu sosial*, 12(1), 122-127.

Arnold (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Pelayanan Penjualan di SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal pendidikan tata niaga*, 6(4), 145-150.

Arwudarachman (2015). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas XI". *Jurnal: Pendidikan Seni Rupa*, 3(1), 237-243.

Asmiyunda (2018). Pengembangan E-Modul Keseimbangan Kimia Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Kelas XI SMA/MA. *jurnal eksakta pendidikan*. 2(2), 155-161, doi:10.24036/jep/Vol2-1552/202.

Diana, Maya Sari & Sahat, Siagian (2013). Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1)

Fajri & Taufiqurrahman (2017). Pengembangan Buku ajar Menggunakan Model 4D Dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal pendidikan islam Indonesia*, 2(1), 1-15. doi:10.35316/jpii.V2i1.56.

Fallensky (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Maeromedia Flash Materi Kewarganegaraan digital di SMK pasim plus Sukabumi. *jurnal utile*, 4(1), 42-49.

Farista, Rizal & Ali, Ilham (2018). Pengembangan Video Pembelajaran, 1-6

Ferdianto & Setiyani (2018). Pengembangan Bahan ajar Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mahasiswa Pendidikan Matematika. *jurnal nasional pendidikan matematika*, 2(1), 37-47, doi:10.33603/jnpm.V2i1.78.

- Fitriyani (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104–14.
- Gazali & Nahdatain (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Materi Biologi Sel Untuk Siswa SMA/MA Kelas xl IPA. *jurnal pendidikan mandala*, 4(5), 236-238, doi:10.58258/jupe.V4i5.867.
- Hafid (2016). Sumber dan Media Pembelajaran. *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman*, 6(2), 69-78, doi.10.24252/v6i2.1403.
- Hamka, Defrizal & Noverta, Effendi (2019). Pengembangan Media Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis *Edmodo* Pada Mata Kuliah Fisika Dasar di Program Studi Pendidikan IPA. *Journal Of Natural Science and Integeration*, 2(1), 19-33
- Khairani., Sutisna, & Suyanto (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran. *Jurnal Biolokus*, 2(1), 158–66, doi:10.30821/biolokus.V2i1.442
- Kristanti & Julia (2017). Pengembangan Prangkat Pembelajaran Matematika Model 4D Untuk Kelas Inklusi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *jurnal MAJU*, 4(1), 38-50.
- Laily, Rahmayanti & Farida, Istianah (2018). Pengaruh penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se Gugus Sukodono Sidoarjo, *JPGSD*, 6(4)
- Lestari (2018). Prosedural Mengadopsi Model 4D Dari Thiagarajan suatu studi pengembangan LKM bioteknologi menggunakan model PBL bagi mahasiswa. *Jurnal teknologi*, 12(2)
- Mukhammad, Nurzadi Risata & Hata, Maulana (2016). Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi *Stopmotion* Jendral Soedirman. *Jurnal Multinetics*, 2(2)
- Ngenda (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Powtoon* Pada Konsep Tumbuhan Lumut dan Paku – Pakuan Kelas X SMA. *QUANTUM : jurnal inovasi penddikan sains*, 12(2), 136-148, doi:10.20527/quantum.V12i2.10347.
- Nurdiyansyah (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal civics : media kajian kewarganegaraan*, 15(1), 1-8, doi:10.21831/jc.V15i1.16875.
- Oktavia & Susanti (2021). Pengembangan Media Interaktif Program Lectora Inspire Berbasis Android Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa

Kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 10 Surabaya. *jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan*, 18(2), 142-151, doi:10.23887/jptk.undiksha.V18i2.34341.

- Prasetya, Santosa & Hidayat (2020). Variabilitas Penggunaan Model Pembelajaran Pada Kegiatan Pembelajaran Sejarah Peminatan Kelas X IPS di Kota Depok. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah*, 2(2), 94–104, doi: 10.31540/sindang.v2i2.863.
- Puspa (2016). Pengaruh Kepemimpinan Transformasional Terhadap Komitmen Organisasi Dengan Efek Mediasi Psychological Empowerment Pada PT.PLN (Persero) Distribusi Bali. *E-Jurnal Manajemen Unud*, 5(8), 5143-5171, doi: 10.31227/osf.io/k7bgy.
- Rahmawati (2022). Kelebihan dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran. *Lentera : jurnal ilmiah kependidikan*, 17(1), 1-8, doi:10.33654/jpl.V17i1.1797.
- Rahmawati, Arie (2016). Kelebihan Dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 1–8.
- Relis, Agustien (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS, *Jurnal Edukasi*, 1
- Rizki (2016). Pengembangan Bahan Ajar Program Linear Berbasis Kontekstual Dan ICT. *jurnal pendidikan matematika*, 5(2), 137-144, doi:10.24127/ajpm.V5i2.674.
- Rusdayanti (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Sketchup Pada Metode Pelaksanaan Pekerjaan Arsitektur Konstruksi Bangunan Gedung Bertingkat Rendah. *jurnal pendidikan teknik sipil dan perencanaan*, 5(3), 1-7.
- Salmina (2017). Analisis Kualitas Soal Uraian Matematika Semester Genap Kelas XI SMA Inshafuddin Kota Banda Aceh. *Ejournal.bbg.ac.id*, 4(1)
- Saputri (2020). Pengembangan Bahan Ajar Modul Dengan Pendekatan Discovery Learning Pada Materi Himpunan. *Jambura journal of mathematics education*. 1(2), 48-58, doi:10.34312/jmathedu.V1i2.5594.
- Septiyaningsih (2016). Pengaruh Pemanfaatan Penugasan Berbasis Proyek Tentang Sejarah Kota Lama Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kelas XI SMA Negeri 3 Semarang. *Indonesian Journal Of History Education*, 4(1)
- Sumardjo (2020). Efektivitas Modul Estimasi Biaya Konstruksi Jalan Pada Mata Pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi di SMK N 1 Purworejo. *jurnal pendidikan teknik sipil*, 2(2), 104-116, doi:10.21831/jpts.V2i2.36345.

Widiyaningsih & Sullsworo (2021). Pengembangan dan Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Matematika Dengan *Powtoon* di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal ekonomi dan teknik informatika*, 9(1), doi:10.37601/jneti.V9i1.155.

Wijayanti & Sungkono (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran Mengacu Model Creative Problem Solving Berbasis Somatic, Auditory, Visual, Intellectually. *Al-Jabar: jurnal pendidikan matematika*, 8(2), 101-110, doi:10.24042/ajpm.V8i2.9656.

Yudianto (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Dalam : Seminar Nasional Pendidikan*, 2017, 09 Agustus 2017. Sukabumi.

Yuliandari & Wahyudi (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa, 8(1), 1-9

### III SKRIPSI

Ayu, Diah Marwati (2011). Pemanfaatan Media Pembelajaran Sejarah Oleh Guru Sejarah di Dalam Penerapan Metode Pembelajaran Inovatif di SMA Kabupaten Kudus Tahun 2011. Universitas Negeri Semarang.

Deliviana (2017). Aplikasi *Powtoon* Sebagai Media Pembelajaran Manfaat Dan Problematikanya. Universitas Kristen Indonesia.

Fathullah (2021). Pengaruh Penggunaan Media *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an dan Hadist di MTSN 5 Bireuen. Universitas Islam Negeri AR-RANIRY.

Harahap (2019). Efektifitas Model *Auditory Intellectually Repetition* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa SMP Istiqlal Deli Tua T.P 2019/2020. Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.

Hasdiyanti (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Materi Aritmatika Sosial Di Kelas VII SMP Negeri 8 Kota Jambi. Universitas Batanghari Jambi.

Herika, Ambar Tri Handyani (2014). Validitas dan Reliabilitas Soal Tengah Semester Genap Kaitannya Dengan Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII A SMP Negeri 2 Banyudono Tahun Pelajaran 2013/2014. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Nihayah (2017). Efektivitas Penggunaan Media Tablet Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2016 – 2017. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Pratiwi (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* Berbantuan Konsep Gamifikasi Dalam Meningkatkan Kemampuan

Pemahaman Konsep Matematis Dan Minat Belajar Siswa SMP. UIN Raden Intan Lampung.

Tingarajam (1974). Internatonal devlomet for training teacher of exceptional children. Blongminton Indiana. University.

Tonni, Limbong & Janner, Simarmata (2020). Media dan Multimedia Pembelajaran : Teori dan Praktik. Yayasan Kita Menulis.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1 Blue Print

**BLUE PRINT LEMBAR PENILAIAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI  
POWTOON MATERI CORAK KEHIDUPAN  
MASYARAKAT MASA PRAAKSARA  
KELAS X MAN 1 MUARO JAMBI**

Tahap Penilaian	Penilaian yang Diharapkan	No Instrumen	Responden		
			Ahli Media	Ahli Materi	Peserta Didik
Validasi Ahli Media	1. Kesederhanaan	1,2,3,4,5			
	2. Keterpaduan	6,7			
	3. Penekanan	8,9			
	4. Keseimbangan	10,11			
	5. Bentuk	12,13			
	6. Warna	14			
	7. Audio	15,16			
Validasi Ahli Materi	1. Kelengkapan Komponen	1,2,3,4,5			
	2. Isi	6,7,8,9			
	3. Penggunaan Bahasa	10,11,12,13,14			
Validasi Uji Coba Perorangan	1. Tampilan	1,2,3,4			
	2. Isi	5,6,7			
	3. Bahasa	8			
	4. Koefisien Waktu	9			
	5. Penggunaan Audio	10,11			
	6. Kegunaan	12,13			
Validasi Uji Coba Kelompok Kecil	1. Tampilan	1,2,3,4			
	2. Isi	5,6,7			
	3. Bahasa	8			
	4. Koefisien Waktu	9			
	5. Penggunaan Audio	10,11			
	6. Kegunaan	12,13			
Validasi Uji Coba Lapangan	1. Tampilan	1,2,3,4			
	2. Isi	5,6,7			
	3. Bahasa	8			
	4. Koefisien Waktu	9			
	5. Penggunaan Audio	10,11			
	6. Kegunaan	12,13			

**Lampiran 2**  
**Skor Kuis Kelas X2 MAN 1 Muaro Jambi**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Skor</b>
1	Akbar Musa Daud	40
2	Ahmad Wahyudi	53
3	Alif Riandana	46
4	Adelva Ramadina	53
5	Annisa Apriani Anggraini	66
6	Ayu Azzariyah	53
7	Calya Okdianisah	40
8	Cristina	46
9	Dwi Aprianto	46
10	Dzaki Nibras Al-Faruz	40
11	Elvira Septiani	53
12	Eka Devi Ramadani	60
13	Harum Legianti	46
14	Intan Nuraini	66
15	Liyas M. Hafizz	40
16	Luna Maya	46
17	M. Faiz Indra	46
18	M. Zaki Khairul	53
19	M. Solekul Hadi	66
20	Muliyatul Fitra	66
21	Nabila Khairani	53
22	Nadya Novita Dewi	66
23	Nurhadi	53
24	Poniyati	60
25	Reno Rahmad	53

**Lampiran 3**  
**Hasi Perhitungan Perorangan**

No	Nama Siswa	Pernyataan													Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1	Luna Maya	4	3	4	3	3	4	5	3	4	3	4	3	4	47	72
2	Nabila Khairani	4	3	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	57	88
3	Anisa Ariyanti	4	3	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	57	88
<b>Jumlah</b>														<b>161</b>		

**Lampiran 4**  
**Hasi Perhitungan Kelompok Kecil**

No	Nama	Pernyataan													Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1	Ayu Azalro	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	55	85
2	Intan Nuraini	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	55	85
3	Sifa arim Difa	4	4	4	5	4	4	3	3	5	3	3	4	3	49	75
4	Zahrotus Shita	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	61	94
5	Cahya okdianisa	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	60	92
6	Adeka Rahmadina	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	62	95
<b>Jumlah</b>															<b>342</b>	<b>526</b>

**Lampiran 5**  
**Hasi Perhitungan Lapangan**

No	Nama	Pernyataan													Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1	Sofia Aiya	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	61	94
2	Nadia Novita Dewi	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	61	94
3	Elvira Septiani	5	4	5	3	5	5	4	5	4	5	5	3	4	57	88
4	Aldi Kurniawan	3	4	4	3	4	5	5	4	4	5	4	4	4	53	82
5	Ridho Apriansah	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	56	86
6	Haeradin	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	58	89
7	Sabila Hanung Dwi	5	3	4	4	4	5	3	5	4	4	3	4	5	53	82
8	Destia Nurmayasari	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	59	91
9	M. Dimas	4	5	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	49	75
10	Juistika nurul	4	3	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	55	85
11	M. Fathurohman	4	5	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	48	74
12	M. Egi Apriansyah	4	5	4	3	3	4	4	4	4	3	2	2	3	45	69
13	Awia Dwi Rahayu	5	3	3	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	57	88
14	Khusnia Zumrotun Nisa	5	4	5	5	5	2	5	4	4	5	5	5	5	59	91
15	Desi	5	3	4	5	5	4	3	4	4	5	4	3	4	53	82
16	Anisa Nasiroh	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	57	88
17	Putri Handayani	5	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	5	54	83
18	Farzan habibie	4	4	3	5	3	4	3	4	3	3	2	4	5	47	72
19	Nur Afni	5	5	4	5	4	4	5	4	5	3	3	4	5	56	86
20	Radit Tria Nova	5	4	3	2	5	3	3	2	4	3	1	3	4	42	65
21	Nurhayati	5	3	3	4	4	4	4	5	4	3	3	4	4	50	77
22	Aris Dwi Haryanto	4	4	5	4	5	4	4	4	3	4	5	5	5	56	86
23	Asa Celeksa Putra	3	2	3	2	5	4	3	5	5	5	5	1	3	46	71
24	Fira Nabila	5	5	5	2	4	2	3	5	4	3	2	3	3	46	71
25	Fina Agustin	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	61	94
<b>Jumlah</b>														<b>1339</b>		

## Lampiran 6

### Soal Tes

#### SOAL LATIHAN

Nama : \_\_\_\_\_

Kelas : \_\_\_\_\_

Berilah tanda silang pada jawaban yang menurut kalian paling tepat!

1. Dalam masa praaksara (prasejarah) Indonesia, corak kehidupan dengan cara berburu dan mengumpulkan makanan dibagi menjadi dua masa, yaitu?
  - A. masa berburu dan mengumpulkan makanan primer dan masa berburu dan mengumpulkan makanan sekunder
  - B. masa berburu dan mengumpulkan makanan tradisional dan masa berburu dan mengumpulkan makanan modern
  - C. masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat sederhana dan masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat lanjut
  - D. masa berburu dan mengumpulkan makanan pokok dan masa berburu dan mengumpulkan makanan tambahan
  - E. masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat dasar dan masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat tinggi
2. Masyarakat pada masa berburu dan meramu tingkat awal memenuhi kebutuhan hidupnya dengan cara?
  - A. berhuma
  - B. berkebun
  - C. berladang
  - D. menaungkap ikan
  - E. bersawah
3. Masyarakat praaksara hidup secara nomaden. Nomaden artinya?
  - A. bergantung pada alam
  - B. berpindah dari satu tempat ke tempat lain

- C. mengumpulkan bahan makanan
  - D. berburu binatang
  - E. memproduksi makanan
4. Pembagian kerja dikalangan manusia purba pada masa food gathering/berburu dan meramu didasarkan pada?
- A. umur
  - B. jenis kelamin
  - C. besar kecilnya tubuh
  - D. kekuasaan
  - E. kedudukan
5. Kehidupan menetap pada manusia purba mulai dilakukan pada masa?
- A. berburu dan mengumpulkan makanan
  - B. bercocok tanam
  - C. perundagian
  - D. bersawah
  - E. megalitikum
6. Ciri ciri yang dapat dikemukakan untuk mengidentifikasi perkakas pada masa Palaeolitikum adalah?
- A. kapak genggam chopper, batu utuh belum diproses, belum bisa digunakan untuk mengolah tanah, berburu dan meramu, pola hunian nomaden
  - B. kapak genggam pebble, batu diproses dengan cara dibelah, digunakan untuk menggembur tanah, bercocok tanam dengan cara berkebun, pola hunian sedenter tapi pada saat tertentu nomaden
  - C. kapak lonjong dan persegi, batu diproses dengan cara diasah, digunakan untuk menggali tanah, bercocok tanam dengan cara berladang, pola hunian sedenter
  - D. kapak corong, logam diproses dengan cara dicetak dan diasah, digunakan untuk membalik tanah, bercocok tanam dengan cara bersawah, pola hunian sedenter

- E. kapak batu, logam diproses dengan cara ditempa, digunakan untuk mengaduk tanah, bercocok tanam dengan cara ladang berpindah, pola hunian sedenter
7. Masa berburu dan meramu tingkat sederhana terjadi pada zaman?
- A. Paleolitikum
  - B. Messolitikum
  - C. Neolitikum
  - D. Megalitikum
  - E. Paleolitikum dan Messolitikum
8. Masa bercocok tanam terjadi pada zaman?
- A. Paleolitikum
  - B. Messolitikum
  - C. Neolitikum
  - D. Megalitikum
  - E. Paleolitikum dan Messolitikum
9. Masyarakat salah mulai mengembangkan sistem persawahan dan peternakan, keadaan tersebut terjadi pada masa?
- A. Berburu dan meramu tingkat sederhana
  - B. Berburu dan meramu tingkat lanjut
  - C. Bercocok tanam
  - D. Perundagian
  - E. Berburu dan meramu tingkat sederhana dan Berburu dan meramu tingkat lanjut
10. Salah satu contoh peninggalan pada zaman Paleolitikum adalah?
- A. dolmen
  - B. menhir
  - C. nekara
  - D. sarkopagus

E. Kapak Perimbas

11. Jenis manusia purba yang hidup di zaman Paleolitikum adalah?

A. *Meganthropus Paleojavanicus* dan *Homo Sapiens*

B. *Pithecanthropus Erectus* dan *Homo Wajakensis*

C. *Homo Sapiens* dan *Homo Wajakensis*

D. *Pithecanthropus Erectus* dan *Homo Sapiens*

E. *Meganthropus Paleojavanicus* dan *Homo Wajakensis*

12. Perkakas masa Mesolitikum terbuat dari batu yang diproses sederhana dengan cara dibelah menjadi dua bagian batu yang memiliki sisi sisi yang tajam, hal tersebut mempengaruhi cara masyarakat pada masa ini dalam memenuhi kebutuhan hidup, yaitu?

A. berdagang

B. berburu dan mengumpulkan makanan

C. bercocok tanam dengan cara berkebun

D. bercocok tanam dengan cara berladang

E. bercocok tanam dengan cara bersawah

13. Masa perundagian ditandai dengan adanya?

A. Keterampilan untuk membuat alat-alat dari perunggu

B. Sistem perdagangan dengan cara barter

C. Pembagian tugas

D. Sistem bercocok tanam

E. Perubahan dari food gathering menjadi food producing

14. Sistem perdagangan manusia zaman praaksara berupa barter dimulai pada masa?

A. Berburu dan meramu tingkat sederhana

B. Berburu dan meramu tingkat lanjut

C. Bercocok tanam

D. Perundagian

- E. Berburu dan meramu tingkat sederhana dan Berburu dan meramu tingkat lanjut
15. Perubahan tradisi dalam kehidupan masyarakat pra sejarah Indonesia yaitu perubahan, kecuali?
- A. food gathering menjadi food producing
  - B. menggunakan perkakas batu menjadi perkakas logam
  - C. pola hunian Sedeniter menjadi Nomaden
  - D. Berburu menjadi Meramu
  - E. mengembangkan kemampuan mengasah menjadi meneetak

**Lampiran 7**  
**Uji Validitas Soal**

No	Pertanyaan															Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14
2	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	9
3	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	12
4	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	8
5	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	9
6	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	6
7	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	6
8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2
9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
10	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	6
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
13	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
18	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	7
19	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
20	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13

21	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14
22	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	5
23	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	13
24	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	6
25	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14
	20	20	17	19	16	17	20	20	14	19	20	18	18	18	19	275
Rxy	0.498	0.72	0.83	0.65	0.46	0.77	0.50	0.72	0.62	0.65	0.62	0.86	0.49	0.42	0.40	
R tabel	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	0.396	
Ket	valid															
TK /p	0.800	0.800	0.680	0.760	0.640	0.680	0.800	0.800	0.560	0.760	0.800	0.720	0.720	0.720	0.760	
Q	0.200	0.200	0.320	0.240	0.360	0.320	0.200	0.200	0.440	0.240	0.200	0.280	0.280	0.280	0.240	
pq	0.160	0.160	0.218	0.182	0.230	0.218	0.160	0.160	0.246	0.182	0.160	0.202	0.202	0.202	0.182	<b>2.864</b>

## Contoh Validitas Soal Nomor 1

No	X	X <sup>2</sup>	Y	Y <sup>2</sup>	XY
1	1	1	14	196	14
2	1	1	9	81	9
3	1	1	12	144	12
4	0	0	8	64	0
5	1	1	9	81	9
6	0	0	6	36	0
7	0	0	6	36	0
8	0	0	2	4	0
9	1	1	14	196	14
10	1	1	6	36	6
11	1	1	15	225	15
12	1	1	15	225	15
13	0	0	13	169	0
14	1	1	15	225	15
15	1	1	15	225	15
16	1	1	15	225	15
17	1	1	15	225	15
18	1	1	7	49	7
19	1	1	14	196	14
20	1	1	13	169	13
21	1	1	14	196	14
22	1	1	5	25	5
23	1	1	13	169	13
24	1	1	6	36	6
25	1	1	14	196	14
Jumlah	20	20	275	3429	240

$$R_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{15 (240) - (20)(275)}{\sqrt{(25 \times 20) - (20)^2 (25 \times 3429) - (275)^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{6000 - 5500}{\sqrt{(500) - (400)(85725) - (75625)}}$$

$$r_{xy} = \frac{500}{\sqrt{(100)(10100)}}$$

$$r_{xy} = \frac{500}{\sqrt{1010000}}$$

$$r_{xy} = \frac{600}{1004,988}$$

$r_{xy} = 0.4975$  ( Soal No 1 Kategori "Valid")

## Lampiran 8

### Uji Reliabilitas soal

Mencari simpangan baku

No	Y	Y2
1	14	196
2	9	81
3	12	144
4	8	64
5	9	81
6	6	36
7	6	36
8	2	4
9	14	196
10	6	36
11	15	225
12	15	225
13	13	169
14	15	225
15	15	225
16	15	225
17	15	225
18	7	49
19	14	196
20	13	169
21	14	196
22	5	25
23	13	169
24	6	36
25	14	196
Jumlah	275	3429

$$S^2 = \frac{\sum X^2 - (\sum X)^2 / N}{N}$$

$$S^2 = \frac{3429 - (275)^2 / 25}{25}$$

$$S^2 = \frac{3429 - 75625}{25}$$

$$S^2 = \frac{404}{25}$$

$$S^2 = 16,16$$

$$\begin{aligned}r_{KR20} &= \left[ \frac{K}{K-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum pq}{S^2} \right] \\ &= \left( \frac{15}{15-1} \right) \left( 1 - \frac{2,864}{16,16} \right) \\ &= 1,0714 \times (1-0,1772) \\ &= 1,0714 \times 0,82277 \\ &= 0,8815\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan diperoleh bahwa reliabilitas tes untuk keseluruhan yang diuji cobakan (15 pokok uji) adalah 0,8815 berarti hasil tersebut termasuk reliabilitas sangat tinggi.

**Lampiran 9**  
**Uji Tingkat Kesukaran Soal**

<b>No Soal</b>	<b>Jumlah siswa yang menjawab dengan benar</b>	<b>Tingkat Kesukaran</b>	<b>Keterangan</b>
1	20	0,80	Mudah
2	20	0,80	Mudah
3	17	0,68	Sedang
4	19	0,76	Mudah
5	16	0,64	Sedang
6	17	0,68	Sedang
7	20	0,80	Mudah
8	20	0,80	Mudah
9	14	0,56	Sedang
10	19	0,76	Mudah
11	20	0,80	Mudah
12	18	0,72	Mudah
13	18	0,72	Mudah
14	18	0,72	Mudah
15	19	0,76	Mudah

**Lampiran 10**  
**Uji Daya Pembeda Soal**

Menentukan siswa kelompok atas dan kelompok bawah

<b>No</b>	<b>No Absen</b>	<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>
1	11	15	Atas
2	12	15	Atas
3	14	15	Atas
4	15	15	Atas
5	16	15	Atas
6	17	15	Atas
7	1	14	Atas
8	9	14	Atas
9	19	14	Atas
10	21	14	Atas
11	25	14	Atas
12	13	13	Atas
13	20	13	Atas
14	23	13	Bawah
15	3	12	Bawah
16	2	9	Bawah
17	5	9	Bawah
18	4	8	Bawah
19	18	7	Bawah
20	6	6	Bawah
21	7	6	Bawah
22	10	6	Bawah
23	24	6	Bawah
24	22	5	Bawah
25	8	2	Bawah

Menganalisis daya pembeda pada tiap butir soal

<b>No Soal</b>	<b>BA</b>	<b>BB</b>	<b>JA</b>	<b>JB</b>	<b>PA</b>	<b>PB</b>	<b>D</b>	<b>Keterangan</b>
1	12	8	13	12	0,923	0,666	0,257	Cukup
2	13	7	13	12	1	0,583	0,417	Baik
3	13	4	13	12	1	0,333	0,667	Baik
4	13	6	13	12	1	0,5	0,5	Baik
5	11	5	13	12	0,846	0,416	0,43	Baik
6	12	5	13	12	0,923	0,416	0,507	Baik
7	12	8	13	12	0,923	0,666	0,257	Cukup
8	13	7	13	12	1	0,583	0,417	Baik
9	11	3	13	12	0,846	0,25	0,596	Baik
10	13	6	13	12	1	0,5	0,5	Baik
11	13	7	13	12	1	0,583	0,417	Baik
12	13	5	13	12	1	0,416	0,584	Baik
13	12	6	13	12	0,923	0,5	0,423	Baik
14	12	6	13	12	0,923	0,5	0,423	Baik
15	13	6	13	12	1	0,5	0,5	Baik

**Lampiran 11**  
**Hasil Belajar Kelas Kontrol**

No	Nama	Pertanyaan															Jumlah Benar
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	AldiKurniawan	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	6
2	AlfiBintang W	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	7
3	ArisDwi H	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	9
4	AlsaXaleksa P	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	8
5	FarzanHabibie	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	7
6	Hairuddin	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	8
7	M. Egi A	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	10
8	M. Fathurohman	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	7
9	M. Fahriansah	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	8
10	M. Dimas Okta	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	10
11	RidhoApriansah	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	6
12	RaditTria Nova	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	8
13	AdheFriska	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	9
14	AyuWulandari	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	10
15	AuliaDwiRahayu	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	8
16	AnnisaNasiron	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	10
17	Desi	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	11
18	DestaNurmala	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	8
19	Fina Agustin	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	9
20	Fira Nabila	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	6
21	JuistikaNurul	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	9
22	KusniaZumrotun	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	10
23	NurAfni	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	7
24	Nurhayati	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	8
25	PutriHandayani	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	11
<b>Jumlah</b>		15	13	13	15	14	14	15	14	14	14	13	13	14	15	14	<b>210</b>

**Lampiran 12**  
**Hasil belajar kelas Eksperimen**

No	Nama	Pertanyaan															Jumlah Benar
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Akbar Musa Daud	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	11
2	Ahmad Wahyudi	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
3	AlifRiandana	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	11
4	AdelvaRamadina	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	11
5	AnnisaApriani	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	11
6	AyuAzzariyah	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	12
7	CalyaOkdianisah	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13
8	Cristina	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	11
9	DwiAprianto	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	12
10	DzakiNibras Al-Faruz	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13
11	Elvira Septiani	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	11
12	Eka Devi Ramadani	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13
13	HarumLegianti	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	11
14	IntanNuraini	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	12
15	Liyas M. Hafizz	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
16	Luna Maya	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	12
17	M. FaizIndra	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	11
18	M. ZakiKhairul	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13
19	M. SolekulHadi	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14
20	MuliyatulFitra	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11
21	Nabila Khairani	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	12
22	NadyaNovitaDewi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14
23	Nurhadi	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13
24	Poniyati	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	12
25	Reno Rahmad	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	11
<b>Jumlah</b>		20	20	20	19	20	20	19	21	20	20	21	20	21	19	20	<b>300</b>

**Lampiran 13**  
**Uji Normalitas**

No	Eksperimen	X <sup>2</sup>	Kontrol	X <sup>2</sup>
1	72	5184	40	1600
2	79	6241	46	2116
3	72	5184	60	3600
4	72	5184	53	2809
5	72	5184	46	2116
6	79	6241	53	2809
7	85	7225	66	4356
8	72	5184	46	2116
9	79	6241	53	2809
10	85	7225	66	4356
11	72	5184	40	1600
12	85	7225	53	2809
13	72	5184	60	3600
14	79	6241	66	4356
15	85	7225	53	2809
16	79	6241	66	4356
17	72	5184	72	5184
18	85	7225	53	2809
19	93	8649	60	3600
20	72	5184	40	1600
21	79	6241	60	3600
22	93	8649	66	4356
23	85	7225	46	2116
24	79	6241	53	2809
25	72	5184	72	5184
Jumlah	1969	156175	1389	79475
Rataan	78.76		55.56	
Sb	6.76		9.79	
V	45.69		95.92	

## 1. Kelas eksperimen

### a. Mean

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{1969}{25}$$

$$\bar{X} = 78.76$$

### b. Skor Terendah dan skor tertinggi

$$\text{skor tertinggi (H)} = 93$$

$$\text{skor terendah (L)} = 72$$

### c. Rentangan (R)

$$R = H - L + 1$$

$$= 93 - 72 + 1$$

$$= 22$$

### d. Banyak Kelas (K)

$$K = 1 + 3,33 \text{ Log } N$$

$$= 1 + 3,33 \log 25$$

$$= 1 + 3,33 \times (1,3979)$$

$$= 1 + 4,65$$

$$= 5.65 \sim\sim 6 \text{ (Pembulatan ke atas)}$$

### e. Panjang kelas (i)

$$I = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{22}{6}$$

$$= 3.6 \sim\sim 4 \text{ (Pembulatan ke keatas)}$$

Distribusi frekuensi skor kelas eksperimen dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Distribusi frekuensi kelas eksperimen

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	72-75	10	40%
2	76-79	7	28%
3	80-83	0	0%
4	84-87	6	24%
5	88-91	0	0%
6	92-95	2	8%

**Simpangan Baku**

$$S^2 = \frac{n \sum xi^2 - (\sum xi)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{25 (156175) - (1969)^2}{25(25-1)}$$

$$S^2 = \frac{3904375 - 3876961}{600}$$

$$S^2 = \frac{27414}{600}$$

$$S^2 = 45.69$$

$$\text{Simpangan Baku, } S = \sqrt{45.69}$$

$$S = 6.76$$

Data Uji Normalitas kelompok Eksperimen.

No Urut	Skor Test	F1	Fk	(Z1)	F(Zi)	S(Zi)	{F(Zi)-S(Zi)}
1	72	10	10	-1.0000	0.4695	0.4	0.0695
2	79	7	17	0.0355	0.5199	0.68	<b>0.1601</b>
3	85	6	23	0.9231	0.8289	0.92	0.0911
4	93	2	25	2.1065	0.9842	1	0.0158

Berdasarkan tabel tersebut didapatkan  $L_o = 0.1601$  dengan  $n = 25$  dengan taraf nyata  $0,05$  dari tabel kritis didapatkan  $L_{tabel} = 0,173$ . Oleh karena itu  $L_o < L_{tabel}$  ( $0.1601 < 0,173$ ), dan artinya data tersebut terdistribusi secara normal dengan taraf kepercayaan  $95\%$ .

## 2. Kelompok Kontrol

### a. Mean

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{1389}{25}$$

$$\bar{X} = 55.56$$

### b. Skor Terendah dan skor tertinggi

$$\text{skor tertinggi (H)} = 72$$

$$\text{skor terendah (L)} = 40$$

### c. Rentangan (R)

$$R = H - L + 1$$

$$= 72 - 40 + 1$$

$$= 33$$

### d. Banyak Kelas (K)

$$K = 1 + 3,33 \text{ Log } N$$

$$\begin{aligned}
 &= 1 + 3,33 \log 25 \\
 &= 1 + 3,33 \times (1,3979) \\
 &= 1 + 4,65 \\
 &= 5.65 \sim 6 \text{ (Pembulatan ke atas)}
 \end{aligned}$$

**e. Panjang kelas (*i*)**

$$\begin{aligned}
 I &= \frac{R}{K} \\
 &= \frac{33}{6} \\
 &= 5.5 \sim 5 \text{ (Pembulatan ke bawah)}
 \end{aligned}$$

Distribusi frekuensi skor kelas kontrol dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 4.11  
Distribusi frekuensi kelas kontrol

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	40-45	3	12%
2	46-51	4	16%
3	52-57	7	28%
4	58-63	4	16%
5	64-69	5	20%
6	70-75	2	8%

**Simpangan Baku**

$$S^2 = \frac{n \sum xi^2 - (\sum xi)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{25(79475) - (1389)^2}{25(25-1)}$$

$$S^2 = \frac{1986875 - 1929321}{600}$$

$$S^2 = \frac{57554}{600}$$

$$S^2 = 95.92$$

$$\text{Simpangan Baku, } S = \sqrt{95.92}$$

$$S = 9.79$$

## Data Uji Normalitas kelompok Kontrol

No Urut	Skor Test	F1	Fk	(Z1)	F(Zi)	S(Zi)	{F(Zi)-S(Zi)}
1	40	3	3	-1.5894	<b>0.0606</b>	0.1200	0.0594
2	46	4	7	-0.9765	<b>0.1711</b>	0.2800	0.1089
3	53	7	14	-0.2615	<b>0.4013</b>	0.5600	0.1587
4	60	4	18	0.4535	<b>0.6736</b>	0.7200	0.0464
5	66	5	23	1.0664	<b>0.8531</b>	0.9200	0.0669
6	72	2	25	1.6793	<b>0.9505</b>	1.0000	0.0495

Berdasarkan tabel tersebut didapatkan  $L_o = 0.1587$  dengan  $n = 25$  dengan taraf nyata  $0,05$  dari tabel kritis didapatkan  $L_{tabel} = 0,173$ . Oleh karena itu  $L_o < L_{tabel}$  ( $0.1587 < 0,173$ ), dan artinya data tersebut terdistribusi secara normal dengan taraf kepercayaan  $95\%$ .

## Lampiran 14

### Uji Homogenitas

#### a. Uji Homogenitas

Menentukan  $F_{hitung}$

Data Eksperimen

$$N_1 = 25$$

$$S_1^2 = 45.69$$

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

$$= \frac{95.92}{45.69}$$

$$= 2.09$$

Data kontrol

$$N_1 = 25$$

$$S_1^2 = 95.92$$

$F_{tabel} = 3,39$  didapatkan dari tabel distribusi dengan harga  $\alpha = 0,05$ , dk pembilang = 2 dan dk penyebut = 25. Berdasarkan hasil perhitungan menunjukkan bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $2.09 < 3,39$ ) dan artinya kedua kelas tersebut mempunyai varians yang homogen.

### Lampiran 15

#### Uji hipotesis menggunakan uji t

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

$$\begin{aligned}
 t_{\text{hitung}} &= \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \\
 &= \frac{78,76 - 55,56}{\sqrt{\frac{48,60}{28} + \frac{48,02}{28}}} \\
 &= \frac{23,20}{\sqrt{2,66}} \\
 &= \frac{23,20}{1,63} \\
 &= 9,7477
 \end{aligned}$$

Jadi  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ , atau  $(9,7477 > 1,6772)$ . Dari daftar distribusi t  $(1 - \alpha)$   $(n_1 + n_2 - 2)$  dengan peluang 0,95 dan dk 48 didapatkan  $t_{(0,95)}(48) = 1,6772$ . Dari hasil perhitungan didapatkan  $t_{\text{hitung}} = 9,7477$  yang artinya  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  pada taraf nyata  $\alpha = 0,05$ .

## Lampiran 16

### Hasil Validasi Media

#### PENILAIAN AHLI MEDIA TERHADAP VIDEO PEMBELAJARAN SEJARAH DENGAN APLIKASI *POWTOON* MATERI CORAK KEHIDUPAN MASYARAKAT MASA PRAAKSARA SISWA KELAS X MIAN 1 MUARO JAMBI

Validator : Syak Utaminingsih, M.Pd

Profesi :

Abli Bidang : Media

#### A. Petunjuk:

Isilah jawaban yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu dengan cara memberikan tanda ceklis (✓) pada jawaban yang telah disediakan serta memberikan saran perbaikan pada kolom yang telah tersedia. Validasi ini fokus pada kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, bentuk, warna, dan audio. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu terlebih dahulu saya mengucapkan terima kasih.

#### B. Keterangan pilihan jawaban

Skor	Keterangan
1	Kurang Sekali
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

#### C. Keterangan Presentase Nilai

Persentase	Keterangan
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Kurang Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Indikator	No	Aspek yang dinilai	Skor				
			1	2	3	4	5
Kesederhanaan	1	Gambar dan tampilan dalam video pembelajaran sejarah dengan aplikasi <i>powtoon</i> sederhana.				✓	
	2	Gambar dan tampilan video pembelajaran sejarah dengan aplikasi <i>powtoon</i> mudah dimengerti.				✓	
	3	Video pembelajaran sejarah dengan aplikasi <i>powtoon</i> sesuai dengan karakteristik siswa.				✓	
	4	Media pembelajaran berupa video ini mudah digunakan.				✓	
	5	Kalimat yang digunakan pada video pembelajaran sejarah dengan aplikasi <i>powtoon</i> mudah dimengerti oleh siswa.				✓	
Keterpaduan	6	Media berupa video yang digunakan sudah sesuai dengan karakteristik pembelajaran sejarah.				✓	
	7	Pertunjuk yang digunakan dalam media pembelajaran berupa video dengan aplikasi <i>powtoon</i> mudah dipahami oleh siswa.				✓	
Penekanan	8	Gambar yang diterapkan pada media dan soal ada penekanan sesuai dengan karakteristik pembelajaran sejarah.				✓	
	9	Suara pada media berupa video pembelajaran sejarah dengan aplikasi <i>powtoon</i> ada penekanan sesuai arti yang dimaksud.				✓	
Keseimbangan	10	Ukuran gambar dan tulisan pada media berupa video pembelajaran sejarah dengan aplikasi <i>powtoon</i> sesuai.				✓	
	11	Tata letak tulisan pada media berupa video pembelajaran sejarah dengan aplikasi <i>powtoon</i> seimbang.				✓	
Bentuk	12	Tampilan materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara pada video pembelajaran sejarah dengan aplikasi <i>powtoon</i> yang digunakan menarik.				✓	
	13	Bentuk huruf pada media berupa video pembelajaran sejarah dengan aplikasi <i>powtoon</i> mudah dibaca.				✓	
Warna	14	Warna pada media berupa video pembelajaran sejarah dengan aplikasi <i>powtoon</i> sudah sesuai.				✓	
Audio	15	Suara pada media berupa video pembelajaran sejarah dengan aplikasi				✓	

		powtoon menginformasikan materi dengan jelas.					
16		Suara yang dikeluarkan media berupa video pembelajaran sejarah dengan aplikasi powtoon terdengar dengan jelas.				✓	

#### Komentar dan saran umum

Komentar umum:

Terlalu banyak kalimat yang ditampilkan

Saran umum:

Tampilkan kalimat dan gambar secara serentak memudahkan siswa memahami materi

#### Kesimpulan

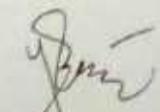
Media pembelajaran ini dinyatakan \*)

- a. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- b. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak

\*) lingkari satu pilihan

Jambi, 08 Juli 2023

Ahli Media,

  
( Yaya Haming Sih )

## Lampiran 17

### Hasil Validasi Ahli Materi dan Desain

**PENILAIAN AHLI MATERI DAN DESAIN TERHADAP VIDEO PEMBELAJARAN  
SEJARAH DENGAN APLIKASI *POWTOON* MATERI CORAK KEHIDUPAN  
MASYARAKAT MASA PRAAKSARA SISWA KELAS X MAN 1 MUARO JAMBI**

Validator : Nelly Indrayani, S-Hum, M-Hum

Profesi : Dosen Ilmu Sejarah

Ahli Bidang : Materi dan Desain

#### A. Petunjuk:

Isilah jawaban yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu dengan cara memberikan tanda ceklis (✓) pada jawaban yang telah disediakan serta memberikan saran perbaikan pada kolom yang telah tersedia. Validasi ini fokus pada kelengkapan komponen, isi, bahasa, desain tampilan, penggunaan bahasa, dan interaktivitas. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu terlebih dahulu saya mengucapkan terima kasih.

#### B. Keterangan pilihan jawaban

Skor	Keterangan
1	Kurang Sekali
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

#### C. Keterangan Presentase Nilai

Persentase	Keterangan
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Kurang Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Indikator	No	Aspek yang dinilai	Skor				
			1	2	3	4	5
Kelengkapan komponen	1	Kejelasan petunjuk pengerjaan pada permasalahan yang diberikan di materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara.				✓	
	2	Kesesuaian format pada materi pembelajaran dan permasalahan yang diberikan di materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara.				✓	
	3	Keserasian warna, tulisan, dan gambar pada media berupa video pembelajaran sejarah dengan aplikasi <i>powtoon</i> .					✓
	4	Kesesuaian warna, tulisan, tampilan gambar, dan pada materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara.					✓
Isi	5	Kesesuaian antara materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara dengan media berupa video pembelajaran sejarah dengan aplikasi <i>powtoon</i> .					✓
	6	Kejelasan konsep corak kehidupan masyarakat masa praaksara yang disampaikan dengan media berupa video pembelajaran sejarah dengan aplikasi <i>powtoon</i> .				✓	
Bahasa	7	Kebakuan bahasa yang digunakan.					✓
	8	Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan.					✓
	9	Keefektifan kalimat yang digunakan.					✓
	10	Penggunaan kata yang sesuai dengan EYD.					✓
	11	Kelengkapan kalimat/ informasi yang dibutuhkan Siswa.				✓	
Desain tampilan	12	Kesesuaian tampilan media berupa video pembelajaran sejarah dengan aplikasi <i>powtoon</i> dengan materi.					✓
	13	Pemilihan warna pada media berupa video pembelajaran sejarah dengan aplikasi <i>powtoon</i> .					✓
Penggunaan bahasa	14	Penggunaan bahasa pada media berupa video pembelajaran sejarah dengan aplikasi <i>powtoon</i> sesuai dengan EYD.					✓
Interaktivitas	15	Media berupa video pembelajaran yang dirancang bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan kognitif siswa.					✓
	16	Kegiatan pembelajaran ketika siswa					



## Lampiran 18

### Hasil Uji Coba Perorangan

#### ANGKET UJI COBA PERORANGAN TERHADAP VIDEO PEMBELAJARAN SEJARAH DENGAN APLIKASI POWTOON MATERI CORAK KEHIDUPAN MASYARAKAT MASA PRAAKSARA SISWA KELAS X MAN 1 MUARO JAMBI

Nama : Anissa Aprivanni Aprisani  
Kelas : X. 2  
Sekolah : MAN 1 Muaro Jambi

#### A. Petunjuk:

Isilah berdasarkan data yang anda amati mengenai video pembelajaran sejarah dengan aplikasi powtoon materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi dengan cara mencentang ( $\surd$ ) salah satu pilihan jawaban. Atas kesediaan dan bantuannya, terlebih dahulu saya mengucapkan terima kasih.

#### B. Keterangan pilihan jawaban

Skor	Keterangan
1	Kurang Sekali
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

#### C. Keterangan Presentase Nilai

Persentase	Keterangan
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Kurang Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

No	Indikator	Aspek yang dinilai	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan	Gambar, tulisan dan warna pada media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> jelas.				✓	
2		Gambar, tulisan dan warna pada media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> menarik.			✓		
3		Penggunaan animasi pada media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> menarik.				✓	
4		Animasi mempermudah anda memahami materi yang disajikan.					✓
5	Isi	Materi yang disajikan jelas.				✓	
6		Materi yang disajikan mudah dipahami.				✓	
7		Contoh soal yang diberikan membantu anda dalam memahami materi.					✓
8	Bahasa	Bahasa yang digunakan pada media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> mudah dipahami.					✓
9	Keefisienan Waktu	Dengan menggunakan media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> waktu yang pembelajaran yang digunakan terasa begitu cepat.					✓
10	Penggunaan Audio	Suara menginformasikan materi dengan jelas.					✓
11		Suara yang dikeluarkan pada media terdengar dengan jelas.				✓	
12	Kegunaan	media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> yang ditampilkan dapat menarik minat siswa.				✓	
13		media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> yang ditampilkan dapat memotivasi siswa untuk belajar.					✓

Responden,

*An*  
( Anissa )

**ANGKET UJI COBA PERORANGAN TERHADAP VIDEO PEMBELAJARAN  
SEJARAH DENGAN APLIKASI POWTOON MATERI CORAK KEHIDUPAN  
MASYARAKAT MASA PRAAKSARA SISWA KELAS X MAN 1 MUARO JAMBI**

Nama : Nabila Khairani  
Kelas : X 2  
Sekolah : Man 1 Muaro Jambi

**A. Petunjuk:**

Isilah berdasarkan data yang anda amati mengenai video pembelajaran sejarah dengan aplikasi powtoon materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi dengan cara mencentang (√) salah satu pilihan jawaban. Atas kesediaan dan bantuannya, terlebih dahulu saya mengucapkan terima kasih.

**B. Keterangan pilihan jawaban**

Skor	Keterangan
1	Kurang Sekali
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

**C. Keterangan Presentase Nilai**

Persentase	Keterangan
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Kurang Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

No	Indikator	Aspek yang dinilai	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan	Gambar, tulisan dan warna pada media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> jelas.				✓	
2		Gambar, tulisan dan warna pada media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> menarik.			✓		
3		Penggunaan animasi pada media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> menarik.				✓	
4		Animasi mempermudah anda memahami materi yang disajikan.					✓
5	Isi	Materi yang disajikan jelas.				✓	
6		Materi yang disajikan mudah dipahami.				✓	
7		Contoh soal yang diberikan membantu anda dalam memahami materi.					✓
8	Bahasa	Bahasa yang digunakan pada media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> mudah dipahami.					✓
9	Keefisienan Waktu	Dengan menggunakan media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> waktu yang pembelajaran yang digunakan terasa begitu cepat.					✓
10	Penggunaan Audio	Suara menginformasikan materi dengan jelas.					✓
11		Suara yang dikeluarkan pada media terdengar dengan jelas.				✓	
12	Kegunaan	media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> yang ditampilkan dapat menarik minat siswa.				✓	
13		media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> yang ditampilkan dapat memotivasi siswa untuk belajar.					✓

Responden,

*Nabila*  
( Nabila )

**ANGKET UJI COBA PERORANGAN TERHADAP VIDEO PEMBELAJARAN  
SEJARAH DENGAN APLIKASI POWTOON MATERI CORAK KEHIDUPAN  
MASYARAKAT MASA PRAAKSARA SISWA KELAS X MAN 1 MUARO JAMBI**

Nama : Luna Maya  
Kelas : X<sup>2</sup>  
Sekolah : MAN 1 Muaro Jambi

**A. Petunjuk:**

Isilah berdasarkan data yang anda amati mengenai video pembelajaran sejarah dengan aplikasi powtoon materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi dengan cara mencentang (✓) salah satu pilihan jawaban. Atas kesediaan dan bantuannya, terlebih dahulu saya mengucapkan terima kasih.

**B. Keterangan pilihan jawaban**

Skor	Keterangan
1	Kurang Sekali
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

**C. Keterangan Presentase Nilai**

Persentase	Keterangan
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Kurang Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

No	Indikator	Aspek yang dinilai	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan	Gambar, tulisan dan warna pada media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> jelas.				✓	
2		Gambar, tulisan dan warna pada media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> menarik.			✓		
3		Penggunaan animasi pada media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> menarik.				✓	
4		Animasi mempermudah anda memahami materi yang disajikan.			✓		
5	Isi	Materi yang disajikan jelas.			✓		
6		Materi yang disajikan mudah dipahami.				✓	
7		Contoh soal yang diberikan membantu anda dalam memahami materi.					✓
8	Bahasa	Bahasa yang digunakan pada media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> mudah dipahami.			✓		
9	Keefisienan Waktu	Dengan menggunakan media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> waktu yang pembelajaran yang digunakan terasa begitu cepat.				✓	
10	Penggunaan Audio	Suara menginformasikan materi dengan jelas.			✓		
11		Suara yang dikeluarkan pada media terdengar dengan jelas.				✓	
12	Kegunaan	media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> yang ditampilkan dapat menarik minat siswa.			✓		
13		media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> yang ditampilkan dapat memotivasi siswa untuk belajar.				✓	

Responden,

  
 ( Lina )

## Lampiran 19

### Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

#### ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL TERHADAP VIDEO PEMBELAJARAN SEJARAH DENGAN APLIKASI *POWTOON* MATERI CORAK KEHIDUPAN MASYARAKAT MASA PRAAKSARA SISWA KELAS X MAN 1 MUARO JAMBI

Nama : *Abdel R. S. M. L.*  
Kelas : *X<sup>2</sup>*  
Sekolah : *MAN 1 Muaro Jambi*

#### A. Petunjuk:

Isilah berdasarkan data yang anda amati mengenai video pembelajaran sejarah dengan aplikasi *powtoon* materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi dengan cara mencentang (✓) salah satu pilihan jawaban. Atas kesediaan dan bantuannya, terlebih dahulu saya mengucapkan terima kasih.

#### B. Keterangan pilihan jawaban

Skor	Keterangan
1	Kurang Sekali
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

#### C. Keterangan Presentase Nilai

Persentase	Keterangan
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Kurang Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

No	Indikator	Aspek yang dinilai	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan	Gambar, tulisan dan warna pada media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> jelas.					✓
2		Gambar, tulisan dan warna pada media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> menarik.					✓
3		Penggunaan animasi pada media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> menarik.				✓	
4		Animasi mempermudah anda memahami materi yang disajikan.					✓
5	Isi	Materi yang disajikan jelas.				✓	
6		Materi yang disajikan mudah dipahami.				✓	
7		Contoh soal yang diberikan membantu anda dalam memahami materi.				✓	
8	Bahasa	Bahasa yang digunakan pada media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> mudah dipahami.					✓
9	Keefisienan Waktu	Dengan menggunakan media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> waktu yang digunakan terasa begitu cepat.					✓
10	Penggunaan Audio	Suara menginformasikan materi dengan jelas.					✓
11		Suara yang dikeluarkan pada media terdengar dengan jelas.					✓
12	Kegunaan	media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> yang ditampilkan dapat menarik minat siswa.					✓
13		media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> yang ditampilkan dapat memotivasi siswa untuk belajar.					✓

Responden,

  
( Adhwa )

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL TERHADAP VIDEO PEMBELAJARAN  
SEJARAH DENGAN APLIKASI *POWTOON* MATERI CORAK KEHIDUPAN  
MASYARAKAT MASA PRAAKSARA SISWA KELAS X MAN 1 MUARO JAMBI

Nama : Zahrotus Shita  
Kelas : X<sub>1</sub>  
Sekolah : MAN 1 Muaro Jambi

**A. Petunjuk:**

Isilah berdasarkan data yang anda amati mengenai video pembelajaran sejarah dengan aplikasi *powtoon* materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi dengan cara mencentang (X) salah satu pilihan jawaban. Atas kesediaan dan bantuannya, terlebih dahulu saya mengucapkan terima kasih.

**B. Keterangan pilihan jawaban**

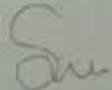
Skor	Keterangan
1	Kurang Sekali
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

**C. Keterangan Presentase Nilai**

Persentase	Keterangan
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Kurang Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

No	Indikator	Aspek yang dinilai	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan	Gambar, tulisan dan warna pada media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> jelas.					✓
2		Gambar, tulisan dan warna pada media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> menarik.					✓
3		Penggunaan animasi pada media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> menarik.				✓	
4		Animasi mempermudah anda memahami materi yang disajikan.					✓
5	Isi	Materi yang disajikan jelas.				✓	
6		Materi yang disajikan mudah dipahami.					✓
7		Contoh soal yang diberikan membantu anda dalam memahami materi.				✓	
8	Bahasa	Bahasa yang digunakan pada media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> mudah dipahami.					✓
9	Kecfisanan Waktu	Dengan menggunakan media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> waktu yang pembelajaran yang digunakan terasa begitu cepat.				✓	
10	Penggunaan Audio	Suara menginformasikan materi dengan jelas.					✓
11		Suara yang dikeluarkan pada media terdengar dengan jelas.					✓
12	Kegunaan	media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> yang ditampilkan dapat menarik minat siswa.					✓
13		media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powtoon</i> yang ditampilkan dapat memotivasi siswa untuk belajar.					✓

Responden,

  
 ( Shita )

**ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL TERHADAP VIDEO PEMBELAJARAN  
SEJARAH DENGAN APLIKASI *POWTOON* MATERI CORAK KEHIDUPAN  
MASYARAKAT MASA PRAAKSARA SISWA KELAS X MAN 1 MUARO JAMBI**

Nama : *Caya Okdiannisa*  
Kelas : *X 2*  
Sekolah : *man 1 muaro jambi*

**A. Petunjuk:**

Isilah berdasarkan data yang anda amati mengenai video pembelajaran sejarah dengan aplikasi powtoon materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi dengan cara mencentang (✓) salah satu pilihan jawaban. Atas kesediaan dan bantuannya, terlebih dahulu saya mengucapkan terima kasih.

**B. Keterangan pilihan jawaban**

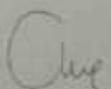
Skor	Keterangan
1	Kurang Sekali
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

**C. Keterangan Presentase Nilai**

Persentase	Keterangan
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Kurang Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

No	Indikator	Aspek yang dinilai	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan	Gambar, tulisan dan warna pada media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powerpoint</i> jelas.					✓
2		Gambar, tulisan dan warna pada media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powerpoint</i> menarik.					✓
3		Penggunaan animasi pada media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powerpoint</i> menarik.				✓	
4		Animasi mempermudah anda memahami materi yang disajikan.				✓	
5	Isi	Materi yang disajikan jelas.				✓	
6		Materi yang disajikan mudah dipahami.				✓	
7		Contoh soal yang diberikan membantu anda dalam memahami materi.				✓	
8	Bahasa	Bahasa yang digunakan pada media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powerpoint</i> mudah dipahami.					✓
9	Kecfisanan Waktu	Dengan menggunakan media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powerpoint</i> waktu yang pembelajaran yang digunakan terasa begitu cepat.				✓	
10	Penggunaan Audio	Suara menginformasikan materi dengan jelas.					✓
11		Suara yang dikeluarkan pada media terdengar dengan jelas.					✓
12	Kegunaan	media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powerpoint</i> yang ditampilkan dapat menarik minat siswa.					✓
13		media berupa video pembelajaran dengan aplikasi <i>Powerpoint</i> yang ditampilkan dapat memotivasi siswa untuk belajar.					✓

Responden,

  
 ( Cayen )

## Lampiran 20

### Hasil Uji Coba Lapangan

#### ANGKET UJI COBA LAPANGAN TERHADAP VIDEO PEMBELAJARAN SEJARAH DENGAN APLIKASI *POWTOON* MATERI CORAK KEHIDUPAN MASYARAKAT MASA PRAAKSARA SISWA KELAS X MAN 1 MUARO JAMBI

Nama : *Safi Paslu Arah*  
Kelas : *X 0*  
Sekolah : *MAN 1 MUARO JAMBI*

#### A. Petunjuk:

Isilah berdasarkan data yang anda amati mengenai video pembelajaran sejarah dengan aplikasi powtoon materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi dengan cara mencentang (✓) salah satu pilihan jawaban. Atas kesediaan dan bantuannya, terlebih dahulu saya mengucapkan terima kasih.

#### B. Keterangan pilihan jawaban

Skor	Keterangan
1	Kurang Sekali
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

#### C. Keterangan Presentase Nilai

Persentase	Keterangan
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Kurang Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak



**ANGKET UJI COBA LAPANGAN TERHADAP VIDEO PEMBELAJARAN SEJARAH  
DENGAN APLIKASI *POWTOON* MATERI CORAK KEHIDUPAN MASYARAKAT  
MASA PRAAKSARA SISWA KELAS X MAN 1 MUARO JAMBI**

Nama : *Nadha Novita Dewi*  
Kelas : *X<sup>2</sup>*  
Sekolah : *Man 1 Muaro Jambi*

**A. Petunjuk:**

Isilah berdasarkan data yang anda amati mengenai video pembelajaran sejarah dengan aplikasi powtoon materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi dengan cara mencentang (√) salah satu pilihan jawaban. Atas kesediaan dan bantuannya, terlebih dahulu saya mengucapkan terima kasih.

**B. Keterangan pilihan jawaban**

Skor	Keterangan
1	Kurang Sekali
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

**C. Keterangan Presentase Nilai**

Persentase	Keterangan
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Kurang Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

No	Indikator	Aspek yang dinilai	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan	Gambar, tulisan dan warna pada media berupa video pembelajaran dengan aplikasi Powtoon jelas.					✓
2		Gambar, tulisan dan warna pada media berupa video pembelajaran dengan aplikasi Powtoon menarik.					✓
3		Penggunaan animasi pada media berupa video pembelajaran dengan aplikasi Powtoon menarik.				✓	
4		Animasi mempermudah anda memahami materi yang disajikan.					✓
5	Isi	Materi yang disajikan jelas.					✓
6		Materi yang disajikan mudah dipahami.					✓
7		Contoh soal yang diberikan membantu anda dalam memahami materi.					✓
8	Bahasa	Bahasa yang digunakan pada media berupa video pembelajaran dengan aplikasi Powtoon mudah dipahami.					✓
9	Keefisienan Waktu	Dengan menggunakan media berupa video pembelajaran dengan aplikasi Powtoon waktu yang pembelajaran yang digunakan terasa begitu cepat.				✓	
10	Penggunaan Audio	Suara menginformasikan materi dengan jelas.				✓	
11		Suara yang dikeluarkan pada media terdengar dengan jelas.					✓
12	Kegunaan	media berupa video pembelajaran dengan aplikasi Powtoon yang ditampilkan dapat menarik minat siswa.					✓
13		media berupa video pembelajaran dengan aplikasi Powtoon yang ditampilkan dapat memotivasi siswa untuk belajar.				✓	

Responden,



( Nadya )

**ANGKET UJI COBA LAPANGAN TERHADAP VIDEO PEMBELAJARAN SEJARAH  
DENGAN APLIKASI *POWTOON* MATERI CORAK KEHIDUPAN MASYARAKAT  
MASA PRAAKSARA SISWA KELAS X MAN 1 MUARO JAMBI**

Nama : *Lina Agustin*  
Kelas : *XD*  
Sekolah : *Man 1 Muaro Jambi*

**A. Petunjuk:**

Isilah berdasarkan data yang anda amati mengenai video pembelajaran sejarah dengan aplikasi powtoon materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi dengan cara menencentang (✓) salah satu pilihan jawaban. Atas kesediaan dan bantuannya, terlebih dahulu saya mengucapkan terima kasih.

**B. Keterangan pilihan jawaban**

Skor	Keterangan
1	Kurang Sekali
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

**C. Keterangan Presentase Nilai**

Persentase	Keterangan
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Kurang Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

No	Indikator	Aspek yang dinilai	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan	Gambar, tulisan dan warna pada media berupa video pembelajaran dengan aplikasi Powtoon jelas.					✓
2		Gambar, tulisan dan warna pada media berupa video pembelajaran dengan aplikasi Powtoon menarik.					✓
3		Penggunaan animasi pada media berupa video pembelajaran dengan aplikasi Powtoon menarik.					✓
4		Animasi mempermudah anda memahami materi yang disajikan.					✓
5	Isi	Materi yang disajikan jelas.					✓
6		Materi yang disajikan mudah dipahami.				✓	
7		Contoh soal yang diberikan membantu anda dalam memahami materi.					✓
8	Bahasa	Bahasa yang digunakan pada media berupa video pembelajaran dengan aplikasi Powtoon mudah dipahami.					✓
9	Keefisienan Waktu	Dengan menggunakan media berupa video pembelajaran dengan aplikasi Powtoon waktu yang pembelajaran yang digunakan terasa begitu cepat.					✓
10	Penggunaan Audio	Suara menginformasikan materi dengan jelas.				✓	
11		Suara yang dikeluarkan pada media terdengar dengan jelas.				✓	
12	Kegunaan	media berupa video pembelajaran dengan aplikasi Powtoon yang ditampilkan dapat menarik minat siswa.				✓	
13		media berupa video pembelajaran dengan aplikasi Powtoon yang ditampilkan dapat memotivasi siswa untuk belajar.					✓

Responden,

*Fina*

( Fina Azzahra )

**Lampiran 21**  
**Surat Izin Penelitian**


**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI**  
**UNIVERSITAS JAMBI**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Kampus Pilsang Masari Jalan Raya Jambi – Ms. Bolinei, K.M. 15, Mendalo Indah, Jambi  
 Kode Pos. 36361, Telp. (0741) 583453 Laman: www.fkip.unj.ac.id Email: fkip@unj.ac.id

---

Nomor : 2461 /UN21.3/PT.01.04/2023  
 Hal : **Permohonan Izin Penelitian**
11 Juli 2023

Yth. **KEPALA MAN 1 MUARO JAMBI**  
 Di  
 Tempat

Dengan hormat,  
 Dengan ini diberitahukan kepada Saudara, bahwa mahasiswa kami atas nama

Nama	: <b>Diah Ayu Puspitasari</b>
NIM	: A1A219072
Program Studi	: Pendidikan Sejarah
Jurusan	: Pendidikan IPS
Dosen Pembimbing Skripsi	: 1. Drs. Budi Purnomo, M.Hum., M.Pd 2. Andre Mustofa Meihan, S.Pd., M.Pd

akan melaksanakan penelitian guna penyusunan skripsi yang berjudul:  
**" Pengembangan Video Pembelajaran Sejarah dengan Aplikasi Powtoon Materi Corak Kehidupan Masyarakat Masa Praaksara Siswa Kelas X MAN 1 Muaro Jambi".**

Berkenaan dengan hal tersebut mohon kiranya mahasiswa yang bersangkutan dapat diizinkan melakukan penelitian ditempat yang Saudara pimpin dari tanggal **12 Juli s.d 25 Juli 2023**

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih

Wakil Dekan BAKSI,  
  
**Delita Sartika, S.S., M.I.T.S., Ph.D**  
 NIP. 198110232005012002



**Lampiran 22**  
**Surat Selesai Penelitian**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN MUARO JAMBI**  
**MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 MUARO JAMBI**

Jl. Sungai Gelam-Pataing Km. 08 Sungai Gelam Kec. Sungai Gelam Kab. Muaro Jambi Kode Pos. 36373  
email : man1muarojambi@gmail.com

NSM : 131115050001      URSN : 10507940

---

**SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN PENELITIAN**  
**NOMOR: 752 /Ma.05.75/07/2023**

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama	Jurnalis, S. Pd
NIP	197501142005011005
Jabatan	Kepala MAN 1 Muaro Jambi

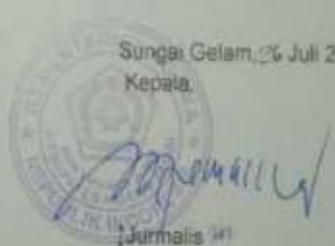
dengan ini menerangkan bahwa

Nama	Diah Ayu Puspitasari
NIM	A1A218072
Program Studi	Pendidikan Sejarah
Jurusan	Pendidikan IPS
Perguruan Tinggi	Universitas Jambi

telah melaksanakan penelitian skripsi yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Sejarah dengan Aplikasi Powtoon Materi Corak Kehidupan Masyarakat Masa Pra Aksara Siswa Kelas X MAN 1 Muaro Jambi" pada tanggal 12 Juli s.d 25 Juli 2023.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sungai Gelam, 26 Juli 2023  
Kepala

  
Jurnalis (41)

Lampiran 23  
RPP

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Satuan Pendidikan : MAN 1 Muara Jambi  
Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia Penunutan  
Materi Pokok : "Coral Kehidupan Masyarakat Masa Praaksara"  
Kelas / Semester : X/Ganjil  
Alokasi Waktu : 2 X 45 Menit  
Sumber Belajar : Video Pembelajaran Sejarah Dengan Aplikasi Powerpoint

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model Nandini (Nad Tojotin ONTO) yang dipadukan dengan metode Diskusi dengan praktikum saintifik, peserta didik diharapkan dapat:  
 > Menganalisis corak kehidupan masyarakat pada masa praaksara  
 > Mengkomunikasikan hasil analisis mengenai corak kehidupan masyarakat masa praaksara  
 Dengan cara ini ingin meningkatkan jiwa dan disiplin selama proses pembelajaran,berdaya jaya serta percaya diri dan pantang menyerah,serta memiliki sifat tanggungjawab (bertika lama) dan pro aktif(kreatif) serta mampu berkolaborasi dan bekerjasama dengan baik.

**B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN**

Pertemuan Ke 1 G X 45 Menit = 90 Menit	
PENDAHULUAN (15 Menit)	
Orientasi	Pengantar Pembelajaran Kontes Melakukan pembekuan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran,memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.
Apersepsi	Membahas materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan mengaitkan dengan materi sebelumnya yaitu tentang "Jawa-Jawa Melayu Pada Di Indonesia" agar siswa dapat memantapkan kembali materi yang belum jelas.
Motivasi	Guru menyampaikan tebak tentang "Corak Kehidupan Masyarakat Masa Praaksara". Namun sebelum mengaji lebih lanjut tentang tebak dan siswa harus guru menyampaikan motivasi untuk menghubungkan semangat peserta didik.
Pemberian tugas	Membicarakan materi kompetensi mla kompetensi dasar,indikator dan KKM pada pertemuan yang sedang berlangsung.
KEGIATAN INTI (60 Menit)	
Orientasi Peserta Didik Kepada Masalah	Latihan > Peserta didik diberi stimulus atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada materi "Corak Kehidupan Masyarakat Masa Praaksara" melalui pendekatan saintifik (mengamati, menanya, mengungkapk informasi, mengeksplorasi, mengasimilasi, mengkomunikasikan). Membaca > Guru meminta siswa membaca "peristiwa masa praaksara yang telah dipelajari dengan menggunakan materi 15 menit". Mengamati > Guru menampilkan video pembelajaran materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara. Siswa diminta untuk mengamati dan menganalisis video yang ditampilkan tersebut (15 Menit).
Mengorganisasikan Peserta Didik	Critical Thinking (Berpikir Kritis) > Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pernyataan yang berkaitan dengan materi ataupun gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan pembelajaran. Misalnya: > Bagaimana kehidupan awal masyarakat masa praaksara?
Membimbing Penyelidikan Individu dan Kelompok	Collaborative (Kerja Sama) > Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mengajutikan, mendiskusikan, mengungkapk informasi, mengasimilasi dan mengaitkan saling terkait informasi mengenai "Corak Kehidupan Masyarakat Masa Praaksara". > Membagi siswa kedalam kelompok yang terdiri atas 3-5 orang. Siswa diminta untuk menganalisis dan membuat uraian mengenai corak kehidupan masyarakat masa praaksara (15 Menit)
Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya	Communication (Komunikasi) > Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal menggunakan produk atau presentasi yang dilakukan tentang "Corak Kehidupan Masyarakat Masa Praaksara". dan dianggapi oleh kelompok yang mempresentasikan. (15 Menit)
Menganalisis & Mengevaluasi Proses Penemuan Masalah	Discovery (Kreatifitas) > Guru dan peserta didik menilai sebuah kesimpulan tentang pola-pola yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. > Peserta didik bertanya tentang hal yang belum dipahami atau guru yang menyampaikan beberapa pertanyaan pemacu kepada siswa berkaitan dengan materi yang akan selanjut dipelajari.
PENUTUP (15 Menit)	
Peserta Didik	> Siswa melakukan refleksi tentang pelaksanaan pembelajaran dan pelajaran apa yang diperoleh setelah belajar tentang topik "Corak Kehidupan Masyarakat Masa Praaksara". > Membuat rangkuman dengan simbolis gambar atau tebak hal-hal penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.
Guru	> Melakukan penilaian dengan membagikan lembar soal kepada peserta didik sebanyak 15 butir soal > Memberikan tugas kepada peserta didik (PR) dan mengaitkan peserta didik untuk mempelajari materi yang akan dibahas dipertemuan berikutnya yaitu "Pengantar Awal Dan Nilai Budaya Masyarakat Praaksara Pada Masa Suku-suku" ataupun mempersiapkan diri menghadapi tes/evaluasi akhir di pertemuan selanjutnya. > Menutup kegiatan belajar mengajar dengan berdoa.

Jambi, 15 Juli 2023

Mengajar  
Kepala MAN

Guru Mata Pelajaran

URUMAHUS 5 PJ  
NIP. 07501142008011003

Diah Ayu Pringita Sari  
NIM. A1A219072

**Lampiran 24**  
**Dokumentasi penelitian**



## RIWAYAT HIDUP



Diah Ayu Puspita Sari dilahirkan di Tanjung Jabung Barat pada tanggal 08 Oktober 2000. Penulis merupakan anak sulung dari 2 bersaudara, dari pasangan Bapak Sunarto dan Ibu Mimi Martini. Penulis mengawali pendidikan dasar di SD Negeri 163/V Tanjung Tayas pada tahun 2006 dan lulus pada tahun 2012. Setelah lulus pendidikan dasar kemudian penulis melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Negeri Satu Atap 1 Tungkal Ulu dan lulus pada tahun 2015. Setelah lulus pendidikan menengah pertama kemudian penulis melanjutkan ke pendidikan menengah atas di SMA Negeri 7 Tebo dan lulus pada tahun 2018. Setelah lulus pendidikan menengah atas penulis tidak langsung melanjutkan ke perguruan tinggi, kemudian pada tahun 2019 melalui jalur SBMPTN penulis melanjutkan pendidikan ke Universitas Jambi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi pendidikan Sejarah. Penulis telah melaksanakan Praktek Pengalaman Mengajar (PPL) di MAN 1 Muaro Jambi. Semoga Allah selalu mempermudah jalur penulis dalam menggapai masa depan yang lebih baik lagi.