

Pengembangan Multimedia Interaktif Animasi Berbasis Android pada Pembelajaran Sejarah di MAN 1 Sijunjung

Nofrimon¹, Ridho Bayu Yefterson²

^{1,2}Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

(*)nofrimon5@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by students' lack of interest in learning history at school. Therefore, researchers want to develop Android-based interactive multimedia to increase students' learning potential in history learning. The objectives of the research are (1) to develop Android-based animated interactive multimedia in history learning at MAN 1 Sijunjung. (2) To determine the feasibility of Android-based animated interactive multimedia in history learning at MAN 1 Sijunjung. The method in this research is research and development (R&D). while the model used is the ADDIE, Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation model, but this development research only reaches the Implementation stage. In the development of Android-based animated interactive multimedia, the test subjects were class XI IPS 2 at MAN 1 Sijunjung. The product of developing interactive multimedia based on Android is an Android application. Based on the test results of material experts and media experts using a Likert scale, the validation results were 3, the material expert validation results were categorized as feasible and 3, the results from media experts were categorized as very feasible. Meanwhile, for the practicality test results, teachers and students got results of 3 and 4 in the very practical category. The conclusion from this animated interactive multimedia can be developed and applied in history learning.

Keyword : Animated interactive multimedia, android application, history study

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran sejarah di sekolah. Hal ini terjadi karena kurang bervariasinya media pembelajaran yang ditampilkan oleh guru dalam pembelajaran sejarah Tujuan dilakukan penelitian yaitu (1) untuk mengembangkan multimedia interaktif animasi berbasis android dalam pembelajaran sejarah di MAN 1 Sijunjung. (2) Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif animasi berbasis android pada pembelajaran sejarah di MAN 1 Sijunjung. Metode dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (R&D). sedangkan model yang digunakan adalah model ADDIE, Analisy, Design, Development, Implementation, Evaluation, tetapi penelitian pengembangan ini hanya sampai kepada tahap Implementation. Dalam pengembangan Multimedia interaktif animasi berbasis android subjek uji coba adalah kelas XI IPS 2 di MAN 1 Sijunjung. Produk dari pengembangan multimedia interaktif animasi berbasis android adalah aplikasi Android. Berdasarkan hasil uji coba ahli materi dan ahli media menggunakan skala *likert* mendapatkan hasil nilai validasi 3, hasil validasi ahli materi yang dikategorikan layak dan 3, hasil dari ahli media yang dikategorikan sangat layak. Sementara untuk hasil uji Pratikalitas guru dan peserta didik mendapatkan hasil 3, dan 4 dengan kategori sangat Praktis. Kesimpulan dari Multimedia interaktif animasi ini bisa dikembangkan dan diterpkan dalam pembelajaran sejarah.

Kata Kunci : Multimedia interaktif animasi, aplikasi android, pembelajaran sejarah

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek yang sangat penting bagi setiap individu karena membantu transformasi perilaku dalam berbagai dimensi, termasuk kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Edward Humrey, pendidikan merupakan peningkatan keterampilan atau pengetahuan yang diperoleh melalui latihan, studi, atau pengalaman (Yusuf, 2018). Lebih lanjut, pendidikan dipahami sebagai suatu proses yang bertujuan memengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, sehingga mereka dapat mengalami perubahan yang memungkinkan mereka berfungsi secara lebih baik dalam masyarakat (Hamalik, 2012). Definisi lain menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha yang sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar di mana peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi diri, seperti kekuatan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, moralitas, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan Negara (Ramayulis, 2012).

Kegiatan belajar mengajar adalah inti dari proses pendidikan. Belajar dapat dijelaskan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan individu secara sengaja dan sadar untuk memperoleh konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru. Tujuan dari belajar adalah mengubah perilaku yang pada dasarnya relatif tetap, baik dalam berpikir, merasakan, maupun bertindak. Dengan belajar, individu dapat mengembangkan diri, memperoleh informasi baru, dan mengadaptasi perubahan-perubahan yang terjadi di lingkungan sekitar mereka (Susanto, 2013). Dengan pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, berbagai konsep dan pandangan baru terkait proses belajar mengajar di lingkungan sekolah telah muncul dan berkembang (Arsyad, 2011). Smartphone juga menyediakan berbagai perangkat pendukung layaknya komputer yang dapat dibawa dengan mudah serta memiliki kapasitas penyimpanan yang cukup besar (Anisafitri, 2022).

Pembelajaran sejarah memusatkan diri pada kajian asal-usul serta evolusi masyarakat pada masa lampau. Bidang ini membawa serta nilai-nilai kearifan yang berpotensi dalam melatih kecerdasan, membentuk karakter, sikap, serta kepribadian dari peserta didik. Melalui pemahaman atas peristiwa-peristiwa sejarah (Purni, 2023). Siswa dapat mengembangkan pemikiran kritis, memahami perbedaan antar budaya, serta membangun pengertian yang lebih luas mengenai kondisi sosial dan politik yang membentuk dunia saat ini. Selain itu, pembelajaran sejarah juga memperkenalkan nilai-nilai moral serta etika yang dapat membantu siswa dalam membentuk pandangan hidup yang berlandaskan pada pengalaman masa lalu. (Gottschalk, 1985). Peran penting sejarah dalam kehidupan suatu bangsa menjadikannya mata pelajaran yang menekankan pentingnya pemahaman mendalam pada setiap topik yang dipelajari. Tujuan utama dari pembelajaran sejarah adalah mengajarkan cara berpikir dan membentuk karakter pada para siswa (Zahro dkk., 2017).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di MAN 1 Sijunjung, peneliti menggunakan metode observasi dan wawancara terhadap guru Sejarah di sekolah tersebut. Hasil dari observasi dan wawancara awal menunjukkan bahwa sekolah sudah menggunakan berbagai media seperti gambar, video, dan PowerPoint dalam proses belajar mengajar. Namun demikian, penggunaan media, khususnya yang berbasis teknologi,

belum dimanfaatkan secara optimal oleh para guru. Dalam wawancara saya pada tanggal 24 Juli 2022 dengan Pisneti guru sejarah di MAN 1 Sijunjung mengatakan bahwa media pembelajaran sejarah di MAN 1 Sijunjung sudah ada tetapi masih belum dimanfaatkan atau masih belum terlaksana dengan baik terutama pada media pembelajaran sejarah yang berbasis teknologi. Hal ini terjadi karena guru belum begitu mahir dalam bidang teknologi Informasi.

Selain itu, peneliti juga mengidentifikasi sebuah permasalahan, yaitu fokus pembelajaran yang terpusat pada peran guru dan buku teks, yang mengakibatkan kurangnya keterlibatan seluruh peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini berpotensi memengaruhi motivasi belajar siswa karena tidak semua siswa terlibat secara aktif. Akibatnya, pembelajaran yang dilaksanakan belum sepenuhnya mencapai tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk membangkitkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif. Dalam hal ini, media yang ingin dikembangkan adalah multimedia interaktif animasi berbasis android pada pembelajaran sejarah .

Ada beberapa penelitian yang membahas tentang topic ini salah satunya yaitu penelitian yang ditulis oleh Neni Wahyuningtyas dan Febty Andini Dwi Rosita yang membahas tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis android pada materi kehidupan sosial masyarakat indonesia. Hasil dari penelitian ini yaitu menunjukkan media pembelajaran interaktif sangat efektif digunakan dalam pembelajaran yaitu dibuktikan dengan nilai persentase 91,66% ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah cara pembuatan media menggunakan adobe sedangkan peneliti menggunakan canva dan Microsoft power poin dalam pengembangan media pembelajaran.

Untuk penunjang penggunaan media pembelajaran diperlukanya teori belajar yang sesuai dengan karakteristik media pembelajaran. Teori yang digunakan adalah teori behavioristic, Teori belajar behavioristik menekankan observasi pada tingkah laku yang nyata. Menurut aliran ini, belajar terjadi melalui pembentukan asosiasi antara pengalaman yang dapat dirasakan melalui indera dan kecenderungan untuk merespons atau bertindak (Shahbana dkk., 2020). Aliran behavioristik menggambarkan belajar sebagai proses pembentukan koneksi antara stimulus yang diterima dan respons yang dihasilkan. Inilah sebabnya teori ini sering disebut sebagai teori stimulus-respons. Tujuan belajar dalam konteks ini adalah untuk membentuk hubungan antara stimulus dan respons sebanyak mungkin (Fera, 2015).

Belajar terjadi karena adanya keterkaitan antara apa yang dipicu oleh rangsangan (stimulus) dan respon yang ditunjukkan seseorang. Seseorang dianggap telah belajar jika terlihat adanya perubahan dalam perilakunya. Menurut teori ini, proses belajar menitikberatkan pada masukan berupa rangsangan dan hasil keluaran berupa respons. (Aryaningrum & Pratama, t.t.). Guru memberikan stimulus kepada siswa, yang kemudian diikuti oleh respons atau tanggapan dari siswa terhadap stimulus tersebut. Proses yang terjadi di antara stimulus dan respons dianggap tidak signifikan karena tidak dapat diamati

atau diukur. Fokus pada yang dapat diamati adalah apa yang diberikan guru (stimulus) dan bagaimana siswa meresponsnya (respons), yang harus dapat diamati serta diukur. (Nahar, 2016).

Teori belajar behaviorisme berorientasi pada “hasil yang dapat diukur, diamati, dianalisis, dan diuji secara obyektif. Pelatihan dan pengulangan digunakan untuk memastikan bahwa perilaku yang diinginkan menjadi kebiasaan yang konsisten. Tujuan dari teori behaviorisme adalah menciptakan dan memperkuat perilaku yang diinginkan, memperkenalkan penguatan positif untuk perilaku yang diinginkan, dan memberikan hukuman atau respons negatif untuk perilaku yang kurang diinginkan. Penilaian dilakukan berdasarkan perilaku yang diamati selama proses pembelajaran siswa (Shahbana dkk., 2020). Manfaat dari penelitian ini adalah menciptakan sebuah multimedia interaktif berbasis animasi yang dapat menjadi variasi media pembelajaran bagi siswa. Tujuannya adalah meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa serta mendorong keantusiasan dan partisipasi aktif mereka dalam proses belajar. Dengan media pembelajaran yang variatif dan menarik, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dan lebih memahami konsep-konsep sejarah dengan lebih baik. Penggunaan multimedia interaktif animasi dalam pembelajaran dapat dipahami melalui lensa teori belajar behavioristik. Menurut teori ini, penguatan positif dan negatif memiliki peran krusial dalam membentuk perilaku. Dalam konteks multimedia interaktif animasi, penguatan positif dapat dicapai melalui umpan balik positif, prestasi, atau penghargaan virtual, yang memotivasi siswa untuk terus berpartisipasi. Konsep pemodelan, yang ditekankan dalam teori behavioristik, juga terintegrasi dalam animasi interaktif. Siswa dapat mengamati dan meniru perilaku atau konsep yang diilustrasikan dalam animasi, memfasilitasi proses pemahaman. Selain itu, stimulus visual dan auditif yang disajikan oleh multimedia interaktif merangsang respons langsung dari siswa, menciptakan kondisi belajar yang memadukan prinsip kondisioning. Dengan memberikan kesempatan bagi interaksi langsung, multimedia interaktif animasi membentuk perilaku belajar siswa melalui respons yang aktif terhadap stimulus pembelajaran. Integrasi prinsip-prinsip behavioristik ke dalam desain multimedia interaktif animasi tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga efektivitas pembelajaran

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development*, Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2016), metode Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dimana tujuan dari metode ini adalah untuk menemukan dan mengembangkan produk-produk pembelajaran. Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu Model ADDIE, yang merupakan singkatan dari Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi), adalah suatu pendekatan sistematis dalam pengembangan program pembelajaran. Tahap pertama, Analisis, dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah pembelajaran. Ini melibatkan pengumpulan data tentang target audiens, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan siswa. Desain, tahap kedua,

merupakan fase di mana rencana pembelajaran dikembangkan sesuai dengan hasil analisis. Di sini, struktur pembelajaran dirancang, strategi pengajaran dipilih, dan evaluasi disusun. Pengembangan, tahap ketiga, melibatkan proses menerjemahkan desain ke dalam bentuk materi pembelajaran yang sebenarnya. Pembuatan konten, pengembangan multimedia, dan alat pembelajaran lainnya dilakukan sesuai dengan rencana desain. Setelah itu, tahap keempat adalah Implementasi, di mana program pembelajaran dijalankan dan disampaikan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Terakhir, tahap Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas program dan mendapatkan umpan balik guna perbaikan. Evaluasi dapat bersifat formatif, dilakukan selama pengembangan, atau sumatif, dilakukan setelah implementasi. Model ADDIE bersifat iteratif, memungkinkan kembali ke tahap analisis atau desain untuk perbaikan berdasarkan umpan balik evaluasi. Pendekatan ini memberikan struktur yang kokoh dan fleksibilitas untuk mengembangkan program pembelajaran yang efektif. Dalam penelitian ini, peneliti hanya sampai kepada tahap Implementation. Instrument dalam penelitian ini adalah berupa instrument angket yang terdiri dari angket kelayakan dan pratikalitas. Penilaian angket berdasarkan skala *Likert*. Penilaian angket kelayakan dilakukan oleh dua orang dosen dari Departemen sejarah Universitas Negeri Padang yaitu Hera Hastuti, M.Pd sebagai Ahli Media dan Yelda Syafrina, S.Pd, MA Sebagai Ahli Materi. Penilaian untuk Pratikalitas terdiri dari satu orang guru mata pelajaran sejarah di MAN 1 Sijunjung yaitu Desnianti, S.Pd dan 28 orang siswa kelas XI IPS 1 di MAN 1 Sijunjung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Langkah-langkah pengembangan

1. Tahap Analisis

Tahap analisis dalam model ADDIE merupakan fase awal yang berfokus pada pemahaman menyeluruh terhadap kebutuhan pembelajaran atau pelatihan yang akan dilakukan. Di sini, dilakukan evaluasi mendalam terhadap situasi, target peserta didik, sasaran pembelajaran, serta kendala-kendala yang mungkin terjadi (Sugiyono, 2016). Tahap analisis meliputi proses identifikasi masalah atau kebutuhan yang harus diselesaikan, analisis tugas yang harus dipelajari, serta memahami karakteristik dan kebutuhan peserta didik secara mendalam.

Hasil dari tahap analisis ini berupa pemahaman yang lebih jelas mengenai tujuan pembelajaran, kebutuhan peserta didik, hambatan yang mungkin terjadi, dan kriteria kesuksesan untuk program atau materi pembelajaran yang akan dikembangkan. Dari sini, langkah-langkah selanjutnya dalam proses ADDIE akan didasarkan pada temuan dan pemahaman yang diperoleh pada tahap analisis ini.

Pada tahapan ini, terjadi pengamatan dan interaksi dengan guru mata pelajaran sejarah. Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi akar permasalahan atau hambatan dalam pembelajaran sejarah dan mencari solusi yang tepat. Dari hasil observasi, terlihat bahwa dalam kegiatan belajar-mengajar, guru sejarah hanya menggunakan gambar dan peta sebagai media, yang menyebabkan rendahnya kemampuan peserta didik dalam berpikir kronologis. Wawancara dengan guru sejarah juga mengungkapkan bahwa

kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kronologis, serta kekurangan materi pembelajaran yang menarik, menjadi masalah utama. Guru hanya mengandalkan gambar dan peta, sementara mereka mengungkapkan kebutuhan akan pengembangan materi yang lebih menarik untuk pembelajaran.

Wawancara dengan peserta didik juga mengungkapkan beberapa permasalahan serupa. Peserta didik merasa kurang antusias dan tidak aktif dalam proses belajar-mengajar karena guru hanya menggunakan peta dan gambar. Mereka juga mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kronologis karena materi yang diberikan terlalu luas.

Berdasarkan kondisi permasalahan di lapangan, maka peneliti ingin melakukan pengembangan multimedia interaktif pembelajaran berbasis Android dengan judul “Pengembangan Multimedia interaktif animasi berbasis Android dalam pembelajaran Sejarah di MAN 1 Sijunjung.”. Hal tersebut dilatar belakangi dengan kondisi di lapangan yang biasanya masih cenderung menggunakan media konvensional dan penggunaan multimedia interaktif pembelajaran yang masih belum maksimal.

2. Tahap Perancangan

Tahap desain dalam model ADDIE merupakan langkah di mana rencana atau desain detail untuk program atau materi pembelajaran dibuat. Pada tahap ini, hasil dari analisis kebutuhan dipakai sebagai dasar untuk merancang materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Desain ini meliputi identifikasi strategi pembelajaran, penyusunan bahan ajar, struktur dan format materi, serta pengembangan asesmen atau evaluasi yang akan digunakan untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran. Tahap desain ini mencakup pemikiran kreatif tentang bagaimana materi pembelajaran dapat disampaikan secara efektif dan menarik bagi peserta didik. Perencanaan produk ini meliputi:

a. Menentukan Materi

Pada tahap ini peneliti akan mencari materi kebudian menyusun materi berdasarkan Kurikulum Merdeka yang akan disajikan kedalam media. Materi yang akan disajikan oleh peneliti adalah materi tentang Perkembangan VOC sebagai cikal bakal Kolonialisme di Indonesia dimulai dari latar belakang terbentuknya VOC dan sampai VOC dibubarkan.

b. Menentukan Software

Banyak aplikasi pengembangan dan cara untuk mengembangkan media pembelajaran., maka ditentukanlah program yang digunakan untuk pengembangan media pembelajaran adalah canva dan Microsoft Power point untuk desain dan pembuatan animasi dan ispring dan APK Builder Pro untuk ekstrak file menjadi Sebuah Apk Android. Berdasarkan pertimbangan kenapa peneliti memilih software tersebut karena kemudahan dan kepraktisan Software ini dalam pembuatan media pembelajaran.

c. Storyboard

Storyboard dirancang sesuai dengan materi yang telah dibuat. Storyboard berisi gambar, animasi, music serta video yang akan ditampilkan di dalam media pembelajaran.

d. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan (development) dalam model ADDIE, produk diperbaiki berdasarkan umpan balik yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Setelah revisi sesuai saran dari tim validasi, proses dilanjutkan dengan evaluasi formatif. Evaluasi formatif adalah proses pengumpulan data yang digunakan untuk memperbaiki produk sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Menurut Branch, tujuan dari evaluasi formatif adalah mengevaluasi seberapa efektif produk yang dikembangkan. Langkah umum dalam tahap ini mencakup uji coba individu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar (Ardiyanti & Zuhdi, 2021).

Tahap pengembangan (development phase) adalah bagian dari suatu proses atau metodologi di mana konsep atau rencana yang telah dirancang di tahap sebelumnya diubah menjadi produk yang konkret. Dalam konteks pengembangan perangkat lunak, pendidikan, atau produk lainnya, tahap ini melibatkan pembuatan materi atau produk sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini, tim pengembang atau perancang bekerja untuk menghasilkan prototipe, membangun struktur atau konten yang direncanakan, dan mengintegrasikan elemen-elemen yang dibutuhkan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Proses ini bisa melibatkan pemrograman, pembuatan konten, pengujian prototipe, dan iterasi untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Tahap pengembangan juga merupakan waktu di mana masukan dari berbagai sumber, termasuk pengguna potensial atau ahli terkait, dijadikan acuan untuk memperbaiki atau menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan. Dengan fokus pada implementasi rencana yang telah disusun, tahap ini merupakan tonggak penting dalam memindahkan ide menjadi kenyataan yang dapat digunakan atau diuji oleh pengguna akhir.

Pada tahap pengembangan ini, tujuannya adalah menciptakan Multimedia Interakti Animasi Berbasis Android sebagai alat pembelajaran sejarah yang telah melewati proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi produk merupakan langkah untuk mengevaluasi produk yang direncanakan. Multimedia Interakti Animasi Berbasis Android ini berisi tentang materi "Perkembangan VOC sebagai cikal akal Kolonialisme di Indonesia" yang ditujukan untuk siswa kelas XI SMA.

Proses validasi produk ini melibatkan partisipasi seorang dosen ahli materi dan seorang dosen ahli media pembelajaran. Mereka bertugas mengevaluasi kualitas dari Multimedia Interaktif Animasi Berbasis Android yang telah dibuat. Validasi Media telah dilakukan pada tanggal 05 Oktober 2023, sementara validasi materi dilaksanakan pada tanggal 26 Oktober 2023. Evaluasi terhadap Multimedia Interakti Animasi Berbasis Android meliputi berbagai variabel seperti kesesuaian materi, penyajian materi, manfaat dari konten yang disampaikan. Sedangkan untuk aspek media, evaluasi mencakup tujuan dan manfaat dari media tersebut, serta aspek tampilan visualnya.

e. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dalam model ADDIE adalah saat materi atau program pembelajaran yang telah dirancang pada tahap sebelumnya diterapkan dalam lingkungan pembelajaran yang sebenarnya. Ini melibatkan penggunaan atau penerapan materi

pembelajaran yang sudah disiapkan ke dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Implementasi melibatkan pelaksanaan rencana pembelajaran, termasuk penggunaan materi, teknologi, atau metode pembelajaran yang telah dirancang. Pada tahap ini, para fasilitator atau instruktur juga dapat memberikan dukungan dan bimbingan kepada peserta didik, memastikan bahwa materi pembelajaran diterapkan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Evaluasi terus dilakukan selama implementasi untuk memantau keefektifan materi dan memastikan kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran (Anisafitri, 2022).

Pada tahap ini, dilakukan uji coba terbatas untuk menguji media meme sejarah secara praktis di lapangan. Uji coba ini dilaksanakan setelah multimedia interaktif animasi berbasis android pada pembelajaran sejarah dinilai layak oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba terbatas dilakukan di salah satu kelas di MAN 1 Sijunjung, tepatnya kelas XI IPS 2 yang terdiri dari 27 siswa, dilakukan dalam satu pertemuan pada tanggal 2 November 2023. Model pembelajaran yang diimplementasikan dalam uji coba ini adalah Discovery Learning.

Dalam uji coba ini, media meme sejarah akan diberikan kepada siswa sebagai salah satu komponen dalam pembelajaran, dan respons serta hasil dari penggunaan media ini akan dievaluasi untuk mengetahui efektivitas dan respons siswa terhadap media tersebut. Hal ini membantu untuk menilai sejauh mana media meme sejarah ini dapat mendukung proses pembelajaran dalam konteks kelas tersebut.

Hasil Uji Kelayakan dan pratikalitas

1. Uji kelayakan pada multimedia interaktif animasi berbasis android

Uji kelayakan melibatkan serangkaian pengujian dan evaluasi yang bertujuan untuk menentukan apakah suatu solusi, produk, atau program memenuhi persyaratan teknis, keuangan, operasional, atau sosial yang diperlukan. Ini bisa termasuk aspek-aspek seperti kebutuhan pengguna, kecocokan teknologi yang digunakan, estimasi biaya dan waktu, serta dampak sosial atau lingkungan yang mungkin terjadi.

Uji kelayakan biasanya dilakukan pada tahap awal pengembangan untuk mengidentifikasi potensi kegagalan atau masalah yang mungkin timbul nantinya. Hasil dari uji kelayakan ini membantu dalam pengambilan keputusan apakah suatu proyek atau produk layak untuk dilanjutkan atau perlu direvisi, diubah, atau dihentikan.

Pemeriksaan kelayakan Multimedia interaktif animasi berbasis android dilakukan dengan melibatkan ahli materi dan ahli media untuk menilai sejauh mana tingkat kelayakan media tersebut. Hasil analisis dari uji kelayakan media ini didapat melalui pengukuran dengan skala Likert yang berdasarkan hasil dari kuesioner (Sugiyono, 2016). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media komik digital tersebut valid dan sangat layak digunakan sebagai alat pembelajaran.

Table 1 hasil analisis uji kelayakan materi

No	Komponen	Hasil
1	Skor ideal	52
2	Skor didapat	37
3	Rata-rata yang didapat	2,8
4	Kategori	Layak

Penilaian validasi materi pada tabel menunjukkan nilai rata-rata sebesar 2,8 dengan kategori "layak". Media meme sejarah yang dikembangkan ini mencakup materi sejarah kelas XI tentang. Perkembangan VOC sebagai cikal bakal Kolonialisme di Indonesia Dalam analisis terhadap penilaian validasi materi menggunakan skala Likert, dapat disimpulkan bahwa materi mengenai Perkembangan VOC sebagai cikal bakal Kolonialisme di Indonesia pada Multimedia interaktif animasi berbasis android pada mata pelajaran sejarah ini layak untuk digunakan sebagai alat pembelajaran.

Tabel 2 hasil penilaian uji kelayakan media

No	Komponen	Hasil
1	Skor ideal	76
2	Skor didapat	69
3	Rata-rata yang didapat	3,63
4	Kategori	Sangat Layak

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelayakan materi pada Multimedia Interaktif Animasi berbasis Android, menggunakan skala Likert, adalah 3,63. Jika dinilai dalam kategori kelayakan, produk ini masuk dalam klasifikasi "sangat layak" sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran sejarah.

2. Uji pratikalitas pada multimedia interaktif animasi berbasis android

Uji pratikalitas (practicality testing) merupakan suatu proses penilaian atau pengujian terhadap suatu konsep, produk, atau program untuk menilai sejauh mana kemungkinan atau kenyataan dalam penerapannya di lingkungan yang sebenarnya. Tujuan utamanya adalah untuk mengevaluasi seberapa praktis, layak, dan mudah digunakan atau diterapkan suatu solusi dalam situasi nyata. Uji pratikalitas sering kali melibatkan pengujian lapangan, simulasi, atau penggunaan prototipe untuk memahami bagaimana solusi atau produk berinteraksi dengan pengguna, lingkungan, atau proses yang sesungguhnya. Ini memungkinkan para pengembang untuk menilai apakah produk atau program yang dikembangkan dapat diterapkan dengan efektif, sejauh mana dapat mengatasi masalah yang ada, serta seberapa mudahnya untuk diadopsi atau digunakan oleh pengguna yang dituju.

Hasil dari uji pratikalitas ini menjadi dasar untuk melakukan perbaikan atau penyempurnaan terhadap produk atau program sebelum diluncurkan secara resmi. Uji pratikalitas penting untuk memastikan bahwa produk atau program yang dikembangkan tidak hanya sesuai dengan tujuan yang diinginkan, tetapi juga dapat digunakan atau diimplementasikan dengan lancar dan efektif dalam konteks nyata.

Uji praktikalitas dilakukan terhadap guru dan siswa di MAN 1 Sijunjung. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi praktik penggunaan multimedia interaktif animasi berbasis android dalam meningkatkan minat dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran sejarah. Hasil dari uji praktikalitas yang dilakukan kepada guru dan siswa kemudian dianalisis berdasarkan instrumen uji praktikalitas yang disusun oleh peneliti. Data yang diperoleh dalam penelitian ini didasarkan pada angket yang disebar kepada guru dan siswa.

Tabel 3 hasil analisis pratikalitas oleh guru

No	Komponen	Hasil
1	Skor ideal	76
2	Skor didapat	76
3	Rata-rata yang didapat	4
4	Kategori	Sangat Layak

hasil data di atas dapat terlihat nilai rata-rata kelayakan pada Multimedia interaktif animasi berbasis android dengan menggunakan skala likert adalah 4. Jika diinterpretasikan pada kategori kelayakan maka Multimedia interaktif animasi berbasis android pada mata pelajaran sejarah ini sangat praktis, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

Tabel 4 hasil analisis pratikalitas oleh peserta didik

No	Komponen	Rata-rata	Kategori
1	Bentuk/ tampilan	3,85	Sangat praktis
2	Isi	3,8	Sangat praktis
3	Tujuan dan manfaat	3,71	Sangat praktis
4	Kepraktisan	3,83	Sangat praktis
	Skor secara keseluruhan	3,79	Sangat praktis

Dari hasil data diatas dapat terlihat bahwa ilia rata-rata kelayakan pada Multimedia interaktif animasi berbasis android pada mata pembelajaran sejarah sebagai media pembelajaran dengan menggunakan skala likert adalah 3,79. jika di interpretasikan pada kategori kelayakan maka multimedia interaktif animasi berbasis android pada mata pelajaran sejarah ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

Berdasarkan temuan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif animasi berbasis Android Pada pembelajaran sejarah memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa di Kelas XI IPS 1 di MAN 1 Sijunjung, dan secara keseluruhan dianggap valid dan layak digunakan. Validitas dan kelayakan ini dapat dijelaskan melalui beberapa faktor. Pertama, media pembelajaran ini dianggap layak karena hasil evaluasi oleh ahli media sebesar 3,65 dan oleh ahli materi sebesar 2,8 memenuhi kriteria kelayakan yang ditetapkan berdasarkan skala *likert*. Keberhasilan ini terkait dengan pengembangan materi dan media yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa di MAN 1 Sijunjung, yang diukur dari kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran, format media, kualitas media, dan kesesuaian konsep media, sesuai dengan panduan penilaian (Pratiwi dkk., 2022) . Kedua, media pembelajaran dianggap layak karena memberikan bantuan signifikan kepada guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, serta mempermudah pemahaman siswa dan menarik minat mereka. Berdasarkan hasil pratikalitas guru dan siswa di man 1 sijunjung sesuai dengan *skala likert*. Guru memberikan nilai 4 yang jika dikategorikan sangat layak digunakan, sedang siswa memberikan nilai 3, 79 yang dikategorikan sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan media ini juga mendorong siswa untuk belajar secara interaktif dan mandiri. Penekanan pada kemudahan penggunaan media dalam mendukung proses pengajaran dan daya tarik yang dihasilkannya dapat memberikan kontribusi positif terhadap efektivitas dan efisiensi pembelajaran, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif dan efisien yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman siswa (Mahadewi, 2012).

KESIMPULAN

Penggunaan multimedia interaktif animasi berbasis Android dalam pembelajaran sejarah membawa dampak positif yang signifikan. Pendekatan ini tidak hanya memanfaatkan teknologi terkini untuk meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga merangsang pemahaman konsep sejarah secara lebih mendalam. Animasi interaktif memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi, menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan stimulatif. Selain itu, melalui aplikasi berbasis Android, pembelajaran sejarah menjadi lebih fleksibel dan dapat diakses di mana saja. Siswa dapat belajar secara mandiri, menyesuaikan kecepatan pembelajaran mereka, dan mengakses materi dengan lebih mudah. Integrasi multimedia dalam pembelajaran sejarah juga memberikan dimensi visual yang kuat, membantu siswa memvisualisasikan peristiwa sejarah dan mengingat informasi dengan lebih baik.

Penelitian berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Animasi Berbasis Android Pada Pembelajaran Sejarah di MAN 1 Sijunjung" menunjukkan bahwa memesejarah bisa dijadikan media pembelajaran yang efektif di sekolah tersebut. Hasil uji kelayakan Media pembelajaran Oleh ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan dalam pembelajaran sejarahn. sedangkan ketika di uji cobakan kepada guru dan siswa mendapat kategori "sangat layak" untuk penggunaan

praktikalitas.

Pentingnya evaluasi terhadap implementasi multimedia interaktif animasi berbasis Android dalam pembelajaran sejarah tidak bisa diabaikan. Proses evaluasi membantu menilai keefektifan pengajaran, mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan, dan menyempurnakan pengalaman belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan multimedia interaktif animasi berbasis Android pada pembelajaran sejarah bukan hanya mengikuti perkembangan teknologi, tetapi juga memberikan pendekatan inovatif yang mendukung pengalaman pembelajaran yang lebih baik dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap Pembelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisafitri, P. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Bangun Datar Siswa Kelas VII. *Griya Cendikia*, 7(2), 560–574. <https://doi.org/10.47637/griya-cendikia.v7i2.393>
- Ardiyanti, W., & Zuhdi, U. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA Materi Tata Surya untuk Kelas VI Sekolah Dasar. 9.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Aryaningrum, K., & Pratama, R. E. (t.t.). *Pembangunan Internet Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS*. 2(2), 11.
- Fera, A. (2015). *Teori Belajar Behavioristik dan Pandangan Islam Tentang Behavioristik*. 6, 16.
- Gottschalk, L. (1985). *Mengerti Sejarah: Nugroho Notosusanto Penerjemah*. Universitas Indonesia (UI-PRESS).
- Hamalik, O. (2012). *Proses Belajar Mengajar*. PT. Bumi Aksara.
- Nahar, N. I. (2016). *Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran*. 1, 11.
- Pratiwi, A. E., Iriaji, I., & Prasetyo, A. R. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Animasi “Adobe Flash Profesional CS6” Untuk Meningkatkan Ketertarikan Siswa SMP Negeri 1 Kalibaru Terhadap Pembelajaran Seni Rupa. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 7(1), 74. <https://doi.org/10.17977/um037v7i12022p74-83>
- Purni, T. (2023). Pentingnya Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan yang Berkarakter. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Sejarah*, 2(1), 190–197.

<https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24723>

- Ramayulis. (2012). *Ilmu Pendidikan Islam*. Kalam Mulya.
- Shahbana, E. B., Kautsar farizqi, F., & Satria, R. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–33. <https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. kencana Prenada Media Grup.
- Yusuf, M. (2018). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Lembaga Kampus UIN Palopo.
- Zahro, M., Sumardi, & Marjoo. (2017). *The Implementation Of The Character Education In History Teaching*.