

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI PRAAKSARA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS X SMA NEGERI 14 SURABAYA

Verrell Athala Rayhan

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Surabaya

Email: verrell.22091@mhs.unesa.ac.id

Citra Fitri Kholidya

Program Studi S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Surabaya

Email: citrakholidya@unesa.ac.id

Abstrak

Pembelajaran sejarah di sekolah masih menghadapi berbagai kendala, terutama pada materi Masa Praaksara yang bersifat abstrak sehingga sulit dipahami peserta didik apabila hanya disampaikan melalui metode ceramah dan buku teks. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat serta hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video animasi pada materi Masa Praaksara yang layak digunakan dalam pembelajaran serta mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 14 Surabaya. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas peserta didik kelas X SMA Negeri 14 Surabaya. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, lembar validasi ahli, angket respons peserta didik, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistik meliputi uji validitas, reliabilitas, normalitas, regresi linear sederhana, uji t, uji F, dan koefisien determinasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan penilaian ahli media sebesar 91%, ahli materi 92,5%, ahli pembelajaran (RPP) 97%, dan bahan penyerta 96,3% dengan kategori sangat valid. Respons peserta didik menunjukkan kategori sangat baik. Hasil analisis regresi menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$) dengan nilai t hitung sebesar 6,545, sedangkan

koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,837, yang menunjukkan bahwa media video animasi memberikan kontribusi sebesar 83,7% terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, media video animasi yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah materi Masa Praaksara.

Kata kunci

video animasi, media pembelajaran, ADDIE, hasil belajar, sejarah.

Abstract

History learning in schools continues to face challenges, particularly in teaching prehistoric topics, which are abstract and difficult for students to understand through conventional lectures and textbooks alone. This condition affects students' interest and learning outcomes. This study aimed to develop an animated learning video on prehistoric material and determine its feasibility and effectiveness in improving the learning outcomes of tenth-grade students at SMA Negeri 14 Surabaya. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects were tenth-grade students at SMA Negeri 14 Surabaya. Data were collected through interviews, expert validation sheets, student response questionnaires, and pretest-posttest learning outcome tests. The data were analyzed using descriptive quantitative analysis and inferential statistical analysis, including validity testing, reliability testing, normality testing, simple linear regression, t-test, F-test, and coefficient of determination. The results indicated that the developed animated video achieved excellent feasibility scores from media experts (91%), material experts (92.5%), instructional design experts (97%), and supporting material experts (96.3%), all categorized as highly valid. Students' responses also indicated a very positive evaluation. Regression analysis revealed a significance value of 0.000 (<0.05) with a t-value of 6.545, while the coefficient of determination (R^2) reached 0.837, indicating that the animated video contributed 83.7% to the improvement of students' learning outcomes. Therefore, the developed animated learning video is considered highly feasible and effective for teaching prehistoric history in senior high school.

Keywords

animated video, learning media, ADDIE, learning outcomes, history.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi tidak lagi hanya berfungsi sebagai pelengkap proses pembelajaran, tetapi telah menjadi salah satu komponen penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik. Guru dituntut mampu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 agar proses pembelajaran berlangsung lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan hasil belajar.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai perantara penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik. Penggunaan media yang tepat dapat membantu mengurangi sifat abstrak suatu materi, meningkatkan motivasi belajar, memusatkan perhatian peserta didik, serta mempermudah proses pemahaman konsep. Dalam perspektif Teknologi Pendidikan, media pembelajaran menjadi bagian dari upaya merancang pengalaman belajar yang efektif melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar dan teknologi.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan dukungan media pembelajaran adalah sejarah. Pembelajaran sejarah tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan mengenai peristiwa masa lalu, tetapi juga menumbuhkan kemampuan berpikir historis, kesadaran sejarah, serta karakter peserta didik. Namun demikian, materi sejarah sering kali dianggap sulit dipahami karena sebagian besar berisi peristiwa yang tidak dapat diamati secara langsung. Akibatnya, pembelajaran sejarah masih sering dipersepsikan sebagai kegiatan menghafal fakta, tokoh, maupun kronologi peristiwa sehingga menurunkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 14 Surabaya, diketahui bahwa materi Masa Praaksara merupakan salah satu materi yang cukup sulit dipahami oleh peserta didik. Materi tersebut membahas kehidupan manusia purba, perkembangan kebudayaan, serta perubahan kehidupan pada masa sebelum dikenalnya tulisan. Karakteristik materi yang bersifat abstrak menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam membayangkan kondisi kehidupan pada masa tersebut apabila pembelajaran hanya menggunakan buku teks dan metode ceramah. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman konsep serta hasil belajar peserta didik.

Di sisi lain, karakteristik peserta didik kelas X menunjukkan bahwa mereka lebih tertarik pada pembelajaran yang memanfaatkan media visual, audio, maupun multimedia interaktif. Peserta didik lebih mudah memahami materi ketika informasi disajikan melalui gambar, animasi, video, maupun ilustrasi yang menarik dibandingkan melalui penjelasan verbal semata. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang mampu menyajikan materi sejarah secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami.

Salah satu alternatif media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah video animasi. Video animasi mampu menggabungkan unsur visual, audio, teks, ilustrasi, dan

narasi ke dalam satu media yang dapat menjelaskan konsep secara lebih jelas. Penyajian materi dalam bentuk animasi memungkinkan peserta didik memperoleh gambaran mengenai kehidupan manusia pada Masa Praaksara sehingga materi yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Selain itu, penggunaan animasi juga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan video animasi memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian Yuyun Asnawi menunjukkan bahwa video animasi berbasis Canva dinyatakan layak digunakan dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian Nasrodin juga membuktikan bahwa video animasi dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. Sementara itu, penelitian Satriyo Pamungkas menunjukkan bahwa media video animasi memperoleh kategori sangat baik sebagai media pembelajaran sejarah. Hasil-hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa video animasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada aspek kelayakan media atau peningkatan motivasi belajar, sedangkan penelitian mengenai pengembangan video animasi pada materi Masa Praaksara yang disertai pengujian efektivitas melalui analisis statistik terhadap hasil belajar peserta didik masih relatif terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengintegrasikan model pengembangan ADDIE dengan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pengembangan video animasi pada materi sejarah di tingkat SMA. Kondisi tersebut menunjukkan adanya celah penelitian (research gap) yang perlu dikaji lebih lanjut.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pengembangan media video animasi berbasis Canva menggunakan model ADDIE yang dirancang secara sistematis sesuai karakteristik peserta didik kelas X SMA serta diuji tidak hanya dari aspek kelayakan melalui validasi para ahli, tetapi juga dari aspek efektivitas melalui analisis hasil belajar menggunakan uji regresi linear, uji t, uji F, dan koefisien determinasi. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baik terhadap pengembangan media pembelajaran maupun terhadap praktik pembelajaran sejarah berbasis teknologi.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah: (1) menghasilkan media video animasi pada materi Masa Praaksara yang layak digunakan dalam pembelajaran sejarah kelas X SMA, dan (2) mengetahui efektivitas media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi pada materi Masa Praaksara sekaligus menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis, fleksibel, dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Tahap analysis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah SMA Negeri 14 Surabaya untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran materi Masa Praaksara. Tahap design meliputi penyusunan materi, penyusunan storyboard, penentuan desain visual, penyusunan naskah narasi, serta penyusunan instrumen penelitian berupa lembar validasi, angket respons peserta didik, dan soal pretest-posttest. Selanjutnya, pada tahap development, media video animasi dikembangkan menggunakan aplikasi Canva, kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran (RPP), dan ahli bahan penyerta sebelum direvisi sesuai saran validator. Tahap implementation dilakukan melalui uji coba penggunaan media kepada peserta didik kelas X SMA Negeri 14 Surabaya. Tahap terakhir, yaitu evaluation, bertujuan mengevaluasi kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli, respons peserta didik, serta efektivitas media berdasarkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 14 Surabaya pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas peserta didik kelas X yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan kesesuaian materi pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kesiapan guru dalam mendukung pelaksanaan penelitian. Selain peserta didik, penelitian ini juga melibatkan validator yang terdiri atas seorang ahli media, seorang ahli materi, serta ahli pembelajaran yang menilai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan bahan penyerta media.

Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, angket, dan tes. Wawancara dilakukan kepada guru sejarah untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pembelajaran. Angket digunakan untuk memperoleh data hasil validasi para ahli serta respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Tes hasil belajar berupa pretest dan posttest digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media video animasi.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli pembelajaran (RPP), lembar validasi bahan penyerta, angket respons peserta didik, serta instrumen tes hasil belajar yang disusun berdasarkan capaian pembelajaran materi Masa Praaksara. Sebelum digunakan, instrumen penelitian diuji validitas menggunakan korelasi Product Moment Pearson dan diuji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan inferensial. Data hasil validasi ahli dan respons peserta didik dianalisis menggunakan persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media. Data hasil belajar dianalisis menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics melalui uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, analisis regresi linear sederhana, uji t, uji F, dan koefisien determinasi (R^2). Kriteria pengambilan keputusan pada pengujian hipotesis menggunakan taraf

signifikansi 0,05. Media dinyatakan efektif apabila hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05, sehingga media video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

HASIL PENELITIAN

Pengembangan Media Video Animasi

Pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Model tersebut digunakan sebagai pedoman dalam menghasilkan media video animasi materi Masa Praaksara yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas X SMA Negeri 14 Surabaya.

Tahap Analysis

Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan media pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa materi Masa Praaksara masih dianggap sulit dipahami oleh peserta didik karena bersifat abstrak dan umumnya disampaikan menggunakan metode ceramah serta buku teks. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran dan hasil belajar yang diperoleh belum optimal.

Selain itu, hasil analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada media pembelajaran yang memadukan unsur visual dan audio. Fasilitas sekolah seperti LCD proyektor, komputer, serta akses internet juga mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi.

Tahap Design

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dilakukan perancangan media pembelajaran berupa video animasi materi Masa Praaksara. Tahap ini meliputi penyusunan materi sesuai capaian pembelajaran, penyusunan storyboard, penentuan desain tampilan, pemilihan ilustrasi, animasi, warna, jenis huruf, musik latar, narasi, serta penyusunan instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, angket respons peserta didik, dan soal pretest-posttest.

Perancangan media dilakukan dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain pembelajaran agar informasi dapat disampaikan secara sistematis, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Tahap Development

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan media menjadi produk video animasi menggunakan aplikasi Canva. Media memuat materi mengenai pengertian Masa Praaksara, pembagian zaman batu dan zaman logam, kehidupan manusia purba, hasil

kebudayaan, serta perkembangan kehidupan sosial budaya yang disajikan melalui kombinasi animasi, ilustrasi, narasi, teks, dan audio.

Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran (RPP), dan ahli bahan penyerta. Proses validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Tahap Implementation

Media video animasi yang telah dinyatakan layak kemudian diimplementasikan kepada peserta didik kelas X SMA Negeri 14 Surabaya. Sebelum pembelajaran dilaksanakan, peserta didik diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal terhadap materi Masa Praaksara.

Selanjutnya peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi, aktif memperhatikan materi, serta lebih mudah memahami isi pembelajaran yang disampaikan melalui kombinasi visual, audio, dan animasi. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik mengerjakan posttest dan mengisi angket respons terhadap media pembelajaran.

Tahap Evaluation

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media serta efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran sejarah. Evaluasi didasarkan pada hasil validasi para ahli, respons peserta didik, serta hasil analisis pretest dan posttest. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media video animasi memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan mampu mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik.

Hasil Validasi Produk

Media video animasi yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh empat validator yang terdiri atas ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran (RPP), dan ahli bahan penyerta.

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan menilai kualitas tampilan visual, keterbacaan, animasi, audio, tata letak, sinkronisasi, kemudahan penggunaan, serta daya tarik media.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Media	91%	Sangat Valid

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 91%, sehingga termasuk kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek

desain pembelajaran, tampilan visual, kualitas audio, dan kemudahan penggunaan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, kebenaran konsep, sistematika penyajian, penggunaan bahasa, serta kelengkapan isi materi.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	92,5%	Sangat Valid

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 92,5% dengan kategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran sejarah kelas X serta disusun secara sistematis dan mudah dipahami.

Hasil Validasi Ahli Pembelajaran (RPP)

Validasi pembelajaran dilakukan terhadap perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan selama implementasi media.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Pembelajaran (RPP)	97%	Sangat Valid

Persentase sebesar 97% menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran telah memenuhi aspek kesesuaian tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, metode, penilaian, serta keterpaduan penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran.

Hasil Validasi Bahan Penyerta

Bahan penyerta yang meliputi petunjuk penggunaan media dan perangkat pendukung pembelajaran juga divalidasi sebelum digunakan.

Tabel 4. Hasil Validasi Bahan Penyerta

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Pembelajaran (Bahan Penyerta)	96,3%	Sangat Valid

Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan penyerta memperoleh persentase sebesar 96,3%, sehingga termasuk kategori sangat valid dan dinilai telah mendukung penggunaan media secara optimal dalam pembelajaran.

Hasil Respons Peserta Didik

Setelah proses pembelajaran menggunakan media video animasi selesai dilaksanakan, peserta didik diminta memberikan penilaian terhadap media melalui angket respons. Aspek yang dinilai meliputi tampilan media, kemudahan penggunaan, kualitas materi, kualitas audio, daya tarik, serta manfaat media dalam membantu memahami materi.

Secara umum, hasil angket menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons sangat baik terhadap media video animasi. Mayoritas peserta didik menyatakan bahwa media yang dikembangkan menarik, mudah digunakan, membantu memahami materi Masa Praaksara, serta meningkatkan minat mereka dalam mengikuti pembelajaran sejarah.

PEMBAHASAN

Kelayakan Media Video Animasi pada Materi Masa Praaksara

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi pada materi Masa Praaksara yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Berdasarkan hasil validasi para ahli, media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid, yang ditunjukkan oleh hasil penilaian ahli media sebesar 91%, ahli materi sebesar 92,5%, ahli pembelajaran (RPP) sebesar 97%, serta bahan penyerta sebesar 96,3%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kualitas tampilan, kesesuaian materi, desain pembelajaran, serta kelengkapan perangkat pendukung sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tingginya tingkat kelayakan media menunjukkan bahwa proses pengembangan yang dilakukan melalui tahapan ADDIE mampu menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Setiap tahapan dalam model ADDIE memberikan kontribusi terhadap kualitas produk, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan media, proses pengembangan, implementasi, hingga evaluasi yang dilakukan secara sistematis. Pendekatan tersebut memungkinkan media dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik serta tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dari aspek media, validator memberikan penilaian tinggi terhadap tampilan visual, penggunaan warna, animasi, audio, keterbacaan teks, sinkronisasi gambar dengan narasi, serta kemudahan penggunaan media. Unsur-unsur tersebut menjadi komponen penting dalam media pembelajaran karena mampu membantu peserta didik memusatkan perhatian serta mempermudah proses memahami informasi yang disampaikan. Penyajian materi melalui kombinasi teks, ilustrasi,

animasi, dan narasi menjadikan informasi lebih konkret sehingga materi yang bersifat abstrak dapat dipahami dengan lebih mudah.

Dari aspek materi, validator menilai bahwa isi materi telah sesuai dengan capaian pembelajaran, sistematis, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta memiliki konsep yang benar. Penyusunan materi secara berurutan membantu peserta didik memahami perkembangan kehidupan manusia pada Masa Praaksara secara kronologis. Hal tersebut penting dalam pembelajaran sejarah karena peserta didik tidak hanya dituntut mengingat fakta sejarah, tetapi juga memahami hubungan antarkonsep dan perkembangan peristiwa dari waktu ke waktu.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana untuk memfasilitasi penyampaian pesan sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Pemanfaatan media visual dan audio memungkinkan peserta didik menerima informasi melalui lebih dari satu indera, sehingga meningkatkan peluang terjadinya proses belajar yang bermakna. Dalam perspektif Teknologi Pendidikan, media pembelajaran tidak hanya dipandang sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai bagian dari sistem pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Temuan penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Yuyun Asnawi yang menunjukkan bahwa video animasi berbasis Canva layak digunakan sebagai media pembelajaran serta mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, penelitian Satriyo Pamungkas menunjukkan bahwa media video animasi memperoleh kategori sangat baik untuk digunakan pada pembelajaran sejarah. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa video animasi memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Respons Peserta Didik terhadap Media Video Animasi

Hasil angket menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons yang sangat baik terhadap media video animasi yang dikembangkan. Peserta didik menyatakan bahwa media mudah digunakan, menarik, membantu memahami materi, serta meningkatkan minat mereka selama mengikuti pembelajaran sejarah. Respons positif tersebut menunjukkan bahwa media tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga diterima dengan baik oleh pengguna utama, yaitu peserta didik.

Antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran terlihat ketika media digunakan di kelas. Peserta didik lebih aktif memperhatikan penjelasan, mengikuti alur video, serta berpartisipasi dalam diskusi setelah media diputar. Kondisi tersebut berbeda dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik cenderung pasif.

Respons positif peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Penggunaan ilustrasi bergerak, narasi suara, animasi, dan kombinasi warna memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan

dibandingkan penyampaian materi secara konvensional. Keadaan tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital yang lebih terbiasa menerima informasi dalam bentuk visual dan multimedia.

Hasil penelitian ini memperkuat penelitian Nasrodin, yang menyatakan bahwa penggunaan video animasi mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran sejarah. Media video animasi membantu peserta didik memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.

Pengaruh Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Efektivitas media video animasi dianalisis menggunakan beberapa uji statistik, yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, analisis regresi linear sederhana, uji t, uji F, serta koefisien determinasi (R^2). Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh instrumen penelitian memenuhi kriteria valid dan reliabel sehingga layak digunakan dalam pengumpulan data. Nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,956 menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi yang sangat tinggi.

Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan melalui nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$) dengan nilai t hitung sebesar 6,545, sehingga hipotesis penelitian diterima. Dengan demikian, penggunaan media video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X SMA Negeri 14 Surabaya.

Selain itu, hasil uji simultan (uji F) juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$), yang berarti model regresi yang digunakan mampu menjelaskan hubungan antara penggunaan media video animasi dengan hasil belajar peserta didik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang berkontribusi dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar.

Besarnya kontribusi media terhadap hasil belajar ditunjukkan oleh nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,837. Nilai tersebut menunjukkan bahwa 83,7% variasi hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan media video animasi, sedangkan 16,3% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian, seperti motivasi belajar, kemampuan awal, lingkungan belajar, maupun strategi pembelajaran yang diterapkan guru.

Tingginya pengaruh media terhadap hasil belajar menunjukkan bahwa penyajian materi menggunakan video animasi mampu membantu peserta didik memahami konsep-konsep abstrak pada materi Masa Praaksara. Melalui ilustrasi visual, animasi, dan narasi, peserta didik dapat membangun representasi mental mengenai kehidupan manusia pada masa lampau sehingga konsep yang sebelumnya sulit dipahami menjadi lebih konkret.

Hasil tersebut juga mendukung teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa penyampaian informasi melalui kombinasi visual dan verbal dapat meningkatkan proses pengolahan informasi di dalam memori peserta didik. Ketika peserta didik menerima informasi melalui dua saluran sekaligus, yaitu saluran visual dan auditori, proses memahami materi menjadi lebih efektif dibandingkan hanya menggunakan penjelasan verbal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek kelayakan sebagai media pembelajaran, tetapi juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, media ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran sejarah, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti Masa Praaksara.

Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini memberikan implikasi teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat konsep dalam bidang Teknologi Pendidikan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia yang dirancang secara sistematis melalui model ADDIE mampu menghasilkan media yang layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Temuan ini juga memperkaya kajian mengenai pemanfaatan video animasi sebagai media pembelajaran sejarah.

Secara praktis, media video animasi yang dikembangkan dapat dimanfaatkan oleh guru sejarah sebagai alternatif media pembelajaran untuk menjelaskan materi Masa Praaksara. Penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan peserta didik, serta membantu guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak secara lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembang media pembelajaran lain dalam merancang media berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media video animasi pada materi Masa Praaksara menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Proses pengembangan dilakukan secara sistematis berdasarkan analisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta tujuan pembelajaran sejarah di SMA Negeri 14 Surabaya sehingga menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media video animasi memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Persentase hasil validasi ahli media sebesar 91%, ahli materi sebesar 92,5%, ahli pembelajaran (RPP) sebesar 97%, serta bahan penyerta sebesar 96,3%, yang seluruhnya berada pada kategori sangat valid. Selain itu, respons peserta didik terhadap penggunaan media juga

menunjukkan kategori sangat baik, yang mengindikasikan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta membantu peserta didik memahami materi Masa Praaksara.

Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa media video animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$), nilai t hitung sebesar 6,545, serta koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,837, yang menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memberikan kontribusi sebesar 83,7% terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, media video animasi yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran sejarah pada materi Masa Praaksara bagi peserta didik kelas X SMA Negeri 14 Surabaya.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru maupun pengembang media pembelajaran dalam mengembangkan media berbasis teknologi yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pada materi sejarah lainnya, melibatkan jumlah subjek yang lebih luas, serta mengintegrasikan teknologi pembelajaran yang lebih interaktif agar efektivitas media dapat terus ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

AECT. (2008). Educational technology: A definition with commentary. Lawrence Erlbaum Associates.

Arsyad, A. (2020). Media pembelajaran (Edisi Revisi). Rajawali Pers.

Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. Springer.

Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). Educational technology: A definition with commentary. Lawrence Erlbaum Associates.

Mayer, R. E. (2021). Multimedia learning (3rd ed.). Cambridge University Press.

Munadi, Y. (2019). Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru. Gaung Persada Press.

Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Sundayana, R. (2020). Media dan alat peraga dalam pembelajaran. Alfabeta.

Susilana, R., & Riyana, C. (2019). Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian. CV Wacana Prima.

Yaumi, M. (2018). Media dan teknologi pembelajaran. Prenada Media.