

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMAKER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN IMAJINASI SEJARAH SISWA SMA NEGERI 1 SIDAYU PADA MATERI AWAL CORAK KEHIDUPAN MANUSIA PURBA

Muhammad Syauqi Al Aidin Puspa Negara
Jurusan Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Negeri Surabaya
Email: muhmmdsyauqi.20019@mhs.unesa.ac.id

Riyadi
S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
Email: riyadiriyadi@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran animaker untuk meningkatkan kemampuan imajinasi sejarah siswa pada materi awal corak kehidupan manusia purba kelas X-1 di SMA Negeri 1 Sidayu. Penelitian ini menggunakan pendekatan berupa penelitian pengembangan dengan menggunakan *Research and Development (R&D)* serta dalam mengembangkan produk media pembelajaran ini peneliti menggunakan model *ADDIE*. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Sidayu dengan mendapati sampel kelas X-1 berjumlah 36 siswa dari populasi kelas X di SMA Negeri 1 Sidayu. Dari penelitian ini mendapati hasil berupa validitas, kepraktisan, dan juga keefektifan dengan menggunakan angket.

Pada validasi pertama yakni angket studi pendahuluan mendapati hasil akhir sejumlah 95% dan 81% yang didapat dari guru sejarah pada kelas X. Kemudian pada hasil validasi kedua yakni berupa validasi media oleh validator ahli media animaker dengan memperoleh hasil 4,45 untuk validator pertama, 4,55 untuk validator kedua, 4,41 untuk validator ketiga, dan 3,38 untuk validator keempat. Kemudian hasil validasi berikutnya berupa hasil dari penggunaan oleh validator ahli materi dengan hasil 4,41 untuk validator pertama, 4,77 untuk validator kedua, dan 3,77 untuk validator ketiga.

Pada hasil kepraktisan peneliti memperoleh hasil akhir pengamatan keaktifan siswa dengan hasil 4,68 untuk validator pertama, 4,58 untuk validator kedua, dan 4,66 untuk validator ketiga. Kemudian peneliti juga mendapati hasil respon siswa dengan hasil akhir pada segi tampilan 93%, pada segi pemrograman 92%, dan pada segi Imajinasi mendapati skor 94%. Kemudian untuk hasil keefektifan media pembelajaran animaker peneliti mendapati hasil akhir dari ketuntasan siswa dalam mengerjakan lembar argumentasi siswa dengan hasil akhir sejumlah 100%.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Animaker, Imajinasi Sejarah.

Abstract

This research aims to develop animaker learning media to improve students' historical imagination skills in the initial material of ancient human life patterns in class X-1 at Senior high school 1 sidayu. This research uses an approach in the form of development research using Research and Development (R&D) and in developing this learning media product, the researcher uses the ADDIE model. This research was conducted at Senior high school 1 sidayu by finding a sample of class X-1 totaling 36 students from the class X population at Senior high school 1 sidayu. From this study, the results were found in the form of validity, practicality, and also effectiveness using questionnaires.

In the first validation, namely the preliminary study questionnaire, the final results were obtained from the history teacher in class X. Then in the second validation results, namely in the form of media validation by animaker media expert validators by obtaining results of 4.45 for the first validator, 4.55 for the second validator, 4.41 for the third validator, and 3.38 for the fourth validator. Then the next validation results are in the form of the results of the use by the material expert validators with results of 4.41 for the first validator, 4.77 for the second validator, and 3.77 for the third validator.

In the practical results, the researcher obtained the final results of observing student activity with results of 4.68 for the first validator, 4.58 for the second validator, and 4.66 for the third validator. Then the researcher also found the results of student responses with the final result in terms of display of 93%, in terms of programming 92%, and in terms of imagination a score of 94%. Then for the results of the effectiveness of animaker learning media, the researcher found the final result of the students' completeness in working on the student argumentation sheet with a final result of 100%.

Keywords: Learning Media, Animaker, Historical Imagination.

PENDAHULUAN

Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi sebuah hal yang penting untuk membentuk keterampilan digital siswa sebagai upaya dalam mempersiapkan dirinya menghadapi tantangan pada Abad ke-21. Maka dari itu diperlukan beberapa rancangan dalam pendidikan yang dapat terhubung dengan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran dengan mengadaptasi teknologi tersebut pernah menjadi konsep pembelajaran yang sangat populer dalam pendidikan di Indonesia pada tahun 2021 lalu yang dapat kita sebut dengan kurikulum merdeka. Konsep dari kurikulum merdeka ini menciptakan suasana yang menyenangkan dikarenakan kurikulum ini menghadirkan pembelajaran yang lebih aktual, inovatif, dan inklusif di dalamnya dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat belajar dan berkembang dengan kemampuan dan potensinya masing-masing sehingga siswa siap untuk menghadapi tantangan di Abad ke-21 (Marini Thana (2023).

Dalam menumbuh kembangkan potensi siswa maka guru memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran di dalam kelas dengan berupaya untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran sebagai sebuah variasi dalam proses pembelajaran yang memadukan dengan penggunaan teknologi di dalamnya. Menurut (Arsyad, 1997) media pembelajaran sendiri merupakan sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan sebuah isi materi yang akan disampaikan di dalam kelas seperti alat-alat grafis, buku, video, gambar, maupun komputer untuk menyusun kembali informasi visual dan verbal yang dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam pembelajaran.

Agar dapat merangsang siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung maka seorang guru perlu mengetahui teori pembelajaran yang tepat untuk dapat diterapkan di dalam kelas. Teori pembelajaran tersebut perlu untuk menitik beratkan terhadap keterampilan siswa dengan melibatkan kemampuan dalam berkolaborasi untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang produktif. Dalam hal ini teori pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dalam berkolaborasi adalah teori konstruktivisme dari Lev Vygotsky. Teori belajar konstruktivisme dari Lev Vygotsky ini memiliki hubungan yang erat dengan bahasa pada proses berpikir manusia.

Menurut Saputro & Pakpahan (2021) mengenai teori belajar yang dibawa oleh Lev Vygotsky ini menggunakan kemampuan berbahasa untuk mengelola perilaku, merencanakan, mengingat, dan memecahkan masalah sebagai komponen integral dari seluruh bentuk interaksi sosial manusia dikarenakan konsep-konsep yang dibawakannya lebih logis, sistematis, serta rasional untuk dilakukan pada proses pembelajaran. Teori belajar konstruktivisme dari Lev Vygotsky ini lebih menekankan kepada interaksi internal dan eksternal dalam pembelajaran seperti halnya interaksi sosial terhadap lingkungan serta pengalaman yang dimiliki siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat diperkuat dengan teori tambahan berupa teori difusi inovasi dari Everett M.

Rogers yang menyatakan terkait dengan bentuk inovasi yang dikomunikasikan berupa gagasan maupun ide baru yang disalurkan melalui saluran tertentu dengan jangka waktu yang telah ditetapkan terhadap para anggota sistem sosial yang ada. Hal ini memiliki kesamaan arti dalam menyampaikan suatu komunikasi untuk dapat menciptakan sebuah inovasi baik dalam bentuk media pembelajaran maupun dalam bentuk sebuah gagasan ataupun ide baru.

Kedua teori tersebut digunakan untuk merangsang pemahaman siswa dalam proses pembelajaran dengan menghadirkan sebuah masalah tertentu untuk dapat menarik kesimpulan baru yang berwawasan. Hasil dari sebuah kesimpulan pada proses pemahaman tidaklah terjadi begitu saja, namun terdapat proses pengimajinasian sebuah peristiwa berdasarkan dari pengalaman dari siswa agar dapat menghasilkan kesimpulan yang berwawasan. Dalam hal ini imajinasi sangatlah berperan penting dalam menggambarkan peristiwa yang terjadi untuk dapat mendukung dalam proses pembelajaran terutama dalam sebuah pembelajaran yang berkaitan dengan sebuah peristiwa sejarah yang notabene memiliki paradigma yang tidak begitu baik.

Menurut (Gilang et al. (2019) berkaitan dengan paradigma dari pembelajaran sejarah sendiri mengatakan bahwa pembelajaran sejarah dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan karena pada kenyataannya guru merasa kesulitan dalam mengembangkan pembelajaran yang menarik dan membangun imajinasi siswa maka dari itu perlulah seorang guru untuk dapat mengemas pembelajaran sejarah agar terlihat menarik, menyenangkan dan dapat membangun imajinasi siswa terhadap peristiwa sejarah yang terjadi agar dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam menunjang produktivitas pemahaman siswa dalam proses pembelajaran, pemerintah terus berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan siswa dengan mengeluarkan sebuah kebijakan-kebijakan baru guna memberikan kepastian arah kebijakan pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan siswa maka diperlukan pengembangan terhadap kurikulum yang dimana perlu dilakukan dengan mengacu pada standar nasional pendidikan sebagaimana diamanatkan dalam Pasal 35 ayat (2) dan Pasal 36 ayat (1) dalam Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Adapun hasil dari kebijakan yang dibuat oleh pemerintah mengenai kurikulum dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan yang tertuang pada Peraturan Mendikbudristek No. 12 Tahun 2024 mengenai penetapan kurikulum merdeka sebagai kerangka dasar dan struktur kurikulum untuk seluruh satuan pendidikan di Indonesia. Penggunaan kurikulum merdeka pada setiap sekolah di Indonesia memperoleh kesempatan kepada setiap guru dan siswa untuk dapat melatih kemampuannya dalam menggunakan teknologi terkini serta menciptakan media pembelajaran yang baru dan mudah di pahami.

Keinginan guru dalam menciptakan media pembelajaran baru ini berawal dari kemampuan siswa dalam

memahami materi sejarah dengan menggambarkan suatu peristiwa sejarah pada proses pembelajaran sejarah didalam kelas. Tak hanya itu saja, dasar dari penelitian ini memiliki tujuan yang sama dengan penelitian yang dilakukan oleh (Gilang Aji Pangestu dan Yeni Kurniawati, 2019) dalam meningkatkan kemampuan imajinasi sejarah siswa yang dimana memiliki kasus yang sama yakni minimnya pengetahuan siswa mengenai peristiwa sejarah dan kurangnya pengembangan kemampuan imajinasi kepada siswa membuat siswa sulit untuk mengembangkan suatu pertanyaan maupun berargumentasi mengenai peristiwa sejarah yang disampaikan oleh guru. Hal ini terjadi karena kurangnya kemampuan dalam berimajinasi sejarah untuk melakukan eksplorasi mengenai suatu peristiwa sejarah, padahal dengan dilakukannya eksplorasi terhadap suatu peristiwa sejarah dapat memunculkan pemahaman kepada siswa terkait peristiwa sejarah yang dibahas. Sehingga dalam hal ini kemampuan dalam berimajinasi sejarah memiliki peran penting dalam memunculkan pemahaman siswa terkait peristiwa sejarah melalui eksplorasi dengan melakukan penggambaran terhadap suatu peristiwa sejarah.

Pentingnya kemampuan imajinasi terutama pada proses pembelajaran sejarah ini juga disampaikan oleh (Gilang Aji Pangestu dan Yeni Kurniawati, 2019) dalam jurnalnya yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Imajinasi Sejarah Siswa Melalui Model Edutainment" bahwa kemampuan imajinasi memiliki peran penting untuk mengasah kemampuan abstraksi siswa dalam menumbuhkan kembangkan daya pikir siswa tanpa dibatasi kenyataan terutama dalam pembelajaran sejarah yang dimana meminta siswa untuk mampu membayangkan peristiwa sejarah yang ada, hal ini juga menjadi tanggung jawab seorang guru untuk mewujudkan pembelajaran sejarah yang bermakna serta dapat memunculkan rasa empati kesejarahan siswa.

Tanggung jawab seorang guru untuk mewujudkan pembelajaran sejarah yang bermakna dengan didasari oleh kebijakan penetapan kurikulum merdeka dalam proses pembelajaran menjadi point penting untuk peneliti mengembangkan media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi sejarah. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan imajinasi sejarah siswa dengan menggunakan materi corak kehidupan manusia pada zaman pra-aksara sebagai dasar utama pembahasan dalam mengembangkan media pembelajaran. Dalam mengembangkan media pembelajaran ini peneliti menargetkan SMA Negeri 1 Sidayu sebagai tempat dikembangkannya produk dari media pembelajaran sejarah.

Dengan adanya bantuan media pembelajaran pada pelajaran sejarah diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa yang baik dilingkungan sekolah dengan menjadikan bantuan media pembelajaran sebagai alat penghubung antara masa lalu, masa sekarang, dan masa depan (Putut Wisnu Kurniawan, 2024). Adapun tanggapan dari (Ali Wahyudi & Tarunasena Ma'mur, 2020) terkait dengan kondisi yang sangat disayangkan bilamana guru tidak dapat

menggunakan berbagai media pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan zaman untuk membangun rasa keingintahuan siswa terhadap peristiwa masa lampau demi tercapainya tujuan pendidikan. Penggunaan media pembelajaran juga menjadi suatu keunggulan yang didapatkan dalam meningkatkan kemampuan imajinasi siswa yang disampaikan oleh (Neli Ameliasari, n.d.) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan dapat membuat siswa aktif hingga antusias dalam proses pembelajaran.

Dengan penjelasan diatas maka peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran sebagai variasi dalam model pembelajaran sejarah di dalam kelas. Media yang dikembangkan oleh peneliti ini berupa media audio visual berbasis Animaker dengan berbantuan Artificial Intelligence (AI). Menurut Dwi Mukti (2023) mengenai dukungannya dalam transformasi pendidikan digital dengan menggunakan AI pada proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk diterapkan dikarenakan hal tersebut dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa yang lebih personal dan adaptif dengan memperhatikan tantangan dan mengimplementasikan solusi yang tepat seperti peningkatan infrastruktur, pelatihan guru, dan mengembangkan konten yang bermutu. Namun perlu diingat bahwa dalam penggunaan AI perlu memiliki batasan agar tidak memicu ketergantungan dengan mengandalkan jawaban yang instan karena hal ini dapat membuat manusia tidak dapat mengembangkan keterampilan dalam berpikir kritis sehingga hal ini dapat menghambat pengembangan keterampilan yang dimiliki oleh setiap manusia (Lukman, 2023).

Semakin maraknya perkembangan AI pada Abad ke-21 saat ini membuat berbagai kalangan masyarakat juga ikut berdampak dari adanya perkembangan AI terutama dalam bidang pendidikan. Menurut (Pamungkas, 2024) dampak positif yang ditimbulkan dari perkembangan AI berupa meningkatnya kemampuan mempersonalisasi pengalaman belajar, memberikan umpan balik yang cepat dan tepat serta membantu siswa saat kesulitan belajar, sedangkan untuk dampak negatifnya berupa ketergantungan dalam penggunaan AI setiap mengerjakan tugas yang ada, kurangnya kreativitas dan imajinasi siswa, serta menimbulkan ketidaksetaraan dan keadilan dalam pendidikan. Hal ini dapat menjadi ancaman maupun mempermudah manusia dalam melakukan kegiatan sehari-harinya.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan AI dapat digunakan sebagai rangsangan untuk meningkatkan imajinasi siswa dengan pemilihan dan penyajian sebuah narasi maupun visualisasi yang sesuai. Imajinasi sendiri menurut (Gilang et al., 1983b) merupakan kemampuan siswa dalam membayangkan maupun menciptakan gambaran suatu peristiwa berdasarkan pengalaman siswa itu sendiri tanpa dibatasi sebuah kenyataan sehingga siswa dapat membayangkan peristiwa yang telah lampau. Dalam mengembangkan kemampuan

imajinasi siswa diperlukan treatment yang dapat mengkolaborasikan antara materi pembelajaran dengan pengalaman yang dialami oleh siswa. Hal ini dapat digunakan dalam materi sejarah yang dimana hal tersebut dapat berkaitan dengan pengalaman dari siswa pada kejadiannya di masa lampau, sehingga penelitian ini dibuat dengan menggunakan materi sejarah yang dikolaborasikan antara materi sejarah dan ekonomi terhadap pengalaman siswa.

Penggunaan materi yang diambil pada penelitian ini berupa corak kehidupan manusia pada zaman pra-aksara yang dilihat dari aspek kepercayaan, sosial, dan juga teknologi. Materi tersebut disajikan menggunakan bantuan AI dalam bentuk berupa animasi berbasis Animaker. Dalam mengembangkan media pembelajaran animaker ini, peneliti menyajikan produk berupa media pembelajaran menggunakan rekaman layar pada device yang digunakan oleh peneliti dikarenakan dalam membuat media pembelajaran animaker ini mempertimbangkan atas batasan waktu dan pengeluaran biaya terhadap hasil akhir pada produk yang dihasilkan dalam bentuk animasi sehingga peneliti harus merekam layar untuk dapat menghasilkan animasi yang telah dibuat.

Pembuatan media pembelajaran animaker dengan berbantuan AI ini membutuhkan beberapa minggu untuk dapat memahami beberapa jenis dan cara penggunaan Artificial Intelligence (AI) yang baik dan tepat, dikarenakan pada setiap produk AI yang ada memiliki karakteristiknya masing-masing sehingga peneliti perlu menyamakan pandangan untuk menghasilkan produk yang diinginkan. Artificial Intelligence (AI) tersebut merupakan AI dari Google yang bernama Gemini. Gemini tersebut digunakan untuk membantu peneliti dalam membuat sebuah perintah (Prompt) untuk dapat menghasilkan output tertentu. Hal ini sangat ditekankan karena dalam membuat sebuah perintah (Prompt) dapat sangat berpengaruh terhadap output yang akan dihasilkan nantinya (Ahmad Yani, 2024). Selain itu peneliti juga menggunakan AI lainnya untuk digunakan dalam membantu membuat animasi yang sesuai. Adapun penggunaan AI berupa Leonardo.Ai untuk digunakan dalam membuat gambar, kemudian ada AI berupa Runway yang digunakan untuk membuat gambar menjadi bergerak, serta penggunaan AI Narakeet untuk membuat sebuah voice over yang nantinya akan digunakan sebagai suara karakter animasi dalam menjelaskan materi yang ada.

Adapun hasil yang didapat dari pengembangan media pembelajaran sejarah menggunakan animaker ini yakni adanya partisipasi AI dalam menggambarkan suatu peristiwa sejarah didalamnya dapat memicu daya imajinatif siswa untuk dapat membayangkan suasana yang terjadi pada masa itu. Hasil dari observasi dan penggunaan angket repon siswa pada penelitian ini menunjukkan keterlibatan secara emosional siswa saat mengikuti pembelajaran sejarah menggunakan media animaker ini dengan perolehan skor dari segi tampilan memperoleh 93% dengan kriteria sangat baik, kemudian pada segi pemrograman memperoleh 92% dengan kriteria sangat baik, dan untuk segi imajinasi memperoleh 94% dengan

kriteria sangat baik, serta perolehan hasil observasi melalui angket observasi dengan dengan skor berkriteria sangat baik.

Dari penjelasan di atas penelitian ini difokuskan pada penggunaan media animaker sebagai penunjang kelancaran siswa dalam mengimajinasikan corak kehidupan manusia pada zaman pra-aksara agar mudah dipahami pada pembelajaran sejarah cenderung mengandalkan narasi panjang, penting untuk menemukan inovasi baru yang membuat pelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D). Pengembangan ini dimaksud untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berimajinasi sejarah dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis animaker pada mata pelajaran sejarah. Menurut (Okpatrioka, 2023) menyebutkan bahwa *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu melalui penelitian terhadap pengidentifikasian kebutuhan pendidikan sehingga dapat mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dengan sistematis dan uji lapangan sedemikian rupa untuk memenuhi kriteria, efisiensi, dan efektivitas tertentu. Pengembangan produk media pembelajaran ini menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Fokus utama pada penelitian pengembangan ini terdapat pada pembuatan dan pengujian produk media pembelajaran sejarah yang baru untuk dapat diterapkan pada proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan pada hari Kamis, 26 September 2024 yang bertempat di SMA Negeri 1 Sidayu tepatnya di Jl. Raya Pahlawan No.6, Sidayu, Raci Tengah, Kec. Sidayu, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61153. Penelitian ini dilakukan pada jam mata pelajaran sejarah yang telah berlaku di sekolah yakni pada jam ke-5 sampai jam ke-6 yang dimulai pada pukul 10:30 WIB hingga jam berakhirnya pembelajaran sejarah di kelas pada pukul 11:30 WIB.

Penelitian ini menggunakan populasi dari kelas X di SMA Negeri 1 Sidayu. Sedangkan dalam pengambilan sebuah sampel untuk penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel berupa *Justification* yang dimana dalam hal ini teknik yang digunakan untuk menentukan sampel pada penelitian ini menggunakan alasan atau justifikasi tertentu untuk memilih sampel dari populasi. Teknik ini biasanya digunakan ketika peneliti ingin memastikan bahwa sampel yang dipilih relevan dan sesuai dengan tujuan penelitian dengan mempertimbangkan berbagai faktor untuk memastikan karakteristik dan validitas data penelitian berdasarkan tujuan penelitian, karakteristik populasi, dan tingkat presisi yang diinginkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Validitas Media Pembelajaran Animaker

Tingkat validitas pada penelitian ini didapat dari penggunaan angket yang diberikan kepada validator untuk kemudian dianalisis oleh peneliti menjadi bahan dalam mengembangkan media pembelajaran animaker. Tahap ini dilakukan untuk mengverifikasi terkait dengan penggunaan media pembelajaran animaker dengan berbantuan AI dapat mengkonstruksi pengetahuan siswa berdasarkan sudut pandangnya sendiri sebagai hasil dari penyatuan pengetahuan yang siswa pelajari dengan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. Adapun langkah-langkah yang diambil oleh peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran animaker ini yakni sebagai berikut:

1. Studi Pendahuluan

Pada tahap ini peneliti mendapatkan hasil dari Sebelum peneliti mengembangkan media pembelajaran sejarah, peneliti terlebih dahulu melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui potensi dan gambaran umum dari keterlaksanaan proses pembelajaran dikelas di SMA Negeri 1 Sidayu. Studi pendahuluan ini dilakukan dengan menggunakan angket yang diberikan oleh peneliti kepada guru sejarah kelas X serta dilakukannya observasi secara langsung untuk mengetahui proses pembelajaran didalam kelas. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran sejarah. Adapun hasil yang didapatkan dari pemberian angket studi pendahuluan oleh peneliti kepada guru sejarah kelas X yakni sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Analisis Studi Pendahuluan

Indikator	Sub Indikator	Skor	
		N1	N2
Ketersediaan Sumber Daya Teknologi	Fasilitas internet	5	4
	Fasilitas komputer	5	4
	Perangkat lunak untuk pembelajaran	5	4
	Staff it	5	4
	Perangkat lunak untuk ujian	5	4
Kemampuan Guru	Pelatihan guru	5	4
	Pembuatan media pembelajaran baru	5	5
	Pengalaman menggunakan teknologi	5	4
	Adaptasi teknologi	5	4
	Hubungan dengan siswa	5	5
Partisipasi Siswa	Aktif berdiskusi	4	4
	Aktif bertanya	4	4
	Penggunaan imajinasi dengan pengalaman yang dimiliki oleh siswa	5	4
	Patuh terhadap peraturan	4	4

	Antusias dalam proses pembelajaran sejarah	4	3
Pemantauan Proses Pembelajaran	Peningkatan hasil belajar	4	4
	Motivasi pembelajaran	5	4
	Pemberian kesempatan bertanya	5	4
	Pemberian tugas dengan waktu yang cukup	5	4
	Kebebasan dalam berpendapat	5	4
Total		95	81

Keterangan:

- (N1) Narasumber 1 (Siti Anisah, S. Pd)
- (N2) Narasumber 2 (Eny Malihatul Alawiyah)

Pada narasumber pertama mendapati skor sejumlah 95% sedangkan pada narasumber kedua mendapati skor sejumlah 81%. Sehingga dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan pengisian angket serta observasi secara langsung yang dilakukan oleh peneliti dapat dilakukan pengembangan media pembelajaran sejarah dengan pertimbangan atas potensi yang dimiliki oleh guru sejarah serta menyesuaikan dengan proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Sidayu.

2. Validasi Ahli Media

Proses validasi media ini melibatkan dua dosen Literasi Digital, satu dosen Visual Digital dan Multimedia, serta satu dosen Desain Komunikasi Visual, semua dari Universitas Negeri Surabaya. Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan dari validator, hasil revisi tersebut kembali divalidasi untuk memastikan kelayakan media Animaker sebelum uji coba dilakukan. Dalam pelaksanaannya dikarenakan materi yang diambil oleh peneliti akan dilakukan dalam jangka waktu yang pendek di SMA Negeri 1 Sidayu maka dalam hal ini peneliti hanya menggunakan satu validator untuk melakukan validasi dalam perkembangan media pembelajaran. Dalam hal ini peneliti mendapatkan validator 1 merupakan dosen dari Universitas Negeri Surabaya yang telah memiliki pengalaman dalam mengajar mata kuliah literasi digital dengan pemberian skor sejumlah 4,45 dalam validasinya yang artinya skor tersebut memiliki kriteria baik.

Kemudian setelah peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Sidayu dilanjutkan untuk melakukan uji kelayakan media pada media pembelajaran yang dikembangkannya dengan 3 dosen yang memiliki kemampuan yang sesuai untuk dapat menyempurnakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Dalam hal ini peneliti menggunakan ketiga validator tersebut agar dapat memberikan penilaian lebih lanjut untuk dapat menyempurnakan media pembelajarannya yang sedang dikembangkan oleh peneliti diantaranya yakni validator ahli media ke-2 merupakan validator dosen literasi digital dari Universitas Negeri Surabaya dengan memberikan skor sejumlah 4,55 dengan

kriteria baik, kemudian validator ahli media ke-3 merupakan dosen Visual Digital dan Multimedia dari Universitas Negeri Surabaya dengan pemberian skor sejumlah 4,41 dengan kriteria baik, dan yang terakhir yakni validator ke-4 merupakan dosen Desain Komunikasi Visual dari Universitas Negeri Surabaya dengan pemberian skor 3,38 dengan kriteria cukup baik. Adapun hasil yang didapatkan dari pemberian angket validasi kepada validator ahli media animaker lebih lanjut yakni sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media Animaker

Aspek		Rata-Rata			
		V1	V2	V3	V4
Desain		4,25	4,75	4,25	3,00
Tampilan	Visualisasi	4,2	3,8	4,4	3,2
	Audio	4,33	4,67	4,33	3,33
Kelayakan		5,00	5,00	4,67	4,00
Rata-rata Total		4,45	4,55	4,41	3,38

Keterangan:

V1: Validator Ahli Media 1

V2: Validator Ahli Media 2

V3: Validator Ahli Media 3

V4: Validator Ahli Media 4

Berdasarkan hasil validasi dari para ahli media diatas. **B. Media pembelajaran yang dikembangkan telah terbukti memiliki mutu yang tinggi dan mampu menghadirkan inovasi baru dalam proses pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa media tersebut bukan hanya layak digunakan, tetapi juga dapat membawa pembaruan yang signifikan dalam metode pengajaran. Namun, validator juga memberikan beberapa catatan untuk peneliti guna meningkatkan media pembelajaran animasi berbasis Animaker agar menjadi lebih baik lagi.**

3. Validasi Ahli Materi

Proses validasi materi ini melibatkan satu dosen Pendidikan Sejarah dari Universitas Negeri Surabaya dan dua guru sejarah dari SMA Negeri 1 Sidayu. Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan dari validator, hasil revisi tersebut kembali divalidasi untuk memastikan kelayakan media Animaker sebelum uji coba dilakukan. Berikut merupakan hasil validasi dari validator ahli materi yang khusus memberikan penilaian terhadap materi yang dibawakan oleh peneliti dalam pengembangan media yang dikembangkan. Dalam hal ini perkembangan media perangkat pembelajaran berbasis animasi yang dibuat disambut baik oleh para validator ahli materi dalam mengembangkan dan membuat perangkat pembelajaran yang lebih menarik. Perangkat media pembelajaran tersebut memiliki kategori yang layak untuk di uji cobakan dengan pertimbangan dari perolehan penilaian oleh setiap validator ahli materi. Adapun hasil yang didapatkan dari pemberian angket validasi kepada validator ahli materi corak kehidupan manusia purba lebih lanjut yakni sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Rata-rata		
	V1	V2	V3
Isi	4,25	5,00	4,00
Kebahasaan	4,33	4,66	4,00
Penyajian	4,66	4,66	3,33
Rata-rata Total	4,41	4,77	3,77

Keterangan:

V1: Validator Ahli Materi 1

V2: Validator Ahli Materi 2

V3: Validator Ahli Materi 3

Pada validator ahli materi pertama memiliki skor 4,41 dengan kriteria baik, kemudian perolehan skor dari validator kedua memiliki skor 4,77 dengan kriteria sangat baik, serta perolehan skor dari validator ketiga memiliki skor 3,77 dengan kriteria cukup baik. Dengan berbagai hasil dari validator yang didapat di atas memiliki tingkat kepuasan yang baik dalam menyambut pengembangan media yang sedang dikembangkan oleh peneliti namun tetap tidak terlepas dari masukan saran-saran untuk perbaikan perangkat media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

B. Kepraktisan Media Pembelajaran Animaker

1. Hasil Keterlaksanaan Aktivitas Siswa

Kepraktisan media Animaker ini diperoleh dari hasil pengamatan keaktifan siswa di kelas X-1 dengan jumlah siswa sebanyak 36 siswa selama dilakukannya penerapan media pembelajaran animaker pada proses pembelajaran sejarah yang berlangsung didalam kelas serta hasil akhir dari respon siswa terhadap media Animaker. Tahap ini dilakukan sebagai upaya dalam mengetahui umpan balik terhadap hasil diterapkannya media pembelajaran animaker pada proses pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kemampuan imajinasi sejarah siswa melalui hasil mengkonstruksi pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh siswa.

Adapun hasil yang didapatkan dari pemberian angket pengamatan keaktifan siswa oleh peneliti kepada tiga validator yang berkenan untuk meluangkan waktunya untuk menilai keberlangsungan proses pembelajaran sejarah menggunakan media pembelajaran animaker di dalam kelas yakni sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Pengamatan Keaktifan Siswa

Aspek	Rata-rata		
	P1	P2	P3
Komunikasi	4,50	4,75	4,50
Kolaborasi	4,25	4,50	4,75
Berpikir Kritis	5,00	4,50	5,00
Kreatif dan Inovatif	5,00	4,60	4,40
Rata-rata Total	4,68	4,58	4,66

Keterangan:

P1: Pengamat 1

P2: Pengamat 2
P3: Pengamat 3

Pada validator pertama mendapati skor sejumlah 4,68 dengan kriteria sangat baik, kemudian pada validator kedua mendapati skor sejumlah 4,58 dengan kriteria sangat baik, dan validator ketiga mendapati skor sejumlah 4,66 dengan kriteria sangat baik.

2. Hasil Respon Siswa

Hasil dari respon siswa ini didapatkan dari penyebaran angket kepada siswa kelas X-1 di SMA Negeri 1 Sidayu dengan jumlah 36 siswa yang diberikan angket untuk menilai kelayakan media pembelajaran animaker pada mata pelajaran sejarah yang telah diterapkan di dalam kelas. Adapun hasil yang didapatkan yakni dinilai dari tiga aspek yang digunakan sebagai respon terhadap pemaparan hasil pengembangan media pembelajaran animaker yakni sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Hasil Angket Respon Siswa dari Segi Tampilan

Aspek	Jumlah Item	Skor	F	Jumlah Skor Rata-rata	Persentase
Tampilan	12	Sangat Baik (5)	291	1.455	72%
		Baik (4)	129	516	26%
		Cukup Baik (3)	12	36	2%
		Kurang Baik (2)	0	0	0%
		Tidak Baik (1)	0	0	0%
Jumlah			432	2.007	100%
Skor Maksimal			2.160		
Persentase Rata-rata			93%		
Kriteria			Sangat Baik		

Pada tabel aspek tampilan di atas memiliki persentase rata-rata sejumlah 93% yang dimana dalam hal ini dapat dinyatakan pada aspek tampilan pada animasi animaker memiliki kriteria sangat baik. Dengan rincian dari 12 soal yang ada pada aspek tampilan siswa dengan pilihan jawaban sangat baik sejumlah 291 siswa, kemudian 129 siswa memilih jawaban baik, serta 12 siswa memiliki jawaban yang cukup baik sehingga total siswa yang berhasil menjawab pada aspek tampilan terdapat 432 siswa dengan rincian 36 siswa diketahui telah menjawab 12 soal yang tersedia dalam penilaian aspek tampilan.

Tabel 4. 6 Hasil Angket Respon Siswa dari Segi Pemrograman

Aspek	Jumlah Item	Skor	F	Jumlah Skor Rata-rata	Persentase
Pemrograman	3	Sangat Baik (5)	66	330	66%
		Baik (4)	42	168	34%
		Cukup Baik (3)	0	0	0%
		Kurang Baik (2)	0	0	0%
		Tidak Baik (1)	0	0	0%
Jumlah			108	498	100%
Skor Maksimal			540		
Persentase Rata-rata			92%		
Kriteria			Sangat Baik		

Kemudian pada tabel pemrograman terdapat 3 soal dengan perolehan persentase rata-rata mencapai 92% dengan kriteria sangat baik. Hal ini dapat menunjukkan bahwa penggunaan perangkat media pembelajaran animasi berbasis animaker dapat dengan mudah digunakan dari berbagai macam platform yang ada, sehingga siapapun dapat membuat dan mengakses karya dimanapun dan kapanpun.

Tabel 4. 7 Hasil Angket Respon Siswa Dari Segi Imajinasi

Aspek	Jumlah Item	Skor	F	Jumlah Skor Rata-rata	Persentase
Imajinasi	5	Sangat Baik (5)	126	630	75%
		Baik (4)	51	204	24%
		Cukup Baik (3)	3	9	1%
		Kurang Baik (2)	0	0	0%
		Tidak Baik (1)	0	0	0%
Jumlah			180	843	100%
Skor Maksimal			900		
Persentase Rata-rata			94%		
Kriteria			Sangat Baik		

Pada tabel di atas merupakan tabel dari aspek imajinasi yang digunakan sebagai pengukur kemampuan imajinasi sejarah siswa terhadap kemudahan pemahamannya

terkait dengan materi sejarah saat proses pembelajaran berlangsung. Dapat diketahui bahwa perolehan dari persentase rata-rata yang dimiliki pada aspek imajinasi mencapai 94% dengan kriteria sangat baik.

C. Keefektifan Media Pembelajaran Animaker Hasil Imajinasi Sejarah Siswa

Tingkat keefektifan pada media pembelajaran animaker ini terhadap proses pembelajaran sejarah dalam meningkatkan kemampuan imajinasi sejarah siswa dinilai menggunakan tingkat ketuntasan siswa dalam mengerjakan lembar argumentasi siswa yang sudah di sediakan oleh peneliti sebelum diterapkannya media pembelajaran animaker. Lembar argumentasi tersebut berisikan mengenai beberapa masa pada materi corak kehidupan manusia pada zaman pra-aksara seperti masa berburu, masa bercocok tanam, masa perundagian, serta pemberian ruang untuk siswa dapat memberikan kesimpulan dari hasil penerapan media pembelajaran animaker pada proses pembelajaran sejarah berdasarkan sudut pandang siswa sendiri.

Tujuan dari dibuatnya lembar argumentasi siswa ini sebagai upaya dalam penyaluran aspirasi ataupun kebebasan siswa dalam berpendapat mengenai materi corak kehidupan manusia pada zaman pra-aksara sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan imajinasi sejarah siswa. Peningkatan kemampuan imajinasi sejarah siswa tersebut juga turut didukung dengan meningkatnya kemampuan komunikasi antar siswa dengan ditandainya saling berinteraksi dalam penyaluran gagasan maupun ide baru untuk menyelesaikan lembar argumentasi siswa yang telah diberikan oleh peneliti.

Adapun hasil yang didapat dari lembar argumentasi yang diberikan kepada siswa saat diterapkannya media pembelajaran animaker pada proses pembelajaran sejarah berlangsung didalam kelas yakni sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Rekapitulasi Hasil Imajinasi Sejarah Siswa dengan Materi Corak kehidupan Manusia pada Zaman Pra-aksara

Hasil Tes		Persentase Ketuntasan
Siswa Tuntas	36	
Siswa Belum Tuntas	0	$\frac{36}{36} \times 100 = 100\% \text{ (Sangat Baik)}$
Jumlah Siswa	36	

Dari data di atas, perolehan hasil akhir ketuntasan siswa sebesar 100% dengan tingkat ketuntasan yang sempurna. Tingkat ketuntasan tersebut didapat dari jumlah lembar argumentasi siswa yang kemudian diberikan respon oleh siswa sebagai bentuk umpan balik atas pemahaman siswa mengenai materi corak kehidupan manusia pada zaman pra-aksara kepada peneliti sesuai dengan jumlah siswa yang ada yakni sejumlah 36 siswa saat penerapan media pembelajaran animaker ini dilakukan.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animaker untuk meningkatkan kemampuan imajinasi sejarah siswa kelas X pada materi corak kehidupan manusia pada zaman pra-aksara layak digunakan. Hal ini berdasarkan rincian sebagai berikut.

1. Validitas media pembelajaran animaker untuk meningkatkan kemampuan imajinasi sejarah siswa kelas X pada materi corak kehidupan manusia pada zaman pra-aksara mendapatkan hasil nilai berupa hasil penilaian animasi oleh validator ahli media sebelum penelitian dimulai, yang menghasilkan skor 4,50 dengan kriteria sangat baik. Setelah penelitian dilakukan, peneliti melakukan validasi lagi untuk menyempurnakan media pembelajaran animaker sebelum bagikan kepada siswa maupun kepada guru maka hasil validasi selanjutnya menunjukkan bahwa validator ahli media 1 memperoleh skor 4,55 dengan kriteria baik, validator ahli media 2 memperoleh skor 4,41 dengan kriteria baik, dan validator ahli media 3 memperoleh skor 3,38 dengan kriteria cukup baik. Selain itu, media ini juga dinilai oleh tiga validator ahli materi untuk menguji kecocokan animasi dengan materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil skor yang diperoleh oleh validator ahli materi 1 adalah 4,41 dengan kriteria baik, validator ahli materi 2 memperoleh skor 4,77 dengan kriteria sangat baik, dan validator ahli materi 3 memperoleh skor 3,77 dengan kriteria cukup baik dan dinyatakan valid.
2. Kepraktisan media pembelajaran animaker untuk meningkatkan kemampuan imajinasi sejarah siswa kelas X pada materi corak kehidupan manusia pada zaman pra-aksara ditinjau dari hasil angket respon siswa yang mendapatkan nilai dengan hasil persentase sebagai berikut: Untuk segi tampilan memperoleh 93% dengan kriteria sangat baik, untuk segi pemrograman memperoleh 92% dengan kriteria sangat baik, dan untuk segi imajinasi memperoleh 94% dengan kriteria sangat baik. Selain itu, untuk menilai kepraktisan lebih lanjut, perangkat media ini juga dievaluasi melalui lembar observasi keaktifan belajar siswa oleh tiga validator. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa validator 1 memperoleh skor 4,68 dengan kriteria sangat baik, validator 2 memperoleh skor 4,58 dengan kriteria sangat baik, dan validator 3 memperoleh skor 4,66 dengan kriteria sangat baik.
3. Keefektifan media pembelajaran animaker untuk meningkatkan kemampuan imajinasi sejarah siswa kelas X pada materi corak kehidupan manusia pada zaman pra-aksara ditinjau dari mempertimbangkan hasil ketuntasan belajar siswa yang mencapai 100%. Hal ini diperoleh melalui penggunaan lembar argumentasi siswa yang disediakan sebagai sarana untuk menyalurkan karya maupun aspirasi siswa

terhadap materi yang diajarkan selama proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil tersebut, perangkat media ini dapat dikatakan efektif dan memenuhi kriteria sangat baik.

B. Implikasi

Media pembelajaran animaker yang dikembangkan pada penelitian ini dinyatakan layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan imajinasi sejarah siswa kelas X pada materi corak kehidupan manusia pada zaman pra-aksara yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.

C. Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran animaker untuk meningkatkan kemampuan imajinasi sejarah siswa kelas X pada materi corak kehidupan manusia pada zaman pra-aksara terdapat saran-saran yang perlu diperhatikan yakni sebagai berikut.

1. Pada media pembelajaran animaker ini untuk menilai jawaban disetiap lembar argumentasi siswa yang diberikan belum secara otomatis, dikarenakan media yang digunakan adalah media cetak, sehingga memakan waktu yang lama untuk menilai kesesuaian hasil jawaban siswa terhadap isi dari materi corak kehidupan manusia pada zaman pra-aksara. Sehingga untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat dikembangkan pula dalam bentuk media elektronik, dengan begitu akan mempersingkat waktu dalam mengkoreksi hasil lembar argumentasi siswa dengan kesesuaiannya pada materi corak kehidupan manusia pada zaman pra-aksara.
2. Penelitian yang dikembangkan ini untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berimajinasi sejarah pada materi corak kehidupan manusia pada zaman pra-aksara. Sehingga untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat mencakup materi lainnya yang memiliki karakteristik untuk meningkatkan kemampuan imajinasi sejarah siswa.
3. Dalam penerapan media pembelajaran yang difokuskan untuk meningkatkan kemampuan imajinasi sejarah didalam kelas siswa cenderung melakukan imajinasi tak terbatas yang disumbangkan kepada pengalamannya dalam bermain permainan maupun postingan dari media sosial yang beredar mengenai penggambaran berbagai macam peristiwa sejarah yang terjadi. Sehingga untuk penelitian selanjutnya diharapkan seorang guru untuk dapat membatasi imajinasi sejarah siswa terhadap materi yang disampaikan agar siswa tidak melakukan imajinasi diluar dari pembahasan materi yang sedang dibahas pada saat proses pembelajaran berlangsung didalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

Andi Kristanto, S. Pd., M. P. (2016). Media Pembelajaran.

Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.

Dortje L. Y. Lopulalan, Ni Putu Sinta Dewi, dkk. (2024). Teori-Teori Komunikasi. Bandung: Widina Media Utama.

Dr. Asdar, M. (2018). Metode Penelitian Pendidikan Suatu pendekatan praktik. Bogor: Azkiya Publishing.

Dr. Ir. Jamaaluddin, MM., & Indah Sulistyowati, ST., MT. (2021). Buku Ajar Mata Kuliah Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence). UMSIDA PRESS.

Eisner, E. W. (1985). The educational imagination (p. 176). New York: Macmillan.

Gall, M. D., Borg, W. R., & Gall, J. P. (1996). Educational research: An introduction. Longman Publishing.

Hasan, Muhammad, dkk. (2021). Media Pembelajaran. Universitas Negeri Makassar: Tahta Media Group

Heekeren, H. R. (2013). The bronze-iron age of Indonesia (Vol. 22). Springer Science & Business Media.

Jogiyanto Hartono, M. (Ed.). (2018). Metode pengumpulan dan teknik analisis data. Penerbit Andi.

Kochhar. (2008). Pembelajaran sejarah: teaching of history. Jakarta: Graesindo.

Mason, J. (2017). Qualitative researching.

Pahleviannur, M. R., De Grave, A., Saputra, D. N., Mardianto, D., Hafrida, L., Bano, V. O., ... & Sinthania, D. (2022). Metodologi penelitian kualitatif. Pradina Pustaka.

Pangestu, G. A., & Kurniawati, Y. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Imajinasi Sejarah Siswa Melalui Model Edutainment. FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah, 8(2), 225-236.

Slavin, R. E. (2018). Educational psychology: Theory and practice. Pearson.

Sugiyono, D. (2014). Metode penelitian pendidikan.

Tedjoworo, H (2001). Imaji dan imajinasi: suatu telaah filsafat postmodern., Kanisius.

B. Jurnal Nasional

Agustin, P. (2021). Pengembangan Media Animasi Berbasis Animaker Pada Pembelajaran IPS Kelas V MIN 25 Aceh Besar (Doctoral dissertation, UIN AR-RANIRY).

Ahmad, S. (2018). Konstruktivisme, Aplikasinya Bagi Perancangan Dan Pembelajaran. PENCERAHAN, 12(1), 1-17.

Al Aziz, M. S., Susanto, D. A., & Nugrahani, D. (2023). The Influence of Using Animaker Media in Improve to Teach Recount Text. Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu, 2(4), 2125-2132.

Ameliasari, N. (2018). Pemanfaatan media pembelajaran sejarah berbasis short video learning.

Andriani, R. T., Nasution, A. R., & Kusen, K. (2024).

- Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Aplikasi Canva di MIN 03 Kepahiang. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(2), 244-252.
- Ariandhini, E., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan media video animasi berbasis animaker untuk meningkatkan hasil belajar materi puisi mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(3), 242-252.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*.
- Asnas, S. A. M., Heriyawati, D. F., & Mustofa, M. (2023). Evaluating The Effectiveness of Animaker as A Pedagogical Tool in Teaching Recount Texts: Students 'insights. *English Review: Journal of English Education*, 11(3), 687-698.
- Batubara, M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Dalam Struktur Teks Negosiasi Siswa Kelas X Smas Nurul Islam Indonesia Medan (Doctoral dissertation, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sumatera Utara)*.
- Budiaji, W. (2013). Skala pengukuran dan jumlah respon skala Likert. *Jurnal ilmu pertanian dan perikanan*, 2(2), 127-133.
- Erizal, R. M., Safitra, A., Mulia, P. F., & Azmi, Z. (2024). Analisis pemanfaatan kecerdasan buatan menggunakan platform Chat-GPT untuk mendukung proses pendidikan bagi mahasiswa. *Student Scientific Creativity Journal*, 2(1), 187-197.
- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh penggunaan media animaker terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ips sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6630-6637.
- Fiantika, F. R. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif-Feny Rita Fiantika. Mohammad Wasil, Sri Jumiyati, Leli Honesti, Sri Wahyuni, Erland Mouw, Jonata, Imam Mashudi, Nur Hasanah, Anita Maharani, Kusmayra Ambarwati, Resty Noflidaputri, Nuryami, Lukman Waris (Y. Novita (ed.)*.
- Fitri, R. (2022). Teori Belajar Konstruktivisme dalam Perkuliahan Keanekaragaman Tumbuhan. *Pedagogi Hayati*, 6(1), 1-11.
- Gilang Aji Pangestu dan Yeni Kurniawati1. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Imajinasi Sejarah Siswa Melalui Model Edutainment. *Factum: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 8, 225-236.
- Hafifah, A., & Wicaksono, D. (2023). Penerapan Media Animasi Dengan Menggunakan Word Elektrik Browser (Web) Animaker Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas III. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 6491-6500.
- Hasan, S. H. (2012). Pendidikan sejarah untuk memperkuat pendidikan karakter. *Paramita: Historical Studies Journal*, 22(1).
- Hasan, S. H. (2019). Pendidikan sejarah untuk kehidupan abad ke-21. *Historia: jurnal pendidik dan peneliti sejarah*.
- Hasanah, A. (2019). Pembelajaran Bercerita bagi Peningkatan Apresiasi Imajinasi Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 19(3), 314-321.
- Heribertus, A. (2024). *Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas Xi Sma 4 Kota Jambi (Doctoral dissertation, Universitas Jambi)*.
- Kurniawan, P. W. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Teknologi Digital: Utilization of History-Based Learning Media Digital Technology. Prodiksema*, 3(3), 50-56.
- Lathifah, A. S., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 36-42.
- Lukman, L., Agustina, R., & Aisy, R. (2023). Problematika Penggunaan Artificial Intelligence (AI) untuk Pembelajaran di Kalangan Mahasiswa STIT Pemasang. *Madaniyah*, 13(2), 242-255.
- Ma'mur, T. (2008). Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah melalui historical thinking. *Bandung: Jurusan Pendidikan Sejarah FPIP UPI*.
- Mardiani, F. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Audio Visual Corak Kain Sasirangan Di Sman 5 Banjarmasin. ISTORIA Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sejarah*, 14(1).
- Marli, S. (2020). Sejarah dan pendidikan sejarah. *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, 9(2).
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori belajar konstruktivisme dan implikasinya dalam pendidikan dan pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49-57.
- Masgumelar, Ndaru & Mustafa, Pinton Setya. (2021). *Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Mawaddah, W., Ahied, M., Hadi, W. P., & Wulandari, A. Y. R. (2019). Uji kelayakan multimedia interaktif berbasis PowerPoint disertai permainan Jeopardy terhadap motivasi belajar siswa. *Natural Science Education Research (NSER)*, 2(2), 174-185.
- Mei, Z. E. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ict (Information and Communication of Technology) Melalui Animaker Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa (Doctoral dissertation, Universitas Malikussaleh)*.
- Mulyati, I., Mansyuruddin, M., dkk (2023). Proses Difusi Inovasi dalam Penerapan Metode Pengajaran Baru. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 5(6), Hal. 2425-2433.
- Nisrokha, N. (2020). Difusi inovasi dalam teknologi

- pendidikan. *Madaniyah*, 10(2), 173-184.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Paino, N. P., & Hutagalung, T. (2022). Developing biographical texts by audio-visual teaching materials: animaker-web for high school students. *Utamax: Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 4(3), 228-245.
- Pangestu, G. A., & Kurniawati, Y. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Imajinasi Sejarah Siswa Melalui Model Edutainment. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 8(2), 225-236.
- Pautina, A. R. (2018). Aplikasi Teori Gestalt Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1), 14-28.
- Pramana, P., Priastuty, C. W., Utari, P., Aziz, R. A., & Purwati, E. (2023). Beradaptasi dengan perubahan teknologi: Kecerdasan buatan dan evolusi komunikasi interpersonal. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 7(2), 214-225.
- Purnama, S. (2016). Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab). *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 19-32.
- Putri, N. A. A., Handajani, S., Astuti, N., & Rizkiyah, N. F. (2024). Pengembangan Media Video Animasi "Animaker" Pembuatan Minuman "Colour Changing Lemonade". *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 1(6), 354-368.
- Rahmawati, N. S., Qomaria, N., Wulandari, A. Y. R., Ahied, M., & Putera, D. B. R. A. (2023). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Dengan Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Perubahan Iklim. *Natural Science Education Research (NSER)*, 6(2), 11-19.
- Ratnasari, N. A. D., & Winarti, M. (2020). Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Imajinasi Siswa dalam Pembelajaran Sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1-14.
- Reza, M., & Tambunan, E. P. S. (2024). Development of Animated Video on Human Digestive System Material Based on Animaker Application. *BIOEDUKASI*, 278-288.
- Robinson, E. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Animaker Dalam Pembuatan Media Pembelajaran. *ORAHUA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(01), 18-23.
- Rustamana, A., Rohmah, N., Natasya, P. F., & Raihan, R. (2024). Konsep Proposal Penelitian Dengan Jenis Penelitian Kualitatif Pendekatan Deskriptif. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 5(5), 71-80.
- Safitri, S. I., Saraswati, D., & Wahyuni, E. N. (2021). Teori Gestalt (Meningkatkan Pembelajaran Melalui Proses Pemahaman). *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidakiyah*, 5(1), 23-31.
- Sattriawan, A., Sutiarmo, S., & Rosidin, U. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif terintegrasi soft skills dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 950-963.
- Setyawan, D., & Arumsari, A. D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). *EDUCULTURAL: International Journal of Education, Culture and Humanities*, 1(2), 1-10.
- Sidabutar, N. A. L., & Reffina, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika sma dengan aplikasi animaker pada materi vektor. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1374-1386.
- Simanjuntak, T. (2011). Kehidupan Manusia Modern Awal di Indonesia: Sebuah Sintesa Awal. *AMERTA*, 29(2), 1-17.
- Suparlan, S. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79-88.
- Supit, D., Melianti, M., Lasut, E. M. M., & Tumbel, N. J. (2023). Gaya belajar visual, auditori, kinestetik terhadap hasil belajar siswa. *Journal on Education*, 5(3), 6994-7003.
- Tamrin, M., St Fatimah, S. S., & Yusuf, M. (2011). Teori belajar konstruktivisme Vygotsky dalam pembelajaran matematika. *SIGMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 3(1), 40-47.
- Vinco, M. S. M. (2018). Kontekstualisasi Kehidupan Masa Praaksara di Indonesia: Analisis Buku Teks Pembelajaran Sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 1(2), 167-176.
- Wahyudi, A., & Ma'mur, T. (2020). Peran media animasi untuk meningkatkan kemampuan historical imagination siswa dalam pembelajaran sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 9(2), 123-136.
- Wicaksono, A. S., & Siswanta, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas 10 Smk. *Karmawibangga: Historical Studies Journal*, 3(2), 113-122.
- Yani, A. (2024). Peran Artificial Intelligence sebagai Salah Satu Faktor dalam Menentukan Kualitas Mahasiswa di Era Society 5.0. *Journal of Education Research*, 5(2), 1089-1096.
- Zahro, M., Sumardi, S., & Marjono, M. (2017). The implementation of the character education in history teaching. *Jurnal historica*, 1(1), 1-11.

C. Jurnal Internasional

- Marpaung, T., & Hambandima, E. S. N. (2019). Exploring Animaker as A Medium of Writing a Descriptive Text: Efl Students 'challenges And Promoted Aspects of Digital Storytelling Literacy. *Academic Journal of Educational Sciences*, 3(2), 27-32.
- Marpaung, T., Selfina, E., Hambandina, N., & Wacana, A. (2019). Efl Students' Exploration on Animaker to Promote Digital Storytelling Literacy on Descriptive Text. *ISoLEC Proceedings*, 103, 106.
- Moore, P., & Fitz, C. (1993). Gestalt theory and instructional design. *Journal of technical writing and communication*, 23(2), 137-157.

D. Internet

- Fakultas Teknologi Maju Dan Multidisiplin Unair. (2024, 8 Mei). AI di Perkuliahan: Membantu atau "Membuntukan" Mahasiswa?. Diakses pada 12 Desember 2024, dari <https://ftmm.unair.ac.id/ai-di-perkuliahan-membantu-atau-mem-buntukan-mahasiswa/>
- Inspektorat Jenderal Kemendikbud. (2023, 30 Mei). Artificial Intelligence (AI): Bahaya atau Dukungan untuk Pekerjaan Manusia?. Diakses pada 12

Desember 2024, dari <https://itjen.kemdikbud.go.id/web/artificial-intelligence-ai-bahaya-atau-dukungan-untuk-pekerjaan-manusia/>

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2024, 27 Maret). Telah Terbit Peraturan Mendikbudristek No. 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada PAUD, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Menengah. Diakses pada 10 April 2025, dari <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/berita/detail/te-lah-terbit-peraturan-mendikbudristek-no12-tahun-2024-tentang-kurikulum-pada-paud-jenjang-pendidikan-dasar-dan-menengah>

Medium. (2024, 18 April). The Anatomy of An Effective ChatGPT Prompt: A Practical Guide to Prompt Crafting. Diakses pada 13 Januari 2025, dari <https://medium.com/@hey.musli/the-anatomy-of-an-effective-chatgpt-prompt-e17f95a230ef>

Universitas Bina Nusantara. (2012, 6 Juni). Kecerdasan Buatan, Kini dan Akan Datang. Diakses pada 27 Maret 2025, dari <https://socs.binus.ac.id/2012/06/06/mengenal-kecerdasan-buatan-kini-dan-akan-datang/>.

