

Pengembangan video animasi berbasis videoscribe materi perlawanan terhadap pendudukan Jepang di Indonesia sebagai inovasi media pembelajaran sejarah di SMAN 2 Malang

Dyas Aditya Rey Ananda^{1*}, Slamet Sujud Purnawan Jati², Ahmad Khoirul Yaskhudi³

¹Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5, Malang, 65145, adityarey630@gmail.com

²Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5, Malang, 65145, slamet.sujud.fis@um.ac.id

³SMA Negeri 2 Malang, Jl. Laksamana Martadinata No. 84, Malang, 65118, masyaskhudi@gmail.com

*¹Corresponding email: adityarey630@gmail.com

Abstract

Based on the development of technology that exists today, there are many innovations in the field of national education. The urgency of developing learning media is one of the important aspects that must be understood by all teachers in general, one of which is in history lessons. This arises because it sees the use of learning media that has not been maximized or is still slightly used. The role of the teacher is clearly to create a new and pleasant historical learning atmosphere, so the development of learning media is indispensable in this regard. The purpose of this study is to (1) produce animated video media products based on Videoscribe material on Resistance to Japanese Occupation, (2) test the effectiveness of the product in the learning process in the classroom. The method used in this study is to use the R&D (Research and Development) method with the ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) model. The results of the validation results of the Videoscribe-based animation video product showed a score of 88.3%, the results of the small trial showed a score of 91.9% and the large trial showed a score of 92.3%. It is hereby stated that video animation media based on Videoscribe is very feasible and in demand by class XI students at SMAN 2 Malang.

Keywords

animated videos; videoscribe; Japanese occupation.

Abstrak

Berdasarkan perkembangan teknologi yang ada pada masa sekarang membuat banyak sekali inovasi di bidang pendidikan nasional. Urgensi akan pengembangan media pembelajaran menggambarkan betapa media menjadi bagian penting yang harus dipahami oleh semua guru pada umumnya, salah satunya pada pelajaran sejarah. Hal ini muncul karena melihat dari penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal atau masih sedikit digunakan. Peran guru jelas untuk membangun atmosfer lingkungan belajar sejarah yang baru dan menyenangkan, maka pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan dalam hal ini. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk (1) menghasilkan produk media video animasi berbasis Videoscribe materi Perlawanan terhadap Pendudukan Jepang, (2) menguji keefektifan produk dalam proses pembelajaran di kelas. Metode yang diterapkan pada penelitian ini yaitu menerapkan tahapan dari metode R&D (Research and Development) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Hasil dari validasi produk video animasi berbasis Videoscribe menunjukkan

skor 88,3%, hasil uji coba kecil menunjukkan skor 91,9% dan uji coba besar menunjukkan skor 92,3%. Dengan ini menyatakan bahwa media video animasi berbasis Videoscribe sangat layak dan diminati oleh siswa kelas XI di SMAN 2 Malang.

Kata kunci

video animasi; videoscribe; pendudukan Jepang.

**Received: December 12th, 2022*

**Accepted: April 29th, 2023*

**Revised: January 18th, 2023*

**Published: April 30th, 2023*

PENDAHULUAN

Abad ke-21 merupakan periode perkembangan teknologi modern dan memberikan dampak bagi semua kalangan masyarakat dalam berbagai aspek. Hadirnya teknologi yang berkembang secara masif memberikan pengaruh yang berarti dalam kehidupan masyarakat, salah satunya dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan suatu jalan yang ditempuh oleh setiap individu agar menjadi pribadi yang kaya akan potensi dan skill. Pendidikan merupakan salah satu komponen terpenting bagi Indonesia supaya dapat meningkatkan kualitas dan mutu dari Sumber Daya Manusianya (SDM). Adanya pengetahuan, keterampilan, pengalaman dan lain sebagainya menjadi kunci utama dalam sebuah pendidikan. Hal ini penting sebab untuk dapat dengan mudah beradaptasi terhadap era modern seperti sekarang ini. Keadaan di masa sekarang telah memberi sebuah konsekuensi bagi kehidupan. Situasi yang selama ini sering dirasakan oleh semua kalangan tentu menjadi sebuah hal yang asing, namun inilah yang menjadi era disrupsi dimana perubahan dan perkembangan teknologi sangatlah pesat.

Era disrupsi sendiri merupakan sebuah perubahan yang sangat cepat, tidak terduga dan menjadi sebuah dasar perubahan pada setiap sektor kehidupan (Bashori, 2018). Interaksi yang baru ini terindikasi pada inovasi dan masif menjadikan ciri dari era disrupsi atau disebut juga sebagai *disruptive innovation*. Tuntutan zaman yang ingin mengubah tatanan lama menjadi tatanan baru seakan sangat terstruktur. Dampak perubahan telah muncul pasca berkembangnya era ini di tengah-tengah masyarakat. Perubahan ini terlihat pada pola perilaku, komunikasi, dan kehidupan masyarakat baik di desa maupun kota. Di zaman yang serba canggih ini tentu dapat memberikan dampak positif pada pembelajaran dengan memanfaatkan media dan teknologi informasi yang ada.

Berdasarkan siklus perkembangan pendidikan yang ada, bahwa Indonesia senantiasa mengembangkan pendidikan untuk kemajuan bangsa, mencetak generasi yang unggul, berkualitas, kompeten, dan berintelektual. Kenyataan tersebut selaras dengan isi Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 terkait Sistem Pendidikan Nasional yang di dalamnya menjelaskan pendidikan merupakan upaya yang dikerjakan secara sadar dan terstruktur agar menciptakan suasana belajar dan kegiatan belajar-mengajar untuk peserta didik secara giat memupuk potensi dirinya guna memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan,

akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan di dalam dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pada pelaksanaan pembelajaran seringkali mengalami problematika yang berbeda pada setiap kondisi. Masalah ini menjadi hal yang cukup menghambat saat kegiatan belajar mengajar (KBM) karena pengaruh berbagai faktor. Dalam hal tersebut, KBM merupakan kegiatan timbal-balik antara pembelajar (guru) dan pelajar (siswa), sebab terdapat komponen-komponen pendukung dalam proses KBM seperti penerapan media pembelajaran sebagai perangkat yang menjadi perantara pada penyampaian materi kepada siswa (Nur & Anggaryani, 2022). Bentuk pemberian informasi terhadap siswa yang mengacu pada kurikulum yang ada biasa diterapkan secara verbal, yang mana tingkat ketergantungan terhadap peran guru di dalam kelas sangat tinggi atau sering disebut sebagai *teacher center*. Konsep seperti ini dominan dilakukan sebab beberapa faktor yang melatarbelakanginya. Aspek perangkat pembelajaran yang berbeda masih jarang digunakan dalam pemberian informasi materi.

Pentingnya sebuah media dalam pembelajaran juga menjadi acuan bahwa banyak atau sedikitnya pengalaman belajar dari siswa tergantung dari apa yang diterapkan seorang guru di kelas, jika pembelajaran tersebut semakin baik maka akan semakin banyak pengalaman, namun jika siswa hanya terfokus pada *teacher center* maka semakin sedikit pula pengalaman yang ia dapat di dalam kelas (Sanjaya, 2008). Mengulas lebih dalam lagi, seperti yang diketahui bahwa karakteristik siswa pada generasi Z sangat berbeda dengan siswa generasi '90 an atau lebih dari itu. Dalam konteks ini, seorang pendidik harus paham betul mengenai perbedaan karakter siswa. Ditambah lagi kemajuan teknologi yang sangat pesat. Hampir di setiap sektor kehidupan sudah memanfaatkan teknologi, begitu juga dengan sektor pendidikan. Pembelajaran sejarah akan terus tenggelam jika tidak menerapkan suatu strategi pembelajaran yang sesuai dengan periode digital saat ini. Sehingga pembelajaran sejarah pada periode ini melahirkan dua pilihan antara berubah atau punah.

Pada Proses Belajar Mengajar (KBM) khususnya dalam pembelajaran sejarah, sering dihadapkan dengan problematika yang ada. Problem tersebut datang di luar pengalaman dari siswa, jadi minimnya stimulus tambahan dalam pembelajaran yang kurang dirasakan oleh siswa akibat terbatas pada satu metode saja. Dalam konteks pelajaran sejarah, materi yang disajikan selalu berhubungan dengan narasi teks atau sumber-sumber pendukung pada buku ilmiah. Bagi siswa, mengacu kepada narasi teks saja akan menyulitkan proses belajar sejarah (Suryani, 2016). Penggunaan media pendukung sangat dibutuhkan sebab dengan begitu siswa akan mudah memahami materi sejarah yang disajikan. Urgensi ini hadir atas kondisi yang selama ini dirasakan oleh guru maupun siswa. Penjelasan mengenai batasan pada media yang digunakan sebagai bentuk komunikasi dengan beberapa jenis seperti tercetak, audio visual, beserta dengan peralatannya. Selain itu, pernyataan lain bahwa media merupakan benda fisik untuk menunjang siswa dalam mempelajari suatu materi.

Beberapa penjelasan tersebut mengenai konsep dan makna media pembelajaran menggambarkan bahwa benda yang dipakai dapat memberikan manfaat seperti menyampaikan informasi atau hal baru kepada siswa guna menciptakan pengalaman belajar yang baru, memudahkan siswa dalam memahami materi sejarah, serta dapat merangsang siswa untuk belajar. Orientasi ini searah dengan kondisi yang saat ini berlangsung, yaitu kondisi dimana inovasi teknologi informasi sudah semakin maju dan modern. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan desain yang dikembangkan juga sesuai, maka media tersebut akan dapat memberikan pengaruh terhadap tingkat kemaksimalan peran media untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Silmi & Rachmadyanti, 2018). Kebutuhan yang dianalisis menjelaskan bahwa penerapan media di dalam pembelajaran sejarah dapat membangkitkan semangat, motivasi maupun konsentrasi belajar siswa dikarenakan proses pembelajaran berlangsung menarik (Rusman, 2017).

Menciptakan kondisi pembelajaran sejarah yang dikehendaki tidaklah mudah dilaksanakan, terlebih lagi pada abad ke-21 saat ini. Atas dasar hal tersebut, cukup krusial untuk mengemas komponen lain, tampaknya pengemasan media ajar adalah kegiatan yang paling realistis untuk dikerjakan. Media ajar yang dimaksud berlandaskan *Student Active Learning* (SAL) dengan ciri-ciri sebagai berikut: *novelty* (kebaharuan); *poxymisty* (sesuai kebiasaan peserta didik); *conflict* (dapat membangkitkan emosi pada siswa) dan humor (Ellis & Bliuc, 2019). Sebuah inovasi pada media pembelajaran menjadi salah satu solusi yang sangat tepat dan sesuai untuk masalah ini. Melihat tentang banyaknya pemenuhan kebutuhan akan media belajar siswa yang setiap periode akan meningkat secara drastis. Sifat dan karakter siswa terhadap sebuah materi akan sangat berbeda pada setiap individu dalam menyikapi hal tersebut.

Pemilihan media pembelajaran mengacu kepada kriteria-kriteria yang sudah ditentukan. Ada 6 kriteria dalam menentukan suatu media pembelajaran, diantaranya (1) mengenai tujuan yang hendak dicapai suatu pembelajaran. Selama proses pengembangan media pembelajaran harus sesuai dengan standar dan tujuan instruksionalnya. (2) dalam hal penyampaian bahan ajar harus dilakukan secara tepat. Penentuan indikator dirancang dengan baik agar proses pembelajaran dapat selaras. (3) Media yang dibuat harus efektif, efisien, fleksibel, dan bertahan. Beberapa kriteria ini menjadi poin penting dalam proses pembuatan media pembelajaran karena berkaitan dengan penggunaannya nanti saat pembelajaran berlangsung. (4) Memiliki keterampilan dalam menggunakannya. Guru dalam hal ini dituntut untuk terampil dalam penggunaan sebuah media pembelajaran. (5) Penentuan sasaran. Pembuatan media pembelajaran harus didesain sesuai sasaran yang ingin dituju, dan mengelompokkan media tersebut sesuai kebutuhan di setiap jenjang dalam satuan pendidikan. (6) Mutu teknis. Konten yang disajikan harus disesuaikan dengan komponen-komponen yang diperlukan seperti visual, isi, audio dan lain sebagainya (Arsyad, 2015). Keterbatasan sumber belajar ini, dapat disebabkan oleh guru yang

kurang mendayagunakan berbagai media pembelajaran yang ada. Keterbatasan sumber dalam belajar itulah yang membuat pembelajaran sejarah menjadi kurang menarik. Apabila sejarah kurang mampu memikat pembaca, maka sedikit yang akan bersedia untuk mempelajari sejarah (Khakim, 2016).

Selain itu juga pada aspek fungsinya, bahwa guru dalam membuat media pembelajaran juga memperhatikan fungsi-fungsi sebagai aspek pendukung pembelajaran. Fungsi disini meliputi fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris. Kemenarikan dari sebuah media pembelajaran menjadi poin dari fungsi atensi, dimana media tersebut dapat menarik perhatian dari siswa. Fungsi afektif memiliki arti bahwa pada saat media tersebut digunakan akan menciptakan suasana atau pengalaman belajar yang baru dengan desain visualnya. Fungsi kognitif berarti niat yang ingin dicapai dalam penggunaan media pembelajaran, serta terkait muatan di dalam materi dapat diartikan dengan mudah oleh siswa. Dan yang terakhir yaitu fungsi kompensatoris, yaitu posisi media pembelajaran untuk memberikan bantuan terhadap siswa yang memiliki berbagai kendala seperti dalam hal memahami materi, mengingat sesuatu dengan baik dari materi yang diterima (Arsyad, 2015). Adanya terobosan inovatif pada setiap problematika yang terjadi pada pembelajaran sejarah merupakan hal yang positif. Pahami tentang pentingnya sebuah media sebagai sarana penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalitas (Susanto & Akmal, 2019).

Dari penjelasan di atas, terdapat terobosan yang sesuai dengan urgensi yang sedang dirasakan dan kebutuhan akan media pembelajaran yang tinggi, maka peneliti mengambil judul "Pengembangan Video Animasi berbasis Videoscribe Materi Pendudukan Jepang di Indonesia dalam Pembelajaran Sejarah di SMAN 2 Malang". Videoscribe merupakan *platform* desain video animasi dari Sparkol. Pendudukan Jepang di Indonesia menjadi konten materi dari media pembelajaran berbasis video animasi yang ditujukan kepada siswa IPS kelas 11.

Pengembangan ini berbasis Videoscribe yang dibuat berdasarkan analisis kebutuhan dan memberi suasana belajar yang baru. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan produk media pembelajaran video animasi berbasis Videoscribe dengan menggunakan aplikasi Sparkol Videoscribe yang didesain sesuai dengan komponen-komponen media pembelajaran. Data pendukung dari penelitian ini yaitu menggunakan respon pengguna yaitu siswa, dengan data apakah media pembelajaran video animasi berbasis Videoscribe dapat digunakan dengan baik dan sesuai kriteria atau sebaliknya. Dari segi penggunaan, video animasi dapat digunakan untuk siswa yang mana untuk memberikan pengalaman belajar yang baru bagi mereka dan meningkatkan motivasi belajar sejarah. Video animasi yang didesain ini juga menarik perhatian siswa agar semakin antusias dalam belajar sejarah, sehingga menciptakan stigma bahwa pembelajaran sejarah yang menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan menggunakan jenis pengembangan (*Research and Development*). Penelitian R&D memiliki maksud agar menciptakan suatu produk media pembelajaran. Desain pengembangan yang dipakai menerapkan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 agar menyusun skema pembelajaran (Mulyatiningsih, 2013). Desain ini mengacu pada analisis kebutuhan, menentukan pendekatan pembelajaran, mengembangkan media ajar, menguji coba hasil produk dan melakukan evaluasi. Tujuan dari pengembangan ADDIE agar mendapatkan atau menghasilkan produk media pembelajaran yang teruji secara empiris.

Analyze (Menganalisis)

Tahap ini merupakan tahap dimana semua kebutuhan untuk menunjang data penelitian dilakukan. Berbagai aspek dan kriteria ditentukan berdasarkan kondisi di lapangan serta kebermanfaatan produk yang menjadi tolok ukur adanya pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Videoscribe. Analisis yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui terlebih dahulu media pembelajaran apa saja yang digunakan selama pembelajaran sejarah dan bagaimana kondisi kelas, siswa, serta sarana dan prasarana lainnya. Pengumpulan data ini masuk ke dalam analisis kebutuhan yang menjadi aspek penting dalam sebuah pengembangan media pembelajaran sebab proses pembuatan media bergantung pada berbagai aspek, salah satunya terkait kebutuhan belajar siswa.

Design (Merancang)

Tahap *design* pada penelitian ini berdasarkan pada pengumpulan data dari tahap analisis. Penyesuaian produk media video animasi berbasis Videoscribe dirancang dengan visualisasi yang kreatif guna menambah perhatian dan memberikan daya tarik siswa terhadap media video animasi. Pada tahap ini proses pembuatan mulai dilakukan dengan menyiapkan rancangan desain dan konten materi.

Develop (Mengembangkan)

Tahap *develop* (mengembangkan) merupakan tahap dimana pembuatan media mulai dilakukan setelah sebelumnya telah menyiapkan dan menyusun desain media pembelajaran video animasi berbasis Videoscribe. Bagian dari setiap komponen dalam media video animasi telah tersusun terlebih dahulu pada naskah, sehingga saat pengerjaan video sesuai pada alur yang telah dirancang. Keseluruhan setiap bagian akan memengaruhi pada produk media video animasi. Dalam pembuatannya, terdapat 3 tahapan yaitu pra-produksi, tahap produksi dan pasca produksi.

Implement (Menerapkan)

Tahapan *implement* adalah tahapan produk media pembelajaran diujicobakan dalam pembelajaran di kelas. Konten materi pada Videoscribe yaitu pada KD 3.11 dengan materi pilihan yaitu Perlawanan terhadap Pendudukan Jepang di Indonesia kelas XI Sejarah Peminatan. Uji coba dilakukan terhadap dua kelas di SMAN 2 Malang, yaitu XI IPS 2 dan XI IPS 4. Media tersebut diuji coba dalam kurun waktu 3 hari dalam satu minggu mengacu pada jumlah pertemuan di setiap minggunya.

Evaluate (Mengevaluasi)

Pada tahap terakhir dari serangkaian tahap pengembangan yaitu tahap evaluasi. Tahap ini dilakukan berlandaskan dari hasil dari uji coba produk kepada siswa dan menganalisis apakah kriteria dalam media tersebut sudah sesuai dan dapat diterima atau belum. Dalam hal ini penilaian produk dilakukan oleh pengguna yaitu siswa di 2 kelas tersebut. Penyebaran angket dilakukan secara *online* melalui Google Formulir dengan 8 indikator/instrumen penilaian produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Video Animasi berbasis Videoscribe

Media merupakan sarana yang digunakan untuk menunjang penyampaian informasi atau materi dengan tujuan agar mudah dipahami dan tersampaikan secara tepat serta dapat digunakan secara mudah bagi penggunanya. Adanya media tidak terlepas dari pola perkembangan zaman yang semakin canggih dibarengi dengan meningkatnya kebutuhan akan media berbasis teknologi. Dengan menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran yang mana hal ini sangat membantu guru dalam menerangkan materi dengan suasana yang berbeda, selain itu juga menciptakan pembelajaran yang efektif.

Adapun pembelajaran sejarah didefinisikan sebagai interaksi yang terjadi pada guru dan siswa sebagai tujuan untuk memberikan materi sejarah. Jika berbicara mengenai sejarah, bahwa sejarah adalah sebuah studi terkait peristiwa yang terjadi di masa lampau dan meninggalkan jejak-jejak yang dapat ditelusuri lebih mendalam. Dapat dikatakan bahwa pembelajaran sejarah fokus dalam melihat masa lampau dengan tujuan sebagai bentuk penilaian, pengamatan dan menjadi evaluasi untuk masa yang akan datang. Maka dalam hal ini, diharapkan kepada peserta didik dapat belajar secara mendalam mengenai kesejarahan, sebab semakin canggihnya zaman, maka keberadaan sejarah juga semakin meredup jika tidak diimbangi antara teknologi dan sejarah.

Media pembelajaran sejarah menjadi kebutuhan dalam proses pembelajaran di era modern. Kecakapan seorang guru menjadi tolok ukur terciptanya suasana belajar yang nyaman dan baru. Konsekuensi ini mengenai digitalisasi pada setiap aspek perangkat pembelajaran menjadikan guru dituntut inovatif. Proses pengembangan media pembelajaran sejarah ditentukan dari bagaimana analisis kebutuhan dilakukan. Media pembelajaran sejarah menjadi perangkat yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran sejarah di kelas supaya materi dapat diterangkan oleh guru diterima peserta didik dengan efektif dan efisien.

Videoscribe merupakan sebuah program lunak (*software*) yang dimanfaatkan untuk menghasilkan sebuah video animasi dengan dilengkapi fitur-fitur menarik yang menambah kekayaan desain video animasi. Videoscribe sendiri menjadi *software* komputer yang mempermudah seorang guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi. *Software* ini dilengkapi dengan animasi yang

mana terdapat kelengkapan lainnya seperti rangkaian gambar, tulisan, suara yang siap disatukan untuk menjadi sebuah video animasi. Dengan hadirnya sebuah *software* pembuat media pembelajaran yang menarik, maka guru dapat berkreasi dan mengembangkannya sesuai dengan kebutuhan pada proses pembelajaran. Jenis media audio visual akan menjadi sesuatu yang menyenangkan untuk dijadikan sebagai penyampai informasi kepada siswa dan menciptakan suasana belajar yang aktif. Kemudahan yang diterima yaitu proses pembuatan video animasi menggunakan Videoscribe dapat dengan mudah dikerjakan tanpa menggunakan jaringan internet (*offline*). Kemudahan seperti ini akan sangat membantu untuk guru dapat memanfaatkannya dengan baik,

Pada pengembangan video animasi berbasis Videoscribe yang memuat konten materi Pendudukan Jepang di Indonesia, khususnya membahas mengenai perlawanan rakyat Indonesia terhadap Jepang mengacu pada tahapan pengembangan. Pada konsepnya, video animasi dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dan pemberian pengalaman belajar yang baru saat pembelajaran sejarah berlangsung, Video animasi yang dikembangkan menampilkan visual yang kreatif disertai dengan animasi bergerak yang dapat diedit sesuai kebutuhan dan kondisi. Produk ini sangat bermanfaat untuk pembelajaran sejarah sebab memiliki cara penampilan yang unik yaitu dengan grafis tangan menulis disertai dengan komponen pendukungnya. Dapat dikatakan bahwa Videoscribe menjadi sebuah sarana yang baik dalam hal mengembangkan media belajar untuk digunakan di rumah maupun di sekolah, menyesuaikan dengan kondisi yang dijalani (Sutrisno & Agung, 2016). Dengan konsep whiteboard yang dibawa oleh *software* ini, memberi visual yang jelas jika ditambahkan tulisan maupun gambar-gambar karena audience akan fokus terhadap animasi yang dijalankan sebab tidak ada pengalihan pandangan seperti banyaknya gambar atau background yang gelap. Konsep serupa juga terdapat pada beberapa nama seperti *sketch videos*, *doodle videos*, *video scribing* atau *explainer videos*. Semua nama tersebut banyak yang menyebutnya sebagai animasi papan putih atau *whiteboard* untuk membuat gambar, sketsa, dan lain-lain (Darmawan, 2014).

Sebagai sebuah media pembelajaran video animasi berbasis Videoscribe didesain untuk menarik perhatian siswa. Dengan adanya visual yang baru dan relevan dengan model pembelajaran di kelas, menjadikan salah satu opsi yang dapat dipakai pada proses pembelajaran. Video animasi sendiri memiliki kelebihan dan kelemahan sebagai media pembelajaran. Kelebihan tersebut meliputi: (1) Penggunaan konten kata-kata disertai gambar menjadi kondisi seseorang yang antusias, (2) memberikan pengalaman baru yaitu seseorang dapat belajar dengan sajian animasi, (3) *platform* yang sederhana akan memudahkan seseorang untuk belajar. Secara garis besar, kelebihan tersebut dapat menarik perhatian dari siswa saat pembelajaran berlangsung (Air et al., 2014). Dari segi kreativitas dapat meningkat seiring dengan proses pembuatan video animasi yang membutuhkan ide-ide kreatif agar menciptakan video yang menarik dan mudah dipahami. Adapun untuk kelemahan dari video animasi yaitu

(1) dapat menimbulkan kesalahan dalam menafsirkan efek animasi, (2) memerlukan alat bantu lainnya seperti proyektor untuk menampilkan, (3) terdapat biaya untuk Videoscribe.

Video animasi yang dikembangkan oleh peneliti yaitu memiliki tampilan yang menarik. Terdapat narasi atau materi yang dimasukkan ke dalam media video animasi untuk dijadikan kontennya. Konten tersebut adalah materi perlawanan terhadap pendudukan Jepang di Indonesia yang diambil dari KD 3.11 pelajaran Sejarah Peminatan kelas XI dan ditayangkan secara urut mulai dari pembukaan, macam-macam perlawanan yang dilakukan di berbagai daerah, dan terdapat foto pendukung di dalam materi. Di dalam video tersebut ditambahkan elemen-elemen lain seperti gambar, foto, dan fitur animasi agar saat video ditayangkan terdapat animasi yang bergerak di dalamnya. Animasi tersebut berupa gerakan tangan yang seolah-olah sedang menulis dan menggambar di atas kertas putih. Selain itu juga ditambahkan musik untuk tambahan agar media video animasi lebih menarik untuk dilihat dan dipelajari.

Kefektifan Video Animasi berbasis Videoscribe

Pengembangan video animasi berbasis Videoscribe dilakukan validasi dan uji coba untuk memeriksa bahwa media yang dikembangkan memadai untuk dijadikan media pembelajaran bagi siswa. Uji validitas ini perlu dilakukan dalam tahapan penelitian pengembangan. Poin-poin pada aspek pengembangan diambil dengan patokan tertentu. Validasi dilakukan untuk menilai dalam produk materi dan meninjau media serta materi yang digunakan berpengaruh atau tidak. Teknik dalam menilai bersifat logis dan dinilai kepada ahlinya.

Pada tahap uji coba produk diajukan validasi produk dan dilanjutkan dengan uji coba pada siswa SMAN 2 Malang. Uji coba produk terbagi ke dalam dua tahapan yakni uji coba kecil dan uji coba besar. Adapun responden uji coba kecil dilaksanakan pada sejumlah 5 orang siswa dan uji coba besar dilaksanakan sejumlah 20 siswa. Kegiatan tersebut dilaksanakan secara daring (*online*) dengan menyesuaikan kondisi proses belajar di SMAN 2 Malang.

Sedari proses yang telah dilakukan dalam mengembangkan video animasi berbasis Videoscribe, maka diperoleh hasil validasi dari ahli sebagai berikut:

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah skor data}}{\text{Jumlah Skor Maksimal (Skor Ideal)}} \times 100\%$$

(Riduwan 2008:14)

$$P\% = \frac{53}{60} \times 100\%$$
$$P(\%) = 88,3\%$$

Dari hasil validasi dari ahli mendapatkan hasil 88,3% untuk media video animasi. Penilaian tersebut berdasarkan beberapa aspek dari media video animasi seperti aspek materi, kosa kata, ejaan, penggunaan bahasa, ukuran media, penggunaan gambar dan foto, alur video, kualitas video, dan sebagainya. Dari olahan data, maka dapat diambil poin bahwa media video animasi berbasis Videoscribe sangat sangat valid untuk digunakan menjadi salah satu opsi pilihan media pembelajaran di kelas pada pelajaran sejarah.

Tahapan selanjutnya yaitu tahap uji coba produk. Tahap uji coba dikerjakan seusai mengajukan validasi dengan ahli. Tahapan ini dikerjakan sebanyak dua kali dengan metode uji coba kecil dan uji coba besar. Uji coba kecil dilakukan kepada siswa kelas XI SMAN 2 Malang sebanyak 5 orang. Dari hasil uji coba kecil yang sudah dinilai, maka dapat diketahui keefektifan media pembelajaran tersebut berdasarkan penilaian siswa dalam tahapan uji coba kecil dan besar. Perhitungan nilai menggunakan rumus:

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah skor data}}{\text{Jumlah Skor Maksimal (Skor Ideal)}} \times 100\%$$

(Riduwan 2008:14)

$$P\% = \frac{147}{160} \times 100\%$$
$$P(\%) = 91,9\%$$

Berdasarkan dari olahan data analisis pada angket dengan responden siswa, maka didapatkan hasil sebesar 91,9%. Dari hasil tersebut maka media pembelajaran video animasi berbasis Videoscribe dengan materi Perlawanan terhadap Pendudukan Jepang di Indonesia sangat efektif. Hasil olahan yang diperoleh berdasarkan komentar dan evaluasi produk oleh siswa dengan instrumen yang dibagikan hingga berdasarkan hasil tersebut media video animasi dapat digunakan sebagai pilihan media pembelajaran di kelas. Hasil dari uji coba besar yang sudah didapat, maka dapat diketahui keefektifan media pembelajaran tersebut berdasarkan penilaian siswa dalam tahapan uji coba kecil dan besar.

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah skor data}}{\text{Jumlah Skor Maksimal (Skor Ideal)}} \times 100\%$$

(Riduwan 2008:14)

$$P\% = \frac{591}{640} \times 100\%$$
$$P(\%) = 92,3\%$$

Menurut data dari hasil analisis pada angket dengan responden siswa, maka didapatkan hasil sebesar 92,3%. Dari hasil tersebut maka media pembelajaran video

animasi berbasis Videoscribe pada materi Perlawanan terhadap Pendudukan Jepang di Indonesia sangat efektif. Hasil data didapatkan berdasarkan komentar dan evaluasi produk oleh siswa dengan instrumen yang diberikan hingga berdasarkan hasil tersebut media video animasi dapat didayagunakan sebagai pilihan media pembelajaran di kelas. Berikutnya produk dilakukan perbaikan lagi untuk menyempurnakan media agar memperoleh produk media yang cocok dengan kriteria serta dapat berguna secara optimal.

Revisi Produk Video Animasi berbasis Videoscribe

Pada pengembangan video animasi berbasis Videoscribe yang memuat konten materi Pendudukan Jepang di Indonesia, khususnya membahas mengenai perlawanan rakyat Indonesia terhadap Jepang mengarah pada tahapan pengembangan. Berdasarkan dari uji coba produk yang menghasilkan validasi dan tingkat efektivitas produk menerangkan jika media video animasi sangat valid dan sangat layak untuk digunakan. Namun, ada hal-hal yang perlu diperbaiki secara minor dari hasil validasi ahli. Perbaikan tersebut meliputi beberapa aspek seperti penambahan sumber rujukan pada materi produk. Selain itu, pada penilaian di keseluruhan bagian terdapat perbaikan minor lainnya seperti menambah sejumlah konten dengan gambar yang mendukung untuk menarik peserta didik dalam mempelajari dan memerhatikan medianya. Secara tidak langsung, media video animasi berbasis Videoscribe sangat layak untuk digunakan. Perbaikan ini dimaksudkan agar media yang digunakan layak dan sesuai dengan prosedur pembuatan media, pengutipan, dan bahasa yang disajikan dalam konten materi.

Kajian Produk yang telah Direvisi

Langkah berikutnya setelah melakukan validasi dan uji coba produk, maka dilakukan perbaikan atau revisi produk untuk melengkapi segala kekurangan yang ada pada media video animasi berbasis Videoscribe. Revisi produk pasca penilaian dilakukan menurut masukan dari ahli materi dan media. Perbaikan yang telah dilakukan seperti menambahkan sumber referensi yang ada di dalam video animasi, menambah gambar pendukung, memperbaiki ukuran tulisan pada konten materi media video animasi serta perbaikan kata dan bahasa. Langkah-langkah perbaikan yang telah dilakukan memiliki tujuan untuk menghasilkan produk yang layak dijadikan sebagai media pembelajaran sesuai dengan kriteria yang ditentukan. Kajian ini dilakukan dengan mengacu kebutuhan produk yang belum maksimal sehingga dengan dilakukan revisi ini, maka media video animasi akan lebih baik dan sesuai dengan kriteria.

Perbaikan ini dilakukan setelah memperoleh saran dan masukan yang dibagikan oleh validator materi dan validator media terkait beberapa bagian, yakni berupa gambar pada konten materi (Silmi & Rachmadyanti, 2018). Perbaikan yang dilakukan sesuai dengan pendapat Arsyad (2015) yang menjelaskan tolak ukur yang perlu diamati dalam penyusunan atau penentuan media pembelajaran, dimana ada beberapa syarat

yang harus dilengkapi sehubungan dengan kelengkapan media meliputi visual, isi, audio. Dari penjelasan tersebut, maka tahap perbaikan menjadi salah satu tahapan yang dilakukan sebagai upaya pemenuhan kriteria dalam proses penyusunan media pembelajaran untuk menghasilkan media pembelajaran yang baik dan layak.

Adapun keunggulan dari media video animasi berbasis Videoscribe yang dikembangkan oleh peneliti yakni (1) media video animasi dapat dibuka kapan dan dimana saja tanpa membutuhkan akses internet, (2) penggunaan video animasi sangat mudah, (3) adanya animasi yang ditampilkan menjadikan video animasi ini lebih menarik, (4) gaya bahasa mudah dipahami, (5) terdapat gambar ilustrasi menarik sesuai materi. Adapun kekurangan dari video animasi berbasis Videoscribe yang dikembangkan yaitu (1) ukuran file video yang besar memakan penyimpanan smartphone, (2) proses pembuatan video tergolong rumit dikarenakan banyak fitur yang ada di dalam Videoscribe, (3) animasi yang ditampilkan kurang variatif, (4) masih sedikit sumber referensi materi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang sudah dilakukan, dapat digaris bawahi bahwa penggunaan media pembelajaran pada kondisi awal yaitu menggunakan media *PowerPoint* dan video dari internet. Pengembangan video animasi berbasis Videoscribe materi Perlawanan terhadap Pendudukan Jepang dilakukan berdasarkan hasil temuan dan observasi di lapangan selama menjalankan program Asistensi Mengajar. Dari metode tersebut menyatakan bahwa siswa memerlukan inovasi media pembelajaran yang baru agar pembelajaran sejarah dapat lebih menarik serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pengembangan video animasi berbasis Videoscribe menggunakan materi Perlawanan terhadap Pendudukan Jepang di Indonesia yang diambil dari KD 3.11 pelajaran Sejarah Peminatan kelas XI. Produk yang dihasilkan yaitu berupa video animasi yang di dalamnya terdapat konten mengenai perlawanan terhadap pendudukan Jepang disertai dengan ilustrasi bergerak. Video animasi ini memiliki konsep yang menarik dengan visual bergerak seperti gerakan yang sedang menulis atau menggambar suatu objek dan dilengkapi foto pendukungnya. Hasil dari hasil validasi produk video animasi berbasis Videoscribe menunjukkan skor 88,3%, hasil uji coba kecil menunjukkan skor 91,9% dan uji coba besar menunjukkan skor 92,3%. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba yang telah dilakukan menyatakan bahwa media video animasi berbasis Videoscribe dinilai sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran di SMAN 2 Malang.

DAFTAR RUJUKAN

- Air, J., Oakland, E., & Walters, C. (2014). *Video Scribing: How Whiteboard Animation Will Get You Heard*. Sparkol Books.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.

- Bashori, K. (2018). Pendidikan Politik di Era Disrupsi. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 2(2), 287–310. <https://doi.org/https://doi.org/10.32533/02207.2018>
- Darmawan, D. (2014). *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. PT Remaja Rosdakarya.
- Ellis, R. A., & Bliuc, A.-M. (2019). Exploring New Elements of The Student Approaches to Learning Framework: The Role of Online Learning Technologies in Student Learning. *Active Learning in Higher Education*, 20(1), 11–24.
- Khakim, M. N. L. (2016). Telaah Penulisan Karya Sastra Sejarah sebagai Refleksi Sumber Pembelajaran Sejarah. *Sejarah Dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 10(1), 89–94.
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta.
- Nur, D. R., & Anggaryani, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Whiteboard Animation Berbasis Sparkol Videoscribe pada Materi Gerak Lurus untuk Siswa SMA Kelas X. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3832–3843.
- Rusman, R. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana.
- Silmi, M. Q., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi berbasis Sparkol Videoscribe tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4), 486–495.
- Suryani, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis IT. *Sejarah Dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 10(2), 186–196. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um020v10i22016p186>
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi: Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya*. Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
- Sutrisno, T., & Agung, Y. A. (2016). Pengembangan Media Videoscribe Berbasis E-Learning pada Mata Pelajaran Komunikasi Data dan Interface di SMK Sunan Drajat Lamongan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(3), 1068–1074