

Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Video Animasi dengan Karakter Loomie pada Materi Perang Dingin untuk Siswa Kelas XII MAN 1 Pontianak

Tegar Kurnia Rachman^{1*}, Ika Rahmatika Chalimi², Edwin Mirzachaerulsyah³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura, Jl. Prof. Dr. H. Hadari Nawawi, Kec. Pontianak Tenggara, Kota Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia.

E-mail: rachmantegar604@gmail.com

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1191>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 15 June 2025

Revised: 21 June 2025

Accepted: 27 June 2025

Kata Kunci:

Pengembangan, Media Pembelajaran, Video Animasi Dengan Karakter Loomie.

Keywords:

Development, Learning Media, Animated Video with Loomie Characters.

ABSTRACT

Riset ini bermaksud membentuk media pembelajaran berwujud video animasi menggunakan karakter loomie di pembelajaran sejarah materi perang dingin yg ditinjau dari validasi pakar materi serta pakar media, dan mengetahui kelayakan. jenis penelitian yang digunakan merupakan Research&Development. Mekanisme penelitian ini menggunakan model Borg dan Gall yg disederhanakan sebagai 7 tahapan yaitu, potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk serta, revisi produk. Validasi didapat dari pakar materi sebanyak 94,2% dengan klasifikasi amat layak dan pakar media sebanyak 87,2%. Hasil yg diperoleh dari uji coba kelompok kecil sebanyak 82,4%, serta pada uji coba kelompok besar sebanyak 88% dengan kategori amat layak. Sesuai hasil validasi pakar materi serta pakar media, uji coba kelompok kecil serta uji coba kelompok besar, maka pengembangan media video animasi dengan karakter loomie pada pembelajaran sejarah materi perang dingin dinyatakan amat layak dan amat baik buat digunakan dalam proses pembelajaran.

This research aims to form a learning media in the form of animated videos using loomie characters in learning the history of Cold War material which is reviewed from the validation of material experts and media experts, and find out the feasibility. the type of research used is Research&Development. The mechanism of this study uses a simplified Borg and Gall model as 7 stages, namely, potential problems, data collection, Product Design, Design Validation, design revision, product testing and, product revision. Validation was obtained from material experts as much as 94.2% with a very decent classification and media experts as much as 87.2%. The results obtained from small group trials as much as 82.4%, and in large group trials as much as 88% with a very feasible category. According to the validation results of material experts and media experts, small group trials and large group trials, the development of animated video media with loomie characters on learning the history of the Cold War material was declared very feasible and very good for use in the learning process.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

How to Cite: Tegar Kurnia Rachman, et al (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Video Animasi dengan Karakter Loomie pada Materi Perang Dingin untuk Siswa Kelas XII MAN 1 Pontianak, 3(4). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1191>

PENDAHULUAN

"Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa," menurut Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Hal ini membuktikan jika

pendidikan sangat krusial bagi pembangunan suatu negeri oleh sebab itu, pendidikan yang layak dan berkualitas tinggi diperlukan untuk mencapai kemajuan nasional. Seseorang dapat mengukur pertumbuhan suatu negara dengan melihat pencapaian pendidikannya. Berbagai pembaruan telah dilakukan terhadap berbagai aspek pendidikan dalam ikhtiar meningkatkan kualitasnya. Namun, hal itu membutuhkan kemajuan yang signifikan dalam inovasi pembelajaran, pengembangan kurikulum, dan penyelesaian infrastruktur juga fasilitas pendidikan. Untuk memaksimalkan pembelajaran, pendidik harus menyediakan materi pembelajaran yang lebih kreatif untuk mendukung kemampuan siswa dalam belajar sebanyak mungkin di dalam kelas dan mandiri.

Belajar adalah suatu tahap mental yang dilalui individu dalam merubah kelakuan menjadi baik dan tahan melewati aktivitas atau pengalaman dalam melibatkan bagian psikologis dan fisik kepribadian (Andi, 2017: 3). Seseorang dikatakan telah belajar ketika dia telah merasakan perubahan yang bermanfaat dalam dirinya. Sedangkan pembelajaran merupakan pendampingan yang diberikan pendidik kepada peserta didik supaya proses pembelajaran berlangsung, agar mereka memperoleh keterampilan dan kebiasaan, serta mengembangkan sikap dan keyakinan (Wardana & Ahdar Djamaluddin, 2021:13). Secara sederhana, pembelajaran merupakan proses yang mendukung belajar yang efektif. Beberapa mata pelajaran yang diajarkan dalam ilmu sosial adalah sejarah (Nasution, 2020: 3). Isi sejarah mencakup analisis tentang kejadian tunggal di masa lalu yang mempengaruhi masyarakat dan dampaknya terhadap kehidupan masyarakat sekarang. Pembelajaran sejarah dapat dilihat sebagai rangkaian tindakan yang mendukung dan memotivasi peserta didik untuk belajar tentang masa lalu dan hidup dengan nilai-nilai sejarah dan kemanusiaan. Hal ini memungkinkan terjadinya perubahan perilaku dan meningkatkan kesadaran akan cita-cita ilmu sejarah (Permana, 2020:16). Namun, siswa sering merasa mempelajari sejarah menjadi membosankan karena bebannya hafalan, kurangnya kegunaan, dan keterputusan dari kehidupan sehari-hari (Santosa, 2017: 3).

Menurut temuan penelitian, yang dilakukan di MAN 1 Pontianak, peneliti melakukan wawancara dengan seorang guru sejarah peminatan kelas XII IPS di MAN 1 Pontianak dari wawancara menunjukkan bahwa proses pembelajaran sejarah sebenarnya cukup aktif dan efektif. Namun terkadang masih banyak kendala seperti siswa yang merasa bosan dan jenuh dalam belajar sejarah, apalagi belajar sejarah pada siang hari membuat sebagian besar siswa merasa lelah, mengantuk, jenuh dan bosan. Ditambah lagi dengan materi-materi yang dalam sejarah Perang Dingin yang sulit dipahami oleh siswa, karena ciri-ciri materi yang faktual menceritakan sejarah Perang Dingin hingga berakhirnya Perang Dingin sangat kompleks dan banyak sekali. untuk menggambarkan, serta bacaan yang padat. Sementara bahan padat ini tetap harus disampaikan secara menyeluruh. Beliau menyampaikan untuk menghadapi kendala itu, diperlukanlah sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai dan sangat efektif dengan pembelajaran sejarah materi peran dingin adalah video dan media elektronik lainnya. Sementara itu media pembelajaran yang sering beliau gunakan berupa powerpoint dan video yang di download dari internet, namun media tersebut mempunyai kelemahan tersendiri seperti pemakaian media powerpoint yang akan ditampilkan terkadang lebih padat kepada tulisan dari pada gambar sehingga tetunya dalam pembelajaran peserta didik melihat tulisan yang banyak dan padat mereka bosan, begitu pula dengan video yang di download dari internet yang biasanya mendapatkan video yang berdurasi panjang dan terdapat materi yang tidak sesuai untuk peserta didik pelajari, sehingga terlalu monoton dan cenderung membosankan. Maka dari itu, beliau berharap terciptanya pengembangan media pembelajaran inovatif yang dapat mengatasi kelemahan dari media pembelajaran sebelumnya dan dapat memudahkan pembelajaran dalam memahami materi, serta media tersebut sesuai dengan perkembangan peserta didik dan perkembangan zaman.

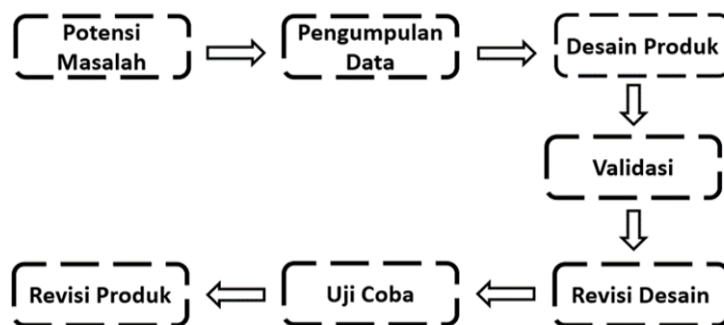
Dari problem tersebut peneliti berencana untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran video animasi yang menampilkan karakter loomie dalam menambah media pembelajaran dan menunjang proses pembelajaran di MAN 1 Pontianak. Media Video animasi dengan karakter loomie ini merupakan media video animasi pembelajaran yang berisi penyampaian materi pembelajaran yang menghadirkan sebuah karakter virtual dari loomie. Media ini dapat dimanfaatkan tidak hanya selama pengajaran di kelas yang memerlukan alat pendukung seperti laptop, speaker dan LCD proyektor. Media pembelajaran ini dapat berfungsi sebagai sumber belajar mandiri untuk belajar di luar kelas. Dengan cara mengunggah media pembelajaran tersebut ke dalam google drive ataupun youtube. Setelah diunggah, link dari media pembelajaran dapat disalin, kemudian dikirim kepada peserta didik melalui

E-learning Madrasah, google clasroom, whatsapp group, atau media sosial lainnya. Maka peserta didik dapat melaksanakan proses pembelajaran melalui smartphone atau perangkat lain yang mereka miliki. Video animasi pembelajaran sejarah yang menampilkan karakter loomie menyediakan konten pendidikan yang mencakup topik-topik yang berkaitan dengan Perang Dingin. Dibuat agar menarik secara visual untuk meningkatkan kegembiraan peserta didik dalam belajar, mencegah perasaan bosan dan lelah. Memanfaatkan media pembelajaran untuk penyajian materi merupakan salah satu metode untuk menumbuhkan lingkungan pendidikan yang menarik, efektif, dan efisien. Kehadiran media pembelajaran selama pengajaran menunjukkan bahwa seorang guru menginginkan lingkungan kelas yang menarik, dan media ini sangat penting untuk menyampaikan informasi, konten pembelajaran, dan pesan dari pendidik terhadap peserta didik.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti bertujuan untuk membuat video animasi yang menampilkan karakter loomie sebagai media pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian bertajuk “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Video Animasi Dengan Karakter Loomie Materi Perang Dingin Untuk Peserta Didik Kelas XII MAN 1 Pontianak”.

METODE

Peneliti menerapkan metode Research and Development (R&D), khususnya memakai model Borg dan Gal untuk studinya. Sugiyono (2017:28) menjelaskan bahwa R&D tergolong metode penelitian yang bertujuan memverifikasi atau menilai efektivitas dan peningkatan produk. Selain itu, Winarni (2018:248) mengusulkan bahwa R&D merupakan prosedur atau fase yang terlibat dalam menciptakan prodak baru atau meningkatkan prodak saat ini agar memenuhi syarat untuk dipertimbangkan. Di antara dua sudut pandang tersebut, Teknik R&D merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk menciptakan prodak tertentu, meningkatkan prodak yang sudah ada, dan mengevaluasi efektivitas prodak tersebut. Tahapan dalam pengembangan media pembelajaran video animasi yang menampilkan karakter Loomie terdiri dari 10 langkah seperti digariskan oleh Borg dan Gall; Namun, peneliti hanya menerapkan 7 dari 10 langkah tersebut dalam proses pengembangannya.



Gambar 1. Tahapan Borg dan Gall disederhanakan menjadi 7 langkah

Penelitian pengembangan media pembelajaran dilaksanakan di MAN 1 Pontianak. Subjek uji pada penelitian ini ialah pakar materi, pakar media dan sisw kelas XII IPS MAN 1 Pontianak yang di bagi kedalam 2 kelompok yaitu 15 siswak dari kelas XII IPS 2 untuk uji coba kelompok kecil dan 33 siswa dari kelas XII IPS 1 untuk uji coba kelompok besar. Uji coba produk bertujuan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menentukan kelayakan produk yang dihasilkan. Instrumen pengumpulan data berfungsi sebagai sarana pengumpulan data penelitian dan penilaian viabilitas media pembelajaran video animasi sejarah yang menampilkan karakter Loomie. Alat penelitian yang dipakai dalam penelitian, meliputi tiga unsur: observasi, wawancara, dan kuesioner. Abubakar (2021: 121) menyebutkan bahwa analisis data terdiri dari rangkaian tindakan yang dilakukan oleh peneliti setelah data dikumpulkan, diolah hingga mencapai suatu kesimpulan. Metode analisis data bertujuan untuk mengatasi pernyataan masalah yang didefinisikan, memungkinkan pencapaian hasil yang diantisipasi. Dalam penelitian, diterapkan sistem analisis data kualitatif dan kuantitatif untuk menganalisis data. Dalam riset ini, data kualitatif diperoleh dari proses observasi dan wawancara. Data kuantitatif dalam riset ini dikumpulkan melalui validasi kuisisioner pakar media dan materi, beserta

evaluasi kuisioner siswa. data tersebut akan dihitung berdasarkan setiap butir instrumen kuisioner. Rumus yang digunakan yaitu:

$$P = \frac{x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Nilai hasil
x = banyak jawaban yang diberikan untuk setiap poin
 $\sum xi$ = Jumlah poin ideal
100% = Bilangan tetap

Selanjutnya, mencari persentase tolak ukur kelayakan. Tabel yang menggunakan skala persentase Arikunto (2009:35) menunjukkan persentase kriteria yang dipakai dalam menentukan nilai kelayakan produk yang dibuat.

Tabel 1. Skala Persentase Menurut Suharsimi Arikunto

No.	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1	< 21 %	Amat Tidak Layak
2	21 – 40 %	Tidak Layak
3	41 – 60 %	Cukup Layak
4	61 – 80 %	Layak
5	81 – 100 %	Amat Layak

Menurut Tabel 1, jika penilaian memenuhi standar pencapaian >60-100% dari semua item dalam kuisioner evaluasi peserta didik, pakar media, dan pakar materi, penilaian tersebut dianggap asli. Evaluasi perlu memenuhi standar yang dapat diandalkan. Itu harus diubah sampai memenuhi persyaratan yang sah jika kriteria dianggap tidak sah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Riset ini mengarah kepada pembuatan video animasi sejarah media pembelajaran dengan karakter loomie materi Perang Dingin, yang telah divalidasi oleh para pakar dan dievaluasi bersama siswa. Berikut tata cara yang diikuti dalam pembuatan media ini.

Potensi Masalah

Selama fase ini, observasi dan wawancara dilakukan di MAN 1 Pontianak. Fase pertama ini bertujuan untuk mengidentifikasi isu-isu yang terkait dengan pembelajaran di dalam kelas. Dari hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa siswa menunjukkan keterlibatan, kejenuhan, dan kebosanan yang rendah dalam pembelajaran sejarah. Media pembelajaran yang sering digunakan antara lain buku teks, presentasi PowerPoint, dan video online, yang tidak terlalu menarik dan memiliki kekurangan tertentu, yang menyebabkan kebosanan siswa selama kegiatan tersebut. Akibatnya, muncul konsep untuk menciptakan media yang bisa membantu siswa dalam belajar dan menangkap minatnya. Penilaian yang dilakukan pada titik ini adalah penilaian kebutuhan. Fase analisis membutuhkan pemahaman kebutuhan siswa, karena diakui bahwa mereka mencari media pembelajaran yang dapat melibatkan mereka dengan cara yang menyenangkan dan merangsang, mencegah kebosanan selama belajar. Temuan dari analisis pendahuluan yang dilakukan di MAN 1 Pontianak:

1. Pendidik membutuhkan media pembelajaran yang mampu menangani kekurangan media pembelajaran yang biasanya dipakai.
2. Media Pembelajaran yang diwujudkan atraktif dan fungsional dalam penerapannya.
3. Media pembelajaran yang dibuat dapat merangsang minat siswa untuk terlibat.

Pengumpulan Data

Di titik ini, pengumpulan data dilakukan dalam menilai perlunya pembuatan media pembelajaran. Pengumpulan data diperoleh melalui observasi serta wawancara yang dilakukan saat tahap awal. Informasi yang diperoleh berfungsi sebagai dasar untuk membuat media pembelajaran video yang menampilkan karakter Loomie yang berfokus pada topik Perang Dingin. Sumber informasi tambahan

yang digunakan untuk mengembangkan produk antara lain buku sejarah dari penerbit Erlangga untuk kelompok minat SMA / MA Kelas XII, buku LKS sejarah yang digunakan oleh peserta didik, dan literatur tentang topik perang dingin.

Desain Produk

Fase ini mengilustrasikan proses perancangan animasi video Sejarah media Pembelajaran yang menampilkan tokoh Loomie dengan topik Perang Dingin untuk Kelas XII IPS MAN 1 Pontianak. Selama proses desain, peneliti melakukan beberapa Langkah: Mulai mengidentifikasi dan menyusun bahan pembelajaran Membuat dan mendesain slide PowerPoint sesuai materi pembelajaran. Membuat karakter Loomie. Mengatur pengaturan aplikasi OBS Studio untuk merekam video. Rekam video atau membuat media video pembelajaran. Setelah itu Mengedit media video pembelajaran.

Validasi Desain

Pada titik ini, animasi video Sejarah Media Pembelajaran yang menampilkan karakter loomie dengan topik Perang Dingin dilakukan validasi, oleh ahli baik dalam materi maupun media. Validasi dijalankan dengan cara berikut:

1. Validasi Pakar Materi

Hasil validasi media pembelajaran yang menampilkan karakter loomie pada materi perang dingin bisa dilihat dalam tabel di bawah:

Tabel 2. Hasil Validasi Pakar Materi

No	Indikator	X	Xi	Validasi
1	Media ditampilkan secara visual sudah menarik	4	4	100
2	Gambar ditampilkan tidak rusak	4	4	100
3	Gambar ditampilkan dalam contoh sudah cocok dengan materi	4	4	100
4	Video ditampilkan cocok dengan materi	4	4	100
5	Font sudah akurat	3	4	75
6	Ukuran font sudah akurat	3	4	75
7	Rona huruf yang digunakan cocok	3	4	75
8	Bahasa yang dipakai mudah dipahami	4	4	100
9	Penyelarasan penggunaan warna sudah cocok	3	4	75
10	Pengelolaan layout sudah seimbang	4	4	100
11	Kejelasan suara/dubbing	4	4	100
12	Kesesuain efek suara/background	4	4	100
13	Media gampang digunakan	3	4	75
14	Media sudah dirancang dengan tingkat kemampuan peserta didik	3	4	75
15	Media dapat menarik keingintahuan peserta didik	3	4	75
16	Media dapat menstimulasi belajar peserta didik	3	4	75
JUMLAH		56	64	87,5

Menurut temuan yang diperoleh dari validasi media, persentase 87,5% tercapai, yang menunjukkan nilainya diklasifikasikan dalam kategori amat layak dengan tingkatan kelayakan ada pada kisaran 81%-100%. Pakar media mengatakan bahwa media pembelajaran layak dipergunakan dilapangan dengan revisi.

2. Validasi Pakar Materi

Hasil validasi media pembelajaran yang menampilkan karakter loomie pada materi perang dingin bisa dilihat dalam tabel di bawah:

Table 3. Hasil Validasi Pakar Materi

No	Indikator	X	Xi	Validasi
1	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	4	4	100
2	Kesaksamaan materi dengan Kompetensi Dasar (KD)	4	4	100
3	Kelengkapan materi yang ditampilkan	4	4	100
4	Intensitas materi yang ditampilkan	4	4	100
5	Media menarik minat dan perhatian siswa	4	4	100
6	Konsep yang ditampilkan sudah cocok	3	4	75
7	Penyampaian materi sudah urut/runtut	4	4	100
8	Memudahkna dalam memahami pembelajaran	4	4	100
9	Bisa dipergunakan buat belajar secara mandiri	3	4	75
10	Bisa menaikkan rasa keingintahuan siswa	4	4	100
11	Bisa Meningkatkan dorongan untuk giat belajar	4	4	100
12	bahasa yang dipergunakan gampang dipahami	4	4	100
13	Media yang dipergunakan dapat menyampaikan pengalaman belajar	3	4	75
JUMLAH		49	52	94,23077

Menurut temuan yang diperoleh dari validasi materi, persentase 94,2% tercapai, yang menunjukkan nilainya diklasifikasikan dalam kategori amat layak dengan tingkatan kelayakan ada pada kisaran 81%-100%. Pakar materi mengatakan bahwa media pembelajaran layak dipergunakan dilapangan tanpa revisi.

Revisi Desain

Pada titik ini, perbaikan diterapkan pada video animasi media pembelajaran sejarah yang sebelumnya telah divalidasi oleh para pakar media dan materi. Perbaikan dilaksanakan sesuai dengan umpan balik serta rekomendasi yang diberikan oleh pakar mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Perbaikan dilakukan untuk penyempurnaan media pembelajaran tersebut digambarkan seperti berikut:

1. Revisi Pakar Media

Umpan balik dan rekomendasi yang diperoleh dari pakar media memaparkan bahwa jenis huruf dan dimensi teks dapat ditambah untuk meningkatkan visibilitas bagi siswa. Pakar media yang memvalidasi menegaskan bahwa media pembelajaran animasi video sejarah yang menampilkan karakter loomie yang membahas topik perang dingin, dianggap layak untuk digunakan dilapangan dengan revisi.

2. Revisi Pakar Materi

Umpan balik dan rekomendasi yang diperoleh dari pakar materi memaparkan bahwa media yang ditampilkan efektif dan berpotensi menarik perhatian siswa. Pakar materi yang memvalidasi menegaskan bahwa media pembelajaran animasi video sejarah yang menampilkan karakter loomie yang membahas topik perang dingin, dianggap layak untuk digunakan dilapangan tanpa revisi.

Uji Coba Produk

Pada titik ini, dilaksanakan percobaan untuk mengevaluasi media pembelajaran. Ada dua metode yang digunakan untuk melakukan tahap ini: uji coba kelompok kecil serta uji coba kelompok besar. Evaluasi uji coba produk, baik dalam kelompok kecil maupun besar, dilakukan dengan membagikan kuisisioner kepada siswa.

1. Uji coba Kelompok Kecil

Pada Kelas XII IPS 2 MAN 1 Pontianak, 15 siswa yang mempelajari sejarah Perang Dingin diberikan kuisisioner sebagai bagian dari uji coba kelompok kecil. Tabel berikut menampilkan hasil uji coba kelompok kecil:

Tabel 4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama Peserta Didik	N/1	N/2	N/3	N/4	N/5	N/6	N/7	N/8	N/9	N/10	N/11	N/12	N/13	X	Xi
1	Emma Fibri Amelia	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	44	52
2	Marsya Nurul Fadilla	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	34	52
3	Muna Mas'udah Tusa'diah	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	52
4	Delta Nabilla Maharani	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	49	52
5	Suci Putri Ulfa	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	52
6	Rayhan Adam Alhadid	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	52
7	Meiza Putri Azzahra	3	4	4	3	1	3	3	3	1	3	4	4	4	40	52
8	Rafli Ramadani	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	52
9	Ainurrahmah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	51	52
10	Nazwa	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	50	52
11	Dewa Ramadan	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	52
12	Nacita Widui	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	2	3	41	52
13	Ichwanul reja Maulana	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	52
14	Anisah Farhani	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	47	52
15	Aulia Zhafira Amanda	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	40	52
JUMLAH															643	780
															82,4358974	

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dengan memberikan 13 pernyataan kepada 15 siswa, diperoleh persentase sebesar 82,4% dimana dikategorikan amat layak, dengan jenjang kelayakan ada pada kisaran 81%-100%. Dalam hal ini tidak diperlukan revisi dan dapat melanjutkan ke tahap uji coba kelompok besar.

2. Uji Coba Kelompok Besar

Pada Kelas XII IPS 1 MAN 1 Pontianak, 33 siswa yang mempelajari sejarah Perang Dingin diberikan kuisioner sebagai bagian dari uji coba kelompok besar. Tabel berikut menampilkan hasil uji coba kelompok besar:

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Nama Peserta Didik	N/1	N/2	N/3	N/4	N/5	N/6	N/7	N/8	N/9	N/10	N/11	N/12	N/13	X	Xi
1	Adam Abdurahim	3	3	3	3	3	2	4	2	4	4	3	3	2	39	52
2	Ahmad Zhafrie	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	52
3	Artika Nadya Raya	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	48	52
4	Brilian Nova	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	51	52
5	Citra Anisa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	52
6	Danu Ardiansyah	4	1	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	31	52
7	Devia Ivoresni	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	49	52
8	Dimas Putra Ikhsan Fahdillah	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	44	52
9	Dinda Sofhie Novianty	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	47	52
10	Earlene Ayu Utami	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	2	4	3	46	52
11	Fadhil Miftahul ihsan	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	47	52
12	Gadis Mayang Aureliya	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	39	52
13	Irfan Mulyana	4	3	3	2	3	4	4	4	3	3	2	3	3	41	52
14	Jisa Selvina	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	47	52
15	Laura Rizky Ferlia	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	45	52
16	Media Oktoberni	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	45	52
17	Mohammad Fhoreb Fhadli	3	3	4	3	2	4	3	2	4	2	2	4	4	40	52
18	Muhammad Naufal Azmi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	50	52
19	Muhammad Rifai	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	44	52
20	Nabila Juliani	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	42	52
21	Naila Rahmatin	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	45	52
22	Naurah Rayyani	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	49	52
23	Nurfadhilah	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	47	52
24	Olivia Ramadhani Muhammad	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50	52
25	Rasya Zahwa Qalisya	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	50	52
26	Ridanti Fauziah	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	51	52
27	Riyana Wulan	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	48	52
28	Sabbania	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	48	52
29	Shayla Zhafirah alawiyah	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	38	52
30	Sopian Hadiandre	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	43	52
31	Syakila	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	48	52
32	Widya Putri	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	49	52
33	Raja Azamghar	4	2	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	46	52
JUMLAH VALIDALITAS															1511	1716
															88,0536131	

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar dengan memberikan 13 pernyataan kepada 33 siswa, diperoleh persentase sebesar 88% dimana dikategorikan amat layak, dengan jenjang kelayakan ada

pada rentang 81%-100%. Dalam hal ini tidak diperlukan revisi dan dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya.

Revisi Produk

Sesudah menjalankan tahap uji coba, produk yang sedang dikembangkan mendapat skor 82% uji coba kelompok kecil dan 88% uji coba kelompok besar dari siswa, memiliki kriteria "sangat layak, tidak perlu direvisi". Jadi tidak perlu merevisi media pembelajaran sejarah video animasi dengan karakter loomie. Dengan begitu biasa dikatakan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Pembahasan

Menurut tujuan peneliti membuat animasi video sejarah media pembelajaran dengan menggunakan karakter loomie, penelitian ini dikategorikan baik dasar maupun terapan. Masalah potensial, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, peningkatan desain, pengujian produk, dan revisi produk adalah 7 proses penelitian dan pengembangan yang digunakan peneliti untuk menciptakan media tersebut. Langkah-langkah ini dikurangi dengan teknik penelitian pengembangan Borg dan Gall.

Selain melakukan penelitian tertentu terhadap kondisi dan persyaratan siswa dalam rangka mengadaptasi proses pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan, peneliti membatasi diri hanya pada 7 tahapan karena telah membahas rumusan masalah. Proses ini masih mengikuti langkah-langkah mendasar dari metode penelitian dan pengembangan, seperti analisis kebutuhan, intervensi pakar untuk memvalidasi produk, dan pengujian produk untuk memastikan bagaimana siswa bereaksi terhadap produk yang dikembangkan.

Dalam menentukan kelayakan media pembelajaran, dilakukan validasi kepada validator pakar dan uji coba kepada siswa kelas XII IPS MAN 1 Pontianak. Berikut hasil kelayakan media pembelajaran:

1. Validasi Pakar materi

Kegiatan validasi Pakar materi berguna dalam mengetahui baik ataupun kurangnya materi pembelajaran sejarah yang digunakan peneliti didalam media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil validasi pakar materi, didapatkan nilai 94,2% dengan kriteria amat layak

2. Kegiatan validasi pakar media berguna untuk mengetahui seberapa baiknya media video yang dikembangkan. Hasil validasi ahli media, didapatkan nilai validitas 87,5% dengan kriteria amat layak

3. Uji Coba Kelompok Kecil

Sebanyak 15 individu mengikuti uji coba kelompok kecil pada kelas XII IPS 2 MAN 1 Pontianak. Dengan kriteria yang amat layak, temuan dari proses distribusi kuesioner menghasilkan nilai persentase 88%.

4. Uji Coba Kelompok

Sebanyak 33 individu mengikuti uji coba kelompok besar pada kelas XII IPS 1 MAN 1 Pontianak. Dengan kriteria yang amat layak, temuan dari proses distribusi kuesioner menghasilkan nilai persentase 88%.

SIMPULAN

Berikut dapat diambil kesimpulan dari proses pengembangan dan uji coba dari Media Pembelajaran Animasi video Sejarah dengan karakter lomie materi Perang Dingin Kelas XII IPS MAN 1 Pontianak:

1. Proses pengembangan penelitian ini dilaksanakan secara bertahap atau sejalan dengan proses R&D dengan menggunakan model Borg dan Gall yang diringkas menjadi 7 tahap. Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, pengujian produk, dan revisi produk merupakan tahapan pengembangan.
2. Validator pakar memberikan media video animasi pembelajaran sejarah dengan karakter loomie materi perang dingin tingkat kelayakan 87,5% dengan kategori yang amat layak untuk pakar media dan 94,2% dengan kategori yang amat layak untuk pakar materi. Dua jenis uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dilakukan dalam kajian dan pengembangan media pembelajaran. Uji coba kelompok besar meraih persentase 88% dengan kategori amat layak, sedangkan uji coba kelompok kecil meraih persentase 82,4% dengan kategori amat layak.

REFERENSI

- Abubakar, R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Suka-Press.
- Andi, S. M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Arikunto, S. & S. A. J. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Nasution, A. H. & F. T. (2020). *Kurikulum dan Pembelajaran Sejarah*. Yayasan Kita Menulis.
- Permana, R. (2020). *Pembelajaran Sejarah Lokal di Sekolah*. Media Edukasi Indonesia.
- Santosa, Y. B. P. (2017). Problematika Dalam Pelaksanaan Pendidikan Sejarah di SMA Kota Depok. *Jurnal Candrasangkala*, 3(01), 30–36.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Alfabeta.
- Wardana & Ahdar Djameluddin. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. CV Kaaffah Learning Center.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research and Development (R&D)*. Bumi Aksara.