

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS ANIMAKER UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS XI
SMA 4 KOTA JAMBI**

SKRIPSI



OLEH :

ALDIRI HERI BERTUS

NIM A1A220010

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

2024

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS ANIMAKER UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS XI
SMA 4 KOTA JAMBI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Sejarah



OLEH :

ALDIRI HERI BERTUS

NIM A1A220010

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

2024

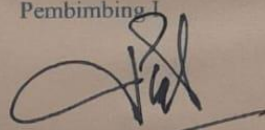
HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Kelas XI SMA 4 Kota Jambi”. Yang disusun oleh Aldiri Heribertus NIM.A1A220010, Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi telah diperiksa dan dilakukan bimbingan sebagaimana mestinya. Oleh karena itu, dapat di setujui untuk diajukan pada Sidang Skripsi.

Jambi, Januari 2024

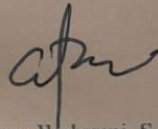
Pembimbing I



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

Jambi, Januari 2024

Pembimbing II



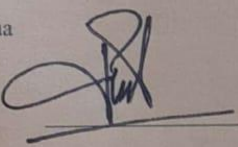
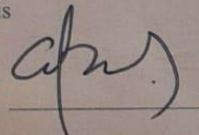
Anny Wahyuni, S.Pd., M.Pd
NIP.198906122022032005

HALAMAN PENGESAHAN

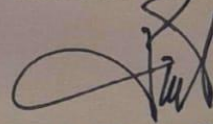
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Kelas XI SMA 4 Kota Jambi". Skripsi Program Studi Pendidikan Sejarah, yang disusun oleh Aldiri Heribertus NIM.A1A220010, telah di pertahankan di depan tim penguji pada Kamis 29 Februari 2024.

TIM PENGUJI

No.	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Drs. Budi Purnomo, M.Hum., M.Pd NIP.196103081986031004	Ketua	
2.	Anny Wahyuni, M.Pd NIP.198906122022032005	Sekretaris	

Jambi, Maret 2024
Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Sejarah



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

MOTTO

“Awali Segala Tindakanmu dengan Kasih dan Doa Serta Tapakilah Jalan
Kehidupanmu dengan Ucapan Syukur”

"Hatahon ma dohot roha nadenggan , dohot pambahenon na denggan, ala aha
nadidokmu ima kacca ni dirim."

“(Berbicaralah menggunakan hati disertai perbuatan yang baik karena apa yang
kamu katakan adalah cerminan dirimu)”

Karya Kecil ini Saya Persembahkan untuk:
Kedua Orang Tua saya, Bapak dan Mamak yang telah membesarkan serta telah
memperjuangkan, mengorbankan tenaga dan memberikan berbagai pembelajaran
hidup serta dukungan kepada Penulis.

HALAMAN PERNYATAAN

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

NAMA : ALDIRI HERIBERTUS

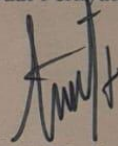
NIM : A1A220010

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 di kemudian 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, Maret 2024
Yang Membuat Pernyataan,



Aldiri Heribertus
NIM.A1A220010

ABSTRAK

Aldiri Heribertus.2024. **Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas Xi Sma 4 Kota Jambi.** Program Studi Pendidikan Sejarah Pips Fkip Universitas Jambi. Pembimbing (1) Drs. Budi Purnomo M.Hum., M.Pd., (2) Anny Wahyuni, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Media Video Animasi, Animaker, Minat Belajar Sejarah

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh Perkembangan teknologi yang sangat pesat yang mempengaruhi berbagai bidang didalam kehidupan terutama bidang pendidikan. Melalui hal ini memaksa dunia pendidikan mengalami perubahan dan transformasi seperti startegi, metode, model, pendekatan dan media pembelajaran yang digunakan. Selain itu hal ini juga didorong oleh problematika klasik yang terus menerus terjadi dalam pembelajaran sejarah dimana pembelajaran yang seringkali dianggap monoton dan membosankan serta hanya berfokus dalam pada bacaan dan hafalan. Sehingga melalui problematika tersebut diperlukan adanya perubahan dan inovasi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar materi yang disampaikan dapat disampaikan dengan baik.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk Video animasi berbasis Animaker untuk meningkatkan Minat Belajar Sejarah kelas XI SMA 4 Kota Jambi. Jenis penelitian ini merupakan penelitian Pengembangan (Research & Development) yang menggunakan Model ADDIE dengan tahapan : Analysis, Desain, Development,Implementation, Evaluation. Subjek uji coba dalam penelitian ini dengan melakukan uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan uji coba lapangan. Teknik analisis data menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil pada penelitian ini 1) Menghasilkan produk berupa media video animasi menggunakan software Animaker. 2) Efektifitas penggunaan produk media video animasi berbasis animaker untuk meningkatkan minat belajar sejarah. terdapat beberapa hasil diantaranya melalui hasil validasi ahli materi dengan skor persentase 90% (Sangat Layak) dan validasi ahli materi dengan skor 98,33%(Sangat Layak) menunjukkan media video animasi berbasis animaker layak digunakan dan di ujicobakan kepada siswa. Setelah itu hasil yang diperoleh dalam melihat respon siswa ialah dengan dengan rata-rata nilai 45,96 dengan persentase 91% (Sangat Baik) melalui hasil ini media video animasi dikategorikan sangat baik. Hasil perhitungan data menggunakan SPSS V26. Dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa perolehan Sig 2-tailed pada uji efektivitas serta uji peningkatan $< 0,05$. Artinya, media ini efektif digunakan serta dapat meningkatkan minat belajar sejarah siswa.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis ucapkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik yang berjudul: ***“Pengembangan Media Video Animasi Untuk meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA 4 Kota Jambi”***. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada Program Strata-1 di Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi.

Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Budi Purnomo, M.Hum, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1, atas bimbingan, saran dan motivasi yang diberikan.
2. Ibu Anny Wahyuni, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2, atas bimbingan, saran dan motivasi yang diberikan.
3. Segenap Dosen Jurusan PIPS dan Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Jambi yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
4. Kedua orang tuaku yang terkasih dan tercinta Bapak Jaya Wiro Simanihuruk dan Ibu Risma Pakpahan serta ketiga Saudaraku Wilson Gregrius Manihuruk, Nicholas Alan Manihuruk, dan Fransiskus Alwi Simanihuruk. Terima kasih atas doa, kasih sayang, bimbingan, semangat dan serta dorongan material yang telah diberikan kepada saya sehingga dapat tercapai apa yang diinginkan.

5. Teman-teman seperjuanganku Muhammad Hidayat, Siti Solekhah, Hilmy Santoso, Juliana Octaviani, Setiawati Ningsih, Chairunisa Nur Izzaty. atas doa, motivasi, bimbingan, dan waktu kebersamaan yang sangat berharga bagi penulis.
6. Sahabat-Sahabatku M.Riski Adila, Hotma Vyrma T.S. Tessa S.T atas doa, motivasi, serta bimbingan.
7. Teman-teman Pendidikan Sejarah R-002 2020 atas doa, motivasi, bimbingan, dan waktu kebersamaan yang sangat berharga bagi penulis dalam menempuh pendidikan di kelas bersama-sama.
8. Ikatan Mahasiswa Pendidikan Sejarah Universitas Jambi atas doa, motivasi, kerja sama serta kebersamaan yang telah diberikan kepada penulis selama proses pendidikan di kampus.

Jambi, 29 Februari 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Aldiri Heribertus', with a stylized, cursive script.

Aldiri Heribertus

NIM.A1A220010

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTO	v
HALAMAN PERNYATAAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR DIAGRAM	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Pengembangan	10
1.4 Spesifikasi Pengembangan.....	11
1.5 Pentingnya Pengembangan	12
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
1.6.1 Asumsi	12
1.6.2 Keterbatasan Pengembangan	13
1.7 Definisi Istilah.....	13

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	17
2.1 Minat Belajar.....	17
2.1.1 Definisi Minat Belajar.....	17
2.1.2 Indikator Minat Belajar	18
2.1.3 Ciri-ciri Minat Belajar.....	20
2.1.4 Faktor-faktor yang mempengaruhi Minat Belajar	21
2.2 Media Pembelajaran	23
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran.....	23
2.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	24
2.2.3 Indikator Media Pembelajaran	26
2.2.4 Manfaat Media Pembelajaran	28
2.3 Video Animasi.....	29
2.3.1 Definisi Video Animasi	29
2.3.2 Indikator Video Animasi.....	30
2.3.3 Jenis-Jenis Video Animasi	32
2.3.4 Manfaat Video Animasi	33
2.4 Animaker	34
2.4.1 Kelebihan Animaker	35
2.4.2 Kekurangan Animaker	35
2.4.3 Karakteristik Animaker.....	35
2.5 Pembelajaran Sejarah	36
2.6 Penelitian Yang Relevan	38
2.7 Kerangka Berfikir.....	41
BAB III METODE PENELITIAN	44

3.1 Model Pengembangan.....	44
3.2 Prosedur Pengembangan	45
3.2.1 Analysis.....	45
3.2.2 Desain.....	47
3.2.3 Development	47
3.2.4 Implementation	47
3.2.5 Evaluation	48
3.3 Subjek Uji Coba	48
3.3.1 Uji Coba Kelompok Kecil.....	49
3.3.2 Uji Coba Kelompok Besar	49
3.4 Jenis Data dan Sumber Data	49
3.4.1 Jenis Data	50
3.4.2 Sumber Data.....	50
3.5 Instrumen Pengumpulan Data	50
3.5.1 Kuisisioner Validasi Ahli Materi.....	51
3.5.2 Kuisisioner Validasi Ahli Media	52
3.5.3 Kuisisioner Siswa	53
3.6 Teknik Analisis Data.....	55
3.6.1 Uji Efektifitas	58
3.7 Uji-T.....	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	67
4.1 Hasil Pengembangan	67
4.1.1 SMAN 4 KOTA JAMBI	67
4.1.2 Analisis.....	70

4.1.3	Desain.....	74
4.1.4	Pengembangan	78
4.1.5	Implementasi	86
4.1.5.1	Deskripsi Hasil Penelitian	86
4.1.5.2	Deskripsi Minat Belajar Eksperimen dan Kontrol	87
4.1.6	Evaluasi	105
4.1.7	Uji Kesetaraan	107
4.1.7.1	Hasil Uji Validitas Instrumen.....	107
4.1.7.2	Hasil Uji Reabilitas	109
4.1.7.3	Uji Normalitas	109
4.1.7.4	Uji Homogenitas.....	110
4.1.7.5	Hasil Uji-T	111
4.1.8	Uji Efektifitas	112
4.1.8.1	Uji Normalitas	112
4.1.8.2	Uji Homogenitas.....	114
4.1.8.3	Uji-T	114
4.1.8.4	Uji Peningkatan	115
4.1.8.5	Uji Normalitas	116
4.1.8.6	Uji Homogenitas.....	117
4.1.8.7	Uji-T	117
4.2	Pembahasan	119
4.2.1	Prosedur Pengembangan	119
4.2.2	Efektifitas Penggunaan Video Animasi	124
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN.....		128

5.1 SIMPULAN.....	128
5.2 IMPLIKASI.....	129
5.2.1 Implikasi Teoritis.....	129
5.2.2 Implikasi Praktis	129
5.3 Saran.....	129
DAFTAR PUSTAKA.....	131
LAMPIRAN.....	138
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	162

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 : Kerangka Berfikir Pengembangan Media Video Animasi Berbasis	
Animaker Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Kelas XI SMA	
4 Kota Jambi	43
Bagan 3.1 : Proses atau Tahapan Pengembangan Model ADDIE	45

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Kuisisioner Validasi Ahli	52
Tabel 3.2 : Kuisisioner Validasi Ahli Media	54
Tabe 3.3 : Kisi-Kisi Kuisisioner Respon Siswa Terhadap Media	55
Tabel 3.4 : Kuisisioner Minat Belajar.....	57
Tabel 3.5 : Skala Likert	59
Tabel 3.6 : Tingkat Reabilitas	61
Tabel 4.2 : Tujuan Pembelajaran	73
Tabel 4.3 : KD dan Indikator	74
Tabel 4.4 : Isi dari Video Animasi Berbasis Animaker	75
Tabel 4.5 : Hasil dari Validasi Ahli Materi.....	79
Tabel 4.6 : Hasil Validasi Ahli Media	81
Tabel 4.7 : Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	83
Tabel 4.8 : Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	84
Tabel 4.9 : Langkah Langkah Pembelajaran Kelas Eksperimen	88
Tabel 4.10 : Skor Minat Belajar kelas F6 SMA N 4 Kota Jambi Sebelum Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen.....	89
Tabel 4.11 : Distribusi Frekuensi Pre-test Kelas Eksperimen.....	91
Tabel 4.12 : Langkah-langkah pembelajaran kelas Kontrol (Pre-ttest)	92
Tabel 4.13 : Skor Minat Belajar Siswa Kelas XI F5 SMA N 4 Kota Jambi Sebelum Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Kontrol	93
Tabel 4.14 : Distribusi Frekuensi Pre-test Pada Kelas Kontrol	95
Tabel 4.15 : Langkah-Langkah Pembelajaran Kelas Eksperimen (Post-Test) .	96

Tabel 4.16 : Skor Minat Belajar Siswa Kelas XI F6 SMAN 4 Kota Jambi Sesudah Pelaksanaan Pembelajaran di kelas Eksperimen	98
Tabel 4.17 : Distribusi Frekuensi Post-Test pada kelas Eksperimen	100
Tabel 4.18 : Langkah-langkah pembelajaran kelas kontrol (Post-test)	101
Tabel 4.19 : Skor Minat Belajar Siswa Kelas XI F5 SMA 4 Kota Jambi Sesudah Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Kontrol	102
Tabel 4.20 : Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol	104
Tabel 4.21 : Hasil Validitas Instrumen	111
Tabel 4.22 : Hasil Uji Reabilitas	113
Tabel 4.23 : Keputusan Uji Reabilitas	113
Tabel 4.24 : Hasil uji Normalitas	114
Tabel 4.25 : Uji Homogenitas	115
Tabel 4.26 : Ringkasan Skor Rata-rata	115
Tabel 4.27 : Ringkasan Hasil Uji Normalitas	117
Tabel 4.28 : Ringkasan Output Uji Homogenitas	118
Tabel 4.29 : Ringkasan Outpput Uji-T	118
Tabel 4.30 : Hasil Uji-T	119

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1.1 : Hasil Angket Terhadap Pengukuran Kebutuhan Media	6
Diagram 1.2 : Hasil Angket Pengukuran Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa/Siswi Sma N 4 Kota Jambi Pada Data Observasi Awal 7	
Diagram 4.1 : Distribusi Frekuensi Dalam Bentuk Grafik Pada Pre-Test Kelas Eksperimen	91
Diagram 4.2 : Distribusi Frekuensi Dalam Bentuk Grafik Pada Pre- Test Kelas Kontrol	95
Diagram 4.3 : Distribusi Frekuensi Dalam Bentuk Grafik Pada Post-Test Kelas Eksperimen	100
Diagram 4.4 : Distribusi Frekuensi Dalam Bentuk Grafik Pada Post- Test Kelas Kontrol	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Tampilan Animaker.....	34
Gambar 4.1 : Proses pengaturan animasi dan pemberian desain pada media	76
Gambar 4.2 : Proses Memasukan Musik Pengiring Dan Audio Video Pembelajaran.	77
Gambar 4.3 : Mensinkronkan <i>Timeline</i> Teks, Audio, Dan Animasi.....	77
Gambar 4.4 : Proses Memasukan Materi Sesuai Dengan Skrip/Naskah.....	78

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah interaksi peserta didik dengan pendidik pada suatu lingkungan belajar (Al-Mahiroh, 2020:19). Pembelajaran merupakan proses komunikasi transaksional antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan (Hernawan 2013:9). Pembelajaran menuntut pendidik memberi perhatian kepada peserta didik agar peserta didik dapat mempelajari materi yang disampaikan (Anita 2016:17).

Pembelajaran disekolah abad ke-21, akan terus mengalami perubahan dan transformasi seperti startegi, metode, model, pendekatan dan media pembelajaran yang digunakan didalam kelas. Perubahan tersebut bertujuan agar mutu dan kualitas pendidikan semakin baik. Media pembelajaran merupakan komponen yang harus mengikuti perkembangan IPTEK karena media pembelajaran bermanfaat sebagai penyalur materi baik diranah afektif, kognitif, dan psikomotorik (Wibawanto 2017:5).

Pemanfaatan media pembelajaran digunakan pada setiap mata pelajaran disekolah seperti mata pelajaran sejarah. Sa'adah,(2017 : 27) menyatakan penerapan media dalam materi sejarah dapat mempermudah penyampaian materi sejarah secara menyeluruh sehingga dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran sejarah. Penerapan media saat proses belajar mengajar sejarah dapat membangkitkan dan meningkatkan minat belajar seorang peserta didik (Nurcholif 2021 :227).

Namun Pembelajaran sejarah didalam kelas seringkali terjadi problematika yang klasik secara terus menerus. Saat peserta didik mengikuti pembelajaran yang tidak menarik, hanya berfokus pada bacaan dan hafalan sehingga membuat peserta didik sangat bosan ketika mengikuti pembelajaran tersebut (Sayono 2015 : 10). Pada hakikatnya pembelajaran sejarah harus diajarkan secara menarik dan inovatif oleh pendidik sehingga dapat meningkatkan minat belajar seorang peserta didik.

Pembelajaran sejarah di sekolah terutama pada tingkatan SMA terdapat suatu kelemahan yang mendasar yaitu penekanan yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik dengan tuntutan agar peserta didik dapat menguasai suatu konsep dan fakta akan tetapi kurang memfasilitasi dan mendukung siswa agar memiliki minat dan hasil belajar yang komperhensif. Dalam mencapai target tujuan pembelajaran sejarah, guru hanya memfokuskan peserta didik untuk mengerjakan tugas dan latihan-latihan soal sejarah. Hal ini menjadi tolak ukur guru dalam tercapainya Capaian Pembelajaran (CP) terhadap peserta didik. Padahal pembelajaran sejarah harusnya menekankan pada penguasaan karya yang fundamental sehingga memperoleh ketrampilan yang baik.

Apabila peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran yang tidak menarik dan membosankan, hal tersebut membuat minat belajar dan daya tarik akan suatu pembelajaran yang diikuti oleh peserta didik teralihkan. Saat peneliti melakukan observasi dikelas XI SMA 4 Kota Jambi tampak kondisi dan minat belajar peserta didik sangat rendah. Kemudian sedikit peserta didik yang mengikuti pembelajaran sementara peserta didik lainnya banyak yang bermain, mengobrol, melamun dan melakukan kegiatan diluar pembelajaran yang ada.

Ini dikarenakan guru hanya menggunakan metode ceramah dan penggunaan media konvensional seperti papan tulis, spidol, penghapus, gambar dan lainnya.

Oleh sebab itu, pendidik harus melakukan perubahan dalam sistem pengajaran yang dilakukan dikelas. Pendidik harus lebih kreatif serta inovatif guna menciptakan kegiatan pembelajaran yang berkualitas dan bermutu bagi peserta didik. Gaol (2020 : 84) menyatakan konteks didalam dunia pendidikan selalu dipandang dari proses, dampak, masukan dan keluaran. Mutu pembelajaran dikelas akan tercipta apabila pendidik memanfaatkan sumber daya yang ada di sekolah sehingga dapat membangkitkan dan meningkatkan minat belajar seorang peserta didik.

Kegiatan pembelajaran yang berkesan serta bermakna bagi peserta didik dan pendidik, dalam hal ini pendidik perlu memperhatikan metode dan media yang akan digunakan dalam suatu proses pembelajaran. Pendidik dapat menerapkan sebuah media pembelajaran sebagai penyalur materi secara runtut dan sistematis agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran dikelas. Hasan (2021:26) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat berguna sebagai pengantar informasi dari guru kepada siswa secara efektif. Musfiquon (dalam Hasan 2021:27) berpendapat bahwa media pembelajaran berperan penting didalam pembelajaran, dimana media berperan sebagai perantara atau penghubung guna menyampaikan materi dalam bentuk yang menarik dan inovatif sehingga dapat menghilangkan rasa bosan dan jenuh serta membangkitkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran pada saat ini dapat dilakukan dimana saja. Berkat perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat seperti pembelajaran berbentuk animasi, video, gambar dan yang lainnya.

Diharapkan dengan adanya media pembelajaran dapat membangkitkan minat serta ketertarikan seorang peserta didik.

Adanya media pembelajaran, menghasilkan penempatan pusat pembelajaran tidak lagi berfokus kepada guru saja. Dengan ini peserta didik dapat lebih aktif dalam berpartisipasi pada kegiatan pembelajaran terutama pada saat pembelajaran sejarah. Pendidik tidak lagi menjadi pusat melainkan berperan sebagai fasilitator pada proses pembelajaran dikelas seperti menyiapkan fasilitas pembelajaran yang meliputi sumber belajar, alat belajar dan bantuan belajar. Pendidik memiliki peran sekaligus faktor pendukung guna mengoptimalkan proses penyampaian materi didalam pembelajaran sehingga menciptakan pembelajaran yang bermutu dan berkualitas.

Meskipun seorang pendidik tidak selalu dipandang sebagai indikator yang paling penting, pada hakikatnya pendidik juga memiliki peranan yang sangat vital dalam suatu proses kegiatan pembelajaran. Pendidik merupakan penggerak pendidikan formal, seorang pendidik harus memiliki pengetahuan dan keahlian ketrampilan guna dapat membangkitkan serta menumbuhkan kekearifan seroang peserta didik (Yuyun & Ardiansyah 2019 : 65). Kemudian Zein (2016:279) mengatakan bahwa pendidik tidak hanya berperan sebagai pelaksana pendidikan tetapi juga berperan didalam inovasi pendidikan.

Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016, proses pembelajaran disatuan pendidikan diselenggarakan dengan cara yang menarik, memotivasi, menyenangkan dan menantang untuk mendorong peserta berpartisipasi aktif, memberikan ruang yang cukup untuk inisiatif, kreativitas dan kemandirian. Oleh karena itu, salah satu prinsip yang

harus digunakan dalam pembelajaran adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran menjadi lebih bermutu, berkualitas, efektif dan efisien (Fadillah 2023:4).

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 4 Kota Jambi pada hari senin 29 Agustus 2023 Pukul 08.00 Wib diperoleh informasi dalam pembelajaran sejarah masih belum optimal karena terdapat beberapa permasalahan salah satunya adalah belajar Sejarah di sekolah menengah seringkali dipandang serta dianggap sebagai mata pelajaran yang mudah dan disepelekan. Rata-rata pelaksanaan pembelajaran sejarah yang dilakukan guru masih menggunakan gaya bercerita, Sehingga hal-hal tersebut menyebabkan pembelajaran sejarah menjadi kurang maksimal dan fokus pembelajaran sejarah sulit dicapai.

Peneliti memperkuat data observasi dengan hasil wawancara bersama salah satu guru mata pelajaran sejarah mengenai kegiatan pembelajaran sejarah di SMA Negeri 4 Kota Jambi. Pada hari selasa 30 Agustus 2023 pukul 13.00. pada sekolah SMA Negeri 4 Kota Jambi telah terdapat fasilitas pendukung kegiatan pembelajaran seperti proyektor, ruangan kelas yang memadai, dan lainnya. Akan tetapi selama proses pembelajaran yang dilakukan guru belum bisa menerapkan atau memaksimalkan media pendukung tersebut. Guru di SMA 4 Kota Jambi dalam wawancara juga menyampaikan bahwa saat ini mereka lebih berfokus menggunakan metode ceramah, diskusi serta menggunakan alat konvensional seperti buku paket, papan tulis, spidol, penghapus, dan gambar dari pada penggunaan media terbaru. Guru sejarah tersebut juga menyampaikan bahwa sesekali mereka menerapkan menggunakan power point akan tetapi dalam penerapannya membutuhkan pertimbangan yang lebih lanjut karena

keterbatasan waktu pembelajaran sejarah dan keterbatasan waktu untuk mendesain atau membuat powerpoint karena padatnya jam mengajar. Hal tersebut memberikan pengaruh besar pula terhadap minat belajar siswa, dimana minat belajar siswa rata-rata tergolong rendah akibat dari kurangnya akan pemahaman materi terhadap pembelajaran sejarah.

Berdasarkan penyebaran angket dalam mengukur kebutuhan media dan minat belajar sejarah kelas 11 di SMA Negeri 4 Kota Jambi . diperoleh data yaitu dari 82 responden 93,90% (77 orang) peserta didik sangat membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu sekaligus pendukung didalam proses kegiatan pembelajaran. Sementara hanya 6,09 % (5 orang) peserta didik yang tidak membutuhkan media pembelajaran.

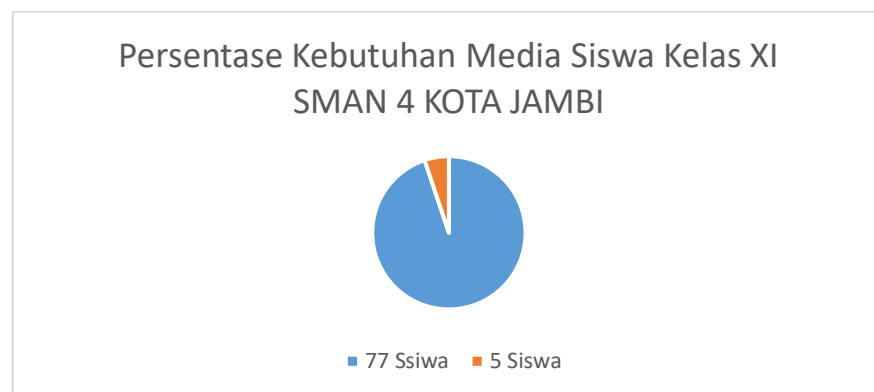


Diagram 1.1 Hasil Angket Terhadap Pengukuran Kebutuhan Media

Dalam mengukur minat belajar sejarah pada siswa kelas 11 SMA Negeri 4 Kota Jambi diperoleh data dari 82 responden sebanyak 42,85 % (36 orang) dikategorikan minat belajar sejarahnya tergolong sangat rendah. Kemudian terdapat 40,47 % (34 orang) dikategorikan minat belajar sejarahnya tergolong rendah. Lalu hanya 2,34 % (2 orang) yang daya minat belajar sejarahnya tergolong sedang. Kemudian hanya 3,65 % (3 orang) yang minat belajar sejarahnya yang tergolong tinggi. Dan hanya 8,53 % (7orang) yang minat

belajar sejarahnya yang tergolong sangat tinggi. Berikut penjelasan dalam bentuk tabel:

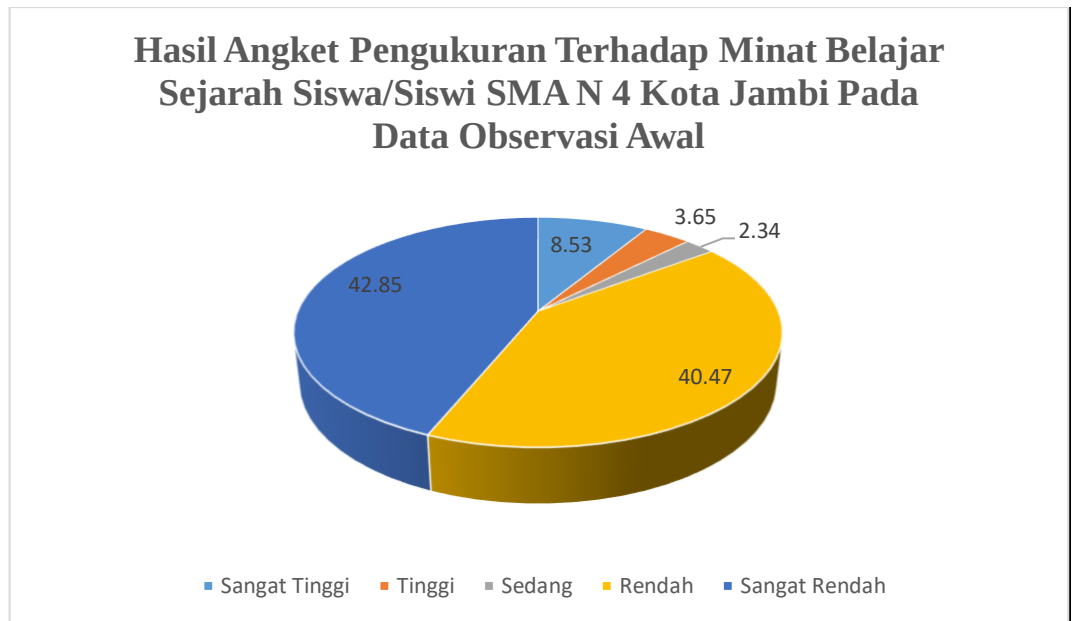


Diagram 1.2 : Hasil Angket Pengukuran Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa/Siswi SMA N 4 Kota Jambi Pada Data Observasi Awal

Terkait masalah mengenai pembelajaran sejarah dan minat belajar peserta didik yang rendah. Maka diperlukan perbaikan terkait proses kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini pendidik harus berperan aktif untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dan juga menarik peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Cara tersebut bisa dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang dirasa mampu untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan.

Media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan pendidik untuk menyampaikan atau menyalurkan informasi materi kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan mendorong

kemauan peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Arsyad (2011:8) menyatakan media pembelajaran adalah segala bentuk penyaluran atau perantara yang dapat menyampaikan pesan dari suatu sumber belajar secara efektif, sistematis, runtut, dan terencana, sehingga terdapat lingkungan belajar yang mendukung bagi penerimanya dan dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efisien dan efektif. Melihat Peranan media dalam proses pembelajaran begitu penting, oleh karena itu pemanfaatannya teknologi pembelajaran perlu didukung oleh media pembelajaran yang efektif dan efisien. Maka perlu adanya upaya untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu mengembalikan semangat siswa dalam belajar, salah satunya dengan mengembangkan media video animasi berbasis Animaker.

Media pembelajaran video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, sehingga mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami materi pembelajaran yang tergolong sulit (Rahmayanti 2018:430). Media video animasi sangat cocok untuk pembelajaran yang memerlukan tingkat pemahaman yang tinggi. Pemahaman yang luar biasa dapat diperoleh melalui visualisasi data audio yang menarik. Salah satu media Audio visual yang banyak digunakan adalah video animasi. Video animasi menjadi bentuk penyampaian informasi yang paling efektif di era digital (Mufti, 2021: 176). Oleh karena itu media video animasi sangat efektif untuk melakukan presentasi informasi dalam bentuk audio visual. Media video animasi berisi ilustrasi menyajikan informasi secara runtut dan sistematis. Ilustrasi memperjelas materi

dengan kombinasi gambar dan gerak serta kronologi kejadian sejarah untuk memudahkan pembaca mempelajari isi materi didalam pembelajaran.

Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran dapat menghilangkan kebosanan dan rasa jenuh peserta didik dalam belajar dan membantu mencerna materi dengan baik. Media Video animasi akan lebih efektif dibandingkan hanya menggunakan kata-kata atau tidak ada contoh nyata. Karena saat pembelajaran disertai dengan pesan audio visual maka pemberian materi terhadap peserta didik akan lebih mudah diserap. Melalui video animasi peserta didik juga dapat belajar secara mandiri dan tidak lagi terfokus pada satu pusat yaitu guru saja. Melalui media ini peserta didik dapat ikut andil dalam kegiatan pembelajaran sehingga bisa menjadi salah satu bentuk sumber belajar. Dengan demikian media video animasi dapat membantu pendidik selama proses pembelajaran, melalui penerapan media pembelajaran ini dapat membangkitkan motivasi dan minat peserta didik didalam pembelajaran terutama didalam pembelajaran sejarah.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan berjudul “ ***Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA 4 Kota Jambi***”. Dimana penelitian ini perlu dilakukan dan bertujuan untuk membantu mengatasi permasalahan yang dialami pendidik dan peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan uraian latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah yang terdapat didalam penelitian pengembangan ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media video animasi berbasis animaker untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas XI SMA 4 Kota Jambi?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan produk yang dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas XI SMA 4 Kota Jambi?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan produk berupa media video animasi berbasis Animaker sebagai upaya peningkatan minat belajar sejarah siswa kelas XI SMA 4 Kota Jambi.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video animasi berbasis Animaker terhadap peningkatan minat belajar sejarah kelas XI SMA 4 Kota Jambi.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran video animasi berbasis Animaker untuk meningkatkan minat belajar sejarah kelas XI SMA 4 Kota Jambi. Spesifikasi produk yang akan dikembangkan ialah sebagai berikut:

1. Media yang dasarnya ialah penggabungan media video, media visual dan media audio visual.
2. Media yang dikembangkan melalui penggabungan media video, media visual, dan media video audio visual dikombinasikan dengan satu *software* yaitu Animker.
3. Produk yang dikembangkan berupa video animasi yang dapat dioperasikan baik secara offline maupun online di smaftphone, proyektor, tv dan lain sebagainya.
4. Penggunaan media video animasi ini tidak memerlukan koneksi internet.
5. Materi yang dimuat dalam video animasi ialah materi Penjelajahan Samudera (KD 3.1 dan 4.1).
6. Media pembelajaran ini dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.
7. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran dan materinya disesuaikan dengan kurikulum merdeka, dilengkapi dengan beberapa ikon utama yang menunjukkan beberapa sub-bagian, seperti ikon pengembang media, KD/KI, Materi, Daftar Rujukan Materi, evaluasi serta biografi pengembang media pembelajaran.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Produk yang dikembangkan peneliti sesuai dengan kebutuhan guru dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran. Dengan mempertimbangkan keadaan guru yang hanya menggunakan buku paket dan metode ceramah satu arah didalam proses pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan adanya media pembelajaran agar para peserta didik dapat berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga dapat memahami isi materi yang disampaikan.

Dengan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Animaker, guru dapat menerapkan media pembelajaran agar dapat membangun minat belajar siswa , sehingga siswa dapat tertarik dan memfokuskan diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, pengembangan media ini juga merupakan salah satu alternative bagi peserta didik untuk mengulangi materi pembelajaran sebelumnya.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan didalam penelitian pengembangan ini merupakan landasan atau pijakan untuk memberikan arah yang jelas dalam menentukan karakteristik produk yang akan dihasilkan:

1.6.1 Asumsi Pengembangan

1. Dengan adanya media pembelajaran video animasi siswa mampu belajar secara mandiri karena media pembelajaran video animasi dapat di akses kembali dimana saja dan kapan karena tidak memerlukan koneksi internet.

2. Media pembelajaran video animasi mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan.
3. Pengembangan media pembelajaran video animasi ini layak digunakan untuk membantu permasalahan mengenai minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah yang masih tergolong rendah.
4. Pengembangan media pembelajaran video animasi ini layak digunakan untuk membantu permasalahan dalam pembelajaran sejarah.

1.6.2 Keterbatasan pengembangan

1. Media video animasi berbasis Animaker dikembangkan hanya berdasarkan kebutuhan dalam proses pembelajaran belajar di sekolah.
2. Materi yang disajikan dalam produk pengembangan hanya terbatas dalam materi Penjelajahan Samudera (KD 3.1 dan KD 4.1)
3. Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar berbentuk video animasi.
4. Subjek ujicoba pengembangan produk ini ialah siswa kelas XI SMA 4 Kota Jambi.

1.7 Definisi Istilah

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk yang berguna didalam pembelajaran (Hamzah dalam Setyosari 2016:199). Sugiono (dalam Setyosari 2016:280) berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk

tersebut. Selaras dengan itu, Hanafi (2017:130) berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan baik didalam pendidikan maupun pembelajaran.

Penelitian Pengembangan dari pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya sehingga memberikan dampak yang positif didalam pendidikan dan pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

Wibawanto (Dalam Nurfadillah.S 2021:7) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat berupa manusia ataupun benda yang ditujukan sebagai penyalur pengetahuan kepada peserta didik guna memperoleh ketrampilan, sikap dan pengetahuan. Hamka (2019:20) menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu bagi guru baik secara fisik maupun non-fisik guna membantu siswa dalam menyalurkan materi secara lebih cepat dan efektif. Tafonao (2018:107) mendefinisikan media pembelajaran merupakan suatu kesatuan didalam dunia pendidikan yang berfungsi sebagai penyalur materi kepada siswa sehingga dapat menerima rangsangan materi pembelajaran secara menyeluruh.

Media pembelajaran dari pendapat yang diberikan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perantara yang digunakan pendidik didalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien kepada peserta didik.

3. Media Video Animasi berbasis Animaker

Apriansyah (2020: 12) mengatakan bahwa video animasi adalah media pembelajaran yang menyajikan objek-objek secara detail dan menyeluruh dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran. Prasetyo (2017:35) menyatakan video animasi merupakan sekumpulan gambar yang diolah sedemikian disertai dengan kelengkapan audio yang memberikan kesan seperti makhluk hidup kepada peserta didik. Afridzal (2018 : 236) menyatakan video animasi merupakan kumpulan gambar yang ditampilkan secara runtut dan bergantian serta memiliki jeda yang singkat sehingga gambar yang ditampilkan seolah-olah bergerak dan hidup.

Kemudian animaker adalah perangkat lunak animasi video DIY. Perangkat lunak ini berbasis *cloud*. Animaker memiliki fitur-fitur seperti animasi tulisan tangan, efek transisi, ikon-ikon, animasi kartun, latar belakang musik, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian diatas, penulis menyimpulkan bahwasannya media pembelajaran video animasi merupakan alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dapat memberikan respon balik kepada penggunanya. Pada penelitian pengembangan ini media pembelajaran yang dikembangkan atau dibuat melalui *software* Animaker

dengan menggunakan fitur animasi tulisan tangan, efek transisi, ikon-ikon, animasi kartun, dan latar belakang musik. Sehingga dapat menghasilkan produk pembelajaran yang menarik, efektif, inovatif dan efisien.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Minat Belajar

2.1.1 Definisi Minat Belajar

Sirait (2016:37) berpendapat Minat merupakan rasa ketertarikan yang dimiliki seseorang pada suatu kegiatan yang disenangi atau disukai. Nurhasanah (2016 : 130) juga mengungkapkan Minat merupakan suatu perasaan yang dimiliki seseorang dalam menekuni sebuah kegiatan ataupun aktivitas dalam kehidupannya. Firmansyah (2015 : 38) menyatakan bahwa minat mengindikasikan seseorang dalam menekuni suatu kegiatan yang disukainya serta menandakan seseorang tersebut memiliki kecenderungan pada suatu tujuan yang akan dicapainya. Minat dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa minat merupakan rasa ketertarikan yang dimiliki seseorang sehingga memberikan pandangan positif pada kegiatan, pengetahuan dan tujuan hidup.

Lestari (2015 : 120) menyatakan Belajar adalah suatu kecenderungan yang dimiliki seseorang apabila individu tersebut mengalami stimulus yang berkaitan dengan aktivitas, ingatan, pengalaman dan tujuan dari individu tersebut. Belajar ialah suatu proses yang ditekuni oleh siswa dalam mencapai suatu tingkat perubahan yang dilandasi kewajiban dan keingintahuan akan sesuatu yang ditekuninya (Charli dkk, 2019: 55). Belajar merupakan tindakan manusia berakal budi yang memiliki tujuan memperoleh suatu pengetahuan, ketrampilan, dan sikap sehingga membentuk hasil yang sempurna bagi seorang individu (Prihatini, 2017 : 173). Belajar adalah suatu proses yang dilakukan siswa dengan melakukan

pengasahan kemampuan secara dasar bertujuan untuk memperoleh hasil pembelajaran yang baik (Ratnasari, 2017 : 291). Belajar dari pendapat para ahli dapat disimpulkan belajar adalah suatu kondisi yang dialami seorang pelajar dalam menelaah suatu hal guna mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Selama proses pembelajaran yang diikuti peserta didik, minat belajar sangat berperan penting dalam membantu peserta guna mencapai tujuan yang ingin mereka. Nurhasanah (2016:37) mengemukakan minat belajar adalah perasaan tertarik seorang peserta didik dalam mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Febriyona (2019:131) juga menyatakan bahwa minat belajar merupakan ketertarikan peserta didik terhadap suatu kegiatan pembelajaran tertentu yang biasanya peserta didik tersebut akan memberikan perhatian yang lebih besar terhadap pembelajaran tersebut. Supartini (2021 :486) berpendapat minat belajar adalah suatu dorongan atau rangsangan yang dimiliki setiap peserta didik untuk mempelajari suatu pembelajaran yang menarik bagi dirinya sehingga memperoleh suatu pengetahuan dan ketrampilan yang dinginkannya.

Minat belajar dari pendapat yang dikemukakan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwasannya minat belajar adalah dorongan perasaan tertarik peserta yang dimiliki peserta didik dalam mengikuti suatu pembelajaran tertentu guna mencapai suatu sikap, ketrampilan dan pengetahuan pada tingkat tertentu.

2.1.2 Indikator Minat Belajar

Septiani dkk (2020:65) menyatakan bahwasannya terdapat beberapa indikator yang mempengaruhi minat belajar seorang peserta didik diantaranya ialah rasa tertarik akan suatu hal yang menarik, kemudian adanya keinginan dari diri sendiri untuk menekuni suatu kegiatan yang menyenangkan, lalu pemusatan perhatian akan

hal yang disenangi atau disukai, dan yang terakhir ikut berpartisipasi dalam setiap tahap yang dilakukan demi memperoleh suatu hal yang baru. Ricardo (2017 : 81) juga mengemukakan dalam minat belajar terdapat beberapa indikator yang mempengaruhi perkembangan siswa dalam proses pembelajaran yaitu a). Rasa ketertarikan, b). perhatian yang diberikan siswa, c). keterlibatan siswa, d). rasa senang yang dimiliki siswa.

Yolviansyah, (2021 : 18) berpendapat indikator minat belajar peserta didik terdapat 7 buah yaitu :

1. Peserta didik memiliki keinginan untuk mengikuti pembelajaran dikelas.
2. Peserta didik memiliki perasaan senang selama mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Peserta didik fokus selama pembelajaran.
4. Tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
5. Peserta didik giat dan tekun dalam pembelajaran.
6. Peserta didik rajin mengerjakan tugas.
7. Peserta didik menaati peraturan yang berlaku.

Indikator minat belajar dari pendapat ahli dapat disimpulkan indikator minat belajar yang berperan penting dalam proses pembelajaran yang dimiliki oleh siswa ialah terdapat 4 buah yaitu rasa tertarik dalam belajar, pemusatan perhatian dalam belajar, lalu perasaan senang yang dimiliki dalam proses belajar, serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

2.1.3 Ciri-ciri Minat Belajar

Kehidupan siswa sekolah selalu berkaitan erat dengan minat belajar yang dimiliki setiap siswa. Dalam hal ini minat belajar juga memiliki beberapa ciri-ciri yang terdapat dalam setiap siswa sekolah. Syardiansyah (2016:444) menyatakan bahwa ciri-ciri minat belajar terdapat sebanyak 7 buah diantaranya sebagai berikut:

1. Tumbuhnya perkembangan fisik serta mental seorang peserta didik.
2. Minat belajar bergantung pada kegiatan pembelajaran yang diikuti peserta didik.
3. Peserta didik juga memiliki batasan dalam minat belajar.
4. Kesempatan yang diperoleh peserta didik mempengaruhi minat belajar dalam kegiatan pembelajaran dikelas.
5. Budaya dan lingkungan memiliki pengaruh terhadap minat belajar peserta didik.
6. Minat belajar berbobot emosional.
7. Minat belajar bersifat egoiscentris, yang artinya apabila seorang siswa senang terhadap suatu pembelajaran maka akan timbul rasa ingin tahu secara mendalam.

Mahdalena (2022: 334) menyatakan bahwa ciri-ciri minat belajar terdapat 5 butir secara menyeluruh diantaranya ialah :

1. Peserta didik memiliki kecenderungan tetap dalam pembelajaran dikelas.
2. Peserta didik memiliki perasaan senang selama pembelajaran dikelas.
3. Peserta didik memiliki rasa bangga terhadap suatu hal yang disukainya.
4. Peserta didik memiliki fokus penuh pada pembelajaran yang diminatinya.

5. Peserta didik aktif berpartisipasi selama kegiatan pembelajaran yang diminatinya.

Firmansyah (2015: 38-39) mengungkapkan ciri-ciri minat belajar sebagai berikut:

1. Peserta didik aktif berpartisipasi pada pembelajaran dikelas.
2. Peserta didik cenderung mengorbankan waktu yang dimilikinya untuk mempelajari pembelajaran yang disukainya.
3. Peserta didik memiliki sikap konsentrasi yang tinggi pada pembelajaran.
4. Peserta didik didorong oleh kebutuhan yang dibutuhkan peserta dalam kegiatan pembelajaran.

Ciri-ciri minat belajar yang diberikan oleh ahli dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri minat belajar secara menyeluruh ialah menyangkut diri siswa itu sendiri seperti fisik dan mental kemudian berbobot emosional serta bersifat egosentris lalu didorong pula oleh rasa suka dan senang setiap siswa dalam mengikuti kegiatan atau pembelajaran yang diminatinya.

2.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Secara sederhana minat merupakan keinginan seorang individu dalam melakukan kegiatan atau hal yang disukai serta diminatinya. Dalam minat belajar yang dimiliki oleh seorang siswa juga dipengaruhi oleh factor-faktor yang berbeda-beda. Paramita dkk (2019: 4) dalam minat belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal, bersangkutan dengan keadaan fisiologis dan sosiologis peserta didik. Kemudian faktor eksternal, bersangkutan dengan keadaan lingkungan secara sosial maupun non-sosial peserta didik. Dan terakhir faktor pendekatan

belajar, faktor ini berkaitan dengan teknik belajar atau strategi yang dipakai oleh siswa demi memperoleh tingkat keberhasilan yang baik.

Abadi (2020:1055) menyatakan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar seorang siswa diantaranya sebagai berikut:

1. Cita-cita

Cita-cita berperan sebagai pendorong semangat peserta didik agar mencapai tujuan yang dinginkannya.

2. Keluarga

Keluarga berfungsi sebagai pendukung peserta didik dalam pembelajaran.

3. Guru

Guru berperan sebagai fasilitator peserta didik dalam pembelajaran.

4. Sarana dan Prasaran

Sarana dan prasarana yang baik dapat membangkitkan minat belajar peserta didik.

5. Pergaulan

Lingkungan pergaulan yang baik berfungsi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

6. Sosial Media

Sosial Media berfungsi sebagai perantara peserta didik dalam mengakses pembelajaran sehingga dapat membangkitkan minat belajar peserta didik.

Totok dalam Simbolon N (2014) menyatakan bahwa minat belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu:

1. Motivasi

Motivasi berfungsi untuk membangkitkan rasa ketertarikan peserta didik saat pembelajaran.

2. Lingkungan

Lingkungan berfungsi sebagai pendorong agar meningkatkan minat belajar peserta didik.

3. Pengajar / Pendidik

Pengajar atau pendidik berfungsi memberikan pengarahan, serta pengetahuan kepada peserta didik.

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar dari para beberapa para ahli dapat disimpulkan bahwasannya faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar seorang siswa ialah keadaan fisiologis dan sosiologis seorang siswa tersebut disertai pula dengan lingkungan yang dimiliki siswa baik secara sosial dan non-sosial kemudian sarana prasarana dan sosial media juga berperan penting guna membangun minat belajar siswa.

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Definisi Media Pembelajaran

Media merupakan perantara antara manusia dengan ilmu pengetahuan. Melalui media manusia dapat memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan penentuan dalam sikap. Wibawanto (Dalam Nurfadillah 2021:7) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat berupa manusia

ataupun beda yang ditujukan sebagai penyalur pengetahuan kepada peserta didik guna memperoleh ketrampilan, sikap dan pengetahuan. Hamka (2019:20) juga menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu bagi guru baik secara fisik maupun non-fisik guna membantu siswa dalam menyalurkan materi secara lebih cepat dan efektif. Lalu Tafonao (2018:107) mendefinisikan media pembelajaran merupakan suatu kesatuan didalam dunia pendidikan yang berfungsi sebagai penyalur materi kepada siswa sehingga dapat menerima rangsangan materi pembelajaran secara menyeluruh.

Media pembelajaran dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sumber belajar bagi siswa yang dapat berupa secara fisik maupun non-fisik yang berfungsi menyalurkan ilmu pengetahuan sehingga para peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap.

2.2.2 Jenis Media Pembelajaran

Majunya dunia perkembangan teknologi semakin mendorong dunia pendidikan untuk berbaaur dan menyesuaikan diri dalam arus perkembangan teknologi saat. Bidang pendidikan terutama dalam penggunaan media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Muncul berbagai macam media pembelajaran baik dari segi audio, gambar, video, dan yang lainnya membuat semakin beragamnya media pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka media pembelajaran diklasifikasikan dalam beberapa jenis. Munadhi (dalam Aghni 2018:101) mengklasifikasikan media pembelajaran dalam beberapa kelompok yaitu:

1. Klasifikasi Media Pembelajaran Berdasarkan Perkembangan Teknologi

a. Media Tradisional

- 1) Visual diam yang diproyeksikan seperti slides dalam sebuah *powerpoint*
- 2) Visual yang tidak diproyeksikan seperti foto, gambar, dan grafik
- 3) Audio seperti rekaman piringan
- 4) Visual dinamis seperti televisi
- 5) Cetak seperti buku
- 6) Permainan seperti tekateki dan simulasi
- 7) Realia seperti model dan spesimen.

b. Media Modern yang dimutakhirkan

- 1) media pembelajaran berbasis telekomunikatif.
- 2) media pembelajaran berbasis mikroprosesor.

2. Klasifikasi Media Pembelajaran Berdasarkan Stimulus Yang Ditimbulkan

- a. Papan tulis
- b. Gambar
- c. Model
- d. Rekaman audio
- e. Suara langsung

3. Klasifikasi Media Pembelajaran Berdasarkan Indera yang terlibat

Dalam klasifikasi ini terbagi berdasarkan 3 ciri diantaranya a) ciri berdasarkan suara, b) ciri berdasarkan visual, dan c) ciri berdasarkan gerak.

Magdalena dkk (2021 : 378) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dikategorikan dalam 5 jenis dasar yaitu Media Pembelajaran Audio, Media Pembelajaran Berproyeksikan Manusia, Media Pembelajaran Cetak, Media

Pembelajaran Visual, dan media pembelajaran tiruan. Primasari (2014:70) menyatakan bahwa jenis-jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan taksonomi media tersebut diantaranya ialah. a) media penyampaian secara lisan b) media demonstrasi c) media gambar secara bergerak dan tidak bergerak d) media film. Lalu Jenis-jenis media pembelajaran Nana (dalam Sari 2019 : 6) mengelompokan media pembelajaran yaitu: 1. Interaksi insani (merupakan komunikasi secara langsung antara dua individu atau lebih baik melalui komunikasi verbal atau non-verbal), 2. Realita (merupakan bentuk perangsang nyata seperti orang-orang, binatang, benda-benda, peristiwa dan sebagainya yang diambil siswa) 3. *Pictorial* (merupakan penyajian berbagai bentuk variasi gambar dan diagram nyata ataupun simbol, bergerak atau tidak, dibuat di atas kertas, film, kaset, disket dan media lainnya), 4. Simbol tertulis (merupakan penyajian informasi yang paling umum), 5. Rekaman (bentuk informasi yang dapat disampaikan kepada anak dalam bentuk rekaman suara).

Pengklasifikasian yang dinyatakan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa terdapat begitu banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Media tersebut antara lain media auditif, audio visual, media tertulis, media terproyeksikan dan tidak terproyeksian.

2.2.3 Indikator Media Pembelajaran

Menerapkan media pembelajaran kepada peserta didik terdapat beberapa indikator yang perlu diterapkan selama proses pembelajaran. Rivai (dalam Mahidin, 2017 :75) indikator yang perlu diperhatikan dalam menerapkan kepada peserta didik ialah sebagai berikut: a) relevansi yang dimiliki media pembelajaran, b) kemampuan guru/pengajar dalam menerapkan media kepada peserta didik, c)

kepraktisan dalam penggunaan dalam menerapkan media terhadap peserta didik, d) ketersediaan media dalam penerapan media selama proses pembelajaran, e) manfaat yang diterima oleh peserta didik setelah diterapkan media pembelajaran.

Rivai (dalam Meilani, 2018: 101) menyatakan Indikator-indikator media pembelajaran sebagai berikut, yaitu:

1) Kesesuaian Materi Dengan Modul Pembelajaran

Memiliki arti bahwa Materi yang disajikan sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran dan kurikulum serta materi yang disajikan sesuai dengan Modul Ajar.

2) Keakuratan Materi

Memiliki arti bahwa cakupan dan keakuratan penyajian materi yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.

3) Kesesuaian pemakaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik

Memiliki arti Materi yang disajikan menggunakan kalimat yang mudah dipahami oleh peserta didik.

4) Komunikatif

Memiliki arti cakupan materi dapat tersampaikan dengan baik.

2.2.4 Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran ialah memperlancar interaksi guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Samura (2015:78) mengungkapkan manfaat media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat dilakukan secara praktis dan efisien.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.
- c. Dapat menghemat waktu dan tenaga
- d. Dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik
- e. Pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja baik secara mandiri maupun berkelompok.
- f. Dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri peserta didik.
- g. Guru lebih produktif pada pembelajaran dikelas.

Nurrita (2018 : 177-178) juga menyatakan manfaat dari diterapkannya media pembelajaran selama proses pembelajaran dikelas diantara adalah sebagai berikut:

- a. Pertama, dapat memperjelas materi saat pembelajaran dikelas.
- b. Kedua, dapat membangkitkan minat belajar dalam pembelajaran dikelas.
- c. Ketiga, dapat mengatasi problematika dikelas seperti masalah efisiensi waktu, indera, dan ruang.
- d. Keempat, Peserta didik juga dapat memperoleh pengalaman yang sama mengenai materi pembelajaran yang disajikan.

Karo-karo (2018:94) juga mengungkapkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu :

1. Pertama, materi bisa diseragamkan.
2. Kedua, pembelajaran dikelas menjadi semakin inovatif.
3. Ketiga, dapat membangkit minat peserta didik dalam belajar.
4. Keempat, dapat membantu guru dalam memusatkan perhatian peserta didik.
5. Kelima, dapat membantu guru agar mencapai tujuan pembelajaran.

Manfaat media pembelajaran oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran terbagi menjadi 2 yaitu bagi guru sebagai pedoman dalam mencapai tujuan pembelajaran dan bagi siswa sebagai pemantik agar naiknya motivasi dan minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas.

2.3 Video Animasi

2.3.1 Definisi Video Animasi

Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar siswa. Video animasi merupakan penggabungan antara media audio dan media visual. Apriansyah.,(2020: 12) mengatakan bahwa video animasi adalah media pembelajaran yang menyajikan objek-objek secara detail dan menyeluruh dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran. Prasetyo (2017:35) menyatakan video animasi merupakan sekumpulan gambar yang diolah sedemikian disertai dengan kelengkapan audio yang memberikan kesan seperti makhluk hidup kepada peserta didik. Afridzal (2018 : 236) menyatakan video animasi merupakan kumpulan gambar yang ditampilkan secara runtut dan

bergantian serta memiliki jeda yang singkat sehingga gambar yang ditampilkan seolah-olah bergerak dan hidup.

Video animasi yang diberikan oleh para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan media pembelajaran dengan penggabungan antara visual dan audio menyertakan gambar-gambar sehingga menghasilkan video animasi yang bergerak dan hidup.

2.3.2 Indikator Video Animasi

Media pembelajaran video animasi dapat dikatakan baik apabila memiliki indikator. Defi (2021:114) mengatakan bahwa terdapat tujuh indikator untuk membuat media pembelajaran video animasi yang baik yaitu:

1. Jelas dan Rapi

Video animasi yang ditampilkan jelas dan rapi dalam susunan serta penataannya animasinya.

2. Menarik dan Interaktif

Video animasi yang disajikan menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

3. Memiliki Presisi Yang Baik

Penampilan video animasi memiliki presisi yang baik sehingga dapat memunculkan animasi yang baik.

4. Cocok dan Tepat sasaran

Penggunaan video animasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

5. Relevan dengan topik yang di ajarkan

Penyajian materi dalam video animasi relevan dengan topik yang di ajarkan kepada peserta didik.

6. Sesuai dengan tujuan pembelajaran

Penyajian video animasi harus selaras dengan tujuan pembelajaran.

7. Praktis, luwes, dan tidak terikat ruang dan waktu

Penggunaan video animasi harus praktis dan luwes saat digunakan dalam pembelajaran.

8. Berkualitas baik Ukuran sesuai dengan lingkungan belajar

Video animasi memiliki kualitas dan ukuran yang baik bagi peserta didik sehingga dapat digunakan secara berulang ulang.

Amalia (2021:9-10) menyatakan didalam video animasi terdapat beberapa indikator diantaranya sebagai berikut:

1. Kesesuaian Desain Ilustrasi

Desain video animasi sesuai dengan materi pembelajaran.

2. Visual

Visualisasi video animasi berjalan secara runtut dan sistematis.

3. Audio

Dalam penyampaian video animasi harus memiliki audio yang baik agar materi dapat tersampaikan kepada peserta didik.

4. Tipografi

Penyajian video animasi harus menggunakan huruf, warna dan ukuran yang baik agar dapat menampilkan materi dengan baik.

5. Layout

Tata letak judul, sub judul, dan pembahasan materi dalam video animasi sangat penting untuk diperhatikan agar lebih mudah untuk dipahami.

2.3.3 Jenis-jenis Video Animasi

Video animasi dalam penerapannya juga memiliki jenis-jenis dalam penerapan dan masanya. Afridzal (2018 : 237) menyatakan video animasi terbagi menjadi tiga jenis yaitu:

a. Animasi *Stop-Motion*

Memiliki tingkat kesulitan yang tinggi dan menggunakan boneka tanah liat dalam animasinya.

b. Animasi tradisional

Menggunakan gambar dalam animasinya dan pemaparan animasi ini gambar digerakkan secara satu persatu.

c. Animasi Komputer

Pengerjaanya dibuat dan disusun oleh computer, mulai dari latar tempat, karakter, dan gerakan karakter dibuat secara digital dan dalam pembuatan animasi ini telah menggunakan *software*.

Iskandar (2020:43) mengkalsifikasikan video animasi dalam beberapa jenis yaitu, *2D cartoon animation, 3D cartoon animation, motion graphic, infographic animation, stop motion, whiteboard animation*. Artwan (dalam Prasetyo 2017:20) menyatakan bahwa video animasi terbagi dalam beberap jenis diantaranya yaitu video animasi tanpa *system control*, kemudian animasi kontrol dan animasi manipulasi langsung.

Jenis-jenis video animasi yang dikemukakan oleh ahli dapat disimpulkan bahwasannya video animasi memiliki berbagai jenis dimulai dari stop-motion, tradisional, komputer, *system control*, tanpa kontrol dan terakhir manipulasi langsung.

2.3.4 Manfaat Video Animasi

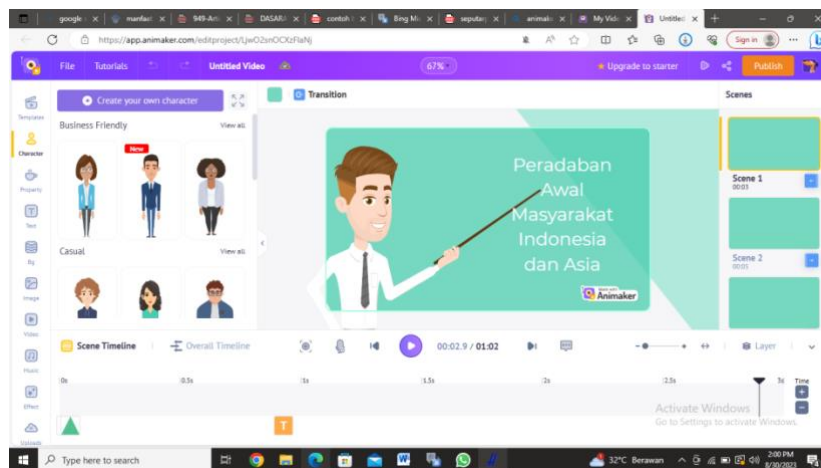
Video animasi merupakan media yang sedang trend dalam kalangan kehidupan masyarakat saat ini. Video animasi sudah mencakup mulai dari usia anak-anak hingga dewasa. Dalam penerapan dan penggunaannya video animasi juga memiliki berbagai manfaat dalam kehidupan terutama dalam bidang pendidikan. Afridzal (2018: 236) mengatakan manfaat media video animasi mempermudah komunikasi serta interaksi guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Yudianto (2017:235) mengatakan bahwa terdapat beberapa manfaat video animasi diantaranya sebagai berikut:

1. Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik dalam pembelajaran dikelas
2. Membuat pembelajaran dikelas semakin menarik
3. Meningkatkan minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran
4. Serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih ringkas, jelas dan efisien.

Manfaat video animasi dari para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media video animasi bermanfaat sebagai penyalur sekaligus pemantik peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga memberikan peserta didik pengalaman baru guna meningkatkan minat belajar yang ada dalam diri peserta didik.

2.4 Animaker

Animaker Inc. adalah perangkat lunak animasi video DIY. Perangkat lunak ini berbasis cloud, dan diluncurkan pada tahun 2014 dan pendiri animaker ialah RS Ragavan. Ini memungkinkan pengguna untuk membuat video animasi menggunakan karakter dan template yang telah dibuat sebelumnya. Animaker merupakan *software* gratis yang bisa digunakan untuk mencoba memasuki dunia animasi. Animaker sendiri sudah dilengkapi dengan fitur dan aset-aset yang bisa digunakan untuk menciptakan berbagai video animasi 2D maupun 2.5D. Umumnya Animaker memang digunakan untuk sarana infografis atau membantu proses pembelajaran atau presentasi. Dengan aplikasi Animaker ini memungkinkan untuk membuat video animasi dalam berbagai gaya, baik itu infographic, dan tipografi. Selain itu Animaker memiliki fitur-fitur yang sudah disediakan, seperti animasi tulisan tangan, efek transisi, ikon-ikon, animasi kartun, latar belakang musik, dan lain-lain.



Gambar 2.1 Tampilan Animaker

2.4.1 Kelebihan Animaker

Kelebihan dari Animaker adalah mudah digunakan untuk membuat video, disediakan animasi yang menarik dan sudah dikategorikan dari Animaker, seperti animasi untuk pendidikan, bisnis, promosi, dan lain sebagainya. Animaker dapat digunakan sebagai video pembelajaran yang sangat menarik untuk digunakan dengan fitur gambar bergerak atau karakter yang disediakan. Serta dapat digunakan secara gratis untuk versi dengan fitur dasar.

2.4.2 Kekurangan Animaker

Kekurangan dari animaker ini terdapat fitur-fitur yang berbayar, semakin sulit tingkatan template dan fitur-fiturnya, maka diharuskan untuk berbayar, untuk berbayar sebagai pelanggan dalam animaker setidaknya harus membayar dari Rp 140.000,00—Rp 1.000.000,00 dapat memilih dengan sistem pembayaran perbulan atau pertahun yang disesuaikan dengan fitur-fitur yang diberikan. Ketika sudah berlangganan, maka watermark animaker di dalam video akan hilang.

2.4.3 Karakteristik Animaker

Softwaree web animaker juga memiliki karakteristik tersendiri diantaranya yaitu:

1. *Software* Animaker dalam pembuatan Video animasi mudah digunakan
2. Menerapkan sistem drag dan drop karakter.
3. Hasil animasi memiliki kategori HD atau full HD .
4. Dapat diakses melalui semua browser utama.

5. Menggunakan gerakan kamera dan gerakan objek bersama-sama dengan presisi yang halus.
6. Memiliki fitur Perpustakaan koleksi besar Karakter, latar belakang, properti, efek, suara dan musik.
7. memiliki Fitur tambahan yaitu animasi 2.5D, *In-Built SFX* dan *Multimove*.

2.5 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang penting karena mengandung nilai-nilai dasar norma-norma kemanusiaan. Sayono, (2015 : 12) berpendapat bahwa belajar sejarah adalah pembelajaran yang melihat kemanusiaan dari berbagai bidang aspek kehidupan manusia, dalam hal ini pembelajaran sejarah akan melahirkan perkembangan peradaban dan budaya yang dimiliki manusia. Amin (dalam Putri 2023:48) mendefinisikan bahwa pembelajaran sejarah merupakan upaya guru dan peserta didik dalam memahami peristiwa lampau yang terjadi dimasa lalu. Hamid (dalam Heri 2014:32) menyatakan bahwa pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang penting guna mencapai empat tujuan utama yaitu, pertama pembelajaran sejarah memberikan materi dasar sesuai pengalaman nyata sejarah bangsa Indonesia secara mendalam guna membangun kesadaran nasionalisme, kedua dalam pembelajaran sejarah peserta didik akan dituntut untuk berpikir logis,kritis, analitis dan kreatif, ketiga dengan pembelajaran sejarah peserta didik akan disajikan contoh sikap kepemimpinan, keteladanan, dan patriotik, lalu yang terakhir melalui pendidikan sejarah dapat dijadikan pedoman guna menghindari permasalahan yang terjadi dimasa lampau.

Pembelajaran sejarah juga terdapat tujuan dalam penerapannya. Sayono, (2015:11) mengatakan tujuan pembelajaran sejarah ialah agar peserta didik dapat membangun kesadaran mengenai keterkaitan sebuah peristiwa dengan masa kini, masa depan, dan masa lalu. Pembelajaran sejarah juga bertujuan melatih daya pikir kritis peserta didik dan menumbuhkan apresiasi serta penghargaan akan pemahaman tentang pentingnya sejarah.

Selain memiliki tujuan yang sangat baik kepada generasi bangsa, pembelajaran sejarah juga memberikan manfaat yang banyak bagi peserta didik. Menurut Susanto (2014:44) manfaat pembelajaran sejarah terbagi menjadi 3 bagian yaitu:

1. Manfaat Edukatif

Pada pembelajaran sejarah konteks yang diperkenalkan kepada peserta didik ialah mengenai tokoh tokoh pahlawan, dimana dengan pengenalan tokoh pahlawan para peserta didik akan melihat perjuangan, pengalaman, serta kilas balik dari seorang pahlawan perjuangan. Hal ini dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan potensinya dan meneladani sikapnya.

2. Manfaat Inspiratif

Melalui pembelajaran sejarah dapat memberikan manfaat inspiratif kepada peserta didik. Dimana dengan berbagai kisah sejarah yang dipelajari peserta didik dapat memberikan inspirasi dan pandangan lebih baik dalam memahami nasionalisme baik bagi diri sendiri dan nusa bangsa.

3. Manfaat rekreatif

Melalui pembelajaran sejarah dapat memberikan manfaat Narasi dalam cerita sejarah dapat menjadi cerita yang segar, melalui penulisan kisah sejarah yang menarik pembaca dapat terhibur.

Pembelajaran sejarah yang dikemukakan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah ialah pembelajaran yang mencakup segala aspek kehidupan manusia serta berperan penting dalam membangun pondasi dasar karakteristik peserta didik secara menyeluruh.

2.6 Penelitian Yang Relevan

Penelitian pengembangan ini, terdapat beberapa penelitian yang dapat berguna untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Pada pemilihan penelitian yang relevan ini, dipilih sesuai variable-variabel yang ada pada judul penelitian. Penelitian relevan yang akan digunakan juga mengangkat tema yang memiliki persamaan dan perbedaan secara tersirat. Berikut ini merupakan beberapa penelitian relevan yang digunakan sebagai referensi sekaligus pendukung penelitian pengembangan yang akan dilakukan, antara lain:

Penelitian Pertama yakni, penelitian yang dilakukan oleh Anisa Nurfitriana, Eny Enawaty, Andi Ifriani Harun, Rachmat Sahputra, Maria Ulfah berupa Jurnal pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi pada Materi Perkembangan Model Atom”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video animasi yang valid pada materi perkembangan model atom dan mengetahui respon guru terhadap media video animasi pada materi perkembangan model atom sebagai media pembelajaran yang akan digunakan. Dalam penelitian ini yang menjadi persamaan ialah terletak pada pengembangan video animasi yang sama-sama menggunakan *software* animaker. Kemudian untuk perbedaanya terletak pada materi yang disajikan serta lokasi penelitian, dimana pada penelitian terdahulu mengangkat materi perkembangan model atom di salah satu SMA N kota Pontianak

sedangkan peneliti saat ini hanya terfokus pada satu materi pembelajaran sejarah yaitu materi penjelajahan samudera yang berlokasi di SMA Negeri 4 Kota Jambi.

Penelitian kedua yakni, penelitian yang dilakukan oleh Relis Agustien berupa Jurnal pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS”. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk media pembelajaran video animasi dua dimensi. Persamaan yang dimiliki pada penelitian terdahulu terletak pada variable pengembangan video animasi yang menggunakan *software* animaker. Sedangkan perbedaan terhadap penelitian terdahulu yakni pada variable pemanfaatan situs pekauman sementara penelitian saat ini memiliki variable untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XI SMA.

Penelitian ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Bismo Prasetyo dan Imam Baehaqie berupa Jurnal pada tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media video animasi untuk membelajarkan materi memproduksi teks laporan hasil observasi. Persamaan yang dimiliki pada penelitian terdahulu terletak pada pengembangan media pembelajaran video animasi. Sedangkan perbedaannya pada penelitian terdahulu terdapat dalam pembelajarannya, dimana penelitian terdahulu melakukan pengembangan untuk pembelajaran memproduksi teks laporan hasil observasi sementara penelitian saat ini berfokus pada pembelajaran sejarah yang berlokasi di SMA Negeri 4 Kota Jambi.

Penelitian keempat, penelitian yang dilakukan oleh Reska Ayu Anggraini, Nofri Yuhelman, Jumriana Rahayu Ningsih berupa Jurnal pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi Kinemaster Pada Materi Hidrokarbon Di Sman 1 Inuman” Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran kimia pada materi hidrokarbon di SMAN 1 Inuman. Persamaan yang dimiliki pada penelitian terdahulu terletak pada pengembangan media pembelajaran video animasi. Sedangkan perbedaannya pada penelitian terdahulu terdapat dalam penggunaan *software* yaitu penggunaan kine master sementara penelitian saat ini menggunakan *software* animaker.

Penelitian kelima, yakni penelitian yang dilakukan oleh salsha Listya Rosanaya, Dhiah Fitrayati berupa Jurnal pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa “Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa, dan mengukur efektivitas pengembangan media pada proses belajar dengan memanfaatkan video animasi. Persamaan yang dimiliki pada penelitian terdahulu terletak pada pengembangan media pembelajaran video animasi. Sedangkan perbedaannya pada penelitian terdahulu terdapat dalam lokasi penelitian dimana penelitian terdahulu berada di SMA N 2 Lamongan sementara lokasi penelitian saat ini berada di SMA Negeri 4 Kota Jambi.

Penelitian Keenam, yakni penelitian yang dilakukan oleh Sultia Linika Sari, Anton Widyanto, Samsul Kamal berupa Jurnal pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Smartphone Pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia Untuk Siswa Kelas Xi Di Sma

Negeri 5 Banda Aceh” penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi yang dijalankan pada smartphone. Persamaan yang dimiliki pada penelitian terdahulu terletak pada pengembangan media pembelajaran video animasi. Sedangkan perbedaannya pada penelitian terdahulu terdapat dalam materi yang digunakan dimana penelitian terdahulu menggunakan materi sistem kekebalan tubuh manusia sementara penelitian saat ini hanya terfokus pada satu materi pembelajaran sejarah yaitu materi penjelajahan samudera yang berlokasi di SMA Negeri 4 Kota Jambi.

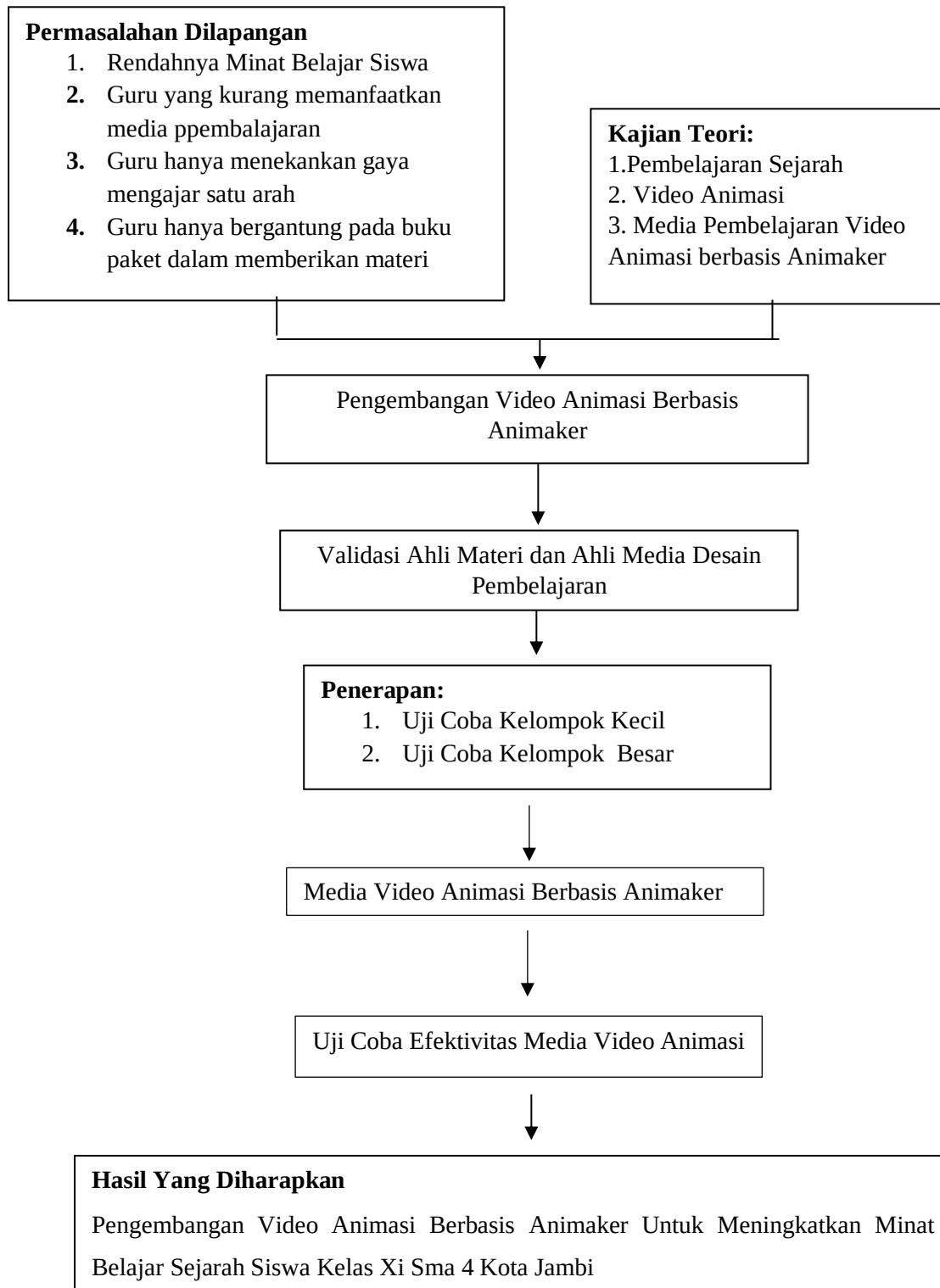
2.7 Kerangka Berfikir

Pada penelitian pengembangan ini, media yang akan dikembangkan adalah media video animasi berbasis Animaker. Media ini dikembangkan karena dapat digunakan oleh siswa secara mandiri, praktis, dan menarik. Serta dapat digunakan secara online maupun offline. Hal ini ditunjukkan berdasarkan observasi yang dilakukan pada hari senin 29 agustus sampai 1 september 2023 memperlihatkan bahwa seluruh siswa SMA N 4 Kota Jambi memiliki Handphone.

Materi yang akan disajikan dalam menerapkan media pembelajaran ini ialah Penjelajahan Samudera materi ini telah disesuaikan serta diselaraskan dengan waktu penelitian serta tepat dengan penggunaan media yang memiliki kelebihan dapat di akses dimana saja, kapan saja, secara online maupun offline. Pada pengembangan media pembelajaran sejarah ini akan melalui beberapa tahap pembuatan yaitu, tahap perencanaan, desain, pembuatan. Pada tahap pertama yaitu perencanaan akan dilakukan terlebih dahulu analisis mengenai masalah yang ada pada siswa kelas XI SMA 4 Kota Jambi, kemudian menganalisis pula kebutuhan

media serta minat belajar siswa kelas XI SMA 4 Kota Jambi. kemudian pada tahap desain pada tahap ini media video pembelajaran akan didesain semenarik dan seinovatif mungkin sehingga menarik perhatian siswa. Kemudian tahap pembuatan pada tahap ini pembuatan video animasi akan di buat kemudian nantinya akan di implementasikan kepada peserta didik.

Sebelum di ujicobakan pada siswa, produk (berupa media pembelajaran) akan di validasi oleh ahli media dan ahli materi. Jika pada tempo kemudian, didapat saran untuk melakukan beberapa perubahan maka produk akan di revisi oleh pengembang sesuai saran yang di dapat. Setelah itu, maka barulah media pembelajaran akan di uji cobakan kepada para siswa. Berdasarkan tinjauan penelitian terdahulu, landasan teori serta permasalahan yang sudah dijabarkan, maka model kerangka berpikir penelitian ini ialah sebagai berikut:



Bagan 2.1 : Kerangka Berfikir Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker

Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas Xi Sma 4 Kota Jambi

BAB III

METODE PENELITIAN

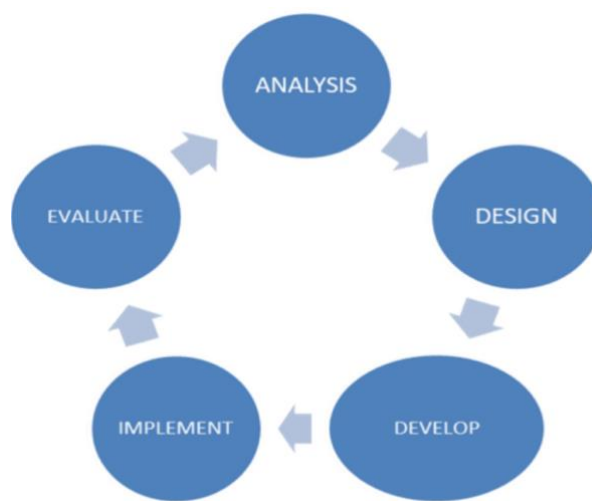
3.1 Model Pengembangan

Pengembangan media video animasi berbasis animaker menggunakan model penelitian dan pengembangan (*Research & Deveelopment RnD*). Penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan dalam menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk pembelajaran yang sudah ada (Sutarti : 2017). Kemudian Sugiyono (2017:407) mengungkapkan bahwa penelitian pengembangan ialah suatu penelitian yang memiliki langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk kemudian produk tersebut dapat di uji keefektifannya.

Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model pengembangan ADDIE. Model ini digunakan karena adanya evaluasi disetiap tahapan pengembangan sehingga meminimalisir tingkat kesalahan dan kekurangan produk ditahap akhir. Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Reiser dan Mollanda pada tahun 1967. Model pengembangan Addie sendiri memiliki terdiri dari beberapa tahapan diantaranya sebagai berikut: tahap Analysis (identifikasi masalah dan kebutuhan), Design (desain produk), Development (Pengembangan Produk), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (evaluasi).

3.2 Prosedur Pengembangan

Model Pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan didalam penelitiannya yaitu, *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* digunakan didalam penelitian pengembangan media video animasi berbasis animaker. Tahapan pada penelitian ini dapat dilihat pada bagan 3.1 dan uraian tahapannya dibawah ini:



Sumber : Rayanto, Y. H. (2020)

Bagan 3.1 Proses atau Tahapan Pengembangan Model ADDIE

3.2.1 *Analysis* (Analisis)

1. Analisis Kebutuhan

Menurut Sugiono (2017 : 407) dalam menghasilkan sebuah produk diperlukan adanya analisis kebutuhan agar dapat menguji keefektifan produk tersebut sehingga dapat diterapkan bagi masyarakat luas. Kemudian setyosari (2016:284) mengungkapkan bahwa dalam menerapkan analisis kebutuhan bertujuan untuk menentukan tujuan

produk yang dikembangkan. Pada tahapan analisis kebutuhan ini peneliti mengidentifikasi serta melihat kondisi riil di lapangan, di kelas, di sekolah, dan keadaan latar lainnya. Peneliti mencatat segala komponen seperti bahan, material, dan alat alat yang dikategorikan belum memadai dalam pemenuhan kebutuhan belajar. Kemudian pada tahapan ini juga peneliti menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa meliputi perkembangan kognitif, pengetahuan akan media pembelajaran, dan pengetahuan tentang pembelajaran sejarah.

2. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini menganalisis peserta didik yang berhubungan dengan permasalahan media pembelajaran, pengetahuan mengenai media video animasi berbasis animaker dan minat belajar sejarah siswa terhadap materi Penjelajahan Samudera. Dengan memberi siswa kelas XI F6 SMA Negeri 4 Kota Jambi yaitu angket analisis kebutuhan untuk diisi, maka analisis ini dilakukan.

3. Analisis Tujuan

Analisis ini berfungsi untuk menentukan arah dasar penting yang diperlukan dalam kemajuan media pendidikan. Dalam pembuatan media video animasi berbasis animaker pada materi Penjelajahan Samudera disesuaikan dengan keterampilan, kemampuan fundamental, petunjuk dan target yang akan dicapai.

4. Analisis Materi dan Kurikulum

Analisis kurikulum terdiri dari analisis standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Analisis kompetensi dilakukan dengan menganalisis alur tujuan pembelajaran (ATP) pembelajaran sejarah kelas XI. Analisis kompetensi yang dituju dalam penelitian pengembangan ini ialah pembelajaran sejarah materi dengan materi penjelajahan samudera. Analisis ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui kesesuaian standar kompetensi (SK), Kompetensi dasar (KD), dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

4.2.2 *Dessain (Desain)*

Adapun tahapan desain dari produk pengembangan video animasi berbasis animaker ialah sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan seperti materi, konten, teks, gambar, video, audio, serta komponen-komponen lainnya yang dapat menunjang dalam pengembangan produk media video animasi.
- b. Melakukan editing dan desain video animasi pada *software* animaker.
- c. Memburning video animasi ke media penyimpanan.

4.2.3 *Development (Pengembangan)*

Pada tahap pengembangan *software* yang digunakan ialah animaker, produk yang dihasilkan nantinya berupa video animasi yang berisi materi pembelajaran sejarah. Setelah produk telah selesai dikembangkan, maka produk tersebut akan divalidasi terlebih dahulu oleh tim ahli yaitu ahli

media dan ahli materi agar memperoleh saran dan perbaikan mengenai produk tersebut. Kemudian produk direvisi sesuai saran dan masukan dari tim ahli sampai produk dinyatakan baik dan layak di uji cobakan.

4.2.4 *Implementation (Implementasi)*

Tahapan implementasi merupakan tahapan lanjutan dari tahapan pengembangan. Pada tahap ini produk yang telah di validasi oleh tim ahli dapat digunakan didalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap implementasi peneliti menerapkan produk dengan cara mengujicobakan media pembelajaran yang telah dibuat di sekolah yang akan diteliti. Tujuan dari penerapan ini ialah untuk melihat keefektifan media yang telah dikembangkan. Produk yang telah dikembangkan nantinya akan diterapkan kepada siswa yang merupakan sasaran dalam pengembangan produk ini.

4.2.5 *Evaluation (Evaluasi)*

Pada tahapan evaluasi peneliti akan melihat serta menghitung ketercapaian tujuan dari pengembangan produk yang telah diterapkan didalam kegiatan pembelajaran. Kemudian melalui tahapan ini peneliti juga dapat memperoleh informasi mengenai pencapaian yang diraih oleh peserta didik. Evaluasi juga diperlukan dalam perbaikan produk pengembangan media pembelajaran. Tim ahli yang meliputi ahli media dan ahli materi akan mengevaluasi desain produk media pembelajaran yang telah dikembangkan, kemudian diperoleh saran dan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan.

4.3 Subjek Uji Coba

Pada penelitian pengembangan ini, siswa kelas XI F6 SMA N 4 Kota Jambi dijadikan sebagai subjek uji primer. Didalam proses uji coba ini terdapat dua jenis uji coba yang akan dilakukan, yakni ujicoba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Adapun untuk perincian didalam ujicoba yang akan dilakukan ialah sebagai berikut:

3.3.1 Uji Coba Kelompok kecil

Pada kegiatan uji coba kelompok kecil peneliti menggunakan sampel peserta didik sejumlah 10 orang. Hasil uji coba dari kelompok kecil akan dijadikan sebagai bahan revisi sehingga memperoleh data yang akan menunjang saat kegiatan uji coba kelompok besar.

3.3.2 Uji Coba kelompok besar

Setelah dilakukan skala uji coba kelompok kecil dan merevisi (jika ada), langkah berikutnya adalah melakukan skala uji coba pada kelompok besar. Pada kegiatan uji coba kelompok besar peneliti menggunakan sampel peserta didik kelas XI F6 SMA N 4 Kota Jambi dengan jumlah 30 orang. Pada uji coba kelompok besar ini dilakukan analisis peningkatan minat belajar sejarah siswa serta melakukan uji kelayakan media pada kuesioner respon siswa.

3.4 Jenis Data dan Sumber Data

3.4.1 Jenis Data

Jenis data yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini dominan menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif sederhana.

- a. Data Kualitatif, analisis secara deskriptif digunakan dalam mengkaji data kualitatif yang didapat dari tinjauan proses pengembangan media, berupa pendapat, kritik dan saran mengenai proses pengembangan dari guru sejarah, dosen pembimbing, dosen ahli validasi dan siswa SMA N 4 Kota Jambi.
- b. Data Kuantitatif, berupa angka-angka atau numerik yang diperoleh dari hasil analisis angket berupa data penilaian uji kelayakan media pembelajaran dan uji keberhasilan media yang dikembangkan terhadap peningkatan minat belajar sejarah siswa SMA N 4 Kota Jambi.

3.4.2 Sumber Data

Sujarweni (2018:11) sumber data adalah subjek yang menjadi data penelitian. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan sumber primer dan sumber sekunder yaitu sebagai berikut:

1) Sumber Data Primer

Sumber primer adalah data yang diberikan langsung kepada pengumpulan data. Data dikumpulkan oleh peneliti sendiri langsung dari asal atau objek penelitian Sugiyono (2018:456). Sumber data primer dalam penelitian ini yaitu diperoleh dari

hasil observasi, dokumentasi dan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran sejarah di SMA 4 Kota Jambi terkait dengan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis animaker.

2) Sumber Data Sekunder

Sumber sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung, misalnya lewat dokumen atau orang lain (Sugiyono 2018:456). Sumber sekunder dalam penelitian ini yang didapat dengan cara tidak langsung dari sumbernya. Sumber sekunder yang digunakan adalah kajian pustaka yaitu buku, jurnal, artikel, skripsi, tesis dan lain sebagainya yang terkait dengan pengembangan media video animasi berbasis animaker.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menurut Sugiono (2017:137), dapat dilakukan dengan cara wawancara (interview), angket (kuesioner), pengamatan (observasi) serta gabungan dari ketiganya. Adapun pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini ialah menggunakan teknik penyebaran angket (kuesioner) yang penjabarannya sebagai berikut:

3.5.1 Kuisisioner Validasi Ahli Materi

Kuisisioner diberikan pada ahli materi untuk memvalidasi media video animasi berbasis animaker yang dikembangkan baik dari aspek isi maupun aspek pembelajaran. Kisi-kisi kuisisioner untuk validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Kuisisioner Validasi Ahli Materi

Variable	Indikator	Komponen	Skor				
			1	2	3	4	5
Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas Xi Sma 4 Kota Jambi	1) Kesesuaian Materi Dengan Modul Pembelajaran	1 Materi yang disajikan sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran dan Kurikulum Merdeka.					
		2. Materi yang disajikan sesuai dengan Modul Ajar.					
	2) Keakuratan Materi Keakuratan	3. Runtutan Materi yang disajikan sudah baik.					
		4. Keakuratan penyajian materi yang digunakan.					
		5. Cakupan materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.					
		6. Kesesuaian materi dengan perkembangan zaman.					
		7. Materi yang disajikan mendorong peserta didik untuk aktif					

		dalam pembelajaran.					
		8. Materi yang disajikan menarik minat peserta didik dalam belajar.					
	3) Kesesuaian pemakaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik	9. Materi yang disajikan menggunakan kalimat yang mudah dipahami oleh peserta didik.					
		10. materi yang disajikan menggunakan bahasa yang efektif dan efisien serta komunikatif.					
		11. materi yang disajikan menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.					
	4) Komunikatif	12. Cakupan materi dapat tersampaikan dengan baik.					

Sumber: Rivai (dalam Meilani, 2018: 101)

3.5.2 Kuisisioner Ahli Media dan Desain Pembelajaran

Kuesioner diberikan kepada ahli media untuk memvalidasi media video animasi berbasis animaker yang dikembangkan baik dari aspek tampilan, aspek penyajian, dan aspek pemrograman. Kisi-kisi kuesioner untuk validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.2 Kuisisioner Ahli Media

Variable	Indikator	Komponen	SKOR				
			1	2	3	4	5
Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas Xi Sma 4 Kota Jambi	1. Jelas dan Rapi	1. Media yang digunakan rapi dalam susunan serta penataannya.					
	2. Menarik dan Interaktif	2. Peyajian Media sangat interaktif.					
		3. Media dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran.					
	3. Memiliki Presisi Yang Baik	4. Penyajian media dalam menampilkan video animasi memiliki presisi yang halus.					
	4. Cocok dan Tepat sasaran	5. Kesesuaian media dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik.					
	5. Relevan dengan topik yang di ajarkan	6. Media yang digunakan relevan dengan topik yang di ajarkan.					
	6. Sesuai dengan tujuan pembelajaran	7. Keseuaian media terhadap tujuan yang di harapkan.					
	7. Praktis, luwes, dan tidak terikat ruang dan waktu	8. Media praktis dan luwes saat digunakan dalam pembelajaran.					

	8. Berkualitas baik Ukuran sesuai dengan lingkungan belajar	9. Media dapat digunakan secara berulang ulang.					
		10. Media memiliki kualitas baik.					
		11. Mudah dibawa dan digunakan.					
		12. Dapat digunakan baik offline maupun online.					

Sumber: Defi (2021:114)

3.5.3 Kuisisioner Siswa

Kuisisioner yang akan dibagikan pada siswa terdiri atas dua jenis kuisisioner, yaitu kuisisioner penilaian kelayakan media (angket respon siswa) dan kuisisioner minat belajar siswa.

a. Kuisisioner Kelayakan Media

Kuisisioner kelayakan media yang diberikan kepada siswa adalah untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi berbasis animaker.

Tabel 3.3 kisi-kisi kuisisioner respon siswa terhadap media

Variable	Indikator	Komponen	SKOR				
(1)	(2)	(3)	1	2	3	4	5
Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker	Tampilan	Kombinasi animasi/gambar dan warna didalam media pembelajaran ini sudah sesuai.					
		Ukuran teks dan jenis huruf					

Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas Xi Sma 4 Kota Jambi		didalam media pembelajaran dapat terbaca dengan baik.					
	Video Animasi	Media pembelajaran video ini mempermudah dalam memahami konsep pembelajaran sejarah dengan materi penjelajahan samudera KD 3.1 dan 4.1					
		Media pembelajaran video animasi ini memiliki daya Tarik.					
	Isi Materi	Isi materi di dalam media pembelajaran mudah dimengerti.					
		Animasi/gambar dalam media pembelajaran sesuai dengan kejelasan topik materi penjelajahan samudera KD 3.1 dan 4.1.					
	Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini sederhana.					
		Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini mudah dimengerti.					

	Kebermanfaatan	Media pembelajaran video ini memotivasi dan meningkatkan minat siswa untuk belajar sejarah					
		Media pembelajaran video ini dapat digunakan untuk belajar secara mandiri dan dapat di akses secara online maupun offline					

b. Kuisioner Minat Belajar

Kuisioner minat belajar yang diberikan kepada siswa untuk memberikan penilaian terhadap minat belajar setelah menggunakan media video animasi berbasis animaker. Berikut kisi-kisi kuisioner minat belajar:

Tabel 3.4 Kuisioner Minat Belajar

Variable	Indikator	Komponen
Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas Xi Sma 4 Kota Jambi	1. Peserta didik memiliki keinginan untuk mengikuti pembelajaran dikelas.	Kehadiran disekolah Mengikuti PBM di kelas
	2. Peserat didik memiliki perasaan senang selama mengikuti kegiatan pembelajaran.	Aktif dalam mengikuti PBM dikelas
	3. Perserta didik fokus selama pembelajaran.	Semangat dalam mengikuti PBM
	4. Tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran	Memiliki perasan tertarik dalam mengikuti PBM
	5. Peserta didik giat dan tekun dalam pembelajaran.	Memiliki focus yang tinggi terhadap pembelajaran

		Rajin memberikan pendapat
		Tekun dalam mengikuti kegiatan Pembelajaran
	6. Peserta didik rajin mengerjakan tugas.	Rajin Mengerjakan Tugas
		Mengumpulkan Tugas selalu tepat waktu
	7. Peserta didik menaati peraturan yang berlaku.	Optimis dapat menyelesaikan tugas dan memahami materi yang diberikan
		Mengikuti tata tertib yang berlaku
		Selalu tepat waktu dalam mengikuti PBM
		Selalu Hadir dalam PBM

Sumber : Yolviansyah, (2021 : 18) dengan modifikasi

3.6 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini ialah data yang berasal dari validasi ahli materi dan ahli media serta angket dari peserta didik. Dalam penelitian pengembangan media video animasi berbasis animaker untuk meningkatkan minat belajar sejarah kelas XI SMA negeri 4 Kota Jambi ini menggunakan instrument berupa angket yang diberikan saat uji coba terhadap peserta didik. Jawaban angket yang digunakan disusun dan diolah berdasarkan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang gejala sosial dalam Sugiyono (2017:57) Skala likert yang digunakan terdiri dari empat kategori alternatif :

Tabel 3.5 Skala Likert

Skor	Kategori
4	Sangat Setuju (SS)
3	Setuju (S)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Sumber : Sugiyono (2017 : 94)

3.6.1 Uji Efektifitas

1. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat - tingkat kevalidan atau kesahan suatu instrumen (Arikunto, 2006:186). Dengan kata lain, uji validitas ini digunakan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu kuesioner yakni dengan mengkorelasikan skor item dengan total item-item tersebut. Jika koefisien antara item dengan total item sama > 0,3 maka item tersebut dinyatakan valid. Namun sebaliknya, jika nilai korelasinya < 0,3 maka item tersebut dinyatakan tidak valid. Untuk mencari nilai koefisien, peneliti menggunakan rumus pearson product moment sebagai berikut :

$$r = \frac{n(\sum X_1 X_{1tot}) - (\sum X_1)(\sum X_{1tot})}{\sqrt{((n\sum X_i - (\sum x_i)^2)(n\sum x_{tot}^2) - (\sum X_i X_{tot})^2)}}$$

Keterangan :

r = Korelasi product moment

$\sum X_i$ = Jumlah skor suatu item

$\sum X_{tot}$ = Jumlah total skor jawaban

$\sum x_i^2$ = Jumlah kuadrat skor jawaban suatu item

$\sum x_{tot}^2$ = Jumlah kuadrat total skor jawaban

$\sum X_i X_{tot}$ = Jumlah perkalian skor jawaban

Bila koefisien kolerasi sama dengan 0,3 atau lebih (paling kecil 0,3) maka butiran instrumen dinyatakan valid Sugiyono (2017:114). Sebaliknya, apabila kolerasi dibawah 0,3 maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut tidak valid, sehingga harus diperbaiki atau dibuang.

2. Uji Reabilitas

Realiabilitas adalah suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2010:97). Pendapat yang sama dikemukakan oleh Sugiyono (2017:101) yang menyatakan bahwa, reabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya, maksudnya apabila dalam beberapa pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok yang sama diperoleh hasil yang relatif sama.

Tujuan Uji Reabilitas dalam penelitian ini adalah untuk memastikan apakah Angket Minat yang telah selesai dilakukan Uji Validitas valid atau tidak, kemudian dilakukan Uji Reabilitas untuk memastikan apakah penelitian ini reliabel atau tidak. Angket Minat mengatakan reliabel Hasil yang sama akan tercapai jika angket diterapkan berulang kali.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini, penulis menggunakan rumus Alpha Cronbach menurut Suharsimi Arikunto (2010:239) dengan rumus sebagai berikut:

$$R_{kk} = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum p(1-p)}{s_x^2} \right]$$

Sumber: Ghozali (2018:45).

Keterangan:

R_{kk} = Koefisiensi reabilitas

K = Banyaknya butir

P = Proporsi jawaban benar

Σp = jumlah keseluruhan S

²x = Varian total skor

Jika dibuat ke dalam bentuk tabel maka akan terlihat seperti berikut:

Tabel 3.6 Tingkat Reabilitas

Koefisien Reabilitas	Kriteria
>0,9	Sangat Reliabel
0,7-0,9	Reliabel
0,4-0,7	Cukup Reliabel
0,2-0,4	Kurang Reliabel
<0,2	Tidak Reliabel

Sumber: Arikunto (2010:56)

3. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan pengujian yang digunakan untuk mengkaji kenormalan yang terdapat didalam variabel serta melihat apakah sampel sudah termasuk normal atau tidak.(Sugiyono 2017:294). Pada tahapan uji normalitas dapat diterapkan dengan

berbagai cara. uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov Smirnov. Pengujian ini menggunakan tabel rumusan berikut:

No	X_i	$Z = \frac{X_i - \bar{X}}{SD}$	F_T	F_S	$ F_T - F_S $
1					
2					
3					
dst					

Keterangan:

X_i : Angka Pada data

Z : Transformasi dari angka ke notasi distribusi normal

F_T : Probabilitas Normal

F_S : Probabilitas Empiris

Pengambilan kesimpulan hasil uji normalitas dapat dilihat:

- Jika, $X_2 \text{ hitung} \geq X_2 \text{ tabel}$, maka distribusi data tidak normal.
- ka, $X_2 \text{ hitung} \leq X_2 \text{ tabel}$, maka distribusi data tidak normal.

(Arikunto, 2010 : 184).

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan pengujian yang disusun untuk memperlihatkan dua atau lebih data sampel yang berasal dari populasi yang sama (Nuryadi : 2017). Uji homogenitas memiliki tujuan yaitu untuk menilai apakah didalam sampel yang di uji memiliki varian homogen atau tidak. Menurut Widiyanto dalam (Sugiyono, 2017:44) dasar atau pedoman pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

Vb: Varian yang lebih besaar

Vk: Varian Lebih Kecil

Jika nilai signifikan atau Sig. < 0,05, maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama (tidak homogen) Jika nilai signifikan atau Sig. > 0,05, maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (homogen).

5. Uji Efektivitas

Uji efektifitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan penggunaan media dalam meningkatkan minat belajar siswa. Analisis efektifitas penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan dengan melakukan pengujian terhadap minat belajar siswa. Pengujian dilakukan dengan melihat perbandingan minat

belajar antara kelas yang tidak mendapat perlakuan media (kelas kontrol) dengan kelas yang mendapatkan perlakuan media (kelas eksperimen). Pengujiannya dapat dilakukan dengan membandingkan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Hal ini dapat diukur melalui perhitungan rumus:

$$P = F/N \times 100$$

Keterangan:

P = PRESENTASE AKTIVITAS

C2 = FREKUENSI TIAP AKTIVITAS

X = JUMLAH FREKUENSI AKTIVITAS SISWA

3.7 Uji-t

Uji-t dilakukan setelah melakukan uji prasyarat. Uji-t dalam penelitian pengembangan ini dilakukan untuk melakukan pengujian hipotesis. Tahap uji ini dilakukan menggunakan bantuan SPSS V.26. Uji-t yang dilakukan dalam penelitian pengembangan sebanyak tiga kali, diantaranya untuk menguji kesetaraan, uji peningkatan dan uji efektivitas. Dan dalam pengujian ini menggunakan rumus :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

X1 : Nilai rata-rata pada kumpulan data pertama

X2 : Nilai rata-rata pada kumpulan data kedua

N1 : Jumlah Data pada kumpulan data pertama

N2 : Jumlah Data pada kumpulan data kedua

S : Standar Deviasi

Pertama, Uji-t yang digunakan dalam menguji kesetaraan data dengan Independent Sample T Test. Hipotesis dan pengambilan keputusan dalam uji kesetaraan ini adalah:

a. Hipotesis

- H_0 : Rerata kedua kelas sama.
- H_1 : Rerata kedua kelas tidak sama.

b. Dasar pengambilan keputusan

- H_0 diterima, Jika t_{hit} dengan taraf sig. (2-tailed) $< 0,05$.
- H_1 diterima, Jika t_{hit} dengan taraf sig. (2-tailed) $> 0,05$.

Selanjutnya, Uji-t yang digunakan dalam menguji efektivitas data dengan Independent Sample T-Test. Hipotesis dan pengambilan keputusan dalam uji efektivitas ini adalah:

c. Hipotesis

- H_0 : Tidak ada perbedaan rerata antara kelas eksperimen dan Kontrol.
- H_1 : Terdapat perbedaan rerata antara kelas eksperimen dan Kontrol.

d. Dasar pengambilan keputusan

- Jika t_{hit} dengan taraf sig. (2-tailed) $> 0,025$ maka H_0 diterima, H_1 ditolak.
- Jika t_{hit} dengan taraf sig. (2-tailed) $< 0,025$ maka H_0 ditolak, H_1 diterima.

Sedangkan pada uji-t perhitungan peningkatan, adalah untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan yaitu berupa media video animasi berbasis animaker efektif untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas XI SMA N 4 Kota Jambi. Uji-t yang dipilih yaitu Paired Sample T Test dengan :

e. Hipotesis

- H_0 : Tidak ada perbedaan minat belajar sejarah sebelum dan sesudah penggunaan media.
- H_1 : Ada perbedaan minat belajar sejarah siswa sebelum dan

sesudah pembelajaran menggunakan media.

f. Dasar pengambilan keputusan

- H_0 diterima dan H_1 ditolak, jika t_{hit} dengan taraf sig. (2-tailed) $> 0,05$.
- H_0 ditolak dan H_1 diterima, jika t_{hit} dengan taraf sig. (2-tailed) $< 0,05$.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengembangan

a. Tempat Penelitian

4.1.1 SMAN 4 KOTA JAMBI

Lokasi penelitian yang dipilih pada penelitian ini adalah di SMA Negeri 4 Kota Jambi yang beralamat Jl. IR. H. JUANDA NO.125 Kelurahan Simpang III Sipin, Kecamatan Kota Baru, Provinsi Jambi. Dengan NPSN 10504580 dan kode pos 36129. SMA Negeri 4 Kota Jambi merupakan sebuah lembaga pendidikan yang berdiri sejak 1980. Sesuai dengan SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tanggal 30 Juli 1980 Nomor 0206/0/80 tentang penegerian SMA Negeri 4 Jambi maka terhitung tahun ajaran 1980-1981 SMA Negeri 4 Jambi resmi di negerikan.

SMA N 4 Kota Jambi berakreditasi A, berdasarkan sertifikat 1453/BAN-SM/SK/2022. Pada pelaksanaan pembelajaran di SMA N 4 Kota Jambi menggunakan kurikulum merdeka. Saat ini jumlah siswa/i di SMA N 4 Kota Jambi ialah sejumlah ± 1.284 siswa/I, jumlah guru dan staff ± 90 orang.

Saat ini SMA N 4 Kota Jambi di pimpin oleh Bapak Naspridinal S.Pd., M.Si. Tantangan yang dihadapi pada masa saat ini adalah dalam meningkatkan dan mengembangkan mutu Pendidikan serta menerapkan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan menanamkan metode ICT dalam setiap lini ranah pembelajaran disekolah. sesuai dengan visi maupun misi dari SMA N 4 Kota Jambi yaitu agar mutu pendidikan dapat

dikembangkan dan ditingkatkan serta dalam setiap proses pembelajaran dapat diterapkan menggunakan media ICT agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan berprestasi maka dibutuhkan peningkatan kualitas dan kuantitas, baik lingkungan fisik, sarana fisik dan prasarana non fisik dengan prosedur yang ada dapat berjalan dengan baik dan terarah.

Dalam suatu lembaga sekolah mempunyai visi dan misi sekolah yang merupakan acuan dasar sekolah dalam melakukan kegiatan demi mencapai tujuan Bersama dalam menggapai sekolah berprestasi dan bagaimana sebuah sekolah dapat mewujudkan cita-cita dimasa depan. Adapun visi dan misi SMA 4 Kota Jambi adalah sebagai berikut:

1. Visi SMA N 4 Kota Jambi:

Visi SMA Negeri 4 Jambi Kota Jambi adalah "Terwujudnya Peserta Didik Yang Cerdas Spiritual, Intelektual, Kompetitif, Dan Berwawasan Lingkungan

2. Misi SMA N 4 Kota Jambi

SMA negeri 4 kota jambi mengembangkan MISI sebagai berikut :

- a) Mewujudkan peserta didik yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berbakti kepada Nusa dan Bangsa.
- b) Melaksanakan pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan daya piker-kalbu-fisik secara optimal.
- c) Mendidik siswa berbudaya lokal Jambi untuk memperkuat budaya nasional serta memiliki daya saing global.
- d) Melaksanakan pendidikan kecakapan hidup guna menciptakan insan yang religious, mandiri, kreatif dan kompetitif.

- e) Meningkatkan dan mengembangkan Standar Kompetensi dan Profesional Guru.
- f) Meningkatkan kompetensi siswa dalam bidang kecakapan hidup (life skill) .
- g) Meningkatkan dan mengembangkan sarana dan prasarana pendidikan.
- h) Meningkatkan dan mengembangkan mutu layanan sekolah untuk memberikan kepuasan pelanggan.
- i) Mengembangkan desain pembelajaran dengan berbasis ICT
- j) Mewujudkan Lingkungan Sekolah yang BINAR "Bersih, Indah, dan Nyaman, Asri, dan Ramah".

Penelitian pengembangan ini berupa media Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI Sma 4 Kota Jambi. Sudah dilakukan dengan melalui beberapa tahapan. Penilaian dari validator terhadap media dilakukan sampai produk layak diuji cobakan. Respon siswa terhadap media pembelajaran sejarah pada materi penjelajahan samudera, sudah dikembangkan dan angket diberikan kepada siswa. Uji coba kelompok kecil 10 orang siswa dan 30 orang siswa untuk uji coba kelompok besar pada siswa kelas XI F6 SMA 4 Kota Jambi.

Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE yang terdiri *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation*(implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Hasil pengembangan produk ini berupa video animasi berbasis Animaker yang dirancang untuk pembelajaran sejarah dan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

b. Tahapan Pengembangan Model Addie

4.1.2 Analisis (Analysis)

1) Analisis Kebutuhan

Kegiatan Analisis kebutuhan merupakan proses observasi dan mengidentifikasi problematika yang terdapat didalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Peneliti melakukan penyelidikan pada kebutuhan potensi dan permasalahan dalam proses belajar mengajar mata pelajaran sejarah yang terjadi di SMA Negeri 4 Kota Jambi. Penyelidikan dilakukan dengan melakukan wawancara akan kebutuhan media kepada peserta didik dan pendidik di sekolah tersebut. Motivasi di balik memberikan peserta kepada peserta didik adalah untuk mencari tahu tantangan dan problematika apa yang mereka hadapi selama proses pembelajaran. Dalam kegiatan wawancara dengan beberapa siswa yang salah satunya siswa kelas XI F6 yakni, Z.A menyatakan :

“Dalam kegiatan pembelajaran sejarah terkadang penyampaian materi hanya dilakukan dengan gaya belajar yang sama yaitu bercerita, sehingga terkadang rasanya dalam kegiatan belajar hanya melakukan kegiatan meringkas, membaca, serta mendengarkan cerita sejarah saja.”

Sedangkan wawancara pendidik dimaksudkan untuk mengetahui hambatan-hambatan yang dialami selama menjalani pendidikan. Mengenai dengan hal ini, guru mata pelajaran sejarah kelas XI F 6 yaitu Ibu Lidya, S.Pd., M.Hum. menyampaikan:

“Didalam Proses Pembelajaran sejarah yang dilakukan dikelas, memang dapat dikatakan bahwa minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah rendah. Peserta didik cenderung kurang focus dan lebih sering bermain serta berbicara dikelas. Pendidik juga menyatakan didalam pembelajaran sejarah dikelas lebih sering menggunakan media yang konvensional seperti buku paket, ppt, global(peta) dan ceramah saja. Respon saya terhadap pengembangan

media video animasi berbasis animaker yang akan dilakukan merupakan sebuah inovasi dan gebrakan yang baru untuk memantik dan menumbuhkan minat belajar pada siswa dan siswi SMA Negeri 4 Kota Jambi.”

Berdasarkan wawancara tersebut, dapat disimpulkan dalam minat belajar sejarah siswa dan siswi kelas XI SMA N 4 Kota Jambi rendah dan penggunaan media pada para pendidik kurang diterapkan, sehingga terjadinya problematika yang harus diatasi dalam proses belajar mengajar di SMA N 4 Kota Jambi.

2) Analisis Peserta Didik

Pada tahap ini menganalisis peserta didik melalui angket observasi awal, pada kebanyakan respon siswa mengarah pada yang berhubungan dengan permasalahan media pembelajaran, terdapat permasalahan dalam minat belajar sejarah yang rendah dan kurang berkembangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik, proses pembelajaran masih menggunakan media yang konvensional sehingga kurangnya semangat dan ketertarikan pada proses belajar mengajar.

Rendahnya persentase minat belajar peserta didik dapat dilihat pada hasil pengukuran minat belajar peserta didik yang tertera pada bagian lampiran. Rendahnya minat belajar peserta didik juga disebabkan kurangnya antusias dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sejarah. Dalam observasi yang dilakukan dalam kelas selama pembelajaran sejarah terlihat bahwasannya para peserta didik tidak mendapatkan suasana kelas yang menarik dan inovatif.

Penjelasan diatas juga didukung dengan hasil wawancara yang dilakukan pada salah satu siswa kelas XI F5, yakni A.F yang mengatakan bahwa:

“Kami sebagai siswa cenderung bosan dengan pembelajaran sejarah, dikarenakan penyampaian materi oleh guru hanya menggunakan cerita saja, selain itu kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran sejarah cenderung hanya mendengarkan, merangkum dan mengerjakan tugas saja. tidak seperti pembelajaran yang lain dimana memiliki berbagai kegiatan, penyampaian materi yang seru dan menarik, serta tidak membosankan dalam memahami materi yang ada.”

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran, guru memberi penjelasan materi melalui buku cetak yang lumayan tebal. Buku tersebut merupakan satu-satunya sumber belajar siswa. Di posisi lain, siswa tidak memiliki buku pegangan sendiri untuk belajar dan mengulang pelajaran dirumah. Proses pembelajaran biasanya diawali dengan penjelasan oleh guru, mendikte materi dan dilanjutkan dengan penugasan mandiri.

3) Analisis Tujuan

Analisis tujuan ini adalah untuk menetapkan arah dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran. Dalam pembuatan media pembelajaran sejarah berbasis Animaker pada materi Penjalajahan Samudera disesuaikan dengan ATP (Alur Tujuan pembelajaran) dan kompetensi dasar yang ingin dicapai peserta didik supaya tepat sasaran. Berdasarkan kompetensi dasar akan dirumuskan indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Adapun tujuan pembelajaran yang tercantum dalam materi pada media sebagai berikut ini:

Tabel 4.2 Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran
1. Mengidentifikasi informasi dari berbagai sumber belajar tentang penjelajahan samudera 2. Menganalisis makna peristiwa penjelelahan samudera 3. Menjelaskan peristiwa penjelajahan samudera yang dilakukan bangsa eropa 4. Memahami hasil pembelajaran dengan mengetahui tentang penjelajahan samudera oleh bangsa eropa 5. menyimpulkan proses masuknya bangsa eropa ke Indonesia.

4) Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk menetapkan kebutuhan dalam pengembangan media video animasi berbasis Animaker. Materi yang dituangkan dalam pengembangan adalah materi Penjelajahan Samudera. Analisis materi ini dapat dilakukan dengan melihat kurikulum yang digunakan di SMA 4 Kota Jambi yang dijadikan tempat penelitian pengembangan sehingga materi yang terdapat dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Selain itu analisis materi dilakukan dengan melihat karakteristik materi penjejalanan samudera. Adapun kompetensi dasar dan indikator yang tercantum dalam materi pada media sebagai berikut ini:

Tabel 4.3 Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
Menganalisis proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) ke Indonesia	3.1.1 Latar belakang kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia 3.1.2 faktor yang mendorong penjelajahan samudra 3.1.3 Menganalisis Jalur yang dilalui bangsa eropa ke Indonesia
Mengolah informasi tentang proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) ke Indonesia dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah	4.1.1 Menyajikan informasi tentang proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa eropa.

4.1.3 Tahap Desain (Design)

1. Tahap awal dalam pembuatan media video animasi adalah mencari sumber-sumber referensi berupa buku ajar dan Buku Materi Sejarah Kelas XI, lalu Buku Jalur Pelayaran dan Persebaran Rempah-Rempah, kemudian modul pembelajaran Sejarah Indonesia Pembelajaran Kelas XI (KD 3.1 dan 4.1) lalu jurnal analisis konsep sejarah masa penjahan bangsa Eropa, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan materi Penjelajahan Samudera dan Kedatangan Bangsa Barat Ke Indonesia.

Dalam pembuatan media video animasi berbasis animaker, juga mencari dan mengumpulkan animasi, gambar, dan musik pengiring untuk melengkapi serta menyusun media pembelajaran. Animasi gambar digunakan untuk petunjuk materi pada media pembelajaran sedangkan musik pengiring digunakan sebagai pelengkap dalam media pembelajaran sehingga memiliki daya tarik tersendiri untuk menarik perhatian siswa.

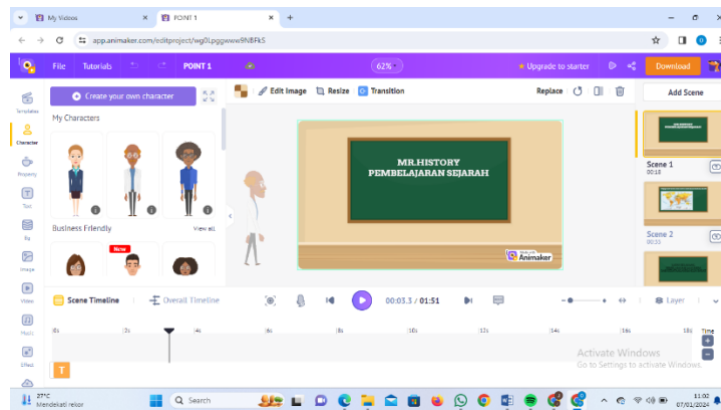
2. Tahapan Berikutnya ialah mengatur kerangka atau script video animasi dengan menggunakan Animaker

Tabel 4.4 Isi Dari Video Animasi Berbasis Animaker

Kegiatan Produksi	
Slide 1	1. Cover Depan Media Animaker Dengan Animasi Dan Judul Materi Penjelajahan Samudera Dan Kedatangan Bangsa Barat 2. Nama Dosen Pembimbing 3. Nama Penulis: Aldiri Heribertus
Slide 2	4. Pembukaan (Pengenalan Karakter , Dan Pembukaan Video Pembelajaran Sejarah)
Slide 3	5. Pembahasan Point Point Pembelajaran Sejarah Materi Penjelajahan Samudera Dan Kedatangan Bangsa Barat
Slide 4	6. Latar Belakang Penjelajahan Samudera Dan Kedatangan Bangsa Barat.
Slide 5	7. Point Pertama Perang Salib
Slide 6	8. Point Kedua Runtuhnya Kekaisaran Romawi
Slide 7	9. Point Jatuhnya Kota Konstatinopel
Slide 8	10. Point Perkembangan Sains Dan Teknologi Kemaritiman
Slide 9	11. Faktor Pendorong Penjelajahan Samudera Dan Kedatangan Bangsa Barat
Slide 10	12. Semangat Renguquesta, Keinginan Mengetahui Tentanng Alam Semesta, Semangat 3g, Rempah-Rempah
Slide 11	13. Kedatangan Bangsa Barat Ke Indonesia
Slide 12	14. Jalur Jalur Yang Dilalui Bangsa Barat
Slide 13	15. Jalur Pelayaran Portugis
Slide 14	16. Jalur Pelayaran Spanyol
Slide 15	17. Jalur Pelayaran Inggris
Slide 16	18. Jalur Pelayaran Belanda
Slide 17	19. Perjanjian Antara Spanyol Dan Portugis
Slide 18	20. Perjanjian Tordesillas
Slide 19	21. Perjanjian Zaragoza
Slide 20	22. Dampak Penjelajahan Samudera
Slide 21	23. Dampak Positif
Slide 22	24. Dampak Negatif

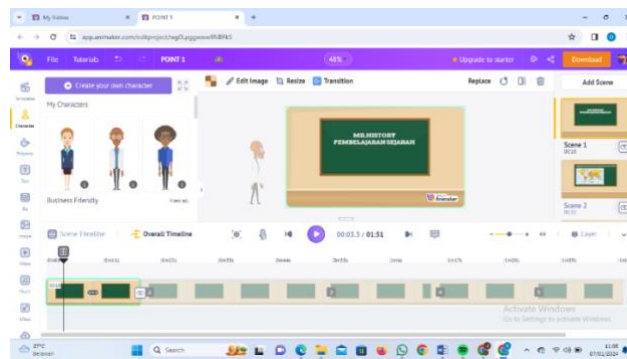
Slide 23	25. Penutup
----------	-------------

3. Pemilihan animasi, tema warna, dan properti dalam desain agar sesuai dengan materi yang disampaikan.
4. Dalam proses pengeditan video animasi berbasis Animaker ini harus menggunakan koneksi internet yang kuat dan menggunakan laptop.
5. Pengaturan animasi, posisi animasi, dan pemberian desain pada video Animasi Berbasis Animaker yang akan dilakukan dalam pengeditan:



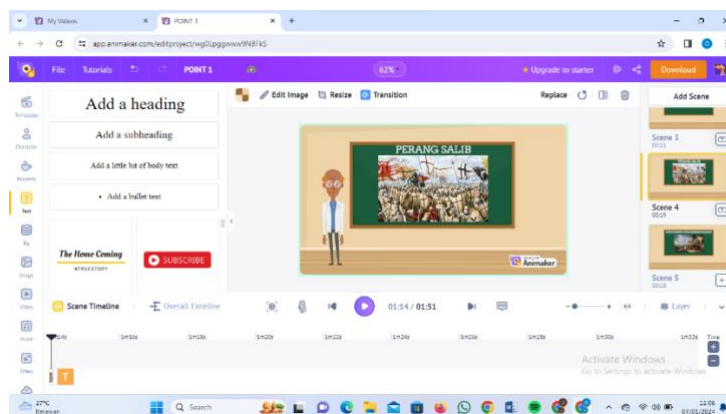
Gambar 4.1 Proses pengaturan animasi dan pemberian design pada media

6. Pengaturan musik pengiring dan pemasukan audio sebagai pengisi suara penjelasan materi yang akan dijelaskan oleh animasi-animasi yang sudah diatur dalam proses pengeditan media Animaker:



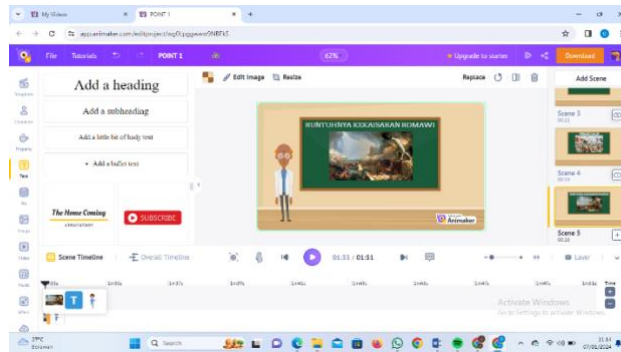
Gambar 4.2 Proses memasukan musik pengiring dan audio video pembelajaran.

7. Pengaturan durasi audio, teks dan animasi agar sinkron (timeline) pada Animaker:



Gambar 4.3 Mensinkronkan timeline teks, audio, dan animasi

8. Masukkan materi yang akan di tayangkan satu persatu sesuai dengan scrip/naskah media video animasi kedalam animaker:



Gambar 4.4 Proses memasukan materi sesuai dengan scrip/naskah pada media video animasi dengan menggunakan animaker

9. Proses pembuatan video telah selesai lalu di *export* dan download ke MP4, video animasi berbasis animaker selesai.

4.1.4 Tahap Pengembangan (Development)

Setelah melakukan tahap perencanaan dan selanjutnya melakukan tahap pengembangan. Tahap pengembangan media video animasi berbasis Animaker ini telah dirancang dan untuk di produksi sebagai media pembelajaran sejarah. Produk awal media yang sudah selesai maka dilakukanlah validasi oleh para validator materi dan media untuk mengetahui kelayakan media yang sedang dikembangkan dengan tujuan mendapatkan saran dan komentar pada media yang dikembangkan. Kemudian melakukan uji coba kelompok kecil pada penelitian ini terdiri dari 10 orang siswa dan pada uji coba kelompok besar yaitu terdiri dari 30 orang pada siswa kelas XI F 6 di SMA 4 Kota Jambi.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Setelah produk awal media video animasi berbasis animaker selesai dan didesain menarik dan bagus, selanjutnya dilakukan validasi materi oleh Ibu Lidiya Afdina, S.Pd., M.Hum Sebagai guru Sejarah SMA N 4 Kota Jambi. Adapun hasil validasi materi ialah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pertanyaan	Skor Validasi
Kesesuaian Materi Dengan Modul Pembelajaran		
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran dan Kurikulum Merdeka.	5
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan Modul Ajar.	5
Keakuratan Materi Keakuratan		
3.	Runtutan Materi yang disajikan sudah baik.	4
4.	Keakuratan penyajian materi yang digunakan.	4
5.	Cakupan materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	5
6.	Kesesuaian materi dengan perkembangan zaman.	4
7.	Materi yang disajikan mendorong peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.	4
8.	Materi yang disajikan menarik minat peserta didik dalam belajar.	5
Kesesuaian pemakaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik		
9.	Materi yang disajikan menggunakan kalimat yang mudah dipahami oleh peserta didik	5
10.	materi yang disajikan menggunakan bahasa yang efektif dan efisien serta komunikatif.	5
11.	materi yang disajikan menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	4
Komunikatif		
12.	Cakupan materi dapat tersampaikan dengan baik.	4
Jumlah		54

Magfiroh (2021: 275) menyatakan Dalam menentukan kelayakan materi yang terkandung didalam sebuah media pembelejaran diperlukan seorang ahli dalam menilai apakah materi tersebut layak dipakai untuk ditetapkan sebagai bahan pembelajaran. Dalam mencari kelayakan materi tersebut dipersentasekan menggunakan rumus berikut ini:

$$AP = \frac{Skor\ Aktual}{Skor\ Ideal} \times 100\%$$

Keterangan:

AP : Angka Persentase

Skor Aktual : Skor yang diberikan oleh validator ahli materi

Skor Ideal : Skor maksimal hasil kali jumlah item materi

Kemudian hasil yang diperoleh melalui perhitungan dipersentasekan lalu dikelompokkan dalam bentuk table sebagai berikut:

Interval	Kategori
81-100%	Sangat Layak (Sangat Tinggi)
61-80%	Layak (Tinggi)
41-60%	Cukup Layak (Sedang)
21-40%	Tidak Layak (Rendah)
1-20%	Sangat Tidak Layak (Sangat Rendah)

(Sumber :Magfiroh, 2021: 275)

Berdasarkan validasi materi yang tertera pada tabel 4.5 mendapatkan skor 54 untuk penilaian materi sebanyak 60 dengan presentase

$$\frac{54}{60} \times 100\% = 90\%$$

Dapat disimpulak bahwasannya dalam penilaian terhadap materi yang akan dituangkan kedalam video animasi berbasis animaker termasuk dalam kategori Sangat Layak .

2. Validasi Ahli Media

Setelah media video animasi berbasis animaker di validasi materi, maka tahap selanjutnya melakukan validasi ahli media oleh Ibu Dr. Indriyani S.Pd., M.Pd. I. Setelah ahli media melihat media yang dibuat oleh peneliti dan tahap selanjutnya ahli media menilai dengan mengisi angket. Adapun hasil validasi media sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media

No	Pertanyaan	Skor
Jelas dan Rapi		
1.	Media yang digunakan rapi dalam susunan serta penataannya.	5
Menarik dan Interaktif		
2.	Peyajian Media sangat interaktif.	5
3.	Media dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran.	5
Memiliki Presisi Yang Baik		
4.	Penyajian media dalam menampilkan video animasi memiliki presisi yang halus.	4
Cocok dan Tepat sasaran		
5.	Kesesuaian media dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik.	5
Relevan dengan topik yang di ajarkan		
6.	Media yang digunakan relevan dengan topik yang di ajarkan.	5
Sesuai dengan tujuan pembelajaran		
7.	Keseuaian media terhadap tujuan yang di harapkan.	5
Praktis, luwes, dan tidak terikat ruang dan waktu		
8.	Media praktis dan luwes saat digunakan dalam pembelajaran.	5
9.	Media dapat digunakan secara berulang ulang.	5
Berkualitas baik Ukuran sesuai dengan lingkungan belajar		
10.	Media memiliki kualitas baik.	5
11.	Mudah dibawa dan digunakan.	5
12.	Dapat digunakan baik offline maupun online.	5

Jumlah	59
--------	----

Dalam menentukan kelayakan media pembelajaran menurut Arikunto dalam (Ernawati 2017 : 207) menyatakan untuk mencari skor kelayakan sebuah media dapat ditentukan dengan rumus sebagai berikut:

$$Hasil = \frac{Total\ Skor\ Yang\ diperoleh}{Skor\ Maksimum} \times 100\%$$

Dalam pengkategorian 5 jenis kategori kelayakan sebuah media pembelajaran yaitu seperti pada table dibawah ini:

No	Skor %	Kategori Kelayakan
1	< 21%	Sangat Tidak Layak
2	21%-40%	Tidak Layak
3	41%-60%	Cukup Layak
4	61%-80%	Layak
5	81%-100%	Sangat Layak

(Sumber Arikunto (Ernawati 2017:207))

Berdasarkan validasi media yang tertera pada tabel 4.6 mendapatkan skor 59 untuk penilaian materi sebanyak 60 dengan presentase

$$\frac{59}{60} \times 100\% = 98,33\%$$

Dapat disimpulkan bahwa media video animasi berdasarkan penilaian dari validasi ahli media mendapat kategori Sangat Layak.

3. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji Coba dilakukan dengan 10 orang siswa kelas XI SMA 4 Kota Jambi pada tanggal 20 November 2023. Siswa diberikan angket oleh peneliti yang berisikan pertanyaan 10 item, komentar dan saran siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Adapun dari hasil angket respon siswa pada tabel 4.7 sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama	Total	Skor Maksimal	(%)	Kategori
1	A. Kheysa Salsabila Nordin	48	50	96 %	SB
2	Adinda Dwi Novariyanti	50	50	100 %	SB
3	Zahra Cahyani	47	50	94 %	SB
4	Risky Novrianto	46	50	92 %	SB
5	Muhammad Firdaus	50	50	100 %	SB
6	Awa Maulana Yusuf	45	50	90 %	SB
7	Ivander Mahardika Zein	49	50	98 %	SB
8	Adinda Desfa Aslam	48	50	96 %	SB
9	Najwa Hashifah	50	50	100 %	SB
10	Mutiara Rzki Cahyani	42	50	84 %	B
Jumlah		475			

Sumber (Angket Respon Siswa 2023)

Arywiyantari (2015 : 4) menyatakan bahwa untuk menilai bobot dan pengambilan keputusan terhadap pengujian sebuah media didalam uji coba kelompok kecil dan besar diperlukan perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Prosentase = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{Bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Setelah didapatkan hasil perhitungan, pengkategorian hasil kualifikasi sebuah media pembelajaran dapat diperhatikan dalam table berikut ini:

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
75-89	Baik	Tidak Perlu Direvisi
65-74	Cukup Baik	Direvisi
55-64	Kurang	Direvisi
0-54	Sangat Kurang	Direvisi

(Sumber : Arywiyantari (2015 : 4)

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang berjumlah 10 orang siswa kelas XI SMA 4 Kota Jambi. Didapatkan keseluruhan skor sebanyak 475

dengan presentase $\frac{475}{500} \times 100\% = 95\%$. Dengan nilai rata-rata 47,5 dan persentase keseluruhan 90%, melalui hasil penilaian uji coba kecil dapat disimpulkan bahwa hasil dari skor penilaian uji coba kecil dikategorikan sangat baik (Tidak perlu direvisi).

4. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Tahap uji coba kelompok besar dilakukan pada tanggal 23 November 2023 dengan jumlah 30 orang siswa kelas XI SMA 4 Kota Jambi. Siswa diberikan angket melalui google formulir dengan jumlah 10 pertanyaan dan saran terhadap media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Adapun hasil angket disajikan pada tabel 4.8 sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Besar

No	Nama	Total	Skor Ideal	%	Kategori
1	A.Keshya Salsabila Nordin	50	50	100	SB
2	Adinda Desfa Aslam	50	50	100	SB
3	Adinda Dwi Noviriyanti	48	50	96	SB
4	Agung Prapaska Manihuruk	42	50	84	SB
5	Ahmad Alfajri	40	50	80	SB
6	Ahmad Fariz Pirmansyah	36	50	72	SB
7	Ahmad Fatir	40	50	80	SB
8	Alfathir Wiransyah	42	50	84	SB
9	Amanda S	50	50	100	SB
10	Awa Maulana Yusuf	38	50	76	SB
11	Azzahra Salsabila	47	50	94	SB
12	Eci Ulan Dari	46	50	92	SB
13	Indah Permata Sari	36	50	72	SB
14	Iqbal Al Khafi	47	50	94	SB
15	Ivander Mahardika Zein	46	50	92	SB
16	Julian Pasha Ardany	45	50	90	SB
17	M.Farel Erlangga	48	50	96	SB
18	M.Khairan Nazran	45	50	90	SB
19	M.Zafwan Ardian	50	50	100	SB
20	Malik Rasyaf .A	50	50	100	SB

21	Muhammad Alfarabi	48	50	96	SB
22	Muhammad Atha Zaki	50	50	100	SB
23	Muhammad Bagues Prasetyo	47	50	94	SB
24	Muhammad Fazul Islami	50	50	100	SB
25	Muhammad Firdaus	49	50	98	SB
26	Mutiara Rizky Cahyani	40	50	80	SB
27	Nabila Histapana	50	50	100	SB
28	Najwa Hashifah	50	50	100	SB
29	Nurhayah Atiqah Kirani	50	50	100	SB
30	Rahma Andani Surya	49	50	98	SB
	Jumlah	1379			

Sumber (Angket Respon Siswa 2024)

Arywiyantari (2015 :5) Dalam penilaian dan pengambilan keputusan terhadap media pembelajaran pada fase uji coba besar juga diperlukan perhitungan agar dapat melihat apakah media tersebut dikategorikan baik untuk terapkan kepada peserta didik . berikut rumus perhitungan untuk menilai terhadap media pembelajaran skala uji coba besar:

$$Prosentase = \frac{\sum(Jawaban \times Bobot \text{ tiap pilihan})}{n \times bobot \text{ tertinggi}} \times 100\%$$

Setelah didapatkan hasil perhitungan, pengkategorian hasil kualifikasi sebuah media pembelajaran dapat diperhatikan dalam table berikut ini:

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
75-89	Baik	Tidak Perlu Direvisi
65-74	Cukup Baik	Direvisi
55-64	Kurang	Direvisi
0-54	Sangat Kurang	Direvisi

(Sumber : Arywiyantari (2015 : 4)

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar yang berjumlah 30 orang siswa kelas XI SMA 4 Kota Jambi. Didapatkan keseluruhan skor sebanyak 1379 dengan presentase $\frac{1379}{1500} \times 100\% = 91,33\%$. Dengan nilai rata-rata 45,96 dan persentase

keseluruhan 91% melalui hasil ini dapat disimpulkan melalui uji coba pada media video animasi berbasis animaker dikategorikan sangat baik (Tidak Perlu direvisi).

4.1.5 Tahap Implementasi (Implementation)

Pada tahap implementasi produk yang telah divalidasi, dinilai dan dinyatakan layak oleh tim validasi ahli materi, ahli media dan uji coba, maka tahap selanjutnya adalah pelaksanaan media video animasi berbasis animaker yang akan diimplementasikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

4.1.5.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data dari hasil pre-test yang diberikan pada peserta didik sebelum diberi perlakuan, sedangkan dilakukan setelah peserta didik mendapatkan perlakuan. Dan tes ini berfungsi untuk mengukur kedua perlakuan dengan tindakan yang berbeda.

Sebelum pengambilan data, peneliti melakukan uji coba pada instrument soal yang akan digunakan sebagai soal pre-test dan post-test. Uji coba dilakukan pada kelas XI F6 SMA 4 Kota Jambi dengan jumlah 36 orang. Uji coba dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen.

Setelah uji coba dilakukan dan sudah diketahui hasilnya, maka dilanjutkan dengan mengambil data hasil awal dengan menggunakan pre-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian diberi perlakuan, dimana kelas eksperimen menggunakan media video animasi berbasis animaker sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media

power point biasa, Setelah kedua kelas tersebut diberi perlakuan, berikutnya diberikan post-test kepada kedua kelas tersebut. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah perlakuan. Untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas pada data penelitian dikelompokkan berdasarkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

4.1.5.2 Deskripsi Data Minat Belajar Eksperimen dan Kontrol

Berikut ini menyajikan beberapa data terkait dengan penilaian minat siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi berbasis animaker. Data yang disajikan meliputi angket pengukuran minat siswa. Adapun angket minat belajar yang digunakan, dijelaskan pada tabel di bawah ini:

1. Pre-test Kelas Kelas Eksperimen dan Kontrol

a. Kegiatan pembelajaran Pre-test di kelas Eksperimen

Kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan pada tanggal 24 November 2023, kegiatan ini dilakukan di kelas XI F6 yang dijadikan kelas eksperimen. Dan yang kelas kontrol dilakukan di kelas XI F5. Adapun kegiatan pembelajaran pre-test pada kelas eksperimen yang dilakukan, dideskripsikan sebagai berikut:

Tabel 4.9 Langkah Langkah Pembelajaran Kelas Eksperimen (Pretest)

Kegiatan Pembelajaran	
Pendahuluan	1. Guru membuka pembelajaran dengan salam, ucapan syukur dan mengawali pembelajaran dengan berdoa bersama peserta didik. 2. Guru memberikan semangat serta motivasi kepada peserta didik sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. 3. Guru mengecek presensi dan kebersihan kelas. 4. Guru Menyampaikan Tujuan Pembelajaran yang akan dicapai pada materi pembelajaran kali ini yaitu, mengahayati, menganalisis dan meneladani nilai sumpah pemuda. 5. Guru mengajak siswa untuk menyimak pembelajaran.
Kegiatan Inti	1. Guru menjelaskan materi tentang Menghargai nilai-nilai sumpah pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini. 2. Siswa menyimak materi yang disampaikan oleh guru tentang nilai-nilai sumpah pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini. 3. Guru mengajukan pertanyaan terkait nilai-nilai sumpah pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini 4. Guru membimbing kembali peserta didik untuk menampilkan apa yang dia pahami tentang materi.
Penutup	1. Guru memberi apresiasi kepada peserta didik yang terlibat dalam pembelajaran. 2. Guru menyimpulkan materi yang disampaikan.

	3. Guru menutup pembelajaran dan berdoa.
--	--

b. Skor Pre-test Kelas Eksperimen

Data minat belajar siswa sebelum pembelajaran di kelas eksperimen pada tanggal 24 November 2023 dalam bentuk skor dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.10 Skor Minat Belajar kelas F6 SMA N 4 Kota Jambi

Sebelum Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen.

NO	Nama	Skor
1	A.Keshya Salsabila Nordin	56
2	Adinda Desfa Aslam	77
3	Adinda Dwi Noviriyanti	74
4	Agung Prapaska Manihuruk	73
5	Ahmad Alfajri	73
6	Ahmad Fariz Pirmansyah	74
7	Ahmad Fatir	51
8	Alfathir Wiransyah	72
9	Amanda S	74
10	Awa Maulana Yusuf	74
11	Azzahra Salsabila	75
12	Eci Ulan Dari	72
13	Indah Permata Sari	71
14	Iqbal Al Khafi	69
15	Ivander Mahardika Zein	69
16	Julian Pasha Ardany	45
17	M.Farel Erlangga	81
18	M.Khairan Nazran	59
19	M.Zafwan Ardian	86
20	Malik Rasyaf .A	82
21	Muhammad Alfarabi	76
22	Muhammad Atha Zaki	79
23	Muhammad Bagues Prasetyo	80
24	Muhammad Fazul Islami	73
25	Muhammad Firdaus	82
26	Mutiara Rizky Cahyani	53
27	Nabila Histapana	66
28	Najwa Hashifah	72
29	Nurhayah Atiqah Kirani	67

30	Rahma Andani Surya	73
31	Rahmadani	76
32	Ridwan Putra	71
33	Riska Aura	70
34	Rizky Novrianto	75
35	Sabrina	78
36	Zahra Cahyani	54
Jumlah		2552

(Sumber : Angket Minat Belajar 2023)

Dari data minat belajar dari hasil pre-test di atas dan dideskripsikan sebagai berikut:

1. Menentukan Skor terbesar dan terkecil:

Skor terbesar (H) : 86

Skor terkecil (L) : 45

2. Menentukan rentang kelas (R) dengan menggunakan rumus berikut:

$$R = H - L = 86 - 45 = 41$$

3. Menentukan banyak kelas (BK) dengan menggunakan rumus

$$BK = 1 + (3,3 \log (N))$$

$$= 1 + (3,3 \log 36)$$

$$= 6,135$$

$$= 6 \text{ (Pembulatan)}$$

4. Menentukan Panjang Kelas dengan (i) dengan menggunakan rumus:

$$i = \frac{R}{Bk} = \frac{41}{6} = 6,83 \text{ Dibulatkan Menjadi (7)}$$

Dari skor dan deskripsi di atas, dapat disusun tabel distribusi frekuensi pengukuran minat belajar sebelum perlakuan (pre-test) media pada kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	45-51	2	5%
2	52-58	3	8%
3	59-65	1	3%
4	66-72	10	28%
5	73-79	15	42%
6	80-86	5	14%
Jumlah		36	100%

(Sumber : Angket Minat Belajar 2023)

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pre-test kelas eksperimen dan kontrol dapat digambarkan dalam diagram di bawah ini:

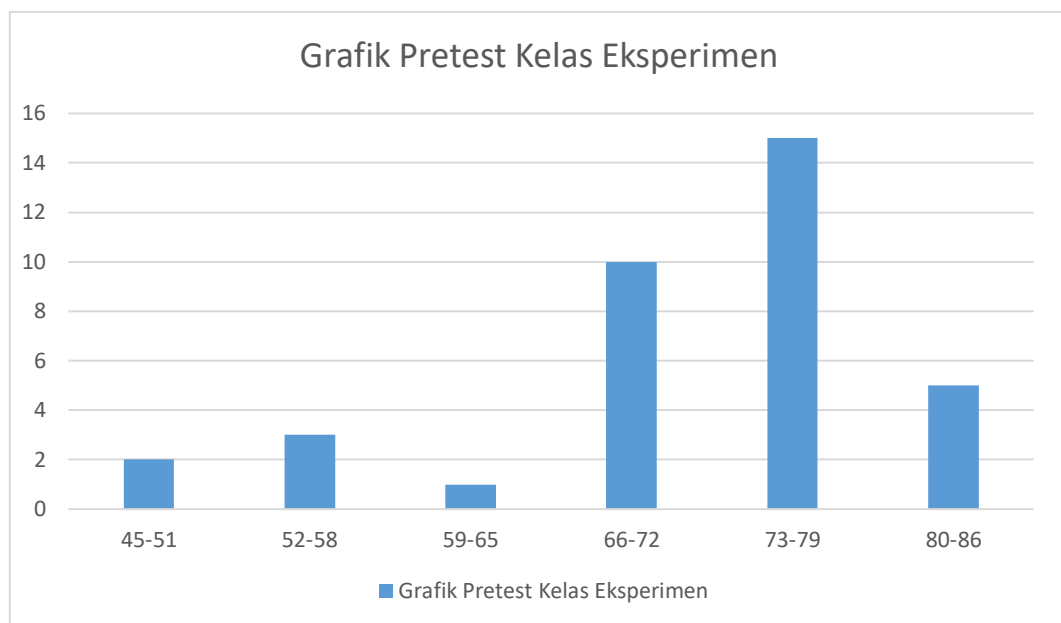


Diagram 4.1 Distribusi frekuensi dalam bentuk grafik pada pre-test kelas eksperimen

c. Pembelajaran Kegiatan Pre-test Kontrol

Kelas kontrol merupakan kelas pembanding untuk melihat kenaikan signifikansi pada minat belajar siswa, Adapun kegiatan pembelajaran sebelum perlakuan (pre-test) pada kelas kontrol yang dilakukan dan dijelaskan, sebagai berikut:

Tabel 4.12 Langkah-Langkah Pembelajaran Kelas Kontrol (Pretest)

Kegiatan Pembelajaran	
Pendahuluan	1. Guru membuka pembelajaran dengan salam, ucapan syukur dan mengawali pembelajaran dengan berdoa bersama peserta didik. 2. Guru memberikan semangat serta motivasi kepada peserta didik sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. 3. Guru mengecek presensi dan kebersihan kelas. 4. Guru Menyampaikan Tujuan Pembelajaran yang akan dicapai pada materi pembelajaran kali ini yaitu, mengahayati, menganalisis dan meneladani nilai sumpah pemuda. 5. Guru mengajak siswa untuk menyimak pembelajaran.
Kegiatan Inti	1. Guru menjelaskan materi tentang Menghargai nilai-nilai sumpah pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini. 2. Siswa menyimak materi yang disampaikan oleh guru tentang nilai-nilai sumpah pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini. 3. Guru mengajukan pertanyaan terkait nilai-nilai sumpah pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini

	4. Guru membimbing kembali peserta didik untuk menampilkan apa yang dia pahami tentang materi.
Penutup	1. Guru memberi apresiasi kepada peserta didik yang terlibat dalam pembelajaran. 2. Guru menyimpulkan materi yang disampaikan. 3. Guru menutup pembelajaran dan berdoa.

d. Skor Pre-Test Kelas Kontrol

Data minat belajar siswa sebelum pembelajaran di kelas kontrol pada tanggal 27 November 2023 dalam bentuk skor dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.13 Skor Minat Belajar Siswa Kelas XI F5 SMA N 4 Kota Jambi

Sebelum Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Kontrol

NO	NAMA	SKOR
1	Ahmad fadil	76
2	Aisyah widia wati	76
3	Alifkha suja pratama	76
4	Arel	51
5	Cairul Insani	75
6	Cherly Ami Wulandari	75
7	Cheza syahrena	74
8	Divani Afriyanti	74
9	Farel Salvi	73
10	Irine Monica	73
11	Keysa kenzabrina	74
12	Keysa Aurelia	67
13	Keyla Suci Ramadani	41
14	Laiza putri alzahra	73
15	Lintong Januari Siregar	72
16	Lutfiyah rana Tumanggor	72
17	M.Arsyad	67
18	M.Iksan	71
19	Marcel Hasian Bintaris	70
20	Martha Velysia Simanjuntak	44
21	Muhammad Zahran Zaika	66

22	Nabila Zahra	66
23	Nabila Fitriani	66
24	Nabila Intan Rizalde	67
25	Nuzulia Ramadani	69
26	Putri Yana Br Sitorus	67
27	Radja Emanuel Panjaitan	67
28	Rahel Tiur Rosina	76
29	Raisa Dahlia	67
30	Revi Tri Kurniawati	69
31	Salsabila Sativa	69
32	Sari Yanti Elisabet Pardede	60
33	Sarifa Wafiq	69
34	Ungu Viola	31
35	Yeni Angraini Manik	75
36	Zahra zahara	76
Jumlah		2434

(Sumber : Angket Minat Belajar 2023)

Dari data minat belajar dari hasil pre-test di atas pada kelas dan dideskripsikan sebagai berikut:

1. Menentukan Skor terbesar dan terkecil:

Skor terbesar (H) : 76

Skor terkecil (L) : 31

2. Menentukan rentang kelas (R) dengan menggunakan rumus berikut:

$$R = H - L = 76 - 31 = 45$$

3. Menentukan banyak kelas (BK) dengan menggunakan rumus

$$BK = 1 + (3,3 \log (N))$$

$$= 1 + (3,3 \log 36)$$

$$= 6,135$$

$$= 6 \text{ (Pembulatan)}$$

4. Menentukan Panjang Kelas dengan (i) dengan menggunakan rumus:

$$i = \frac{R}{Bk} = \frac{45}{6} = 7,5 \text{ dibulatkan menjadi } (8)$$

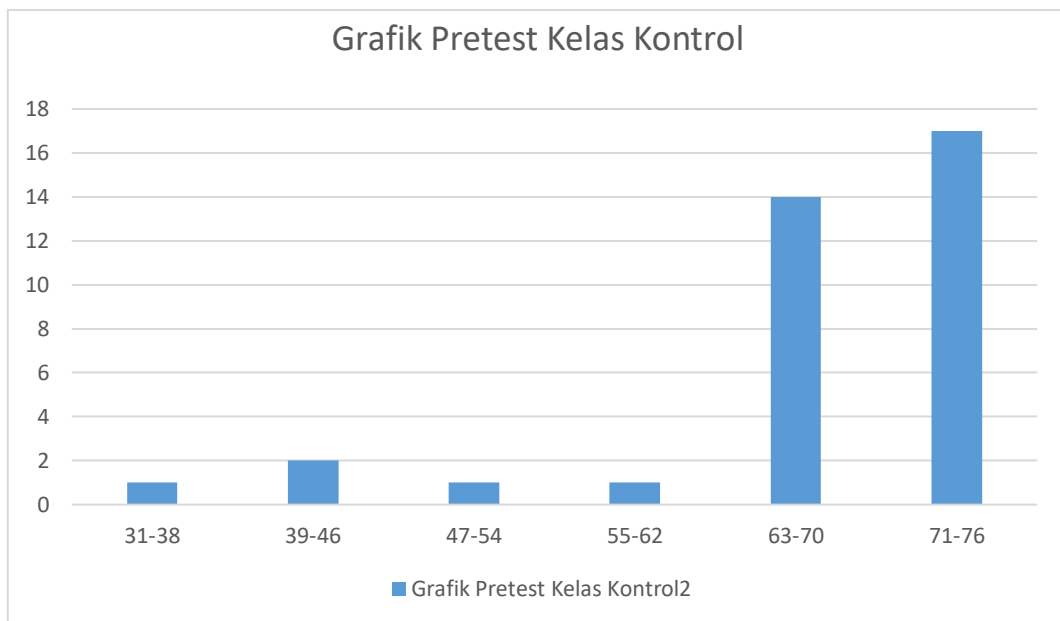
Dari skor dan deskripsi di atas, dapat disusun tabel distribusi frekuensi pengukuran minat belajar sebelum perlakuan (pre-test) media pada kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 4.14 Distribusi Frekuensi Pretest Pada Kelas Kontrol

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	31-38	1	3%
2	39-46	2	5%
3	47-54	1	3%
4	55-62	1	3%
5	63-70	14	39%
6	71-76	17	47%
Jumlah		36	100%

(Sumber : Angket Minat Belajar 2023)

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pre-test kelas eksperimen dan kontrol dapat digambarkan dalam diagram di bawah ini:



Daigram 4.2 Distribusi Frekuensi dalam bentuk grafik pada pre-test kelas kontrol

2. Post-Test Kelas Eksperimen dan Kontrol

a) Kegiatan Pembelajaran Post-Test di kelas Eksperimen

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran (pre-test) selanjutnya melakukan kegiatan pembelajaran (post-test). Untuk menentukan signifikansi peningkatan dan perbandingan pada minat belajar sejarah siswa dengan menggunakan media yang sedang dikembangkan oleh peneliti yakni media video animasi berbasis Animaker. Kegiatan pembelajaran setelah perlakuan di kelas XI F6 yang di jadikan kelas eksperimen pada tanggal 29 November 2023 dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.15 Langkah-Langkah Pembelajaran Kelas Eksperimen (Post-Test)

Kegiatan Pembelajaran	
Pendahuluan	1. Guru membuka pembelajaran dengan salam, ucapan syukur dan mengawali pembelajaran dengan berdoa bersama peserta didik. 2. Guru memberikan semangat serta motivasi kepada peserta didik sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. 3. Guru mengecek presensi dan kebersihan kelas. 4. Guru Menyampaikan Tujuan Pembelajaran yang akan dicapai pada materi pembelajaran kali ini yaitu, menganalisis, menjelaskan dan menegtahui latar belakang, factor, dampak dan jalur yang dilalui bangsa barat untuk dating ke Indonesia.. 5. Guru Menyiapkan sarana dan prasaran berupa laptop dan proyektor. 6. Guru menyiapkan video animasi yang akan ditampilkan secara menyeluruh.

	7. Guru juga menyediakan link video animasi berbasis animaker kepada peserta didik. 8. Guru mengajak siswa untuk menyimak video animasi.
Kegiatan Inti	1. Peserta didik memperhatikan video animasi tentang Menganalisis proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris). 2. Peserta didik diberikan kesempatan menanyakan beberapa point materi yang belum dipahami . 3. Peserta didik kembali melihat, memahami, menganalisis video animasi tentang Menganalisis proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) yang telah disebarakan melalui link video animasi berbasis animaker. 4. Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan dan menganalisis Menganalisis proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) 5. Peserta didik memepersentasikan hasil diskusi kelompok, dengan mengemukakan pendapat dan mengomentari atas persentasi yang telah dilakukan mengenai materi Menganalisis proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) .
Penutup	1. Peserta didik membuat rangkuman materi pembelajaran 2. Guru Memberikan apresiasi kepada peserta didik. 3. Guru menyimpulkan materi yang disampaikan.

	4. Guru menutup pembelajaran dan berdoa.
--	--

b) Skor Post-Test dikelas Eksperimen

Data minat belajar siswa sesudah pembelajaran di kelas eksperimen pada tanggal 29 November 2023 dalam bentuk skor dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.16 Skor Minat Belajar Siswa Kelas XI F6 SMAN 4 Kota Jambi Sesudah Pelaksanaan Pembelajaran di kelas Eksperimen

No	Nama	Skor
1	A.Keshya Salsabila Nordin	104
2	Adinda Desfa Aslam	74
3	Adinda Dwi Noviriyanti	74
4	Agung Prapaska Manihuruk	74
5	Ahmad Alfajri	74
6	Ahmad Fariz Pirmansyah	73
7	Ahmad Fatir	104
8	Alfathir Wiransyah	73
9	Amanda S	72
10	Awa Maulana Yusuf	72
11	Azzahra Salsabila	72
12	Eci Ulan Dari	70
13	Indah Permata Sari	71
14	Iqbal Al Khafi	70
15	Ivander Mahardika Zein	69
16	Julian Pasha Ardany	104
17	M.Farel Erlangga	71
18	M.Khairan Nazran	104
19	M.Zafwan Ardian	68
20	Malik Rasyaf .A	69
21	Muhammad Alfarabi	78
22	Muhammad Atha Zaki	73
23	Muhammad Bagues Prasetyo	75
24	Muhammad Fazul Islami	74
25	Muhammad Firdaus	62
26	Mutiara Rizky Cahyani	104
27	Nabila Histapana	74
28	Najwa Hashifah	74
29	Nurhayah Atiqah Kirani	78
30	Rahma Andani Surya	75

31	Rahmadani	74
32	Ridwan Putra	78
33	Riska Aura	84
34	Rizky Novrianto	79
35	Sabrina	71
36	Zahra Cahyani	104
Jumlah		2819

(Sumber : Angket Minat Belajar 2023)

Dari data minat belajar dari hasil pre-test di atas pada kelas dan dideskripsikan sebagai berikut:

1. Menentukan Skor terbesar dan terkecil:

Skor terbesar (H) : 104

Skor terkecil (L) : 62

2. Menentukan rentang kelas (R) dengan menggunakan rumus berikut:

$$R = H - L = 104 - 62 = 42$$

3. Menentukan banyak kelas (BK) dengan menggunakan rumus

$$BK = 1 + (3,3 \log N)$$

$$= 1 + (3,3 \log 36)$$

$$= 6,135$$

$$= 6 \text{ (Pembulatan)}$$

4. Menentukan Panjang Kelas dengan (i) dengan menggunakan rumus:

$$i = \frac{R}{Bk} = \frac{42}{6} = 7$$

Dari skor dan deskripsi di atas, dapat disusun tabel distribusi frekuensi pengukuran minat belajar sebelum perlakuan (post-test) media pada kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 4.17 Tabel Distribusi Post-Test Kelas Eksperimen

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	62-68	2	5%
2	69-75	23	64%
3	76-82	4	11%
4	83-89	1	3%
5	90-96	0	0%
6	97-104	6	17%
	Jumlah	36	100%

(Sumber : Angket Minat Belajar 2023)

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi post-test kelas eksperimen dan kontrol dapat digambarkan dalam diagram di bawah ini:

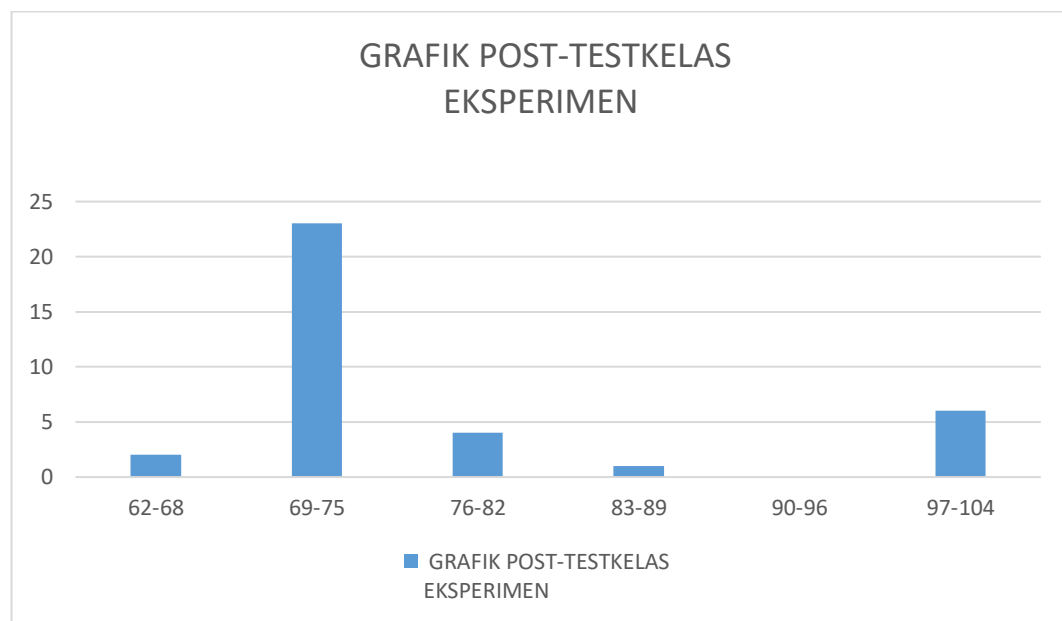


Diagram 4.3 Distribusi frekuensi dalam bentuk grafik pada post-test kelas eksperimen

c) Kegiatan Pembelajaran Post-Test di Kelas Kontrol

Kegiatan pembelajaran di kelas kontrol, untuk langkah-langkah post-test kelas kontrol dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.18 Langkah-langkah pembelajaran kelas kontrol (Post-test)

Kegiatan Pembelajaran	
Pendahuluan	1. Guru membuka pembelajaran dengan salam, ucapan syukur dan mengawali pembelajaran dengan berdoa bersama peserta didik. 2. Guru memberikan semangat serta motivasi kepada peserta didik sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. 3. Guru mengecek presensi dan kebersihan kelas. 4. Guru Menyampaikan Tujuan Pembelajaran yang akan dicapai pada materi pembelajaran kali ini yaitu, menganalisis, menjelaskan dan mengetahui latar belakang, factor, dampak dan jalur yang dilalui bangsa barat untuk dating ke Indonesia.. 5. Guru Menyiapkan sarana dan prasaran berupa laptop dan proyektor. 6. Guru menyiapkan PPT. 7. Guru mengajak siswa untuk menyimak penjelasan guru.
Kegiatan Inti	1. Peserta didik memephrhatikan penjelasan tentang Menganalisis proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris). 2. Peserta didik diberikan kesempatan menanyakan beberapa point materi yang belum dipahami . 3. Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan dan menganalisis

	Menganalisis proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) 4. Peserta didik memepersentasikan hasil diskusi kelompok, dengan mengemukakan pendapat dan mengomentari atas persentasi yang telah dilakukan mengenai materi Menganalisis proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) .
Penutup	5. Peserta didik membuat rangkuman materi pembelajaran 6. Guru Memberikan apresiasi kepada peserta didik. 7. Guru menyimpulkan materi yang disampaikan. 8. Guru menutup pembelajaran dan berdoa.

d) Skor Post-test di kelas Kontrol

Kegiatan Post-test di kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 1 Desember 2023. Adapun data minat belajar sejarah siswa dalam bentuk skor dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.19 Skor Minat Belajar Siswa Kelas XI F5 SMA 4 Kota Jambi Sesudah Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Kontrol

No	Nama	Skor
1	Ahmad Fadil	76
2	Aisyah Widia Wati	76
3	Alifkha Suja Pratama	76
4	Arel	97
5	Cairul Insani	77
6	Cherly Ami Wulandari	76
7	Cheza Syahrena	75
8	Divani Afriyanti	74
9	Farel Salvi	72

10	Irine Monica	72
11	Keysa Kenzabrina	73
12	Keysa Aurelia	59
13	Keyla Suci Ramadani	97
14	Laiza Putri Alzahra	70
15	Lintong Januari Siregar	69
16	Lutfiyah Rana Tumanggor	68
17	M.Arsyad	58
18	M.Iksan	66
19	Marcel Hasian Bintaris	64
20	Martha Velysia Simanjuntak	74
21	Muhammad Zahran Zaika	65
22	Nabila Zahra	66
23	Nabila Fitriani	66
24	Nabila Intan Rizalde	67
25	Nuzulia Ramadani	73
26	Putri Yana Br Sitorus	67
27	Radja Emanuel Panjaitan	68
28	Rahel Tiur Rosina	80
29	Raisa Dahlia	68
30	Revi Tri Kurniawati	68
31	Salsabila Sativa	68
32	Sari Yanti Elisabet Pardede	56
33	Sarifa Wafiq	70
34	Ungu Viola	103
35	Yeni Angraini Manik	73
36	Zahra Zahara	75
Jumlah		2602

(Sumber : Angket Minat Belajar 2023)

Dari data minat belajar dari hasil post-test di atas pada kelas dan dideskripsikan sebagai berikut:

1. Menentukan Skor terbesar dan terkecil:

Skor terbesar (H) : 103

Skor terkecil (L) : 56

2. Menentukan rentang kelas (R) dengan menggunakan rumus berikut:

$$R = H - L = 103 - 56 = 27$$

3. Menentukan banyak kelas (BK) dengan menggunakan rumus

$$\begin{aligned}
 BK &= 1 + (3,3 \log N) \\
 &= 1 + (3,3 \log 36) \\
 &= 6,135 \\
 &= 6 \text{ (Pembulatan)}
 \end{aligned}$$

4. Menentukan Panjang Kelas dengan (i) dengan menggunakan rumus:

$$i = \frac{R}{Bk} = \frac{47}{6} = 7,83 \text{ dibulatkan menjadi } (8)$$

Dari skor dan deskripsi di atas, dapat disusun tabel distribusi frekuensi pengukuran minat belajar sesudah perlakuan (post-test) media pada kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 4.20 Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	56-63	3	8%
2	64-71	15	42%
3	72-79	14	39%
4	80-87	1	3%
5	88-95	0	0%
6	96-103	3	8%
Jumlah		36	100%

(Sumber : Angket Minat Belajar 2023)

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi post-test kelas eksperimen dan kontrol dapat digambarkan dalam diagram di bawah ini:

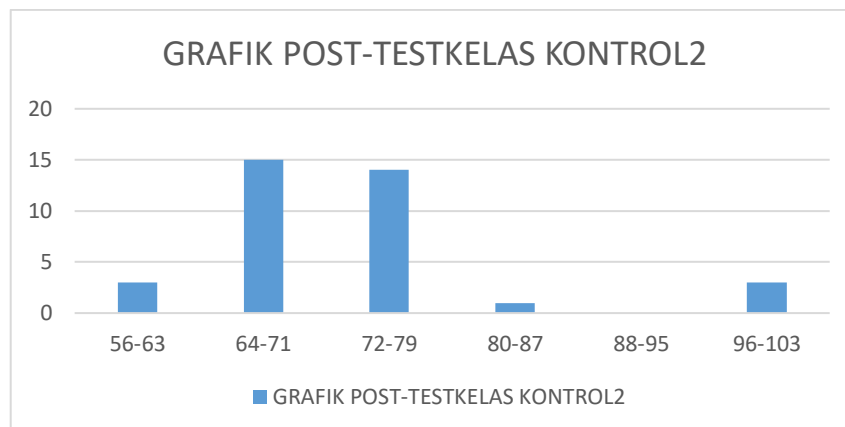


Diagram 4.4 Distribusi frekuensi dalam bentuk grafik pada post-test kelas kontrol

4.1.6 Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi adalah untuk melihat apakah media pembelajaran yang dikembangkan berhasil, layak atau tidak digunakan. Pada kelayakan media terdapat pengukuran keefektifan media terhadap hasil belajar siswa menggunakan pre-test dan post-test. Tes pre-test diberikan pada saat sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada dua kelompok kelas yaitu kelompok Eksperimen (kelas XI F6) dan kelompok kontrol (kelas XI F5). Hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum dilakukan perlakuan. Sedangkan post-test dilakukan pada saat setelah dilakukan perlakuan. Hal ini bertujuan untuk melihat tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil kognitif. Selanjutnya hasil pre-test dan post-test kedua kelompok kelas ini dibandingkan untuk menentukan prestasi belajar berdasarkan objek penelitian. Pengukuran kemampuan hasil belajar diukur dengan menggunakan soal-soal latihan. Kategori menentukan keberhasilan

penelitian peserta didik secara individu dengan baik jika hasil belajar diatas 85%. Kemudian untuk nilai ketuntasan hasil belajar sejarah, setiap siswa harus mencapai skor 70.

Evaluasi juga dilakukan disetiap tahapan pengembangan model ADDIE dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Evaluasi dilakukan dalam 2 bentuk yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Evaluasi formatif dilakukan pada tahapan-tahapan pengembangan. Pada tahap pertama analisis, evaluasi dilakukan untuk dapat mengetahui permasalahan yang menjadi latar belakang dan dilakukannya pengembangan media video animasi berbasis animaker ini. Tahapan kedua desain, evaluasi dilakukan untuk menilai desain atau rancangan awal media yang akan dibuat. Pada tahap pengembangan evaluasi dilakukan oleh tim validator materi dan validator media, bertujuan untuk mengetahui layak atau tidak sesuatu media pembelajaran yang dikembangkan serta materi yang terdapat didalamnya.

Selanjutnya evaluasi sumatif dilakukan setelah tahapan pengembangan selesai secara keseluruhan. Produk yang telah dilakukan validitas dengan tim ahli materi dan media maka selanjutnya di uji cobakan kelompok kecil berjumlah 10 orang peserta didik dan untuk melihat respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan dan nantinya sebagai penyempurnaan produk media video animasi berbasis animaker ini. Selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar berjumlah 30 orang siswa, pada tahapan evaluasi sumatif ini bertujuan untuk

melihat kelayakan media video animasi berbasis animaker yang dikembangkan berdasarkan respon yang diberikan oleh siswa kelompok besar.

Dari penyebaran angket kepada peserta didik dalam proses evaluasi sumatif maka didapat hasil bahwa media video animasi berbasis Animaker yang dikembangkan dikategorikan layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran sejarah.

4.1.7 Uji Kesetaraan

4.1.7.1 Hasil Uji Validitas Instrumen

Uji validitas instrument menggunakan alat bantu SPSS V.26. Item angket pada uji validitas dikatakan valid apabila nilai $r_{hit} > r_{tab}$ dengan signifikansi 5%. Adapun hasil validitas angket minat belajar siswa ialah sebagai berikut:

Tabel 4.21 Hasil Validitas Instrumen

No Item	Rhit	r _{tab}	Keterangan
Item 1	0,457	0,3202	Valid
Item 2	0,369	0,3202	Valid
Item 3	0,349	0,3202	Valid
Item 4	0,335	0,3202	Valid
Item 5	0,483	0,3202	Valid
Item 6	0,410	0,3202	Valid
Item 7	0,419	0,3202	Valid
Item 8	0,393	0,3202	Valid
Item 9	0,319	0,3202	Tidak Valid
Item 10	0,430	0,3202	Valid
Item 11	0,424	0,3202	Valid
Item 12	0,377	0,3202	Valid
Item 13	0,148	0,3202	Tidak Valid
Item 14	0,042	0,3202	Tidak Valid
Item 15	0,274	0,3202	Tidak Valid
Item 16	0,377	0,3202	Valid

Item 17	0, 132	0,3202	Tidak Valid
Item 18	0, 313	0,3202	Tidak Valid
Item 19	0, 261	0,3202	Tidak Valid
Item 20	0, 322	0,3202	Valid
Item 21	0, 009	0,3202	Tidak Valid
Item 22	0, 163	0,3202	Tidak Valid
Item 23	0, 221	0,3202	Tidak Valid
Item 24	0, 343	0,3202	Valid
Item 25	0, 686	0,3202	Valid
Item 26	0, 627	0,3202	Valid
Item 27	0, 003	0,3202	Tidak Valid
Item 28	0,084	0,3202	Tidak Valid
Item 29	0,326	0,3202	Valid
Item 30	0,296	0,3202	Valid
Item 31	0,413	0,3202	Valid
Item 32	0,480	0,3202	Valid
Item 33	0,395	0,3202	Valid
Item 34	0,320	0,3202	Valid
Item 35	0,471	0,3202	Valid
Item 36	0,347	0,3202	Valid
Item 37	0,793	0,3202	Valid
Item 38	0,405	0,3202	Valid
Item 39	0,035	0,3202	Tidak Valid
Item 40	0,030	0,3202	Tidak Valid

(Sumber : Angekt Minat Belajar 2023)

Berdasarkan uji validitas butir instrument menunjukkan bahwa dari 40 butir item soal terdapat 26 butir yang memenuhi kriteria valid diantaranya:(1,2,3,4,5,6,7,8,10,11,12,16,20,24,25,26,29,30,31,32,33,34,35, 36,37,38). Dua puluh enam butir item tersebut sudah mewakili tiap indikator minat belajar Yolviansyah, (2021 : 18) yaitu : 1)Peserta didik memiliki keinginan untuk mengikuti pembelajaran dikelas. 2)Peserta didik memiliki perasaan senang selama mengikuti kegiatan pembelajaran. 3) Peserta didik fokus selama pembelajaran. 4)Tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. 5)Peserta didik giat dan tekun dalam pembelajaran. 6)Peserta didik rajin mengerjakan tugas. 7)Peserta didik menaati peraturan yang berlaku.

4.1.7.2 Hasil uji Reabilitas

Pada uji reliabilitas ini menggunakan rumus *alpha Cronbach*. Instrumen dikatakan reliabel apabila nilai alpha lebih besar dari rtab (0,374). Hasil perhitungan reliabilitas data menggunakan SPSS V.26 yaitu:

Tabel 4.22 Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.912	26

Tabel 4.23 Keputusan uji Reabilitas

Variable	Rhit	Rtab	Keterangan
Y (minat)	.912	0,320	Realible

semua angket dalam penelitian ini bersifat reliabel (konsisten).

4.1.7.3 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data yang diperoleh tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus Kolmogorov Smirnov dalam perhitungan menggunakan *software* SPSS V.26. Pada penelitian ini, data yang terkumpul yaitu data tentang penggunaan media video animasi berbasis Animaker terhadap peningkatan minat belajar sejarah siswa kelas XI F6 SMA 4 Kota Jambi. Data yang diperoleh dianalisis uji normalitasnya dengan menggunakan Uji Kolmogorov Smirnov menggunakan SPSS 26. Adapun keputusan uji normalitas dirumuskan sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi uji $> 0,05$ H_0 diterima, maka sampel yang berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi uji $< 0,05$ H_0 ditolak, maka sampel berdistribusi tidak normal.

Tabel 4.24 Hasil uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistik	Df	Sig.
Post-Kontrol	.090	36	.195
Post-Eksperimen	.087	36	.200

(Sumber: SPSS V.26 Kolmogorov-Smirnov)

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel ringkasan di atas, terlihat bahwa data pre-test dan post-test minat belajar sejarah baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai Sig lebih besar dari nilai alpha (0,05). Kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,200 > 0,05$ dan kelas kontrol sebesar $0,195 > 0,05$. Maka dapat penulis simpulkan bahwa kelompok data tersebut berdistribusi normal.

4.1.7.4 Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas dan diketahui bahwa data yang didapat berdistribusi normal, selanjutnya ada uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh bersifat homogen atau tidak homogen. Adapun dasar pengambilan keputusan pada uji homogenitas menurut Widiyanto dalam (Artha, 2021:44) adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikan atau Sig. $< 0,05$, maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama (tidak homogen)

2. Jika nilai signifikan atau Sig. > 0,05, maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (homogen).

Tabel 4.25 Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Nilai Sejaarah	Based on Mean	.407	1	70	.526
	Based on Median	.506	1	70	.479
	Based on Median and with adjusted df	.506	1	69.858	.479
	Based on trimmed mean	.469	1	70	.496

(Sumber: SPSS V.26)

Berdasarkan hasil dari test of homogeneity of variances dengan One-way Anova menggunakan SPSS V.26 di atas, hasil uji homogenitas dengan nilai signifikananya (.526) dibaca = 0,526 > lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa kelompok data tersebut bersifat homogen.

4.1.7.5 Uji t (*Independent Sample Test*)

Uji-t dilakukan untuk menguji keefektifan dari uji normalitas dan homogenitas, pada tahap terakhir adalah menguji hipotesis efektivitas yaitu uji-t dengan Independent Sample T Test. Perhitungan hasil uji dapat diketahui pada tabel hasil dan deskripsi di bawah ini:

Tabel 4.26 Ringkasan Skor Rata-rata

		Group Statistics			
PRE-TEST	KELAS	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
MINAT BELAJAR	KELAS EKSPERIMEN	36	65.6944	9.57323	1.59554
	KELAS KONTROL	36	65.0000	10.55597	1.75933

Independent Samples Test							
Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means			
F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference

								Differen ce	Lower	Upper
MINAT BELAJAR	Equal variances assumed	.407	.526	.292	70	.771	.69444	2.37508	-4.04249	5.43138
	Equal variances not assumed			.292	69.34 2	.771	.69444	2.37508	-4.04328	5.43217

(Sumber: SPSS V.26)

Dari hasil uji Independent sample t test didapatkan nilai F sebesar ,407 dengan taraf signifikansi sebesar 0,526 ($0,526 > 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama. Sedangkan nilai sig dari uji t yang sudah dilakukan adalah ,526 (dibaca= 0,526). Dari data di dapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa rerata kompetensi kelas eksperimen (Pre-Test) dan kontrol (Pre-Test) sama .

4.1.8 Uji Efektifitas

Uji efektivitas ini diperlukan untuk menentukan keefektifan produk yang dikembangkan. Dengan menggunakan software SPSS V.26, data yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dan kontrol. Peneliti ingin membandingkan skor rata-rata kelompok eksperimen dan kontrol. Serta kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. Sehingga uji-t didasarkan pada pertimbangan:

4.1.8.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan bantuan SPSS V.26 dengan teknik Kolmogorov-Smirnov. Data uji normalitas, homogenitas dan Uji-t (*Independent Sample T test*) ini yaitu data dari Skor Post-test di kelas

eksperimen dan kelas kontrol, Hasilnya dapat dilihat pada ringkasan output dan deskripsi di bawah ini:

Tabel 4.27 Ringkasan Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		36
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	8.37790843
Most Extreme Differences	Absolute	.090
	Positive	.090
	Negative	-.070
Test Statistic		.090
Asymp. Sig. (2-tailed)		.195 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

(Sumber: SPSS V.26)

Berdasarkan hasil uji normalitas yang tersedia di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,195 pada kelas kontrol. Dari data tersebut, dapat dikatakan bahwa kedua data tersebut memiliki nilai signifikansi $> 0,05$. Sehingga dapat peneliti simpulkan bahwa data tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

4.1.8.2 Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas, maka akan melakukan tahap uji homogenitas untuk mengetahui apakah data yang diuji bersifat homogen atau tidak. Adapun hasil perolehan uji statistik yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.28 Ringkasan Out Put Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Nilai Sejaarah	Based on Mean	.407	1	70	.526
	Based on Median	.506	1	70	.479
	Based on Median and with adjusted df	.506	1	69.858	.479
	Based on trimmed mean	.469	1	70	.496

(Sumber: SPSS V.26)

4.1.8.3 Uji T (*Independent Sample Test*)

Setelah uji prasyarat terpenuhi untuk menguji efektivitas yaitu normalitas dan homogenitas, tahap terakhir menguji hipotesis efektivitas yaitu uji-t dengan *Independent Sample Test*. Perhitungan hasil uji dapat diketahui pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.29 Ringkasan Output Uji T (Efektifitas)

Group Statistics					
PRE-TEST	KELAS	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
MINAT BELAJAR	KELAS EKSPERIMEN	36	65.6944	9.57323	1.59554
	KELAS KONTROL	36	65.0000	10.55597	1.75933

(Sumber: SPSS V.26)

Tabel 4.30 Hasil Uji Efektifitas
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differen ce	Std. Error Differen ce	95% Confidence Interval of the Difference	
MINAT BELAJAR	Equal variances assumed	.407	.526	.292	70	.771	.69444	2.37508	-4.04249	5.43138
	Equal variances not assumed			.292	69.34 2	.771	.69444	2.37508	-4.04328	5.43217

(Sumber: SPSS V.26)

Nilai Sig dari uji-t yang diperoleh adalah sebesar ,526 (dibaca = 0,526).

Dikarenakan taraf Sig. (2-tailed) < 0,025 maka berdasarkan kriteria tersebut dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima.

4.1.8.4 Uji Peningkatan

Uji peningkatan dilakukan untuk mengetahui pengaruh positif dan signifikansi sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media video animasi berbasisi Animaker. Uji-t yang dipilih yaitu *Paired Samples T Test*, dengan mengolah data-data yang diperoleh dari hasil pre-test maupun post-test pada kelas eksperimen. Uji ini dilakukan menggunakan SPSS V.26.

4.1.8.5 Uji Normalitas

Uji prasyarat yang wajib dilakukan pertama ialah uji normalitas Uji normalitas penelitian ini menggunakan teknik Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS V.26.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		36
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.57563102
Most Extreme Differences	Absolute	.087
	Positive	.087
	Negative	-.076
Test Statistic		.087
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

(Sumber: SPSS V.26)

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas, diperoleh nilai signifikansi yang di dapat sebesar 0,200 pada kelas eksperimen. Sehingga, dapat dikatakan bahwa kedua data tersebut memiliki nilai taraf signifikansi > 0,05. Sehingga dapat penulis simpulkan bahwa data tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

4.1.8.6 Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas, tahap uji yang akan dilakukan selanjutnya adalah uji homogenitas untuk mengetahui apakah data yang diuji bersifat homogen atau tidak. Adapun perolehan uji statistik homogenitas dapat dilihat pada tabel dan deskripsi di bawah ini:

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL SEJARAH	Based on Mean	.317	1	70	.575
	Based on Median	.340	1	70	.562
	Based on Median and with adjusted df	.340	1	68.546	.562
	Based on trimmed mean	.369	1	70	.546

(Sumber: SPSS V.26)

Berdasarkan output dari test of homogeneity of variance menggunakan SPSS V.26 di atas, didapatkan hasil uji homogenitas dengan taraf signifikansinya (.575 dibaca = 0,575), artinya $0,575 > (lebih\ lebih\ besar)$ dari 0,05, maka dapat penulis simpulkan bahwa kelompok data tersebut berasal dari populasi berdistribusi **homogen**.

4.1.8.7 Uji T (Paired Sampel T Test)

Setelah data diketahui berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya data di uji menggunakan uji-t dengan *Paired Sampel T Test*. Hasil uji-t dijabarkan pada tabel output dan deskripsi dibawah ini:

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	65.6944	36	9.57323	1.59554
	POSTTEST	78.6111	36	8.66941	1.44490

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTTEST	36	-.134	.435

Paired Samples Test

		Paired Differences							Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	
Pair					Lower	Upper			
1	PRETEST - POSTTEST	-12.916	13.75162	2.29194	-17.56955	-8.26379	-5.636	35	.000
		67							

(Sumber: SPSS V.26)

Berdasarkan output Pair 1, diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Oleh karena nilai uji-T lebih kecil dari nilai taraf signifikansi, maka disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dan dari tabel yang tersedia di atas, dapat penulis simpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media video animasi berbasis animaker. Sehingga media ini dapat dikatakan berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar sejarah pada kelas XI F6 di SMA N 4 Kota Jambi.

Berdasarkan analisis diatas, telah terbukti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media video animasi berbasis animaker dan penggunaan media yang hanya menggunakan buku paket oleh guru pada kelas XI F5 dan XI F6 SMA N 4 Kota Jambi. Hal ini juga tentunya meningkatkan minat belajar peserta didik Kenaikan rata-rata skor sangat tinggi pada kelas eksperimen

yang tidak terjadi pada kelas kontrol pada saat sebelum perlakuan (Pre-test) ini terbukti bahwa melalui penggunaan media video animasi berbasis animaker membantu dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media video animasi berbasis Animaker. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development* atau *R&D*) yang mengacu pada model ADDIE. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah (*Analysis* (menganalisis), *Design* (merancang), *Development* (Mengembangkan), *Implementation* (melaksanakan), *Evaluation* (mengevaluasi).

Tahap *Analysis* (menganalisis) dilakukan dengan mengidentifikasi dan menganalisis masalah. Dalam tahap ini terdapat beberapa langkah diantaranya analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis tujuan, analisis materi. serta perumusan tujuan pembelajaran. Hasil yang didapat dari tahap analisis ini ditemukan permasalahan yang memerlukan dikembangkannya media pembelajaranyang dapat di akses dimanapun dan kapanpun serta sesuai dengan perkembangan pada masa sekarang. Sehingga peneliti mencari solusi pengembangan pada media pembelajaran, Nurrita (2018 : 177-178) memiliki peranan serta memberikan manfaat memperjelas materi saat pembelajaran

dikelas, membangkitkan minat belajar dalam pembelajaran dikelas, mengatasi problematika dikelas seperti masalah efesiensi waktu, indera, dan ruang, memperoleh pengalaman yang sama mengenai materi pembelajaran yang disajikan. Pengembangan media yang peneliti pilih adalah media video animasi berbasis animaker. Animaker adalah perangkat lunak animasi video DIY memiliki basis *cloud*.

Animaker merupakan *software* web online yang dapat digunakan membuat video animasi menggunakan karakter dan template yang telah dibuat sebelumnya. Selain itu dalam pembuatan video animasi menggunakan animaker dilengkapi dengan fitur-fitur animasi tulisan tangan, efek transisi, ikon-ikon, animasi kartun, latar belakang musik, dan lain-lain. Dalam membuat media video animasi ada beberapa tahapan yaitu: 1) memilih template, 2) Edit Slide, 3) desain, 4) masukkan audio dan music, 5) timeline, 6) klik ekspor, 7) Download MP4.

Media Video Animasi berbasis Animaker yang dikembangkan memaparkan materi Penjelajahan Samudera, Alasan memilih materi ini adalah sesuai dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar sejarah dikarenakan dalam materi tersebut dapat memacu semangat peserta didik guna membangun wawasan yang baik.

Tahap *Design* (merancang) ialah merancang media yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini, terdapat beberapa langkah

diantaranya, tahap awal dalam pembuatan media video animasi berbasis alah mencari sumber sumber referensi berupa buku, jurnal, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan materi Penjelajahan Samudera, Lalu mencari template yang sesuai Format yang diinginkan. Dalam pembuatan media video animasi berbasis animaker, juga mencari dan mengumpulkan animasi, gambar, dan musik pengiring untuk melengkapi serta menyusun media pembelajaran. Animasi gambar digunakan untuk petunjuk materi pada media pembelajaran sedangkan musik pengiring digunakan sebagai pelengkap dalam media pembelajaran sehingga memiliki daya tarik tersendiri untuk menarik perhatian siswa.

Tahap *Development* (pengembangan) bertujuan untuk menghasilkan produk jadi berupa media pembelajaran yang telah melalui revisi ahli materi dan ahli media. Validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dilakukan untuk mengetahui kekurangan atau kelemahan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah media divalidasi dan diberi komentar dan/atau saran oleh ahli media dan ahli materi kemudian dilakukan tahap revisi. Revisi dilakukan untuk penyempurnaan dan perbaikan produk media. Setelah tahap revisi selesai maka media di uji cobakan kepada sampel penelitain yakni kelas XI F6 SMA 4 Kota Jambi sebagai sampel kelas eksperimen. Uji coba pengembangan dilakukan untuk mengetahui respon atau

tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tahap *Implementation* (Melaksanakan) Pada tahap implementasi, produk yang telah divalidasi, dinilai dan dinyatakan layak oleh tim validasi ahli materi, ahli media dan uji coba, maka tahap selanjutnya adalah pelaksanaan media video animasi berbasis animaker yang akan diimplementasikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dan melakukan pembelajaran dengan tahapan sebelum perlakuan (pre-test) dan sesudah perlakuan (post-test) pada kelas eksperimen dan kontrol. Pada pelaksanaan Post-test, kelas eksperimen menggunakan media video animasi berbasis animaker dan kelas kontrol menggunakan media PPT biasa. Setelah itu dapat mengetahui efektif atau tidaknya media video animasi berbasis animaker dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Tahap Terakhir adalah *Evaluation* (Mengevaluasi) Tahap evaluasi adalah untuk melihat apakah media pembelajaran yang dikembangkan berhasil, layak atau tidak digunakan. Evaluasi dilakukan bisa disetiap tahapan pengembangan model ADDIE dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Evaluasi dilakukan dalam 2 bentuk yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Evaluasi formatif dilakukan pada tahapan-tahapan pengembangan. Pada tahap pertama analisis, evaluasi dilakukan

untuk dapat mengetahui permasalahan yang menjadi latar belakang dan dilakukannya pengembangan media video animasi berbasis animaker ini. Tahapan kedua desain, evaluasi dilakukan untuk menilai desain atau rancangan awal media yang akan dibuat. Pada tahap pengembangan evaluasi dilakukan oleh tim validator materi dan validator media.

Dan evaluasi sumatif dilakukan setelah tahapan pengembangan selesai secara keseluruhan. Produk yang telah dilakukan validitas dengan tim ahli materi dan media maka selanjutnya di uji cobakan kelompok kecil berjumlah 10 orang peserta didik dan untuk melihat respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan dan nantinya sebagai penyempurnaan produk media video animasi berbasis animaker. Selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar berjumlah 30 orang siswa, pada tahapan evaluasi sumatif ini bertujuan untuk melihat kelayakan media video animasi berbasis animaker yang dikembangkan berdasarkan respon yang diberikan oleh siswa kelompok besar.

Dari penyebaran angket kepada siswa dalam proses evaluasi sumatif maka didapat hasil bahwa media pembelajaran video animasi berbasis animaker yang dikembangkan dikategorikan layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran sejarah.

4.2.2 Efektifitas Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Animaker

Uji efektivitas dilakukan untuk membandingkan perolehan hasil post-test kelas eksperimen dan post-test kelas kontrol. Uji efektivitas ini dilakukan dengan Uji T (*Independent Sample T Test*). Sebelum dilakukan uji-t, uji prasyarat yang wajib dilakukan adalah uji normalitas dan uji homogenitas.

Pada tahap uji normalitas dilakukan menggunakan bantuan SPSS V.26 dengan teknik Kolmogorov-Smirnov. Hasil uji normalitas yang di dapatkan ialah nilai signifikansi sebesar 0,195 pada kelas kontrol dan nilai signifikansi sebesar 0,200 pada kelas eksperimen. Dari data tersebut, dapat dikatakan bahwa kedua data tersebut memiliki nilai taraf signifikansi $> 0,05$. Sehingga dapat penulis simpulkan bahwa data tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Setelah data terdistribusi normal, tahap selanjutnya adalah uji homogenitas. Uji homogenitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diuji bersifat homogen atau tidak. Berdasarkan output dari *test of homogeneity of variance* menggunakan SPSS V.26 di atas, didapatkan hasil uji homogenitas dengan taraf signifikansinya (,575 dibaca = 0,575), artinya $0,575 >$ (lebih besar) dari 0,05 maka dapat penulis simpulkan bahwa kelompok data tersebut berasal dari populasi berdistribusi homogen.

Setelah uji prasyarat terpenuhi untuk menguji efektivitas yaitu normalitas dan homogenitas, tahap terakhir adalah menguji hipotesis efektivitas yaitu uji-t dengan Independent Sample T Test. Perhitungan hasil uji t diperoleh adalah nilai t sebesar ,526. Dikarenakan taraf sig. (2-tailed) $< 0,025$ maka berdasarkan kriteria tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Setelah diketahui media tersebut efektif digunakan, Selanjutnya ialah menguji peningkatan minat belajar siswa. Uji peningkatan dilakukan untuk mengetahui pengaruh positif dan signifikansi sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan video animasi berbasis animaker pada kelas eksperimen. Uji-t yang digunakan adalah *Paired Samples T Test*, dengan mengolah data-data yang diperoleh dari hasil pre-test maupun post-test pada kelas eksperimen. Uji ini dilakukan menggunakan SPSS V.26.

Uji prasyarat yang wajib dilakukan pertama ialah uji normalitas Uji normalitas penelitian ini menggunakan teknik Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS V.26. Berdasarkan hasil uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi yang di dapat sebesar 0,195 pada pre-test eksperimen dan 0,200 pada post-test eksperimen. Sehingga, dapat dikatakan bahwa kedua data tersebut memiliki nilai taraf signifikansi $> 0,05$. Sehingga dapat penulis simpulkan bahwa data tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Setelah data terdistribusi normal, tahap selanjutnya adalah uji homogenitas. Uji homogenitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diuji bersifat homogen atau tidak. Adapun perolehan uji statistik homogenitas yang didapat dari SPSS V.26. ialah taraf signifikansinya ($,575$ dibaca $= 0,575$), artinya $0,575 >$ (lebih lebih besar) dari $0,05$, maka dapat penulis simpulkan bahwa kelompok data tersebut berasal dari populasi berdistribusi homogen.

Setelah data diketahui berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya data di uji menggunakan uji-t dengan *Paired Sampel T Test*. Hasil uji-t yang didapat berdasarkan *output pair 1*, diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,000$ lebih kecil dari $0,05$ ($0,000 < 0,05$). Oleh karena nilai uji T lebih kecil dari nilai taraf signifikansi, maka disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dan dari tabel yang tersedia di atas, dapat penulis simpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media video animasi berbasis animaker. Sehingga media ini dapat dikatakan berpengaruh dalam meningkatkan minat sejarah siswa di kelas XI F6 di SMA 4 Kota Jambi.

Berdasarkan analisis di atas, telah terbukti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media video animasi berbasis animaker dan penggunaan media yang hanya menggunakan buku paket yang hanya dipakai oleh guru pada kelas

XI F5 dan F6 SMAN 4 Kota Jambi. Hal ini tentunya juga meningkatkan minat belajar peserta didik. Kenaikan rata-rata skor sangat tinggi pada kelas eksperimen yang tidak terjadi pada kelas kontrol pada saat sebelum perlakuan (Pre-test) ini terbukti bahwa melalui penggunaan media video animasi berbasis animaker membantu dalam meningkatkan minat belajar siswa.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

5.1 SIMPULAN

Hasil pengembangan media video animasi berbasis animaker materi Penjelajahan Samudera. Dibuat dan didesain dengan menggunakan Software Animaker. Dari hasil penelitian dan pengembangan maka dapat disimpulkan bahwa:

Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI SMA 4 Kota Jambi. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri 5 tahapan, yaitu: Analisis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Prosedur pengembangan media video animasi berbasis Animaker ini, tahap awal yang harus dipersiapkan adalah membuat akun Animaker kemudian membuka software online animaker melalui website seperti Animaker.com . setelah itu melakukan pengeditan dengan menggunakan koneksi internet yang lancar dalam proses pengeditan, lalu pemilihan template dan melakukan pengeditan dan desain sesuai naskah/scrip media yang sudah dirancang. Setelah selesai, export dan download ke MP4 dan video siap digunakan. Melakukan validasi ahli materi dan media serta melakukan uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar.

Untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan, peneliti menggunakan perhitungan melalui Uji T dengan Uji Independent Sample T-Test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. diperoleh hasil $\text{sig } 0,000 < 0,025$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sejarah berbasis

Powtoon untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XI F6 SMA 4 Kota Jambi efektif untuk diterapkan.

5.2 IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian dari pengembangan media video animasi berbasis animaker untuk meningkatkan minat belajar sejarah kelas XI SMA 4 Kota Jambi. Adapun implikasi penelitian sebagai berikut:

5.2.1 Implikasi Teoritis

Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media video animasi berbasis animaker dapat menarik perhatian serta meningkatkan minat belajar jika diterapkan dalam proses pembelajaran sejarah.

5.2.2 Implikasi Praktis

Hasil Penelitian pengembangan media video animasi berbasis animaker untuk meningkatkan minat belajar sejarah kelas XI SMA 4 Kota Jambi. dapat digunakan sebagai inovasi baru pada guru, khususnya guru sejarah dapat memperhatikan kebutuhan Peserta didik. Penggunaan pada media ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran agar dapat menarik perhatian Peserta didik.

5.3 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat berbagai aspek yang dapat diangkat sebagai saran yang baik bagi guru, siswa, dan peneliti. Adapun saran-saran yang ingin penulis sampaikan, yaitu:

1. Bagi Guru

Media Video Animasi Berbasis Animaker, media ini dapat menjadi masukan untuk menambah pemilihan media dan strategi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran sejarah serta media yang digunakan lebih kreatif, inovatif dan dapat memberikan dampak besar terhadap pembelajaran sejarah di sekolah.

2. Bagi Peserta Didik

Memperbaiki gaya belajar peserta didik yang cenderung lebih kurang fokus terhadap media pembelajaran yang sering guru gunakan selama ini, meningkatkan dan memunculkan minat belajar siswa dan diharapkan para siswa lebih mudah serta tingkat minat belajar sejarah lebih meningkat dari sebelumnya.

3. Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah agar dapat meningkatkan kualitas dan semangat pada guru dan siswa dalam proses pembelajaran, sebagai inovasi baru dan melatih kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Penerapan media video animasi berbasis animaker pada proses pembuatannya termasuk mudah karena pada proses pengeditan memiliki fitur-fitur yang lengkap sebagai aplikasi editing dan ditambah lagi proses pembuatan tidak membutuhkan waktu lama hanya saja dalam pembuatan scrip/naskah yang membutuhkan ide dalam merancangnya.

DAFTAR PUSTAKA

I. BUKU

- Arikunto, S. (2010). *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 173.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*.
- Ghozali, I. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*.
- Heri, S. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah; Isu, Gagasan Dan Strategi Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- Iskandar, A., Sudirman, A., Safitri, M., Sulaiman, O. K., Ramadhani, R., Wahyuni, D., ... & Simarmata, J. (2020). *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK*. Yayasan Kita Menulis.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nuryadi, N., Astuti, T. D., Sri Utami, E., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statstk Penelitian*.
- Primasari, R., & Herlanti, Y. (2014). *Penggunaan Media Pembelajaran Di Madrasah Aliah Negeri Se-Jakarta Selatan*.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar (Cetakan 24)*. Jakarta: Rajawali Pers, 246.
- Sari, S., Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah, F. S. (2019). *Modul Media Pembelajaran*.
- Setyosari, H. P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Prenada Media.
- Sujarweni. 2018. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Deepublish.
- Susanto. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah; Isu, Gagasan Dan Strategi Pembelajaran*. Aswaja Pressindo
- Triwiyanto, T. (2021). *Pengantar Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wibawanto, W., & Ds, S. S. M. (2017). *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.
- Yudianto, A. (2017). *Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran*.

II. JURNAL

- Abadi, A. P. (2020). Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1d).
- Afridzal, A. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 231-247.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19-23.
- Al-Mahiroh, R. S., & Suyadi, S. (2020). Kontribusi Teori Kognitif Robert M. Gagne Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 12(2), 117-126.
- Amalia, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Platform Powtoon Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Computing And Education Technology Journal*, 1, 1-10.
- Anggraini, R. A., Yuhelman, N., & Ningsih, J. R. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi Kinemaster Pada Materi Hidrokarbon Di SMAN 1 Inuman. *Journal Of Chemistry Education And Integration*, 1(1), 26-33.

- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9-18.
- Arywiantari, D., Agung, A. A. G., & Tastra, I. D. K. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Model 4D Pada Pembelajaran IPA Di SMP Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 3(1).
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika. *SPEJ (Science And Physic Education Journal)*, 2(2), 52-60.
- Defi, A. N., & Faiza, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 9(2), 112-118.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, And Vocational Education)*, 2(2), 204-210.
- Fathonah, F. S. (2016). Penerapan Model Poe (Predict-Observe-Explain) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 171-178.
- Febriyona, C., Supartini, T., & Pangemanan, L. (2019). Metode Pembelajaran Dengan Media Lagu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Firman Tuhan. *Jurnal Jaffray*, 17(1), 123-140.
- Fimansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, 3(1).
- Gaol, N. T. L. (2020). Sejarah Dan Konsep Manajemen Pendidikan. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 13(1), 79-88.
- Hamka, D., & Effendi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar Di Program Studi Pendidikan IPA. *Journal Of Natural Science And Integration*, 2(1), 19-33.
- Hanafi, H. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129-150.
- Hasmori¹, A. A., Sarju, H., Norihan, I. S., Hamzah, R., & Saud, M. S. (2011). Pendidikan, Kurikulum Dan Masyarakat: Satu Integrasi. *Journal Of Edupres*, 1, 350-356.

- Hermawan, E., & Sondang, M. S. (2013). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Model Guided Discovery Dengan Model Inquiry Pada Pelajaran Memahami Sifat Dasar Sinyal Audio Di SMK N 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 31-39.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Kuncoro, H. F. T., Anam, S., & Sanusi, M. (2020). Analisis Pengaruh Dana Pihak Ketiga Dan Non Performing Financing Terhadap Return On Asset Pada BPRS Di Indonesia. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Indonesia*, 6(1), 88-94.
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2).
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, S., & Khoirunnisa, K. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III. *BINTANG*, 3(2), 377-386.
- Maghfiroh, Y., & Hardini, A. T. A. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 272-281.
- Mahdalena, M. (2022). Pengaruh Minat Belajar, Dukungan Orang Tua Dan Lingkungan Belajar Terhadap Perilaku Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa (Studi Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4, 5 Dan 6 Pada Sdn Binuang 4 Da. *Kindai*, 18(2), 332-351.
- Mahidin, M. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal Of Science Education)*, 5(1), 72-80.
- Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 173-181.
- Mufti, Y., & Mahmudah, U. (2021, December). Analisis Kebutuhan Pengembangan Aplikasi Android Berbasis Potensi Lokal Sebagai Media Pembelajaran Sains. In *SEMAI: Seminar Nasional PGMI* (Vol. 1, No. 1, Pp. 224-237).
- Nurcholif, D. M., Suartama, I. K., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2021). Belajar Sejarah Dengan E-Learning Berbasis Discovery Learning. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 225-232.
- Nurfitriana, A., Enawaty, E., Harun, A. I., Sahputra, R., & Ulfah, M. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Perkembangan Model Atom. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2434-2453.

- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128-135.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171-187.
- Prasetyo, B., & Baehaqie, I. (2017). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 41-47.
- Prihatini, E. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2).
- Putri, V. A., & Seprina, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Game Fly Spin Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di Sma Negeri 2 Batanghari. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(2), 48-61.
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo* (Doctoral Dissertation, State University Of Surabaya).
- Ratnasari, I. W. (2017). Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 289-293.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (The Impacts Of Students' Learning Interest And Motivation On Their Learning Outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79-92.
- Rosanaya, S. L., & Fitrayati, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2258-2267.
- Sa'adah, I., Pramono, S. E., & Suharso, R. (2017). Pengembangan Media Video Motion Graphic Sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811) Dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Untuk SMA. *Indonesian Journal Of History Education*, 5(1).
- Samura, A. O. (2015). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1).
- Sari, S. L., Widyanto, A. W., & Kamal, S. (2018, April). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Smartphone Pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia Untuk Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 5 Banda Aceh. In *Prosiding Seminar Nasional Biotik* (Vol. 5, No. 1).

- Sayono, J. (2015). Pembelajaran Sejarah Di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis. *Jurnal Sejarah Dan Budaya*, 7(1), 9-17.
- Septiani, I., Lesmono, A. D., & Harimukti, A. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan STEM Pada Materi Vektor Di Kelas X MIPA 3 SMAN 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 64-70.
- Simbolon, N. (2014). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 1(2).
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1).
- Supartini, N. L., & Susanti, L. E. (2021). Implementasi Penggunaan Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Online English For Food And Beverage Service. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 485-492.
- Syardiansyah. 2016. Hubungan Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen (Studi Kasus Mahasiswa Tingkat I EKM A Semester II). *Jurnal Manajemen Dan Keuangan*, Vol.5, No.1. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9061>
- Yudhiyantoro, B. I., Achadi, M. W., Harahap, L., & Apriliani, P. (2022). Hubungan Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 5034-5039.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Yolviansyah, F., Suryanti, S., Rini, E. F. S., Matondang, M. M., & Wahyuni, S. (2021). Hubungan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Fisika Di Sma N 3 Muaro Jambi. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 4(1), 16-25.
- Yuyun, M., & Ardiansyah, M. (2019). Implementasi Kurikulum Muatan Lokal Di Smp Negeri. *Jurnal Administrasi, Kebijakan, Dan Kepemimpinan Pendidikan (JAK2P)*, 2(2), 186-190.
- Zein, M. (2016). Peran Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran. *Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 274-285.
- Zulhelmi, Z., Adlim, A., & Mahidin, M. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal Of Science Education)*, 5(1), 72-80.

III. SKIPSI

Anita, R. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Anekdote Berbasis Animasi Pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan* (Doctoral Dissertation, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan).

Fadilah, S. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android 'Pisera' untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X Iis 2 Man 5 Batanghari* (Doctoral Dissertation, Universitas Jambi).

Paramita H, W., Falihin, D., & Ibrahim, I. (2019). *Minat Dan Prestasi Belajar Studi Anak Wajib Belajar Tingkat Sd Di Pemukiman Rehabilitasi Penyakit Kusta Jl. Dangko Kecamatan Tamalate Kota Makassar* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makassar).

IV. INTERNET

[Animaker Media Pembelajaran Berbasis Web | kumparan.com](https://www.kumparan.com) diakses pada pukul 13.50.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Kegiatan Observasi Awal



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Kampus Pinang Masak Jalan Raya Jambi – Ma. Bulian, KM. 15, Mendalo Indah, Jambi
Kode Pos. 36361, Telp. (0741)583453 Laman. www.fkip.unja.ac.id Email. fkip@unja.ac.id

Nomor : 2971/UN21.3/DL.16/2023
Hal : **Permohonan Izin Observasi**

24 Agustus 2023

Yth. Kepala SMA Negeri 4 Kota Jambi
di-
Tempat

Dengan hormat,

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

Nama : Aldiri Heribertus
NIM : A1A220010
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Pendidikan IPS
Dosen Pembimbing Skripsi : 1. Drs. Budi Purnomo, M.Hum., M.Pd
2. Anny Wahyuni, M.Pd

akan melaksanakan observasi guna untuk penyusunan tugas akhir yang berjudul:
“Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa SMAN 4 Kota Jambi”.

Untuk itu, kami mohon kepada Saudara untuk dapat mengizinkan mahasiswa tersebut mengadakan observasi ditempat yang Saudara pimpin.

Observasi akan dilaksanakan pada tanggal, **28 Agustus s.d 1 September 2023**

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih

a.n. Dekan
Wakil Dekan BAKSI,



Dewa Sarfika, S.S., M.ITS., Ph.D
NIP.198110232005012002



Lampiran 2 Kegiatan Penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS JAMBI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Kampus Pinang Masak Jalan Raya Jambi – Ma. Bullan, KM. 15, Mendalo Indah, Jambi Kode Pos. 36361, Telp. (0741)583453 Laman. www.fkip.unja.ac.id Email. fkip@unja.ac.id										
Nomor : 4616/UN21.3/PT.01.04/2023 Hal : Permohonan Izin Penelitian	17 November 2023										
Yth. KEPALA SMA NEGERI 4 KOTA JAMBI											
Di Tempat											
Dengan hormat, Dengan ini diberitahukan kepada Saudara, bahwa mahasiswa kami atas nama <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 40%;">Nama</td> <td>: Aldiri Heribertus</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: A1A220010</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: Pendidikan Sejarah</td> </tr> <tr> <td>Jurusan</td> <td>: PIPS</td> </tr> <tr> <td>Dosen Pembimbing Skripsi</td> <td>: 1. Drs.Budi Purnomo, M.Hum.,M.Pd 2. Anny Wahyuni, M.Pd</td> </tr> </table> akan melaksanakan penelitian guna penyusunan Skripsi yang berjudul: "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA 4 Kota Jambi" Berkenaan dengan hal tersebut mohon kiranya mahasiswa yang bersangkutan dapat diizinkan melakukan penelitian ditempat yang Saudara pimpin dari tanggal 20 November s/d 11 Desember 2023 Demikian atas bantuan dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih		Nama	: Aldiri Heribertus	NIM	: A1A220010	Program Studi	: Pendidikan Sejarah	Jurusan	: PIPS	Dosen Pembimbing Skripsi	: 1. Drs.Budi Purnomo, M.Hum.,M.Pd 2. Anny Wahyuni, M.Pd
Nama	: Aldiri Heribertus										
NIM	: A1A220010										
Program Studi	: Pendidikan Sejarah										
Jurusan	: PIPS										
Dosen Pembimbing Skripsi	: 1. Drs.Budi Purnomo, M.Hum.,M.Pd 2. Anny Wahyuni, M.Pd										
Wakil Dekan BAKSI,  Datta Sartana, S.S., M.ITs., Ph.D NIR 198110232005012002											
 											

Lampiran 3 Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



**PEMERINTAH PROVINSI JAMBI
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 4 KOTA JAMBI
" AKREDITASI A "**

Jalan Ir. H Juanda Kartawijaya No. 125 Kota Jambi 36126
☎(0741) 61649 Website : sman4_jambi.sch.id , Pos-el: sma4ok@yahoo.co.id



SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.3/177/SMA.4/ XII/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMA Negeri 4 Kota Jambi :

Nama	: NASPRIDINAL, S. Pd., M. Si,
NIP	: 19720414 199802 1 001
Pangkat/Gol	: Pembina/IV a
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SMA Negeri 4 Kota Jambi.

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Aldiri Heribertus
NIM	: AIA220010
Program Studi	: Pendidikan Sejarah
Strata	: S - I

Telah menyelesaikan penelitian berjudul "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA 4 Kota Jambi".

Demikianlah surat ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jambi, 21 Desember 2023



NASPRIDINAL, S. Pd., M. Si

Kepala Sekolah

NIP. 19720414 199802 1 001

Lampiran 4 Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah di SMA 4 Kota Jambi
 Sasaran Program : Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Kota Jambi
 Mata Pelajaran : Sejarah
 Penditii : Aldiri Heribertus
 Ahli Materi : Lidya Afidha, S.Pd., M.Hum

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media video animasi ditinjau dari aspek pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :

- 5 = Sangat Layak
- 4 = Layak
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang Layak
- 1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Materi Oleh Ahli Materi

Variable	Indikator	Komponen	PILIHAN JAWABAN				
			1	2	3	4	5
Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI Sma 4 Kota Jambi	Kemutakhiran Materi Dengan Model Pembelajaran	1. Materi yang disajikan sesuai dengan Ahar Tujuan Pembelajaran dan Kurikulum Merdeka.					✓
		2. Materi yang disajikan sesuai dengan Model Ajar.					✓
	Keakuratan Materi Keakuratan	3. Runtutan Materi yang disajikan sudah baik.				✓	
		4. Keakuratan penyajian materi yang digunakan.				✓	
		5. Cakupan materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.					✓
		6. Kesesuaian materi dengan perkembangan zaman.				✓	
		7. Materi yang disajikan mendorong peserta didik untuk aktif					✓

		dalam pembelajaran.					
		8. Materi yang disajikan menarik minat peserta didik dalam belajar.					✓
	Kesesuaian pemakaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik	9. Materi yang disajikan menggunakan kalimat yang mudah dipahami oleh peserta didik.				✓	
		10. materi yang disajikan menggunakan bahasa yang efektif dan efisien serta komunikatif.				✓	
		11. materi yang disajikan menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.				✓	
		12. Cakupan materi dapat tersampaikan dengan baik.				✓	

		dalam pembelajaran.					
		8. Materi yang disajikan menarik minat peserta didik dalam belajar.					✓
	Kesesuaian pemakaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik	9. Materi yang disajikan menggunakan kalimat yang mudah dipahami oleh peserta didik.				✓	
		10. materi yang disajikan menggunakan bahasa yang efektif dan efisien serta komunikatif.				✓	
		11. materi yang disajikan menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.				✓	
		12. Cakupan materi dapat tersampaikan dengan baik.				✓	

B. Kebenaran Materi

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

C. Komentar / Saran

✓ Video Animasi sudah sangat baik.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

- ① Layak untuk disjicobakan ✓
2. Layak untuk disjicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk disjicobakan

Jambi, November 2023
 Validator Ahli Materi

Lidya Afidha, S.Pd., M.Hum
 NIP. 198704242009032008

Lampiran 5 Validasi Video Animasi

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah di SMA 4 Kota Jambi
 Sasaran Program : Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Kota Jambi
 Mata Pelajaran : Sejarah
 Peneliti : Aldiri Heribertus
 Ahli Media : Dr. Indryani, S.Pd., M.Pd. I.

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk media video animasi ditinjau dari aspek pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :

- 5 = Sangat Layak
- 4 = Layak
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang Layak
- 1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Materi Oleh Ahli Media

Variable	Indikator	Komponen	Pilihan Jawaban				
			1	2	3	4	5
Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas Xi Sma 4 Kota Jambi	1. Jelas dan Rapi	1. Media yang digunakan rapi dalam susunan serta penataannya.					✓
	2. Menarik dan Interaktif	2. Penyajian Media sangat interaktif.					✓
		3. Media dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran.					✓
	3. Memiliki Presisi Yang Baik	4. Penyajian media dalam menampilkan video animasi memiliki presisi yang halus.				✓	
	4. Cocok dan Tepat sasaran	5. Kesesuaian media dengan					✓

		karakteristik serta kebutuhan peserta didik.					
5. Relevan dengan topik yang di ajarkan	6. Media yang digunakan relevan dengan topik yang di ajarkan.						✓
6. Sesuai dengan tujuan pembelajaran	7. Kesesuaian media terhadap tujuan yang di harapkan.						✓
7. Praktis, luwes, dan tidak terikat ruang dan waktu	8. Media praktis dan luwes saat digunakan dalam pembelajaran.						✓
	9. Media dapat digunakan secara berulang ulang.						✓

	8. Berkualitas baik Ukuran sesuai dengan lingkungan belajar	10. Media memiliki kualitas baik.					✓
		11. Mudah dibawa dan digunakan.					✓
		12. Dapat digunakan baik offline maupun online.					✓

B. Kebenaran Materi

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
		Tambahan (Bentuk bersambung Literasi vs Geo.

C. Komentor / Saran

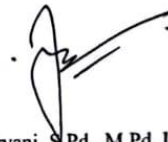
.....
Layak untuk di uji coba.
.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

- ① Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Jambi,.....November 2023
Validator Materi



Dr. Indryani, S.Pd., M.Pd. I.
NIP. 198106072008122003

Lampiran 6

Hasil Pengukuran Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA 4 Kota Jambi

Pada Observasi Awal

No	Nilai Angket	Skor Nilai	Kategori
1	41	50	Sangat Rendah
2	34	41,46341	Sangat Rendah
3	40	48,78049	Sangat Rendah
4	40	48,78049	Sangat Rendah
5	74	90,2439	Sangat Tinggi
6	28	34,14634	Sangat Rendah
7	40	48,78049	Sangat Rendah
8	45	54,87805	Sangat Rendah
9	52	63,41463	Rendah
10	50	60,97561	Rendah
11	48	58,53659	Rendah
12	44	53,65854	Sangat Rendah
13	46	56,09756	Rendah
14	48	58,53659	Rendah
15	48	58,53659	Rendah
16	51	62,19512	Rendah
17	51	62,19512	Rendah
18	48	58,53659	Rendah
19	32	39,02439	Sangat Rendah
20	31	37,80488	Sangat Rendah
21	38	46,34146	Sangat Rendah
22	44	53,65854	Sangat Rendah
23	51	62,19512	Rendah
24	42	51,21951	Sangat Rendah
25	45	54,87805	Sangat Rendah
26	42	51,21951	Sangat Rendah
27	39	47,56098	Sangat Rendah
28	44	53,65854	Sangat Rendah
29	41	50	Sangat Rendah
30	44	53,65854	Sangat Rendah
31	41	50	Sangat Rendah
32	40	48,78049	Sangat Rendah
33	44	53,65854	Sangat Rendah
34	42	51,21951	Sangat Rendah
35	42	51,21951	Sangat Rendah
36	44	53,65854	Sangat Rendah
37	46	56,09756	Rendah
38	46	56,09756	Rendah
39	63	76,82927	Tinggi
40	37	45,12195	Sangat Rendah
41	42	51,21951	Sangat Rendah
42	53	64,63415	Rendah
43	53	64,63415	Rendah

44	47	57,31707	Rendah
45	49	59,7561	Rendah
46	48	58,53659	Rendah
47	46	56,09756	Rendah
48	46	56,09756	Rendah
49	44	53,65854	Sangat Rendah
50	51	62,19512	Rendah
51	50	60,97561	Rendah
52	48	58,53659	Rendah
53	50	60,97561	Rendah
54	48	58,53659	Rendah
55	46	56,09756	Rendah
56	45	54,87805	Sangat Rendah
57	47	57,31707	Rendah
58	43	52,43902	Sangat Rendah
59	49	59,7561	Rendah
60	40	48,78049	Sangat Rendah
61	62	75,60976	Tinggi
62	47	57,31707	Rendah
63	45	54,87805	Sangat Rendah
64	57	69,5122	Sedang
65	47	57,31707	Rendah
66	45	54,87805	Rendah
67	46	56,09756	Rendah
68	50	60,97561	Rendah
69	49	59,7561	Rendah
70	45	54,87805	Sangat Rendah
71	47	57,31707	Rendah
72	46	56,09756	Rendah
73	33	40,2439	Sangat Rendah
74	27	32,92683	Sangat Rendah
75	82	100	Sangat Tinggi
76	70	85,36585	Sangat Tinggi
77	82	100	Sangat Tinggi
78	70	85,36585	Sangat Tinggi
79	70	85,36585	Sangat Tinggi
80	69	84,14634	Tinggi
81	57	69,5122	Sedang
82	75	91,46341	Sangat Tinggi

Sumber : (Siswa Kelas XI Fase F SMA 4 Kota Jambi)

LAMPIRAN 7**PENGAJARAN DALAM KELAS KONTROL (SEBELUM PENGGUNAAN MEDIA
VIDEO ANIMASI BERBASIS ANIMAKER)**

LAMPIRAN 8**PENERAPAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS ANIMAKER**

Lampiran 9 Modul Ajar

**MODUL AJAR
MATA PELAJARAN SEJARAH**

A. Informasi Umum

Nama Penyusun	: Aldiri Heribertus
Nama Institusi	: SMA N 4 Kota Jambi
Tahun Penyusunan	: 2023/2024
Jenjang Sekolah	: Sekolah Menengah Atas (SMA)
Kelas	: XI Fase F
Alokasi Waktu	: 3 JP
Kompetensi Awal	: KD 3.1 Menganalisis proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) ke Indonesia

Profil Berpikir Pancasila :

a. Berpikir Kritis	: mampu berpikir kritis terhadap pembelajaran sejarah.
b. Mandiri	: mampu belajar mandiri dan bertanggung jawab akan hal-hal yang terjadi selama proses pembelajaran sejarah.
c. Gotong Royong	: Mampu bekerja sama dalam proses pembelajaran.
d. Kreatif	: Mampu menghasilkan gagasan yang orisinal.
Sarana dan prasarana	: Buku Paket, Internet, Alat Tulis, Hp, Proyektor, Laptop
Model Pembelajaran	: Model Pembelajaran Tatap Muka
Metode Pembelajaran	: Discovery Learning
Media Pembelajaran	: Video Animasi

B. Kompetensi Inti

1. Tujuan pembelajaran

- a. Peserta didik dapat Menjelaskan latar belakang kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia
- b. Peserta didik dapat Menganalisis kronologi kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia
- c. Peserta didik dapat mengetahui jalur jalur yang dilalui bangsa barat ke indonesia

2. Pemahaman Bermakna

Sejarah adalah Ilmu yang mempelajari peristiwa yang terjadi pada masa lampau berdasarkan bukti dan fakta yang mendukung suatu peristiwa tersebut.

3. Pertanyaan Pemantik

Apakah yang menyebabkan datangnya bangsa barat ke Indonesia ?

Kegiatan Pembelajaran	
Pendahuluan	9. Guru membuka pembelajaran dengan salam, ucapan syukur dan mengawali pembelajaran dengan berdoa bersama peserta didik. 10. Guru memberikan semangat serta motivasi kepada peserta didik sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. 11. Guru mengecek presensi dan kebersihan kelas. 12. Guru Menyampaikan Tujuan Pembelajaran yang akan dicapai pada materi pembelajaran kali ini yaitu, menganalisis, menjelaskan dan mengetahui latar belakang, factor, dampak dan jalur yang dilalui bangsa barat untuk dating ke Indonesia.. 13. Guru Menyiapkan sarana dan prasaran berupa laptop dan proyektor. 14. Guru menyiapkan video animasi yang akan ditampilkan secara menyeluruh. 15. Guru juga menyediakan link video animasi berbasis animaker kepada peserta didik. 16. Guru mengajak siswa untuk menyimak video animasi.
Kegiatan Inti	6. Peserta didik memephrhatikan video animasi tentang Menganalisis proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris). 7. Peserta didik diberikan kesempatan menanyakan beberapa point materi yang belum dipahami . 8. Peserta didik kembali melihat, memahami, menganalisis video animasi tentang Menganalisis

	proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) yang telah disebarakan melalui link video animasi berbasis animaker. 9. Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan dan menganalisis Menganalisis proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) 10. Peserta didik memepersentasikan hasil diskusi kelompok, dengan mengemukakan pendapat dan mengomentari atas persentasi yang telah dilakukan mengenai materi Menganalisis proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) .
Penutup	9. Peserta didik membuat rangkuman materi pembelajaran 10. Guru Memberikan apresiasi kepada peserta didik. 11. Guru menyimpulkan materi yang disampaikan. 12. Guru menutup pembelajaran dan berdoa.

Lampiran 9 Siswa Kelas XI F6

NO	Nama
1	A.Keshya Salsabila Nordin
2	Adinda Desfa Aslam
3	Adinda Dwi Noviriyanti
4	Agung Prapaska Manihuruk
5	Ahmad Alfajri
6	Ahmad Fariz Pirmansyah
7	Ahmad Fatir
8	Alfathir Wiransyah
9	Amanda S
10	Awa Maulana Yusuf
11	Azzahra Salsabila
12	Eci Ulan Dari
13	Indah Permata Sari
14	Iqbal Al Khafi
15	Ivander Mahardika Zein
16	Julian Pasha Ardany
17	M.Farel Erlangga
18	M.Khairan Nazran
19	M.Zafwan Ardian
20	Malik Rasyaf .A
21	Muhammad Alfarabi
22	Muhammad Atha Zaki
23	Muhammad Bagues Prasetyo
24	Muhammad Fazul Islami
25	Muhammad Firdaus
26	Mutiara Rizky Cahyani
27	Nabila Histapana
28	Najwa Hashifah
29	Nurhayah Atiqah Kirani
30	Rahma Andani Surya
31	Rahmadani
32	Ridwan Putra
33	Riska Aura
34	Rizky Novrianto
35	Sabrina
36	Zahra Cahyani

Lampiran 10 Siswa Kelas XI F5

No	Nama
1	Ahmad Fadil
2	Aisyah Widia Wati
3	Alifkha Suja Pratama
4	Arel
5	Cairul Insani
6	Cherly Ami Wulandari
7	Cheza Syahrena
8	Divani Afriyanti
9	Farel Salvi
10	Irine Monica
11	Keysa Kenzabrina
12	Keysa Aurelia
13	Keyla Suci Ramadani
14	Laiza Putri Alzahra
15	Lintong Januari Siregar
16	Lutfiyah Rana Tumanggor
17	M.Arsyad
18	M.Iksan
19	Marcel Hasian Bintaris
20	Martha Velysia Simanjuntak
21	Muhammad Zahran Zaika
22	Nabila Zahra
23	Nabila Fitriani
24	Nabila Intan Rizalde
25	Nuzulia Ramadani
26	Putri Yana Br Sitorus
27	Radja Emanuel Panjaitan
28	Rahel Tiur Rosina
29	Raisa Dahlia
30	Revi Tri Kurniawati
31	Salsabila Sativa
32	Sari Yanti Elisabet Pardede
33	Sarifa Wafiq
34	Ungu Viola
35	Yeni Angraini Manik
36	Zahra Zahara

Lampiran 11 Lampiran Soal Pretest dan Post Test

SOAL Post-Test

1. Kota Konstantinopel didirikan oleh Kaisar Romawi Konstantinus I di atas situs sebuah kota yang sudah ada sebelumnya, Bizantium, yang didirikan pada permulaan masa ekspansi kolonial Yunani, kemungkinan besar sekitar 671 662 SM. Pada abad ke -14 sampai abad ke-15 begitu banyak kerajaan yang ingin menguasai kota Konstantinopel. Kota tersebut sudah lama menjadi rebutan dari berbagai kerajaan. Namun Tahun 1453 Khalifah Utsmaniyah yang berpusat di Turki berhasil menguasai Konstantinopel yang sebelumnya merupakan wilayah kekuasaan Kerajaan Romawi-Byzantium. Pertempuran Konstantinopel 1453 berlangsung di darat, laut dan bawah tanah. Pertempuran darat terjadi di sekitar benteng Konstantinopel. Sedangkan pertempuran laut berlangsung di perairan Tanduk Emas. Selain itu, pertempuran bawah tanah dilakukan melalui penggalian terowongan dari pasukan Utsmani untuk meruntuhkan struktur benteng Konstantinopel. Dan berakhir dengan kemenangan Kesultanan Utsmaniyah yang dipimpin oleh Mehmed II. Dengan jatuhnya kota konstantinopel menjadi penanda berakhirnya Abad Pertengahan dan Pergantian kekuasaan dari Kekaisaran Romawi Timur kepada Kesultanan Utsmaniyah. Dari fakta informasi diatas, dengan jatuhnya kota Konstantinopel ketangan Kesultanan Utsmaniyah. Analisislah dampak dari peristiwa tersebut terhadap dunia!
2. Perjanjian Tordesillas merupakan perjanjian berisi kesepakatan antara bangsa Portugis dan Spanyol yang ditandatangani di Tordesillas. . perjanjian ini berisi pembagian dunia ke dua daerah kekuasaan yang dibatasi oleh garis Tordesillas. Perjanjian ini menghasilkan perubahan dalam arah pelayaran untuk kedua negara. Perjanjian ini membawa arah mata angin kedua negara dalam pelayaran tertuju ke berbagai tempat. Salah satu tempat yang mereka temukan dan singgahi ialah kepulauan nusantara. Mereka menyebarkan pengaruhnya secara aktif serta ikut berdagang demi meraup keuntungan yang besar. Dari hasil informasi yang dipaparkan mengenai perjanjian tordesillas. Analisislah dampak yang ditimbulkan bagi Indonesia!
3. Malaka adalah kerajaan paling penting di Nusantara abad ke-15. Kerajaan ini didirikan oleh Parameswara yang berhasil mengubahnya dari desa nelayan menjadi pusat perdagangan penting. Bandar Malaka menjadi lebih ramai lagi setelah Parameswara masuk Islam sehingga banyak pedagang Muslim dari India, Timur Tengah dan Nusantara mulai berdagang di sana. Akan tetapi pada tahun 1511 malaka jatuh ketangan portugis seusai diinvasi secara besar besaran. Penaklukan tersebut dipimpin oleh alfonso de albuquerque. Dari penyajian informasi diatas analisislah alasan portugis dalam menaklukan malaka!
4. Analisislah gambar atas, kemudian dari pemaparan tersebut berikut ini yang merupakan rute jalur penjelajahan samudera bangsa spanyol!



5. Posisi geografis Nusantara berada di dalam jalur perdagangan internasional antara negara India dan Cina. Dengan posisi yang

menguntungkan, saudagar dan penguasa lokal tidak menyia-nyiakan kesempatan untuk turut andil secara aktif di dalam tatanan perdagangan internasional. Dalam tulisan Vadime Elisseeff (2000) dikatakan bahwa jalur pelayaran dan perniagaan laut dari Cina menuju Kalkuta, India harus melewati Selat Malaka. Sebagai sebuah pintu gerbang antar wilayah, Selat Malaka menjadi kawasan yang sangat penting bagi pelabuhan-pelabuhan di sekitar Samudera Hindia dan Teluk Persia. Selain itu Selat Malaka juga menjadi penghubung antara dunia Arab dengan India di sebelah barat laut Nusantara, dan Cina di sebelah timur laut Nusantara. Dengan kondisi rute pelayaran yang ramai sejak awal abad II mendorong munculnya kota-kota pelabuhan penting di sekitar jalur Selat Malaka. Dari fakta di atas mengenai posisi geografis nusantara yang sangat strategis mendorong munculnya kota-kota pelabuhan yang penting dalam disepanjang jalur selat malaka, sebutkan kota-kota yang merupakan pelabuhan penting disepanjang jalur tersebut!

6. Analisislah gambar dibawah ini lalu dari pemaparan peta di atas yang merupakan rute jalur pelayaran yang ditempuh oleh belanda ialah?



7. Albuquerque melakukan penyerangan ke Malaka pada tahun 1511 dengan membawa 17-18 kapal, berkekuatan 1.200 orang pasukan tentara. Perang antara Portugis dan Malaka berlangsung sepanjang bulan Juli dan awal Agustus. Di saat yang bersamaan Sultan Malaka sedang memiliki masalah internal dengan putranya sendiri yang bernama Sultan Ahmad. Konflik internal ini kemudian melemahkan pertahanan dari Malaka. Pada akhirnya Malaka berhasil ditaklukkan dan Albuquerque membangun pertahanan dari potensi serangan balasan dari orang-orang Malaka yang melarikan diri ke Aceh. Meskipun telah menguasai Malaka, ternyata mereka tetap tidak dapat menguasai perdagangan Asia yang berpusat di sana. Portugis menghadapi berbagai masalah yang mengganggu dan menghambat mereka. Dari paparan

informasi tersebut jelaskan yang menjadi permasalahan bagi portugis setelah menguasai malaka ialah?



8. Analisislah gambar berikut kemudian temukanlah daerah mana saja yang menjadi rute dan persinggahan portugis dalam pelayaran dunia.?
9. Jalur sutra adalah sebuah rute perdagangan yang menghubungkan Tiongkok dengan Eropa. Dibangun saat Dinasti Han berkuasa dan secara resmi dibuka pada 130 SM, jalur sutra masih dipergunakan sampai 1453 M, lalu ditutup saat Kesultanan Ottoman memboikot perdagangan dengan Tiongkok. Pada abad 21 jalur sutra kembali mengemuka dan hal ini dipelopori oleh negara cina. Jalur sutra pada abad ini membentang dari Cina Tengah hingga wilayah Zhetsyu di Asia Tengah serta elintasi beberapa negara, mencakup Cina, Kazakhstan, dan Kirgizstan. Dari fakta informasi diatas, analisislah pemaparan materi tersebutkemudian jelaskan dampak yang ditimbulkan bagi Indonesia dengan hadirnya kembali jalur sutra pada abad sekarang!
10. Perjanjian Saragosa atau kerap disebut sebagai kapitulasi Zaragoza adalah sebuah perjanjian damai antara kerajaan Portugal dan Spanyol. Perjanjian ini ditandatangani pada tanggal 22 April 1529 oleh raja John III dari Portugal dan Raja Spanyol Charles V di kota Zaragoza. Perjanjian saragoza di praaksarai oleh paus. Perjanjian ini merupakan suatu perjanjian antara Spanyol dan Portugal yang menentukan belahan bumi timur dibagi antara dua kerajaan dengan garis bujur melalui 297,5 marine leagues atau 17 °. Dari fakta informasi diatas dengan adanya perjanjian saragoza, jelaskan dampak yang diberikan terhadap Indonesia saat perjanjian saragoza ini dijalankan!

Soal Pre-Test

1. Analisis serta kajilah mengenai proses terbentuk dan terjadinya sumpah pemuda lalu kemukakanlah nilai-nilai yang terkandung didalamnya!
2. Kajilah Lingkungan sekitarmu kemudian berikan contoh tindakan yang mencerminkan nilai-nilai sumpah pemuda!
3. Bagaimana Peran Generasi saat ini dalam memaknai Sumpah Pemuda?
4. Analisislah Faktor Apa saja yang mempengaruhi terjadinya sumpah pemuda?
5. Analisislah dampak apa saja yang ditimbulkan melalui peristiwa sumpah pemuda bagi masyarakat saat ini?

6. Analisislah nilai-nilai yang terkandung dalam Sumpah pemuda kemudian bandingkan dengan kegiatan yang telah anda lakukan saat ini! Apakah telah mencerminkan atau meneladani nilai sumpah pemuda? Berikan pendapat anda?
7. Kajiilah kegiatan atau peristiwa yang ada disekitarmu kemudian berikan pendapatmu apakah orang-orang disekitarmu telah meneladani nilai-nilai sumpah pemuda?



8. Analisislah Gambar diatas kemudian kemukakanlah identitas dari tokoh-tokoh sumpah pemuda diatas!
9. Dalam era globalisasi saat ini seringkali para pemuda meninggalkan nilai-nilai sumpah pemuda dan lebih memilih nilai-nilai dari budaya asing. Dari fakta informasi diatas berikan pendapatmu dalam mengatasi krisis nilai-nilai penting sumpah pemuda pada saat ini!
10. Dalam menghadapi era yang globalisasi yang sangat pesat dan memberikan dampak yang besar bagi generasi saat ini. Tindakan apa yang dapat kita lakukan agar dapat melestarikan nilai-nilai sumpah pemuda didalam kehidupan sehari-hari kita?

Lampiran 12 Contoh Kuisisioner Angket Respon Siswa

Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Nama : *Alinda Desra Asiom*

Kelas : *XI*

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
Tampilan						
	Apakah Kombinasi animasi/gambar dan warna didalam media pembelajaran ini sudah sesuai?					✓
	Apakah Ukuran teks dan jenis huruf didalam media pembelajaran dapat terbaca dengan baik?					✓
Video Animasi						
	Apakah Media pembelajaran video ini mempermudah dalam memahami konsep pembelajaran sejarah dengan materi penjelajahan samudera KD 3.1 dan 4.1?					✓
	Apakah Media pembelajaran video animasi ini memiliki daya Tarik?					✓
Isi Materi						
	Apakah Isi materi di dalam media pembelajaran mudah dimengerti?					✓
	Apakah Animasi/gambar dalam media pembelajaran sesuai dengan kejelasan topik materi penjelajahan samudera KD 3.1 dan 4.1?					✓
Bahasa						
	Apakah Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini sederhana?					✓
	Apakah Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini mudah dimengerti?					✓
Kebermanfaatan						

Apakah Media pembelajaran video ini memotivasi dan meningkatkan minat siswa untuk belajar sejarah?					✓
Apakah Media pembelajaran video ini dapat digunakan untuk belajar secara mandiri dan dapat di akses secara online maupun offline?					✓

Lampiran 13 Contoh Angket Minat Belajar Siswa

Angket Kuisloner Minat Belajar Siswa

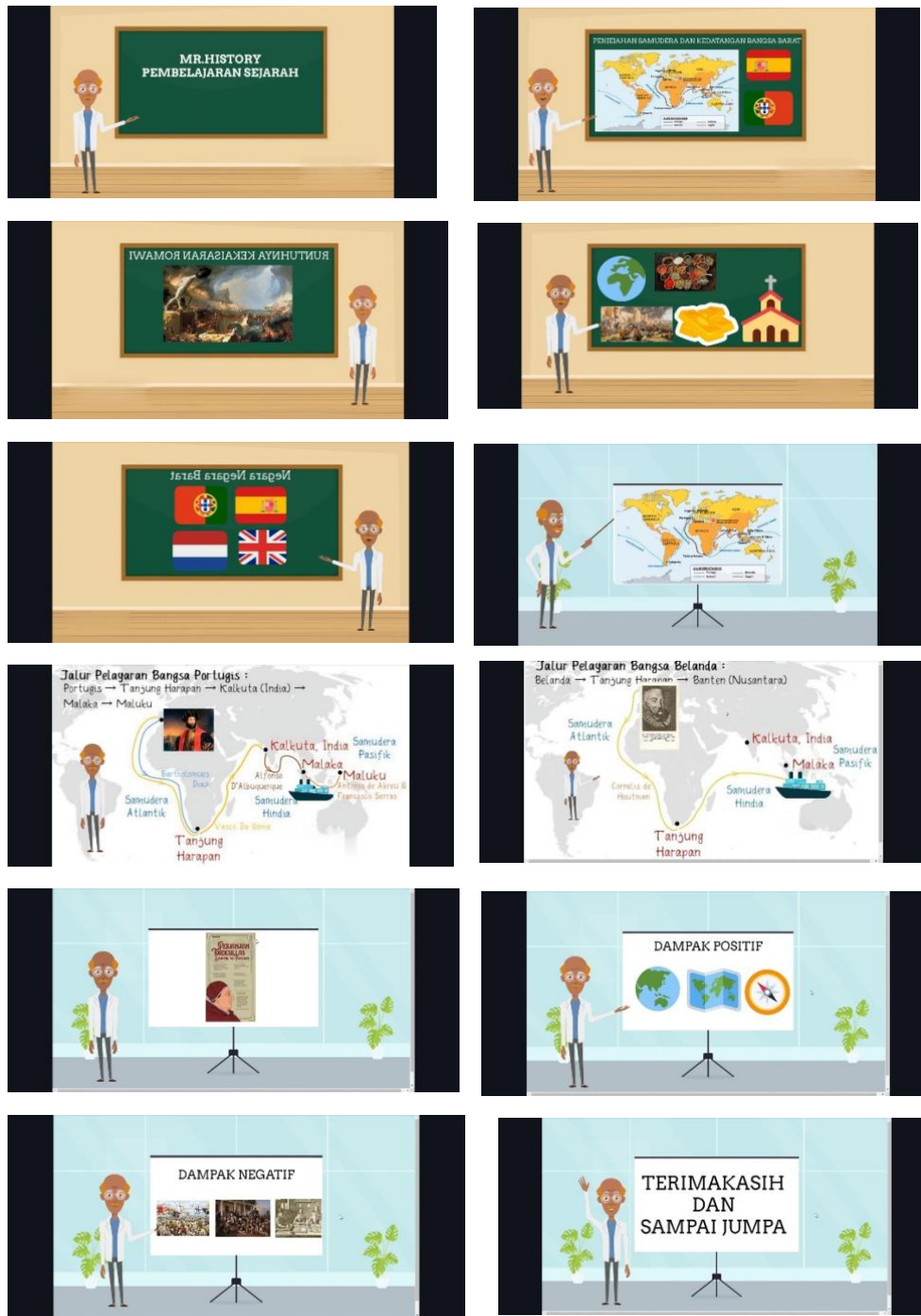
Nama : A.KHESYA SALSABILA

Kelas : X1

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya Hadir Disekolah Sebelum Bel Masuk Sekolah Berbunyi		✓		
2	Saya selalu Berdoa sebelum mengikuti Pembelajaran dikelas		✓		
3	Saya selalu bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas		✓		
4	Saya duduk di posisi depan saat mengikuti pembelajaran dikelas		✓		
5	Saya senang berdiskusi dikelas		✓		
6	Terkadang saya saya kesusahan dalam mengikuti pembelajaran dikelas				✓
7	Saya sering melanggar aturan yang ada dikelas				✓
8	Saya selalu disiplin dalam mengikuti pembelajaran dikelas		✓		
9	Saya memperhatikan pembelajaran dikelas		✓		
10	saya selalu berusaha menjawab pertanyaan dari guru		✓		
11	Saya suka tidak optimis dalam mengerjakan ujian dikelas				✓
12	Saya sering merasa bosan saat pembelajaran dikelas				✓
13	Saya suka menunda-nunda mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru				✓
14	Saya selalu mencari referensi baru untuk menambah sumber bacaan saat kegiatan pembelajaran dikelas.		✓		
15	Saya selalu memberikan pendapat saat mengikuti pembelajaran dikelas		✓		
16	Saya lebih suka berdiam didalam pembelajaran dikelas				✓
17	Saya selalu tertib dan focus saat mengikuti pembelajaran dikelas			✓	
18	Sepulang sekolah saya selalu mengulang pembelajaran yang telah saya pelajari disekolah			✓	
19	Saya selalu telat mengumpulkan tugas				✓
20	Saya malas ketika mencatat pembelajaran yang diberikan				✓
21	Saya selalu mengerjakan Tugas Rumah atau PR setelah pulang sekolah		✓		
22	Saya selalu membuka buku catatan untuk memahami materi sebelumnya		✓		
23	Saya selalu bermain ketimbang mengerjakan Tugas rumah atau PR				✓
24	Saya tidak suka optimis dalam mengerjakan ujian				✓

25	Saya selalu meluangkan waktu saya untuk mencari narasumber atau sumber pembelajaran yang baru untuk menambah wawasan didalam pembelajaran		✓		
26	Saya senang terlibat dalam setiap pembelajaran dikelas		✓		

Lampiran 12 Hasil Produk Video Animasi



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Aldiri Heribertus. Dilahirkan di Jambi Pada 14 Agustus 2002 Silam. Penulis merupakan anak pertama dari 4 bersaudara, yakni dari pasangan Bapak Jaya Wiro Simanihuruk dan Ibu Risma Pakpahan serta memiliki 3 saudara yaitu Wilson Gregrius Simanihuruk, Nicholas Alan Simanihuruk, dan Fransiskus Alwi Simanihuruk.

Penulis mengawali pendidikan dengan bersekolah di SDN 147 Kota Jambi selama 6 tahun hingga lulus pada 2014. Penulis melanjutkan sekolah menengah pertama di SMP N 11 Kota Jambi dan lulus pada tahun 2017. Penulis lalu melanjutkan pendidikan menengah atas dengan bersekolah di SMA Negeri 4 Kota Jambi dan lulus pada tahun 2020. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan dengan berkuliah di Program Studi Pendidikan Sejarah PIPS FKIP Universitas Jambi melalui jalur SNMPTN.

Selama duduk di bangku perkuliahan, penulis cukup aktif mengikuti kegiatan-kegiatan kemahasiswaan. Salah satunya menjadi Koordinator Divisi Agama Imapensa (Ikatan Mahasiswa Pendidikan Sejarah) Universitas Jambi. Penulis turut mengikuti program Magang Kependidikan Universitas Jambi Tahun 2022 dan berkesempatan untuk mengajar di SMA Negeri 4 Kota Jambi selama beberapa Bulan.