

## Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animasi pada Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Islam As-Shofa

Cut Liadiani<sup>1</sup> Isjoni<sup>2</sup> Asril<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Email: [cut.liadiani1084@student.unri.ac.id](mailto:cut.liadiani1084@student.unri.ac.id)<sup>1</sup> [isjoni@yahoo.com](mailto:isjoni@yahoo.com)<sup>2</sup> [asril@lecturer.unri.ac.id](mailto:asril@lecturer.unri.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini membahas tentang pengembangan video pembelajaran berbasis animasi pada materi peristiwa proklamasi kemerdekaan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA Islam As-Shofa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan video pembelajaran berbasis animasi pada materi peristiwa proklamasi kemerdekaan kelas XI IPS di SMA Islam As-Shofa, kemudian untuk mengetahui kelayakan penggunaan video pembelajaran berbasis animasi pada materi peristiwa proklamasi kemerdekaan kelas XI IPS di SMA Islam As-Shofa dan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa pada materi peristiwa proklamasi kemerdekaan dalam pembelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA Islam As-Shofa dengan menggunakan video pembelajaran berbasis animasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, dokumentasi, tes, kuesioner. Subyek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI IPS 1 yang berjumlah 32 siswa dan kelas XI IPS 2 yang berjumlah 6 siswa. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi secara keseluruhan memperoleh persentase 94,5% dengan kategori "Sangat Layak", penilaian yang dilakukan oleh ahli media memperoleh persentase 94,5% dengan kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hasil penilaian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran berbasis animasi "Sangat Layak" digunakan sebagai media pembelajaran sejarah khususnya kelas XI IPS Di SMA Islam As-Shofa. Adapun untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa menggunakan video pembelajaran berbasis animasi yang dapat dilakukan adalah peserta didik diberikan kesempatan untuk mengambil keputusan, mengubah suasana belajar, ciptakan kelas yang menyenangkan, gunakan media pembelajaran yang menarik.

**Kata Kunci:** Video Pembelajaran, Animasi, 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

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut Ponza, dkk, 2018: 10 (dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Pada dasarnya pendidikan mendorong manusia untuk mengembangkan potensinya dalam menghadapi segala perubahan yang terjadi akibat kemajuan ilmu pengetahuan, dan teknologi. Seiring dengan berkembangnya jaman, dunia pendidikan saat ini juga semakin berkembang. Berbagai macam pembaharuan dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Untuk itu diperlukan berbagai inovasi baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana dan prasarana Pendidikan (Saadah, 2018:1). Pendidikan mempunyai peran penting dalam mencerdaskan bangsa dan mempunyai manfaat besar dalam mencetak generasi muda. Guru merupakan komponen terpenting dalam suatu pembelajaran. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif

sehingga dapat mendorong siswa belajar secara optimal (Saadah, 2018: 1). Guru memiliki peranan penting dalam suatu pendidikan, yakni adanya tuntutan keprofesionalannya serta kemampuan pengajaran dan pendidikan yang baik. Namun dalam kenyataannya dilapangan, seringkali seorang guru memiliki beberapa kendala dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Apalagi seorang guru di beberapa mata pelajaran hanya menggunakan teknik pembelajaran satu arah dengan guru sebagai pusat informasi sehingga siswa merasa bosan terhadap pembelajaran tersebut sehingga berdampak pada penurunan prestasi siswa. Dalam melaksanakan pembelajaran tentunya seorang guru harus bisa menyusun dan memilih model pembelajaran agar pembelajaran dilakukantidak hanya satu arah saja. Hal ini memiliki tujuan agar siswa dapat terlibat dan merasakan situasi secara langsung dalam proses pembelajaran. Tentunya, kemampuan berfikir yang dimiliki oleh siswa dapat terasah sehingga siswa menjadi memiliki kemampuan berfikir kritis karena ia sendiri yang merasakan hal tersebut secara langsung dalam pembelajaran. Model pembelajaran juga dirasa sangat efektif dalam melakukan pembelajaran. (Mutawally, 2021. 1).

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran adalah hal yang melekat pada aktivitas belajar mengajar. Dalam berbagai aspek kehidupan, media dalam berbagai bentuk dan tujuannya telah membawa manusia pada peradaban yang maju dari sudut ilmu pengetahuan dan teknologi. Misalnya, saat ini manusia dapat dengan mudah berpindah ke tempat lain dengan cepat dan aman, menggunakan berbagai media transportasi modern, seperti pesawat terbang, kereta api cepat, mobil, sepeda motor dan sebagainya. Demikian juga dalam dunia komunikasi, saat ini manusia dapat menjalin relasi lebih baik dari pada sebelumnya, yaitu dapat berkomunikasi dengan tatap muka secara virtual dalam waktu yang bersamaan atau realtime secara online. Kemajuan tersebut membuktikan bahwa, media diciptakan untuk memudahkan atau menjembatani pemenuhan kebutuhan manusia. Dalam dunia pendidikan, para pendidik dapat menggunakan berbagai media yang dapat menolong dalam proses pembelajaran (Pujiono, 2021: 2). Dalam dunia Pendidikan pun harus melihat terlebih dahulu manfaat dari media pembelajarannya apakah media yang digunakan sesuai dan apakah media pembelajaran tersebut dapat tercapainya suatu proses dalam pembelajaran.

Semakin beragamnya media pengajaran, Raharjo mengatakan pemilihan media hendaknya memperhatikan beberapa prinsip. Yaitu; (a) kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media; apakah untuk keperluan hiburan, informasi umum, pembelajaran dan sebagainya, (b) Familiaritas media, yang melibatkan pengetahuan akan sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih, dan (c) Sejumlah media dapat diperbandingkan karena adanya beberapa pilihan yang kiranya lebih sesuai dengan tujuan pengajaran. Banyak penelitian diadakan mengenai media pembelajaran mana yang paling sesuai untuk tujuan tertentu, dan hasil penelitian menunjukkan bahwa, 1) Tidak setiap media pengajaran dapat dimanfaatkan untuk mencapai sembarang tujuan pengajaran, 2) Semua media pengajaran dapat membantu guru dalam melaksanakan satu atau beberapa fungsi dalam pengajaran, seperti mengisahkan, mengontrol/mengecek, memberikan penguatan dan mengadakan evaluasi (Rahmi dkk, 2019. 3). Pelajaran sejarah sering dikatakan salah satu pelajaran yang membosankan dikarenakan berkurangnya minat belajar pada siswa sehingga meomba wa menjadi bouun. Pada zaman yang serba digital ini lah guru Sejarah dapat membuat sebuah pembaharuan dengan membuat media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran yang dimaksud yaitu media yang mampu menarik perhatian siswa memperjelas ide dan menggambarkan fakta dengan cepat dan jelas kepada siswa. Dan media yang tidak hanya terfokuskan pada alat bantu visual sensata tetapi juga sudah dilengkapi dengan suara untuk menjelaskan visualisasi materi pelajaran.

Media pembelajaran yang dimaksud adalah media audio visual. Audio visual adalah suatu peralatan yang dipakai oleh para guru dalam menyampaikan konsep gagasan dan pengalaman

yang di tangkap oleh indra pandangan dan pendengaran Pemanfaatan media audio visual diharapkan mampu menyampaikan ke indra pendengaran (audio) dan indra penglihatan (visual), dan guru dapat menyampaikan pesan kepada siswanya dengan menggunakan Teknik-teknik tertentu yang tujuannya untuk mendapatkan umpan balik bagi kemajuan belajar siswa.

Berdasarkan fakta dilapangan yang terjadi yaitu dilihat dari sarana dan prasarana SMA Islam As-Shofa ini sangat memadai di dalam satu kelas memiliki 1 komputer dan 1 infokus yang bisa dimanfaatkan, namun terdapat beberapa fenomena dalam pembelajaran sejarah Indonesia khususnya di kelas XI IPS. Terlihat masih kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran sejarah sehingga mayoritas guru lebih memilih strategi dan metode pembelajaran konvensional yang memberikan pemaparan materi dengan ceramah disertai dengan penugasan dan diskusi sehingga hanya terpaku pada buku pelajaran yang tersedia. Media yang biasanya digunakan berbentuk Power Point yang lagi-lagi di dalamnya terdapat pemaparan materi yang cukup panjang dengan gambar-gambar yang tidak banyak. Hal ini mengakibatkan tidak semua kelas memiliki nilai rata-rata pelajaran sejarah Indonesia yang baik. Kelas yang memang kebanyakan siswanya rajin memiliki nilai rata-rata pelajaran yang tinggi, namun jika tidak tentu nilainya rendah hal ini tampak dari salah satu kelas yang memiliki nilai rata-rata kelas dilihat dari nilai ulangan sejarah Indonesia dengan rata-rata terendah dibandingkan dengan kelas lain. Kelas XI IPS 1 yang nantinya akan menjadi subjek uji coba pada penelitian ini. Dari pernyataan guru sejarahnya serta melihat pembelajaran secara langsung di kelas, kelas ini memang memiliki minat belajar yang kurang dibandingkan dengan kelas yang lain, mereka cenderung sulit memahami materi yang dijelaskan oleh guru.

Upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa di perlukan lingkungan belajar yang menyenangkan dan media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran sejarah siswa di kelas XI IPS terkhususnya di kelas XI IPS I SMA Islam As-Shofa yang memiliki lingkungan belajar dan media yang kurang menarik sehingga sulit untuk memahami materi pelajaran. Kurangnya lingkungan belajar yang menyenangkan dan media pembelajaran yang kurang menarik akan menyebabkan kurangnya minat dalam mengikuti pelajaran karena itu diperlukan upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa. Upaya itu dilakukan dengan menggunakan video pembelajaran berbasis animasi. Berdasarkan observasi dilapangan materi ini sedikit susah untuk dipahami dikarenakan materi ini membahas rangkaian kejadian yang telah terjadi sebelumnya sehingga banyak merangkum peristiwa. Dari pernyataan guru sejarahnya metode yang sering digunakan adalah Role Playing, role playing adalah metode pembelajaran yang mana siswa langsung memerankan masalah-masalah tentang hubungan manusia, hal ini juga membutuhkan banyak waktu sehingga banyak capaian pembelajaran yang tidak tercapai.

Hal ini pula lah yang coba penulis lakukan dalam penelitian, membuat sebuah video pembelajaran yang mana isi dari video tersebut adalah materi peristiwa proklamasi kemerdekaan. Materi peristiwa proklamasi sangat penting dipelajari menurut (Rinardi, 2017: 147-149). Dikarenakan menjadi salah satu bagian penting dalam perjalanan Sejarah bangsa Indonesia. Peristiwa itu menjadi tonggak bangsa Indonesia, karena dengan proklamasi tersebut bangsa Indonesia menyatakan kemerdekaan dirinya sehingga sejajar dengan bangsa-bangsa lain di dunia. Proklamasi kemerdekaan tanggal 17 Agustus 1945 itu bukan berdiri sendiri secara tunggal, tetapi merupakan puncak dari rangkaian kejadian yang telah terjadi sebelumnya sehingga merangkum banyak peristiwa-peristiwa yang terjadi secara kronologis dimana dalam setiap peristiwa juga banyak yang melibatkan tokoh atau pelaku sejarah, sehingga dengan video pembelajaran berbasis animasi ini akan mempermudah siswa memahami materi dan dengan mudah mengingat materi tersebut secara kronologis atau berurutan waktunya.

Peneliti ingin mengembangkan video berbasis animasi hal ini dikarenakan banyak anak-anak di SMA Islam As-Shofa yang menyukai animasi terkhusus di kelas XI IPS I disaat jam

istirahat mereka memilih dikelas untuk melihat film animasi di youtube, sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan video pembelajaran yang akan peneliti kreasikan adalah animasi 2D penggunaan animasi ini akan menghasilkan antusiasme dan misteri pada penonton, desain animasi yang akan di kreasikan adalah tokoh-tokoh pahlawan yang terdapat materi yang akan dibahas. Pada penelitian sebelumnya sudah ada yang mengembangkan video animasi tetapi berbasis powtoon sedangkan animasi yang akan peneliti bikin yaitu animasi 2D yang terdiri dari tokoh-tokoh proklamasi.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian jenis *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran ( Hanavi, 2017: 130 ). Media yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah video pembelajaran berbasis animasi pada materi peristiwa proklamasi kemerdekaan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Secara umum tahapan dalam model ADDIE ini terdapat lima langkah , yakni *Analyze, Design, Develklok, Implement dan Evaluate*.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dijabarkan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dirincikan pada bab sebelumnya menggunakan tahapan-tahapan sesuai dengan tahapan pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahapan analisis (*analysis*), desain (*desind*), penembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*).

### Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animasi

#### Tahap Analisis (*Analysis*)

1. Analisis Kebutuhan. Analisis kebutuhan merupakan suatu proses awal dalam membuat suatu produk media pembelajaran. Tahap analisis ini bertujuan untuk mengumpulkan data-data dan informasi yang akan dijadikan bahan dalam mengembangkan media ini. Analisis kebutuhan dapat dilihat melalui analisis lapangan, observasi, wawancara guru, siswa dalam proses pembelajaran.
2. Analisis Materi Pembelajaran. Analisis materi dilakukan untuk menetapkan kebutuhan dalam pengembangan video pembelajaran berbasis animasi. Materi yang dituangkan dalam pengembangan adalah materi peristiwa proklamasi kemerdekaan.

#### Tahap Desain (*Design*)

1. Pengumpulan Data. Pada tahapan ini peneliti mengumpulkan buku - buku sejarahterkait dengan materi yaitu peristiwa proklamasi kemerdekaan.
2. Pembuatan *Storyboard*. *Storyboard* merupakan gambaran sebuah sketsa yang dijelaskan melalui gambar. Pembuatan *storyboard* ini bertujuan untuk memberikan gambaran terkait dengan video pembelajaran berbasis animasi yang akan dikembangkan.
3. Menyusun Instrumen. Penyusunan instrumen ini berupa pembuatan angket yang bertujuan sebagai penilaian terhadap media video pembelajaran yang terdiri dari:
  - a. Angket validasi ahli materi yang terdiri dari 5 aspek yang memuat 11 butir pertanyaan.
  - b. Angket validasi ahli media yang terdiri dari 6 aspek yang memuat 11 butir pertanyaan.

- c. Angket minat belajar siswa terdiri dari 4 indikator yang memuat 12 butir pertanyaan.

### Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu pembuatan produk, validasi dan revisi, dalam pengembangan video pembelajaran berbasis animasi melibatkan beberapa pihak seperti pihak pengembang video, dosen pembimbing, pihak validator materi dan media.

1. Pembuatan Produk. Pada tahap ini, peneliti membuat video berbasis animasi pada pembelajaran sejarah agar memudahkan siswa dalam belajar.
2. Validasi Ahli Materi dan Ahli Media
  - a. Validasi Ahli Materi. Produk video pembelajaran berbasis animasi yang telah selesai, selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli materi. Hasil dari jumlah penilaian yang diberikan oleh ahli materi sebesar 52, dengan persentase sebesar 94,5%. Berdasarkan kriteria kualitas produk 3.6, maka video pembelajaran termasuk ke dalam kategori "Sangat Baik/Sangat Layak". Berdasarkan penilaian yang telah diberikan sehingga dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis animasi layak untuk di uji coba lapangan dengan revisi.
  - b. Validasi Ahli Media. Produk video pembelajaran berbasis animasi yang telah selesai, selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media. Hasil jumlah penilaian yang diberikan oleh ahli media adalah memperoleh skor 52, dengan persentase sebesar sebesar 94,5% dan nilai validasi tersebut termasuk ke dalam kategori "**Sangat Baik/Sangat Layak**" yang berpedoman pada pedoman konversi skor menjadi kategori kualitatif yang telah dijabarkan pada tabel 3.6 sebelumnya.

### Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ke empat dari model ADDIE adalah implementasi atau penerapan. Implementasi dilaksanakan dengan dua kelompok uji coba yaitu uji coba kelompok kecil yang berjumlah 6 orang siswa dan uji coba kelompok besar dengan jumlah 32 orang siswa dari kelas XI IPS. Jumlah penilaian yang diberikan oleh siswa pada uji coba kelompok kecil adalah *pretest* 43,3 dan penilaian yang diberikan siswa pada *posttest* adalah 510, sehingga menunjukkan telah terjadi peningkatan. Kemudian pada uji coba kelompok besar, hasil *pretest* dan *posttest* pada penilaian *pretest* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 46,1 dan pada penilaian *posttest* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 88,1 dari rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* terdapat Peningkatan rata-rata yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan siswa terhadap materi, maka dapat disimpulkan bahwa media ini layak diterapkan di sekolah.

### Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah melakukan tahap implementasi, langkah selanjutnya adalah peneliti melakukan evaluasi dari pengembangan video pembelajaran berbasis animasi. Pada tahapan ini dilakukan analisis data mengenai kualitas video pembelajaran berbasis animasi setelah melakukan uji validitas dari hasil angket siswa kelas XI IPS berdasarkan implementasi pada siswa kelas XI IPS 2 sebagai uji coba kelompok kecil dan XI IPS 1 sebagai uji coba kelompok besar di SMA Islam As-Shofa. Adapun analisis data yang diperoleh dari hasil validasi kualitas video pembelajaran berbasis animasi oleh para ahli baik ahli materi mendapatkan jumlah skor 52 dan mendapatkan persentase sebesar 94,5% sehingga mendapatkan kategori "Sangat Layak" dan validasi kualitas video pembelajaran berbasis animasi oleh ahli media mendapatkan skor 52 dan mendapatkan persentase sebesar 94,5% sehingga mendapatkan kategori "Sangat Layak". Berdasarkan penilaian di atas maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis animasi layak digunakan. Minat belajar siswa kelompok kecil sebelum menggunakan media terlihat dari hasil

rata-rata *pretest* 43,3. Setelah menggunakan video pembelajaran berbasis animasi, minat belajar siswa mengalami peningkatan siswa terhadap materi terlihat pada rata-rata nilai *posttest* siswa adalah 85. Sementara minat belajar siswa pada uji coba kelompok besar dapat dilihat dari hasil *pretest* dengan rata-rata 46,1 dan setelah menggunakan media terjadi peningkatan siswa terhadap materi dapat dilihat dari hasil *posttest* dengan rata-rata 88,1. Setelah menggunakan video pembelajaran berbasis animasi terjadi peningkatan siswa terhadap materi.

### **Kelayakan Video Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS Di SMA Islam As-Shofa**

Kelayakan video pembelajaran berbasis animasi pada materi peristiwa proklamasi kemerdekaan kelas XI IPS di SMA Islam As-Shofa melalui tahap validasi ahli materi dan ahli media berdasarkan konversi skor menjadi kategori kualitatif sebagai berikut. Rata-rata skor yang diperoleh didapatkan hasil kelayakan pada masing-masing tahapan penilaian secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.**

No	Tahap Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Persentase	Kelayakan
1	Penilaian Ahli Materi	52	5,2	94,5%	Sangat Layak
2	Penilaian Ahli Media	52	5,2	94,5%	Sangat Layak
<b>Kategori</b>					<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran berbasis animasi pada materi peristiwa proklamasi kemerdekaan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas XI SMA Islam As-Shofa "Sangat Layak" berdasarkan tahap penilaian ahli materi, ahli media dan siswa pada uji coba ahli materi didapatkan persentase 94,5% dan pada ahli media 94,5% dengan kategori "Sangat Layak". Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran berbasis animasi "Sangat Layak" digunakan untuk meningkatkan minat dalam pembelajaran sejarah kelas XI SMA Islam As-Shofa.

### **Peningkatan Minat Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran Berbasis animasi Pada Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Kelas XI IPS SMA Islam As-Shofa**

Salah satu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa menggunakan video pembelajaran berbasis animasi upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah peserta didik di berikan untuk mengambil keputusan, mengubah suasana belajar, ciptakan kelas yang menyenangkan, gunakan media pembelajaran yang menarik. Dalam melihat hasil dari video pembelajaran berbasis animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa ini dapat dilihat dari hasil uji coba produk. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis animasi ini mampu dijadikan sarana untuk meningkatkan minat belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar dari *pretest* ke *posttest*. Penjabaran hasil angket ini kemudian dibahas satu persatu dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket minat belajar siswa

1. Perasaan Senang. Perasaan senang dapat diperkuat dengan nilai positif akan menimbulkan minat tersendiri pada diri seseorang. Mediavideo pembelajaran berbasis animasi ini dapat menimbulkan perasaan senang peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari

respon yang diberikan oleh peserta didik dari awal pembelajaran sejarah dimulai hingga pembelajaran berakhir. Selain itu dapat dilihat juga dari hasil lembar angket minat belajar siswa.

**Tabel 2.**

No	Indikator Minat Belajar	Penggunaan Media Video Animasi			
		Kecil		Besar	
1	Perasaan Senang	Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
		48,8%	70%	55,2%	72%
Kategori		Cukup	Tinggi	Cukup	Tinggi

2. Perhatian. Perhatian merupakan pemusatan jiwa yang mengarah kepada suatu objek atau sekumpulannya. Media video pembelajaran berbasis animasi mampu meningkatkan perhatiannya siswa. Terlihat bahwa siswa fokus memperhatikan materi yang disajikan dalam video. Selain itu dapat dilihat juga selama proses pembelajaran, dimana saat video ditayangkan peserta didik tidak mengobrol dengan teman sebangku selama penayangan video mengenai materi peristiwa proklamasi kemerdekaan.

**Tabel 3.**

No	Indikator Minat Belajar	Penggunaan Media Video Animasi			
		Kecil		Besar	
2	Perhatian	Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
		52,7%	80%	54%	85%
Kategori		Cukup	Tinggi	Cukup	Sangat Tinggi

3. Ketertarikan. Rasa minat terhadap sesuatu hal, akan memunculkan rasa ketertarikan dari dalam diri. Ketertarikan ini muncul karena adanya proses perhatian dan berujung pada rasa untuk mengetahui lebih. Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran, dimana peserta didik melontarkan beberapa pertanyaan mengenai materi peristiwa proklamasi kemerdekaan yang ditayangkan dalam video pembelajaran.

**Tabel 4.**

No	Indikator Minat Belajar	Penggunaan Media Video Animasi			
		Kecil		Besar	
3	Ketertarikan	Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
		55,5%	79%	50,2%	81%
Kategori		Cukup	Tinggi	Cukup	Sangat Tinggi

4. Keterlibatan. Seseorang yang mempunyai minat terhadap sesuatu akan menjadi ikut terlibat terhadap sesuatu yang diminati. Hal ini dapat dilihat dari keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, dimana mereka ikut serta dalam diskusi dan tanya jawab mengenai materi peristiwa proklamasi kemerdekaan yang ditayangkan dalam video pembelajaran.

**Tabel 5.**

No	Indikator Minat Belajar	Penggunaan Media Video Animasi			
		Kecil		Besar	
4	Keterlibatan	Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
		59,2%	83,3%	52,8%	90,2%
Kategori		Cukup	Sangat Tinggi	Cukup	Sangat Tinggi

**KESIMPULAN**

1. Pada pengembangan video pembelajaran berbasis animasi pada materi peristiwa proklamasi kemerdekaan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran

sejarah kelas XI IPS di SMA Islam As-Shofa, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Hasil dari penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa video pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa, yakni dilihat dari perasaan senang, perhatian, ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sejarah. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa.

2. Hasil dari validasi pengembangan video pembelajaran berbasis animasi pada materi peristiwa proklamasi kemerdekaan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA Islam As-Shofa oleh ahli materi secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar dengan kategori "Sangat Layak", penilaian oleh ahli media memperoleh persentase sebesar dengan kategori "Sangat Layak", penilaian oleh siswamemperoleh persentase sebesar dengan kategori "Sangat Layak" dan penilaian oleh guru memperoleh persentase dengan kategori "Sangat Layak". Berdasarkan keseluruhan dari penilaian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran berbasis animasi "Sangat Layak" untuk digunakan pada materi peristiwa proklamasi kemerdekaan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA Islam As-Shofa.
3. Terjadi peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah pada aspek kognitif yang ditandai dengan meningkatnya hasil *pretest* ke *posttest* siswa melalui uji coba kelas XI IPS 1 dan kelas XI IPS 2. Tampak peningkatan yang cukup signifikan dari hasil *pretest* sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran berbasis animasi dengan hasil *posttest* setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran berbasis animasi. Selain itu juga terdapat angket respon siswa yang dijadikan penilaian dari media pembelajaran berbasis animasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- 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 Fuad, Z. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa kelas 1SDN 7 Kute Panang, *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 42-54.
- Anderson, Ronald H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka bekerja sama dengan CV. Rajawali.
- 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.
- Aprijal, A., Alfian, A., & Syarifudin, S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidayah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 6(1), 76-91.
- Arikunto, S. (2020). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 1996. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Arikunto. (2014). *Prosedur Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64-72.
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan minat belajar terhadap prestasi belajar fisika. *SPEJ (Science and Physic Education Journal)*, 2(2), 52-60.
- Chotib, S. H. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran Awwaliyah: *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah*, 1(2), 109-115.

- Darmawan, Deni. 2012. Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dhiyaa'ulhaq, N., & Nashoih, A.K (2023). Pengembangan Video Animasi Berbasis Doratoon Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di SMP Islam Cendekia Harapan Denanyar Jombang. *JUPI (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 2(2), 38-51.
- Faqih, A. (2023). Pengaruh Digitalisasi Terhadap Perkembangan Media Pembelajaran Sejarah.
- Fauziyah, Z. Z. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Booklet Pada mata pelajaran Biologi Untuk Siswa Kelas XI Mia 1 Madrasah Aliyah Alauddin Pao-Pao Dan Man 1 Makassar. *Skripsi. Jurusan Pendidikan Biologi FTK UIN Alauddin Makassar*.
- Febrianti, F. (2019, May). Efektivitas penggunaan media grafis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. (667-677).
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman, 11.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Giscano, N. A. (2021). Perancangan Materi Ajar dalam Bentuk Animasi Untuk Mata Kuliah Etika: Table Manners. *Jurnal Laporan Akhir Teknik Komputer*, 1(1), 42-54.
- Hanafi. 2017. "Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan". *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, Volume. 4, No. 2, hlm. 130.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam". *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no.1: 28-37.
- Ibrahim, A., et al. (2018). Metodologi Penelitian. Makassar: Gunadarma Ilmu.
- Isjoni. (2007). Pembelajaran Sejarah. Bandung: Alfabeta.
- Ismaniati, C. (2012). Pengembangan dan Pemanfaatan media video instruksional untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*.
- Marliani, L. P. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogy: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 125-133.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran.
- Munir. (2014). Pengertian Media Pembelajaran Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan, 58.
- Mutawally, A. F. (2021). Pengembangan Model Project Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9-19.
- Prasetyo, A. A. (2017). Komik Digital Berbasis Android (M-Learning) Dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Kesadaran Budaya. *In Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*.
- Puspitasari, D. A. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Corak Kehidupan Masyarakat Masa Praaksara Siswa Kelas X MAN 1 Muaro Jambi (Doctoral Dissertation, UNIVERSITAS JAMBI).
- Putra, G. L. A. K. (2019, February). Pemanfaatan animasi promosi dalam media youtube. *In SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*. (Vol. 2, pp. 259-265).
- Ricardo, R., & Meilani, R. I (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar

- Siswa (The impacts of student' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79-92.
- Rinardi, H. (2017). Proklamasi 17 Agustus 1945: Revolusi Politik Bangsa Indonesia. *Jurnal Sejarah Citra Lekha*, 2(1).
- Saadah, I. D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Dengan Menggunakan Adobe After Effect. *Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel: Surabaya*.
- Sugiyono, E. I. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). Pengembangan bahan ajar menyimak berbasis multimedia interaktif dalam model belajar mandiri untuk sekolah menengah pertama. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2).
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1).
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 158-166.
- Utari, A. A & Hidayatullah, S. P., (2019). Manfaat ICT Sebagai Media Pembelajaran Di SD Dharmajaya Palembang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 52-57.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pusat Pelajar.
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140-146.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100.