

Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Aplikasi Plotagon* pada Materi Penjelajahan Samudra Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI SMK Taruna Pekanbaru

Sagita Nuratika¹ Isjoni Ishaq² Asril³

Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau,
Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia^{1,2,3}

Email: sagita.nuratika1076@student.unri.ac.id¹ isjoni@yahoo.com² asril@lecturer.unri.ac.id³

Abstrak

Pembelajaran akan berjalan dengan lancar apabila siswa memiliki motivasi dan juga minat untuk belajar. Dari sudut pandang peserta didik, mereka menginginkan sistem pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar suasana kelas tidak terlalu kaku. Dari permasalahan tersebut, perlu adanya solusi agar dalam pembelajaran sejarah menjadi lebih efektif dan menarik untuk menarik perhatian dan meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, maka dapat digunakan sebuah media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran. Peneliti berinisiatif mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi plotagon pada materi penjelajahan samudra untuk meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran sejarah Kelas XI SMK Taruna Pekanbaru. Tujuan penelitian 1) untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Plotagon untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah kelas XI SMK Taruna Pekanbaru. 2) untuk mengetahui bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Plotagon untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah kelas XI SMK Taruna Pekanbaru. 3) untuk mengetahui apakah media pembelajaran video animasi aplikasi Plotagon pada materi penjelajahan samudra dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan minat siswa. *Research and Development* (R&D) ini dilakukan menggunakan model ADDIE dalam proses pembelajaran setelah di lakukan validasi oleh ahli media, materi, siswa dan guru. Hasil validasi ahli media sebesar 94% dengan katagori "Sangat Layak", validasi ahli materi sebesar 94% dengan katagori "Sangat Layak", validasi siswa melalui uji coba kelompok kecil sebesar 84% dengan kategori "Sangat Layak" dan uji coba kelompok besar sebesar 92,16% dengan kategori "Sangat Layak", validasi guru sejarah sebesar 96% dengan kategori "Sangat Layak". Minat belajar peserta didik sebelum menggunakan media video animasi pada kelompok kecil sebesar 59,48% dengan kategori "Cukup", dan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi sebesar 84,35% dengan kategori "Sangat Tinggi". Minat belajar peserta didik sebelum menggunakan media video animasi pada kelompok besar sebesar 52,82% dengan kategori "Cukup", dan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi sebesar 91,73% dengan kategori "Sangat Tinggi". Hal ini dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi plotagon mampu dijadikan sarana untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Plotagon, Minat Belajar, Pembelajaran Sejarah



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pembelajaran akan berjalan dengan lancar apabila siswa memiliki motivasi dan juga minat untuk belajar. Motivasi merupakan suatu dorongan yang membuat seseorang dapat bertindak atau berperilaku, seperti faktor-faktor yang mendorong seseorang untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu. Dari sudut pandang peserta didik, mereka menginginkan sistem pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar suasana kelas tidak terlalu kaku. Begitu pula ketika guru menyajikan materi pembelajaran, peserta didik pada zaman sekarang ingin agar penjelasan materi tidak terlalu fokus pada teori saja. Namun mereka juga ingin melihat,

gambaran peristiwa sejarah yang terjadi di masa lalu dalam bentuk video dan foto. Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran, motivasi sangat diperlukan untuk membangkitkan semangat belajar siswa, motivasi ini nantinya akan melahirkan minat siswa terhadap pembelajaran tersebut sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik. Belajar pada dasarnya melakukan aktivitas, maka dalam proses pembelajaran para siswa perlu banyak mengambil peran atau berpartisipasi. Partisipasi siswa tentu saja dapat dilakukan dengan berbagai macam cara seperti melihat, mendengarkan, merasakan, menulis, dan memikirkan. Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan partisipasi siswa didalam pembelajaran juga menambah minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan observasi awal peneliti di SMK Taruna Pekanbaru, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar sejarah siswa. Salah satunya disebabkan kurangnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa sulit memahami dan menghafal materi yang disampaikan kepadanya karena kemampuan penalarannya dalam memahami materi lemah. Dari permasalahan tersebut, perlu adanya solusi agar dalam pembelajaran sejarah menjadi lebih efektif dan menarik untuk menarik perhatian dan meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, maka dapat digunakan sebuah media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran. Mashuri dan Budiyo (2020) menyatakan bahwa video animasi merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan/informasi kepada peserta didik yang berupa media audio dan visual berupa kartun yang bisa bergerak. Video animasi ini dapat dibuat dengan menggunakan berbagai macam aplikasi, salah satunya yaitu Plotagon. Sholihatin (2020) menjelaskan bahwa proses pembuatan video animasi dapat dimulai dari nol, diedit, atau dimodifikasi, sehingga dapat menciptakan film/video animasi pendek sendiri sesuai dengan materi pelajaran yang akan dibahas dengan hanya mengikuti beberapa langkah yang cukup mudah.

Daya tarik utama dari media video animasi pembelajaran yang dapat menampilkan visual dan suara adalah siswa dapat memproses informasi atau pesan lebih cepat ketika menggunakan beberapa indra. Siswa mampu menerima informasi yang diajarkan kepada dirinya saat pembelajaran terjadi dengan media video yang sangat baik. Video animasi pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, memotivasi diri, serta dengan menggunakan media ini siswa dapat mendapatkan gambaran tentang konsep yang dipelajari. Selaras dengan hal tersebut, Wisada, Sudarma, dan Yuda S (2019) menyatakan bahwa siswa secara tidak langsung diajak untuk memahami kehidupan nyata secara terus menerus dan melatih kemampuannya agar mengarah ke arah yang lebih baik dan menjadikan mereka lebih mandiri dalam proses pembelajaran. Dari permasalahan dan solusi yang telah dijelaskan diatas, peneliti ingin menciptakan inovasi baru dengan membuat media pembelajaran berupa video animasi. Dengan melakukan inovasi dalam materi pembelajaran sejarah, diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan efektif di dalam kelas serta menarik minat belajar dari peserta didik. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk meneliti mengenai "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Plotagon Pada Materi Penjelajahan Samudra Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI SMK Taruna Pekanbaru".

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan media video animasi plotagon pada materi penjelajahan samudra untuk meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran sejarah kelas XI SMK Taruna Pekanbaru merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Tujuan utama model pengembangan ini digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien (Pribadi, 2016, p. 23). Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri 5 tahap, yaitu 1) *Analyze* (analisis), 2) *Design*

(Perencanaan), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implement* (Implementasi), 5) *Evaluate* (Evaluasi). Model ADDIE merupakan konsep pengembangan produk yang sistematis karena dapat menerapkan aturan dan prosedur, serta protokol yang digunakan untuk menetapkan metode intruksi desain yang bertanggung jawab. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI TKJ 1 sebagai uji coba kelompok kecil berjumlah 6 siswa dan XI TKJ 2 sebagai uji coba kelompok besar berjumlah 24 siswa. Teknik pengumpulan data diantaranya, angket, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data diantaranya analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi

Data yang dihasilkan pada setiap tahapan proses pengembangan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut.

Tahap *Analyze* (Analisis)

Pada tahap ini, peneliti mencari serta mengumpulkan informasi atau data awal untuk mendapatkan permasalahan yang dapat diteliti. Setelah itu, peneliti melakukan pra-observasi terkait pembelajaran sejarah di SMK Taruna Pekanbaru melalui guru sejarah di sekolah tersebut. Peneliti melakukan observasi secara langsung dalam melihat proses pembelajaran sejarah Indonesia khususnya di kelas XI TKJ 2 serta keadaan fasilitas pembelajaran dan juga media pembelajaran yang digunakan di sekolah. Setelah dilakukan observasi tersebut, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung seperti keterbatasan penggunaan media dalam pembelajaran, sehingga guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah yang disertai dengan adanya penugasan atau diskusi. Oleh karena itu, dapat terlihat kurangnya perhatian dan minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang masih sangat rendah. Sebagian siswa juga tidak memperhatikan guru ketika sedang mengajar dikelas. Pernyataan ini didukung dengan masih adanya hasil belajar dari beberapa peserta didik yang rendah. Di sekolah ini diperbolehkan untuk menggunakan Handphone (HP), namun jarang digunakan secara efisien dalam menunjang proses pembelajaran sehingga sulit untuk mengontrol siswa di dalam kelas untuk tetap memperhatikan guru ketika menyampaikan materi. Selain itu, siswa lebih tertarik dengan mata pelajaran kejuruan dibandingkan mata pelajaran sejarah, padahal sejarah merupakan mata pelajaran wajib yang perlu di kuasai oleh siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran sejarah Indonesia dan sebagai sarana untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah serta media yang dapat menyesuaikan dengan kondisi sekolah yang memperbolehkan siswa membawa handphone (HP), media tersebut adalah video animasi berbasis Aplikasi Plotagon.

Tahap *Design* (Perancangan)

Pengumpulan bahan

Pada tahap pertama ini yakni mencari sumber-sumber referensi berupa buku, jurnal, dokumen, artikel yang berkaitan dengan materi Penjelajahan Samudra.

Pembuatan *Flowchart*

Flowchart adalah gambaran langkah-langkah skenario pembelajaran yang berurutan dari berbagai tahapan dalam suatu proses suatu proses terhadap pemikiran peneliti. *Flowchart* ini bertujuan untuk memudahkan proses pengembangan bagi peneliti. Sehingga, dengan adanya *flowchart* ini membantu peneliti untuk merancang tampilan/*design* video animasi.

Pembuatan *Storyboard*

Setelah ditetapkan langkah langkah atau pembuatan *flowchart*, maka selanjutnya adalah pembuatan *storyboard*. Pembuatan *storyboard* ini bertujuan untuk memberikan gambaran terkait dengan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan oleh peneliti. Pada pembuatan *storyboard* ini, peneliti menggunakan *storyboard* yang dibagi menjadi 2 yaitu terkait dengan aspek media serta aspek materi.

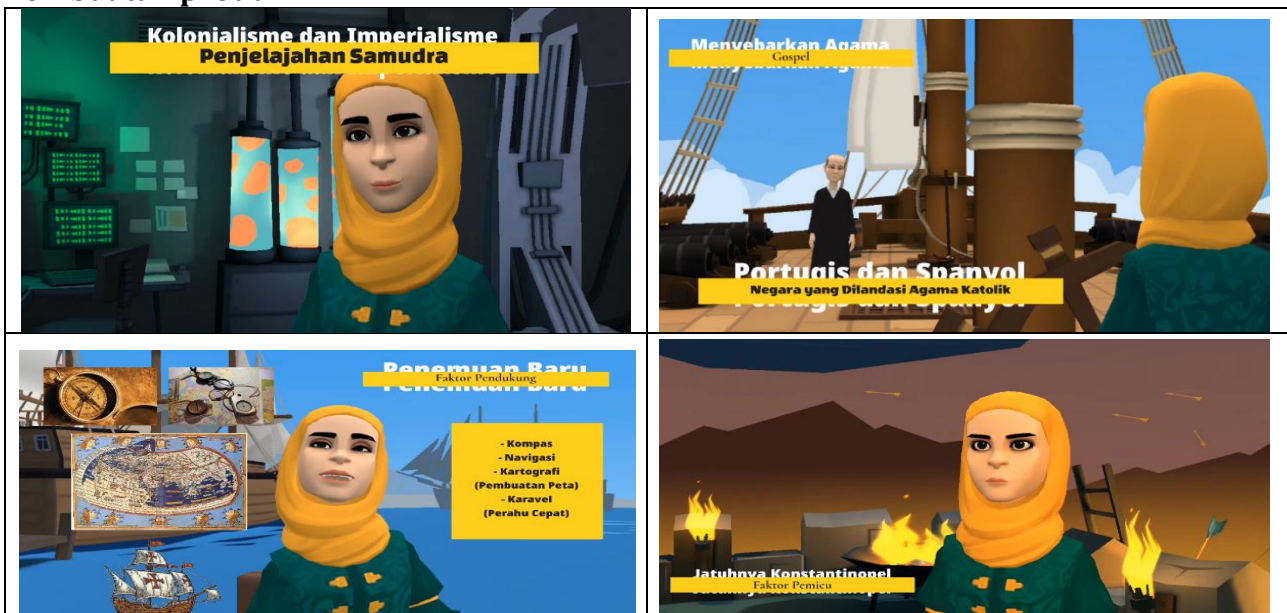
Menyusun Instrumen

Instrumen disini adalah membuat angket sebagai penilaian dari media video animasi yang dibuat yaitu: 1). Angket validasi media dibagi menjadi 4 aspek yaitu kriteria ketertarikan, perhatian, perasaan senang, dan keterlibatan yang memuat 10 butir pertanyaan; 2). Angket validasi materi dibagi menjadi 3 aspek yaitu relevansi materi, komponen penyajian, dan kemanfaatan isi yang memuat 10 butir pertanyaan; 3). Angket validasi guru dibagi 4 aspek yaitu kualitas materi, media, efektifitas, dan penyajian yang memuat 10 butir pertanyaan; 4). Angket minat belajar siswa dibagi menjadi 4 sesuai dengan indikator minat belajar siswa menurut Slameto yaitu ketertarikan, perhatian, perasaan senang, dan keterlibatan yang memuat 13 butir pertanyaan; 5). Lembar penilaian siswa terhadap media dibagi menjadi 2 aspek yaitu aspek media dan aspek materi yang memuat 10 butir pertanyaan.

Tahap *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini dibagi menjadi 3 tahapan yaitu pembuatan produk, validasi produk dan revisi. Dalam proses pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Plotagon melibatkan beberapa pihak seperti pihak pengembang video, dosen pembimbing, pihak validator materi dan media. Untuk menilai produk yang dihasilkan, maka dilakukan uji coba kelas XI TKJ 1 sebagai kelompok kecil dan XI TKJ 2 sebagai kelompok besar terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi plotagon untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah kelas XI SMK Taruna Pekanbaru.

Pembuatan produk



Adapun hasil dari pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini meliputi:
1. Produk berupa video animasi yang berdurasi 17.32 menit.

2. Jenis huruf yang digunakan Convergence, Fredoka One, Avrile Sans, Changa One, Cantora One, Cormorant Bold, Mogra,
3. Ukuran font yang digunakan disesuaikan dengan posisi karakter animasi
4. Judul materi video animasi berbasis Plotagon "Penjelajahan Samudra."
5. Warna tulisan, karakter animasi, latar suara dan *background* disesuaikan dengan materi yang dijelaskan disetiap *scene*.

Validasi dan Revisi Ahli Materi

Validasi pertama dengan ahli materi Bapak Dr. Ahmal, S.Pd., M.Hum dilakukan pada hari Rabu, 13 Maret 2024 yang berlokasi di ruangan laboratorium Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor
Relevansi materi		
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku	5
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
3.	Gambar berhubungan dengan materi yang dipaparkan	5
4.	Kelengkapan materi	4
5.	Urutan materi	5
6.	Keruntutan materi	5
Komponen Penyajian		
7.	Materi mudah dipahami	5
8.	Materi yang disajikan dengan jelas	5
Kemanfaatan Isi		
9.	Materi yang disajikan dapat menarik minat belajar siswa	5
10.	Terdapat keseimbangan materi dan soal	4
Jumlah		47
Persentase		94%
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan penjabaran pada tabel 1 maka dapat disimpulkan bahwa jumlah penilaian yang diberikan oleh ahli materi adalah 47, sedangkan persentase yang didapat adalah 94%, dan nilai validasi tersebut masuk kedalam kategori "Sangat Baik/Sangat Layak".

Ahli Media

Validasi dilakukan dengan ahli media yaitu bapak Dr. Zariul Antosa, M.Sn yang dilakukan pada hari Senin, 18 Maret 2024. yang berlokasi di ruangan Dosen PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor
Ketertarikan		
1.	Tampilan gambar animasi dalam video penjelajahan samudra menarik dan mudah di pahami	5
2.	Penyampaian materi penjelajahan samudra dalam video menarik dan terstruktur	4
3.	Penggunaan warna dalam video sudah sesuai dan menarik	5
Perhatian		
4.	Urutan materi pada video animasi penjelajahan samudra disusun secara sistematis	5
5.	Kalimat dan bahasa yang digunakan dalam video animasi penjelajahan samudra mudah di pahami serta dapat memfokuskan perhatian	5

Perasaan Senang		
6.	Penggabungan tulisan, gambar serta background pada video animasi penjelajahan samudra menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran	4
7.	Intonasi <i>dubbing</i> dalam video animasi memberikan penekanan terhadap informasi penting tentang penjelajahan samudra	4
Keterlibatan		
8.	Karakter dan animasi pada video animasi penjelajahan samudra terlihat nyata dan menggambarkan karakteristik alam pada masanya	5
9.	Tokoh, plot, alat sesuai dengan materi penjelajahan samudra	5
10.	Suara narator dan karakter lain yang ditampilkan pada video animasi penjelajahan samudra jelas, mudah dipahami, dan meningkatkan pemahaman terhadap materi	5
Jumlah		47
Persentase		94%
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan penjabaran pada tabel 2 maka dapat disimpulkan bahwa jumlah penilaian yang diberikan oleh ahli media adalah 47, sedangkan persentase yang didapat adalah 94%, dan nilai validasi tersebut masuk kedalam kategori “Sangat Baik/Sangat Layak”.

Tahap *Implement* (Implementasi)

Tahap ke empat dari model ADDIE adalah implementasi atau penerapan. Setelah melalui tahapan pengembangan, validasi dan revisi dari para ahli, serta sudah mendapatkan penilaian sangat baik/sangat layak untuk uji coba lapangan. Maka selanjutnya media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi plotagon dapat diimplementasikan. Implementasi ini di lakukan dalam dua kelompok uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dengan jumlah 6 orang siswa di kelas XI TKJ 1 dan uji coba kelompok besar dengan jumlah 24 orang siswa dari kelas XI TKJ 2 SMK Taruna Pekanbaru, Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan 2 metode pembelajaran yaitu metode konvensional dan menggunakan video animasi. Uji coba kelompok kecil dan besar ini masing-masing dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan. Pada pembelajaran konvensional dilaksanakan 2 kali pertemuan, pada pertemuan pertama peneliti membagikan angket minat belajar siswa saat pembelajaran berakhir, siswa diminta untuk mengisi angket minat belajar yang telah dipersiapkan untuk mengetahui apakah dengan menggunakan metode pembelajaran secara konvensional menggunakan ceramah dan PPT dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah. Pada pembelajaran menggunakan video animasi yang telah dikembangkan peneliti, dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Saat pembelajaran berakhir, siswa diminta untuk mengisi angket minat belajar untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media pembelajaran video animasi ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah dan angket penilaian media yang telah dipersiapkan.

Tabel 3. Hasil Angket Minat dan Penilaian Siswa

No	Kelompok Uji Coba	Hasil Angket Minat (Sebelum)	Hasil Angket Minat Pertemuan 1 (Setelah)	Hasil Angket Minat Pertemuan 2 (Setelah)	Hasil Angket Penilaian Media Pertemuan 1	Hasil Angket Penilaian Media Pertemuan 2
1.	Kecil	59,48%	86,92%	84,35%	81%	84%
2.	Besar	52,82%	85,64%	91,73%	85,60%	92,16%

Berdasarkan tabel 3, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa terhadap metode pembelajaran konvensional dan menggunakan media video animasi berbasis aplikasi plotagon. Terdapat perbedaan hasil angket minat sebelum menggunakan media video

animasi dan setelah menggunakan media video animasi, dimana hasil angket minat sebelum kelompok kecil mendapat presentase 59,48% masuk kedalam kategori “Cukup” dan setelah menggunakan media video animasi mendapat presentase 84,35% masuk kedalam kategori “Sangat Tinggi”. Sementara, hasil angket minat sebelum kelompok besar mendapat presentase 52,82% masuk kedalam kategori “Cukup” dan setelah menggunakan media video animasi mendapat presentase 91,73% masuk kedalam kategori “Sangat Tinggi”. Kemudian pada hasil angket penilaian media kelompok kecil dan kelompok besar termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak” yang dapat dilihat berdasarkan skala kelayakan menurut Arikunto (2020).

Table 4. Hasil Angket Penilaian Media Oleh Guru

No	Indikator	Skor
Materi		
1.	Kesesuaian materi yang ditampilkan dengan capaian pembelajaran	5
2.	Kesesuaian materi yang ditampilkan dengan tujuan pembelajaran	4
3.	Kejelasan materi yang disampaikan dalam video animasi	4
4.	Materi pada video animasi mudah dipahami	5
Media		
5.	Kualitas media yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria media	5
6.	Penggunaan media yang dikembangkan memenuhi fungsi praktis sebagai media pembelajaran	5
7.	Desain media baik (kejelasan gambar, background, penokohan, dll)	5
Efektifitas		
8.	Kesesuaian media yang dikembangkan dengan kebutuhan pembelajaran	5
Penyajian		
9.	Kesesuaian dan ketepatan animasi dan video dengan materi	5
10.	Kemudahan dalam penggunaan media	5
Jumlah		48
Persentase		96%
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan penjabaran pada tabel 4, maka dapat disimpulkan bahwa jumlah penilaian media yang diberikan oleh guru adalah 48, sedangkan persentase yang didapat adalah 96%, dan nilai angket tersebut masuk kedalam kategori “Sangat Baik” digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah kelas XI SMK Taruna Pekanbaru.

Tahap *Evaluate* (Evaluasi)

Setelah melakukan tahap implementasi, langkah selanjutnya adalah evaluate/evaluasi dari pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi plotagon. Pada tahapan ini dilakukan analisis data kualitas media pembelajaran video animasi setelah melakukan uji validitas dari guru serta hasil angket dari siswa berdasarkan implementasi pada siswa kelas XI TKJ 2 SMK Taruna Pekanbaru melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Adapun analisis data yang diperoleh dari hasil validasi kualitas media pembelajaran video animasi Plotagon oleh siswa dan guru adalah sebagai berikut

Tabel 5. Penilaian Siswa dan Guru

No	Tahap Penilaian	Jumlah Skor	Persentase	Kelayakan
1.	Minat Belajar Siswa Kelompok Kecil	329	84,35%	Sangat Layak
2.	Minat Belajar Siswa Kelompok Besar	1431	91,73%	Sangat Layak
3.	Penilaian Siswa Kelompok Kecil	252	84%	Sangat Layak
4.	Penilaian Siswa Kelompok Besar	1106	92,16%	Sangat Layak
5.	Penilaian Guru	48	96%	Sangat Layak

Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Plotagon

Kelayakan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran sejarah Indonesia kelas XI SMK Taruna Pekanbaru melalui tahap penilaian oleh siswa melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar sebagai pengguna media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi plotagon serta guru. Tahapan penilaian secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Hasil Kelayakan

No	Tahap Penilaian	Jumlah Skor	Persentase	Kelayakan
1.	Penilaian Siswa Kelompok Kecil	252	84%	Sangat Layak
2.	Penilaian Siswa Kelompok Besar	1106	92,16%	Sangat Layak
3.	Penilaian Guru	48	96%	Sangat Layak
Rata-rata				Sangat Layak

Berdasarkan tabel 6, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran sejarah Indonesia kelas XI SMK Taruna Pekanbaru “Sangat Layak” berdasarkan tahap penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil didapatkan persentase 84% dan pada kelompok besar 92,16% dengan kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya, untuk penilaian guru didapatkan persentase 96%. Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi plotagon “Sangat Layak” digunakan untuk meningkatkan dalam pembelajaran sejarah Indonesia kelas XI SMK Taruna Pekanbaru.

Media Pembelajaran Video Animasi Aplikasi Plotagon Pada Materi Penjelajahan Samudra Dalam Pembelajaran Sejarah Dapat Meningkatkan Minat Siswa

Media pembelajaran video animasi dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah khususnya materi penjelajahan samudra. Dalam penentuan hal tersebut, dilihat dari hasil angket minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran video animasi. Berdasarkan teori yang telah dipaparkan, yaitu menurut Slameto minat belajar siswa memiliki 4 indikator yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik. Penjabaran ini berdasarkan hasil angket minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi.

a. Perasaan senang

Tabel 7. Hasil angket Perasaan Senang

No	Indikator Minat Belajar	Penggunaan Media Video Animasi			
		Kecil		Besar	
		Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
1.	Perasaan senang	66,6%	85%	58,54%	92,91%
Kategori		Tinggi	Sangat Tinggi	Cukup	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 7, terlihat penilaian siswa berdasarkan indikator perasaan senang yang ada pada angket siswa kelompok kecil memperoleh persentase 66,6% dengan kategori “Tinggi” sebelum menggunakan media video animasi plotagon dan 85% dengan kategori “Sangat Tinggi” setelah menggunakan video animasi plotagon. Sementara, pada angket siswa kelompok besar memperoleh persentase 58,54% dengan kategori “Cukup” sebelum menggunakan media video animasi plotagon dan 92,91% dengan kategori “Sangat Tinggi” setelah menggunakan video animasi plotagon. Sehingga dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar “perasaan senang” ini mengalami peningkatan.

b. Ketertarikan

Tabel 8. Hasil Angket Ketertarikan

No	Indikator Minat Belajar	Penggunaan Media Video Animasi			
		Kecil		Besar	
		Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
1.	Ketertarikan	54,4%	82,2%	49,72%	92,5%
	Kategori	Cukup	Sangat Tinggi	Cukup	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 8, terlihat penilaian siswa berdasarkan indikator ketertarikan yang ada pada angket siswa kelompok kecil memperoleh persentase 54,4% dengan kategori “Cukup” sebelum menggunakan media video animasi plotagon dan 82,2% dengan kategori “Sangat Tinggi” setelah menggunakan video animasi plotagon. Sementara, pada angket siswa kelompok besar memperoleh persentase 49,72% dengan kategori “Cukup” sebelum menggunakan media video animasi plotagon dan 92,5% dengan kategori “Sangat Tinggi” setelah menggunakan media video animasi plotagon. Sehingga dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar “Ketertarikan” ini mengalami peningkatan.

c. Perhatian

Tabel 9. Hasil Angket Perhatian

No	Indikator Minat Belajar	Penggunaan Media Video Animasi			
		Kecil		Besar	
		Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
1.	Perhatian	56,6%	87,5%	52,70%	91,25%
	Kategori	Cukup	Sangat Tinggi	Cukup	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 9, terlihat penilaian siswa berdasarkan indikator perhatian yang ada pada angket siswa siswa kelompok kecil memperoleh persentase 56,6% dengan kategori “Cukup” sebelum menggunakan media video animasi plotagon dan 87,5% dengan kategori “Sangat Tinggi” setelah menggunakan video animasi plotagon. Sementara, pada angket siswa kelompok besar memperoleh persentase 52,70% dengan kategori “Cukup” sebelum menggunakan media video animasi plotagon dan 91,25% dengan kategori “Sangat Tinggi” setelah menggunakan media video animasi plotagon. Sehingga dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar “Perhatian” ini mengalami peningkatan.

d. Keterlibatan

Tabel 10. Hasil Angket Keterlibatan

No	Indikator Minat Belajar	Penggunaan Media Video Animasi			
		Kecil		Besar	
		Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
1.	Keterlibatan	58,3%	80%	46,25%	89,16%
	Kategori	Cukup	Tinggi	Cukup	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 10, terlihat penilaian siswa berdasarkan indikator keterlibatan yang ada pada angket siswa kelompok kecil memperoleh persentase 58,3% dengan kategori “Cukup” sebelum menggunakan media video animasi plotagon dan 80% dengan kategori “Tinggi” setelah menggunakan video animasi plotagon. Sementara, pada angket siswa kelompok besar memperoleh persentase 46,25% dengan kategori “Cukup” sebelum menggunakan media video animasi plotagon dan 89,16% dengan kategori “Sangat Tinggi” setelah menggunakan media video animasi plotagon. Sehingga dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar “keterlibatan” ini mengalami peningkatan.

Pembahasan

Pada penelitian ini setiap tahap demi tahap dilakukan satu persatu sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Tahap pertama yaitu analisis. Dalam tahap ini, peneliti mengumpulkan data-data awal untuk mendapatkan permasalahan yang dapat diteliti. Terdapat beberapa permasalahan pembelajaran sejarah Indonesia di SMK Taruna Pekanbaru khususnya di kelas XI yang berakibat pada rendahnya minat belajar siswa terhadap materi sejarah. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti kemudian berpikir untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran sejarah Indonesia tetapi juga dapat menjadi sarana untuk meningkatkan minat belajar siswa, media tersebut adalah media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi plotagon. Sebagaimana menurut Munir (2015:295) kelebihan penggunaan video animasi sebagai media yaitu (a) tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi, (b) pengulangan pada pembahasan tertentu dapat dilakukan, (c) video dapat mengurai suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata, (d) kemampuan dalam mewujudkan benda atau materi yang bersifat abstrak menjadi konkret, (e) tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat diterapkan secara berulang - ulang, (f) dibutuhkan kemampuan guru dalam pengoperasian teknologi, (g) meningkatkan kemampuan dasar dan penambahan pengalaman baru bagi siswa. (h) Media animasi ini relevan dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang memfokuskan kegiatan belajar pada siswa.

Tahap kedua desain, merupakan tahap yang dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap desain ini, terdapat beberapa tahapan yang terdiri dari 1) pengumpulan dan mencari sumber-sumber referensi mengenai materi penjelajahan samudra yang akan dimuat dalam media video animasi berbasis aplikasi plotagon seperti buku, jurnal, dokumen, artikel yang berkaitan dengan materi Penjelajahan Samudra.; 2) pembuatan *Flowchart*; 3) pembuatan storyboard; 4) membuat instrument yang terdiri dari angket validasi ahli materi, ahli media, angket minat belajar, lembar penilaian produk oleh siswa dan guru. Tahap ketiga pengembangan, pada tahap ini peneliti merealisasikan rancangan produk yang telah dibuat sebelumnya dengan menggunakan aplikasi Plotagon. Setelah produk selesai dikembangkan, kemudian di validasi oleh ahli materi dan media. Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Rini Selvia (2023), pada penelitiannya mengadakan tahapan validasi setelah produk selesai dengan menerapkan satu ahli di setiap bidangnya.

Ahli materi yang dilakukan oleh Bapak Dr. Ahmal, M.Hum yang merupakan dosen pendidikan sejarah FKIP Universitas Riau, ahli media dilakukan oleh Bapak Dr. Zariul Antosa, M.Sn yang merupakan dosen dari PGSD FKIP Universitas Riau. Adapun hasil dari validasi produk berdasarkan validasi oleh ahli materi dan media, diketahui bahwa media pembelajaran video animasi berbasis Plotagon ini mendapatkan kategori "Sangat Layak". Tahap keempat yaitu implementasi. Pada tahapan ini dilakukan uji coba media pembelajaran video animasi Plotagon dalam pembelajaran sejarah melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar di kelas XI SMK Taruna Pekanbaru. Kemudian dilakukan penilaian produk media pembelajaran video animasi berbasis plotagon untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah yang dilakukan oleh guru sejarah dan siswa kelas XI TKJ SMK Taruna Pekanbaru. Berdasarkan penilaian dari siswa dan guru sejarah, diketahui bahwa media pembelajaran video animasi berbasis Plotagon ini mendapatkan kategori "Sangat Layak".

Tahap terakhir yaitu evaluasi. Evaluasi ini dilakukan untuk melihat kualitas media pembelajaran video animasi berbasis plotagon yang telah dilakukan pada tahap implementasi sebelumnya yaitu dari hasil dari uji coba ke siswa yaitu dari penilaian siswa serta guru. Hal ini sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Branch (Branch, 2009, p. 3) pada tahap evaluasi

dilakukan penilaian produk baik sebelum maupun sesudah implementasi. Berdasarkan hasil evaluasi secara keseluruhan, baik dari ahli media, ahli materi, siswa, maupun guru diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi plotagon "Sangat Baik/Sangat Layak" untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah materi Penjelajahan kelas XI SMK Taruna Pekanbaru.

Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Plotagon

Kelayakan media pembelajaran video animasi plotagon untuk meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran sejarah kelas XI SMK Taruna Pekanbaru diperoleh melalui tahap validasi ahli materi, ahli media, guru sejarah dan penilaian oleh siswa melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar sebagai pengguna. Ahli media memberikan penilaian mengenai tampilan dan bentuk dari media pembelajaran video animasi sehingga menciptakan media yang menarik bagi peserta didik. Sementara ahli materi memberikan penilaian mengenai isi materi dan penyajiannya untuk memperoleh materi yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku serta materi yang dapat dipahami oleh siswa. Sementara siswa memberikan penilaian dari tiga aspek yaitu aspek materi dan media yang digunakan. Berdasarkan penilaian ahli media secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 94% dan dinyatakan "Sangat Layak". Sementara hasil dari penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 94% dan dinyatakan "Sangat Layak". Berdasarkan penilaian dari siswa memperoleh persentase 84% dari kelompok kecil dengan kategori "Sangat Layak" dan 92,16% dari kelompok besar dengan kategori "Sangat Layak" dari penilaian siswa secara keseluruhan. Terakhir, berdasarkan penilaian guru sejarah secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 96% dan dinyatakan "Sangat Layak". Pengkategorian ini berdasarkan rentang tingkat pencapaian dan kualitas kelayakan menurut Arikunto (2020:271) dengan rentang 81 – 100 % berada dalam kategori sangat layak. Dari penilaian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis plotagon "Sangat Layak" digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas XI SMK Taruna Pekanbaru.

Media Pembelajaran Video Animasi Aplikasi Plotagon Pada Materi Penjelajahan Samudra Dalam Pembelajaran Sejarah Dapat Meningkatkan Minat Siswa

Salah satu tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah materi penjelajahan samudra menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi plotagon. Media pembelajaran video animasi ini dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan karena berbentuk media audio visual yang menciptakan karakter animasi yang menarik perhatian siswa. Selain itu, juga disertai dengan backsound, background, dan dubbing yang sesuai dengan latar peristiwa sejarah. Senada dengan yang diungkapkan oleh Alek Kurniawan (2015:17) video animasi dapat memacu minat belajar peserta didik serta memberikan wawasan yang luas kepada siswa.

Dalam melihat hasil dari media pembelajaran video animasi pada pembelajaran sejarah untuk meningkatkan minat belajar siswa ini dilihat dari hasil uji coba produk. Penelitian ini dimulai pada kelompok kecil hari senin tanggal 22 April 2024 pukul 13.10 WIB dengan 6 orang siswa dan kelompok besar pada hari selasa tanggal 30 April 2024 pukul 14.35 WIB, dengan jumlah total siswa 24 orang. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan peneliti, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi mampu dijadikan alat untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil angket minat belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi. Pada hasil angket minat belajar siswa kelompok kecil sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi diperoleh hasil persentase sebesar 59,48%

dengan kategori "Cukup Baik". Sementara pada hasil angket minat belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi diperoleh hasil persentase sebesar 84,35% dengan kategori "Sangat Baik". Selain itu, pada hasil angket minat belajar siswa kelompok besar sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi diperoleh hasil persentase sebesar 52,82% dengan kategori "Cukup Baik". Sementara pada hasil angket minat belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi diperoleh hasil persentase sebesar 91,73% dengan kategori "Sangat Baik". Berdasarkan hasil angket tersebut dapat disimpulkan bahwa media video animasi mampu meningkatkan minat belajar siswa serta media pembelajaran video animasi sejarah membawa pengaruh positif, karena dalam pembelajaran sejarah siswa menjadi lebih mudah memahami materi dan menarik minat siswa. Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian Anita Rahmawati 2022 yang menyebutkan bahwa berdasarkan uji coba, media video animasi Plotagon terbukti sangat layak dan sangat membantu siswa dalam meningkatkan pembelajaran.

Penjabaran hasil angket minat belajar ini kemudian dibahas satu persatu berdasarkan indikator minat belajar siswa menurut Slameto (Slameto, 2015, p. 180) yang dibagi menjadi 4 yaitu, pertama, perasaan senang. Dalam hal ini ada 4 pernyataan pada angket yang dinilai oleh siswa yaitu "Saya belajar menggunakan video animasi ini tanpa paksaan", "Saya merasa senang belajar sejarah dengan menggunakan video animasi", "Saya merasa senang ketika pembelajaran sejarah dimulai", dan "Ketika mendapat nilai yang bagus saya merasa senang". Jika dikategorikan secara keseluruhan, keempat pernyataan ini memperoleh kategori "Sangat Baik" dari kelompok kecil dan "Sangat Baik" pada kelompok besar berdasarkan penilaian siswa. Keempat pernyataan ini digabungkan dalam pencapaian indikator pertama ini karena indikator perasaan senang ini berhasil dapat dilihat dari siswa merasa lebih senang pada saat pembelajaran dengan menggunakan video animasi dibandingkan dengan metode pembelajaran secara konvensional yang menggunakan metode ceramah dan slide powepoint. Berdasarkan komentar yang diberikan oleh siswa pada angket, siswa juga menyebutkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran video animasi suasana pembelajaran dikelas menjadi lebih menyenangkan. Hal ini sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Ayunigtyas (2005:21) minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan yang menimbulkan keinginan untuk berhubungan lebih aktif yang ditandai adanya hubungan perasaan senang tanpa ada paksaan.

Indikator minat belajar kedua yaitu ketertarikan. Dalam hal ini ada 3 pernyataan pada angket yang dinilai oleh siswa yaitu "Saya bersemangat saat mengikuti pembelajaran sejarah menggunakan video animasi", "Saya lebih tertarik belajar sejarah dengan media video animasi dibandingkan dengan media lain", dan "Saya selalu membuat ringkasan dari materi yang dijelaskan oleh guru". Jika dikategorikan secara keseluruhan, ketiga pernyataan ini memperoleh kategori "Sangat Baik" dari kelompok kecil dan "Sangat Baik" pada kelompok besar berdasarkan penilaian siswa. Ketiga pernyataan ini digabungkan dalam pencapaian indikator kedua ini karena indikator ketertarikan ini berhasil dapat dilihat dari siswa terdorong untuk semangat dalam belajar karena mereka melihat gambaran proses terjadinya peristiwa yang dikemas dalam bentuk animasi sehingga membuat mereka tertarik untuk memperhatikan materi yang disajikan. Selain itu, media pembelajaran berbentuk video dapat diputar kembali dan bisa diakses dimana saja, sehingga siswa dapat mempelajari materi secara berulang. Hal ini sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Purwanto (2007:56) Apa yang menarik minat seseorang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik.

Indikator minat belajar ketiga yaitu perhatian. Dalam hal ini ada 4 pernyataan pada angket yang dinilai oleh siswa yaitu "Ketika video animasi mengenai materi yang akan dipelajari ditampilkan, saya fokus memperhatikan", "Ketika pembelajaran sejarah sedang

berlangsung saya tidak mengobrol dengan teman”, “Belajar dengan menggunakan video animasi tidak membuat saya bosan”, dan “Materi yang disampaikan dalam video animasi mudah saya pahami”. Jika dikategorikan secara keseluruhan, keempat pernyataan ini memperoleh kategori “Sangat Baik” dari kelompok kecil dan “Sangat Baik” pada kelompok besar berdasarkan penilaian siswa. Keempat pernyataan ini digabungkan dalam pencapaian indikator ketiga ini karena indikator perhatian ini berhasil dapat dilihat dari ketika video animasi ditampilkan siswa cenderung fokus dalam memperhatikan video animasi yang ditampilkan karena video animasi tersebut menarik perhatian siswa dengan karakter, dubbing, background, backsound, serta gambar yang berkaitan dengan materi yang menarik perhatian siswa. Hal ini sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Sudjana dalam (Hasan Muhammad, 2021, p. 10) manfaat dari penggunaan media yaitu dapat menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar dan makna pembelajaran terasa jelas dan mudah dimengerti, metode yang digunakan dalam proses pembelajaran lebih beragam, siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran karena tidak hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru, tetapi juga kegiatan lain seperti mengamati, melakukan, dan membuktikan.

Indikator minat belajar keempat yaitu keterlibatan. Dalam hal ini ada 2 pernyataan pada angket yang dinilai oleh siswa yaitu “Saya tidak malu bertanya kepada guru apabila saya mengalami kesulitan pada pembelajaran sejarah” dan “Saya selalu menjawab ketika guru sedang bertanya”. Jika dikategorikan secara keseluruhan, kedua pernyataan ini memperoleh kategori “Sangat Baik” dari kelompok kecil dan “Sangat Baik” pada kelompok besar berdasarkan penilaian siswa. Kedua pernyataan ini digabungkan dalam pencapaian indikator keempat ini karena indikator keterlibatan ini berhasil dapat dilihat dari pada video animasi memuat soal evaluasi objektif berjumlah 5 pertanyaan. Oleh karena itu, dengan adanya sesi tanya jawab bersama tersebut, terjadinya interaksi dan siswa ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Cahyani dalam (Melati et al., 2023, p. 734) konteks pendidikan modern, animasi telah menjadi pusat perhatian para pendidik dan peneliti yang ingin memanfaatkannya sebagai media pembelajaran yang efektif. Mereka tertarik untuk menjelajahi potensi animasi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi plotagon dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XI SMK Taruna Pekanbaru dilakukan dengan melalui serangkaian tahapan sesuai dengan prosedur pengembangan model ADDIE yaitu *Analyze* (analisis), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi). Dalam minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran video animasi mengalami peningkatan dari sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi ke sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi serta siswa memberikan penilaian dengan kategori “Sangat Baik” pada lembar penilaian siswa. Hasil uji kelayakan media pembelajaran video animasi plotagon dengan validasi dari ahli media dan materi. Berdasarkan penilaian ahli media secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 94% dan dinyatakan “Sangat Layak”. Sementara hasil dari penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 94% dan dinyatakan “sangat layak”. Berdasarkan penilaian guru sejarah secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 96% dan dinyatakan “Sangat Layak”. Penilaian kelayakan juga berdasarkan penilaian siswa melalui uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 84% dengan kategori “Sangat Layak” dan uji coba kelompok besar memperoleh persentase 92,16% dengan kategori “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk hasil pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi

plotagon yang dilakukan oleh peneliti memperoleh kelayakan secara keseluruhan yaitu “Sangat Baik/Sangat Layak”. Terjadi peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah yang ditandai dengan meningkatnya hasil persentase angket minat belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi dibandingkan dengan hasil angket minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi. Uji coba dilakukan pada kelompok kecil di kelas XI TKJ 1 SMK Taruna Pekanbaru yang berjumlah 6 siswa. Hasil persentase angket minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi adalah sebesar 59,48% dengan kategori “Cukup Baik” sementara hasil persentase angket minat belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi adalah sebesar 84,35% dengan kategori “Sangat Baik”. Sementara, uji coba dilakukan pada kelompok besar di kelas XI TKJ 2 SMK Taruna Pekanbaru yang berjumlah 24 siswa. Hasil persentase angket minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi adalah sebesar 52,82% dengan kategori “Cukup Baik” sementara hasil persentase angket minat belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi adalah sebesar 91,73% dengan kategori “Sangat Baik”. Sehingga dapat dikatakan terjadi peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran video animasi. Hasil angket menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berdasarkan angket minat belajar siswa masuk kedalam kategori sangat baik sehingga diberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi plotagon mampu dijadikan sarana untuk meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2020). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.
- Ayuningtyas. (2005). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. Springer.
- Hasan Muhammad, D. (2021). *Media Pembeajaran*. Tahta Media Grup.
- Kurniawan, A. (2015). Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X Mia Sma Negeri 1 Sedayu Bantul. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903. file:///D:/Semester 7/jurnal kajian relevan/32509-78001-1-PB (1).pdf
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 06(731–741).
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Prenada Media Grup.
- Purwanto, N. (2007). *Psikologi Pendidikan Remaja*. Rosdakarya.
- Selvia, R. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 1 Bukit Batu*. Universitas Riau.
- Sholihatin, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Plotagon Pada Siswa Ma Nu Petung Panceng Gresik. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab, 1986*.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>