

## Pengembangan Bahan Ajar *E-Learning* pada Mata Kuliah Sejarah Afrika

Eko Ribawati

Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Penulis Korespondensi: eko.ribawati@untirta.ac.id

**Abstract:** Learning by utilizing technologies such as mobile phones, android, tablets, is one of the implementations of a modern learning process, where students can learn whenever and wherever. This study aims to determine the effect of e-learning teaching materials in African History courses, with the aim of developing e-learning-based electronic teaching materials, expected to increase and implement learning in students using more interesting and innovative electronic teaching materials in the learning process. The research method covers both things, namely, procedures and research techniques, using the R & D method. Experts say that with a percentage of 81.3%. This can be interpreted that the material expert stated that the development of material electronic teaching materials in learning animation videos based on the application of the powtoon, the subject of recognizing the arrival of France in Algeria was included in the feasible category. With these feasibility qualifications that teaching materials are suitable for use as materials as student learning guides electronically related to the habits of students who are often and clever in application creation, this is used for something positive.

**Keywords:** E-Learning; Learning Materials; Africa History.

**Abstrak:** Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi seperti handphone, android, tablet, merupakan salah satu implementasi dari proses pembelajaran secara modern, dimana mahasiswa dapat melakukan pembelajaran kapanpun dan dimanapun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bahan ajar *e-learning* pada mata kuliah Sejarah Afrika, dengan tujuan mengembangkan bahan ajar elektronik berbasis *e-learning*, diharapkan peningkatan dan keterlaksanaan pembelajaran pada mahasiswa menggunakan Bahan ajar elektronik yang lebih menarik dan inovatif dalam proses pembelajaran. Metode penelitian mencakup kedua hal yaitu, prosedur dan teknik penelitian, menggunakan metode R&D. Pendapat para ahli mengatakan bahwa dengan persentase 81,3% . Hal ini dapat diartikan bahwa ahli materi menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar elektronik materi dalam video animasi pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* pokok bahasan mengenal datangnya Prancis di Aljazair termasuk dalam kategori layak. Dengan kualifikasi kelayakan tersebut bahwasannya bahan ajar ini cocok untuk di gunakan bahan sebagai panduan belajar siswa secara elektronik yang berkaitan dengan kebiasaan mahasiswa yang sering dan pandai dalam kreasi aplikasi, hal ini di dimanfaatkan untuk sesuatu hal yang positif.

**Kata Kunci:** *E-learning*; Bahan Ajar; Sejarah Afrika.

### PENDAHULUAN

Pada era yang serba maju dan modern, kecanggihan teknologi yang semakin berkembang menyebabkan pembelajaran tidak hanya berjalan dalam suatu kondisi yang tradisional. Tetapi pembelajaran sudah mulai bersifat modern dengan memanfaatkan teknologi modern seperti handphone, android, tablet, dsb. Banyak aplikasi-aplikasi pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh pelaku pendidikan dalam mencitakan terobosan baru dalam dunia pendidikan, baik yang

sifatnya menghasilkan prosuk pembelajaran maupun dalam proses pembelajarannya. Terobosan membuat bahan ajar elektronik dalam sebuah video merupakan salah satu implementasi dari proses pembelajaran secara modern, dimana pendidik dapat meningkatkan kompetensi dalam membuat sebuah tampilan materi ajar dalam bentuk yang lebih maarik sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan maksimal.

Bahan Ajar elektronik disajikan dalam bentuk sebuah vidio dimana di dalamnya

memuat seluruh materi dan komponen mata kuliah Sejarah Afrika dimulai dari kompetensi, tujuan, indikator, hingga materi perkuliahan. Penciptaan bahan ajar elektronik ini berlatar belakang minimnya video-video pembelajaran di Internet yang fokus dan sesuai dengan konten materi mata kuliah yang disampaikan di mata kuliah. Secara umum bahan ajar ini diharapkan menjadi terobosan baru dalam penyajian materi perkuliahan agar lebih menarik minat mahasiswa dalam mempelajari materi utamanya materi Sejarah Afrika.

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar elektronik dengan memanfaatkan sebuah aplikasi dalam menciptakan sebuah bahan ajar pada mata kuliah Sejarah Afrika di FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Tujuan umum ini dapat dijabarkan ke dalam tujuan tujuan yang lebih khusus, yaitu mengembangkan bahan ajar elektronik berbasis video. Mendeskripsikan keterlaksanaan dan efektifitasnya pembelajaran mahasiswa menggunakan bahan ajar elektronik pada mata kuliah Sejarah Afrika.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian merupakan cara ilmiah dalam mencari dan mendapatkan data. Serta memiliki kaitan dengan prosedur dalam melakukan penelitian dan teknis penelitian. Sering kali sulit untuk membedakan ketiga hal tersebut, sebab ketiganya saling berhubungan. Metode penelitian banyak mengulas mengenai cara dalam pelaksanaan penelitian. Berbeda dengan prosedur penelitian yang lebih menekankan mengenai alat-alat yang dipakai dalam mengukur dan mengumpulkan data hasil penelitian. Oleh sebab itu, metode penelitian mencakup kedua hal yaitu, prosedur dan teknik penelitian.

Suryabrata (1983) mengemukakan sejumlah metode penelitian yaitu sebagai berikut : (1) Penelitian Historis yang bertujuan untuk membuat rekonstruksi masa lampau secara sistematis dan obyektif; (2) Penelitian Deskriptif yang bertujuan untuk membuat deskripsi secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi atau daerah tertentu; (3) Penelitian Perkembangan yang bertujuan untuk menyelidiki pola dan urutan pertumbuhan dan/atau perubahan sebagai fungsi waktu; (4) Penelitian Kasus/Lapangan yang bertujuan untuk mempelajari secara intensif latar belakang keadaan sekarang dan interaksi

lingkungan suatu obyek; (5) Penelitian Korelasional yang bertujuan untuk mengkaji tingkat keterkaitan antara variasi suatu faktor dengan variasi faktor lain berdasarkan koefisien korelasi; (6) Penelitian Eksperimental Suguhan yang bertujuan untuk menyelidiki kemungkinan hubungan sebab akibat dengan melakukan kontrol/kendali, (7) Penelitian Eksperimental semu yang bertujuan untuk mengkaji kemungkinan hubungan sebab akibat dalam keadaan yang tidak memungkinkan ada kontrol/kendali, tapi dapat diperoleh informasi pengganti bagi situasi dengan pengendalian, (8) Penelitian Kausal-komparatif yang bertujuan untuk menyelidiki kemungkinan hubungan sebab-akibat, tapi tidak dengan jalan eksperimen tetapi dilakukan dengan pengamatan terhadap data dari faktor yang diduga menjadi penyebab, sebagai pembanding; (9) Penelitian Tindakan yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan baru atau pendekatan baru dan diterapkan langsung serta dikaji hasilnya.

Mc Millan dan Schumacher (2001) memberikan pemahaman tentang metode penelitian dengan mengelompokkannya dalam dua tipe utama yaitu kuantitatif dan kualitatif yang masing-masing terdiri atas beberapa jenis metode penelitian sebagaimana ditunjukkan pada tabel berikut.

#### **Jenis-Jenis Metode Penelitian**

*Jenis-jenis metode penelitian* lain dapat dibedakan atas dasar beberapa sumber referensi berikut ini. Jenis-Jenis Metode Penelitian Menurut Ahli. Banyaknya *jenis metode penelitian* sebagaimana dikemukakan di atas, dilandasi oleh adanya perbedaan pandangan dalam menetapkan masing-masing metode. Uraian selanjutnya tidak akan mengungkap semua jenis metode yang dikemukakan di atas tetapi membahas secara singkat beberapa *metode penelitian* sederhana yang sering digunakan dalam *penelitian pendidikan*.

##### **1. Penelitian Deskriptif**

*Penelitian deskriptif* adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat sekarang. Penelitian deskriptif memusatkan perhatian kepada masalah-masalah *actual* sebagaimana adanya pada saat penelitian berlangsung. Melalui penelitian deskriptif, peneliti berusaha mendeskripsikan peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap peristiwa tersebut.

Variabel yang diteliti bisa tunggal (satu variabel) bisa juga lebih dan satu variabel.

## 2. Studi Kasus

*Penelitian Studi kasus* pada dasarnya mempelajari secara intensif seseorang individu atau kelompok yang dipandang mengalami kasus tertentu. Misalnya, mempelajari secara khusus kepala sekolah yang tidak disiplin dalam bekerja. Terhadap kasus tersebut peneliti mempelajarinya secara mendalam dan dalam kurun waktu cukup lama. Mendalam, artinya mengungkap semua variabel yang dapat menyebabkan terjadinya kasus tersebut dari berbagai aspek.

Tekanan utama dalam studi kasus adalah mengapa individu melakukan apa yang dia lakukan dan bagaimana tingkah lakunya dalam kondisi dan pengaruhnya terhadap lingkungan. Untuk mengungkap persoalan kepala sekolah yang tidak disiplin peneliti perlu mencari data berkenaan dengan pengalamannya pada masa lalu, sekarang, lingkungan yang membentuknya, dan kaitan variabel-variabel yang berkenaan dengan kasusnya. Data diperoleh dari berbagai sumber seperti rekan kerjanya, guru, bahkan juga dari dirinya. Teknik memperoleh data sangat komprehensif seperti observasi perilakunya, wawancara, analisis dokumenter, tes, dan lain-lain bergantung kepada kasus yang dipelajari.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Analisis Pengembangan Produk

#### 1.1 Analisis Kebutuhan

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap bahan ajar dan media pembelajaran ini adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan berupa observasi awal dalam kegiatan pembelajaran. Hasil yang didapat peneliti ketika melakukan observasi adalah minimnya penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar sehingga mahasiswa lebih cepat bosan dan tidak fokus pada materi pelajaran yang sedang diajarkan dan untuk mata kuliah tertentu, mahasiswa susah untuk memahami materi karena mahasiswa hanya diberikan media pembelajaran yang biasa saja sehingga membuat mahasiswa merasa jenuh atau bosan.

Untuk itu diperlukan bahan ajar dan media pembelajaran yang tepat untuk dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas dan lengkap. Media yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah video animasi pembelajaran, maka perlu adanya pengembangan video animasi pembelajaran

yang dapat membantu proses pembelajaran agar mahasiswa lebih mudah untuk memahami materi yang sedang diajarkan.

#### 1.2 Mengumpulkan Sumber

Setelah analisis kebutuhan lengkap dan jelas maka tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan sumber referensi yang menunjang pengembangan video animasi pembelajaran. Sumber referensi untuk pengembangan media didapat dari sumber yang relevan yaitu : (1) Buku “Media Pembelajaran” oleh Drs. Daryanto; (2) Buku “Media Pendidikan” disusun oleh Arief S Sadiman, dkk; (3) Buku “Pedoman Pengembangan Media Video” oleh Cheppy Riyana. Sedangkan untuk materi didapat dari : (1) Buku “Sejarah Afrika” disusun oleh Darsiti Soeratman, dkk; (2) Buku “Kirdi, Dipoyuda. (1983). *Afrika dalam pergolakan 2*. Jakarta: CSIS; (3) Moch. Muchtar dan Rusyay Padmawidjaja (1976). *Pengantar Sejarah Afrika I Maroko-Aljajair-Tunisia*. Bandung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Sosial IKIP.

#### 1.3 Desain Pengembangan Produk

- Masuk ke halaman utama powtoon dengan memasukkan alamat [www.powtoon.com](http://www.powtoon.com) di address bar internet browser.
- Lalu klik login di pojok kanan atas dan pilih metode login yang akan digunakan. (log in dapat menggunakan tiga cara via google, facebook dan In dengan memasukkan Email/Username dan Password) Setelah masuk, lalu klik Create a new Project untuk memulai membuat media di Poowtoon. Setelah mengklik menu ini nanti akan muncul pilihan sesuai profesi.
- Kemudian akan muncul pilihan untuk memilih template atau tema yang akan kita gunakan seperti gambar berikut, dan kita pilih template yang diinginkan. Setelah itu akan muncul pilihan untuk tampilan didalam powtoon. Dan untuk pertama klik add Intro, untuk memilih template slide awal.
- Selanjutnya, masukan template slide pokok permasalahan dengan tema template yang diinginkan lanjutkan seperti langkah sebelumnya
- Setelah slide terisi semua sesuai jumlah yang diinginkan, langkah selanjutnya klik continue.
- Setelah itu proses selanjutnya masuk ke proses editing setelah kalian

memilih setiap slide lalu klik continue sebelah kanan, klik got it dan edit semua slide yang terdapat dibagian kanan, selain itu juga bisa gunakan menu edit yang berada disebelah.

- g) Selanjutnya untuk membuat tulisan pada layar ataupun tamplet langkah selanjutnya, double klik pada teks untuk mengedit tulisan.

## 2. Hasil Penelitian

Hasil Program Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Media video animasi pembelajaran berbasis powtoon adalah media yang menggunakan animasi 2D dengan aplikasi online pembuat video animasi powtoon dalam suatu pembelajaran agar mahasiswa lebih mudah memahami materi yang di ajarkan, dalam hal ini peneliti mengambil materi sejarah afrika pada Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Cara pengoperasian media video animasi pembelajaran sebagai bahan ajar cukup mudah dan tidak memerlukan keterampilan khusus karena langkah-langkah yang dilakukan tidak berbeda dengan memutar video biasa pada komputer/laptop, vcd player, atau dvd player pada umumnya. Media video animasi pembelajaran menampilkan cerita seperti guru yang sedang mengajar mahasiswanya di dalam kelas dengan menggunakan video sebagai salah satu bahan ajar dan media pembelajarannya

## 3. Pengujian

Setelah menghasilkan produk berupa video pembelajaran, maka sebelum implementasi terlebih dahulu dilakukan pengujian terhadap para ahli. jika dalam pengujian terdapat kekurangan maka media harus direvisi kemudian diuji kembali oleh para ahli sampai tidak ada revisi lagi kemudian media divalidasi agar dapat langsung diimplementasikan.

### 1) Ahli Materi

Produk yang sudah jadi diujikan kepada ahli materi agar peneliti tahu apakah ada kesalahan dalam hal materi atau isi yang terdapat dalam produk media video animasi pembelajaran. Hal ini dimaksudkan agar ketika media akan diterapkan sesuai dengan silabus serta tidak melenceng ke materi-materi yang lain. Setelah produk diujikan kepada ahli materi kemudian produk di perbaiki kembali dan setelah tidak ada revisi lagi kemudian ahli materi menilai keefektifan dan memvalidasi produk apakah produk tersebut sudah layak untuk diterapkan di kelas.

### 2) Ahli Media

Produk yang sudah jadi diujikan kepada ahli media agar peneliti tahu apakah ada kekurangan dalam hal media, tampilan, kualitas dan hasil produk. Hal ini bertujuan agar dalam penerapannya media mudah dipahami oleh mahasiswa dan dapat menarik minat mahasiswa. Setelah produk diujikan kepada ahli media kemudian produk di perbaiki kembali dan setelah tidak ada revisi lagi kemudian ahli media menilai keefektifan dan memvalidasi produk apakah produk tersebut sudah layak untuk diterapkan di kelas.

## 4. Implementasi

Pada tahapan ini media video animasi bahan ajar dan pembelajaran telah mulai diterapkan dalam pembelajaran. Dalam proses penerapan ini sebelum menggunakan media, mahasiswa terlebih dahulu melakukan pretest kemudian penerapan media yang dilakukan sebanyak dua kali. Setelah itu dilakukan uji posttest serta mahasiswa juga diberi angket untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan produk.

## 5. Hasil Penelitian bahan ajar berbasis elektronik mata kuliah sejarah afrika dengan Program Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Powtoon*

Media video animasi pembelajaran berbasis powtoon adalah media yang menggunakan animasi 2D dengan aplikasi online pembuat video animasi powtoon dalam suatu pembelajaran agar mahasiswa lebih mudah memahami materi yang di ajarkan, dalam hal ini peneliti mengambil materi mata kuliah Sejarah Afrika dengan pokok bahasan mengenal "Datangnya Prancis di Aljazair".

Cara pengoperasian media video animasi pembelajaran cukup mudah dan tidak memerlukan keterampilan khusus karena langkah-langkah yang dilakukan tidak berbeda dengan memutar video biasa pada komputer/laptop, vcd player, atau dvd player pada umumnya.

Media video animasi pembelajaran menampilkan cerita seperti guru yang sedang mengajar siswa-siswanya di dalam kelas dengan menggunakan video sebagai salah satu media pembelajarannya.

## 6. Hasil Keefektifan bahan ajar berbasis elektronik

Untuk Menguji keefektifan pembelajaran digunakan uji t-satu sampel (uji pihak kanan). Hipotesis yang digunakan:

Ho : "Tidak ada perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah bahan ajar

menggunakan media video animasi berbasis powtoon pada mata kuliah sejarah afrika di Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Ha : “Ada peningkatan hasil belajar sesudah mahasiswa menggunakan media bahan ajar video animasi berbasis powtoon pada mata kuliah sejarah afrika di Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Dalam menguji keefektifan media bahan ajar video animasi pembelajaran ini dilakukan dengan dua cara yaitu melalui tes pemahaman materi sebelum penggunaan media bahan ajar video animasi pembelajaran serta setelah penggunaan media bahan ajar video animasi pembelajaran mata kuliah sejarah afrika pokok bahasan mengenai “kedatangan prancis di aljazair”.

#### 7. Hasil keefektifan media berdasarkan pengamatan

Uji keefektifan media video animasi pembelajaran mata kuliah sejarah afrika pokok bahasan mengenal “kedatangan prancis di aljazair” dilakukan untuk mengetahui adanya perubahan perilaku siswa sebelum dan sesudah belajar dengan menggunakan media bahan ajar video animasi pembelajaran . Dalam uji keefektifan pemakaian produk ini dilakukan dengan observasi terhadap proses belajar dengan menggunakan media bahan ajar video animasi pembelajaran

Saat pengamatan proses pembelajaran di kelas sebelum dan sesudah menggunakan media bahan ajar video animasi pembelajaran terdapat perubahan perilaku pembelajaran yaitu, terlihat sangat semangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media bahan ajar video animasi pembelajaran . Hal ini dapat terlihat dari aktivitas pada saat belajar dengan menggunakan media bahan ajar video animasi pembelajaran dimana mahasiswa yang awalnya merasa takut dan mudah bosan dengan mata kuliah sejarah afrika, setelah menggunakan media bahan ajar video animasi pembelajaran tidak merasa bosan pada mata kuliah ini.

Menurut Zhang (2012), kartun merupakan salah satu sarana penting yang dapat menarik minat dalam proses pembelajaran karena dapat mempengaruhi daya tarik dan keinginan untuk memproses suatu pembelajaran.

6.1 Pengujian Kelayakan bahan ajar Berbasis elektronik pada mata kuliah sejarah afrika berbasis *Powtoon* oleh Para Ahli

Berdasarkan data yang diperoleh pada proses pembuatan bahan ajar berbasis elektronik pada mata kuliah sejarah afrika bisa diketahui bahwa produk animasi pembelajaran ini dinyatakan bisa dilakukan uji kelayakan di dalam proses pembelajaran sejarah afrika. pokok materi mengenal datangnya prancis di aljazair . Hal ini bisa dilihat dari data yang diperoleh pada saat proses validasi konten terhadap ahli materi dan ahli media. Berdasarkan pada data hasil pengujian produk bahan ajar berbasis elektronik oleh ahli materi dikatakan valid dan bisa diujikan untuk menilai kelayakannya di dalam proses pembelajaran.

Penilaian ahli materi dari aspek materi pembelajaran mendapat penilaian 81,3% kategori baik. Hal ini diartikan bahwa program yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Sadiman (2010) bahwa tujuan pembelajaran dapat memberi arah kemana siswa akan pergi, bagaimana siswa harus ke sana dan bagaimana siswa tahu bahwa telah sampai tujuan. Hal ini juga didukung dengan teori Daryanto (2010:56) bahwa materi pembelajaran yang terkandung didalamnya harus sesuai dengan kurikulum dan mengandung banyak manfaat. Ini dapat diartikan materi yang tersaji sudah jelas dan tepat sesuai dengan apa yang diajarkan oleh guru mata pelajaran .

Selanjutnya melalui data yang diperoleh dapat diartikan bahwa ahli media menyebutkan bahwa dari aspek media video animasi pembelajaran memiliki kategori sangat baik dengan 93,33%. Dari aspek tampilan hasil program dengan 82% berkategori baik. Sedangkan aspek ketiga mengenai kualitas teknis dan keefektifan dinyatakan sangat baik dengan 82,22%. Hasil tersebut didasarkan pada rentang acuan kategori produk masuk kedalam kategori baik dan dikatakan memadai untuk bisa dilakukan uji kelayakan dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan dari beberapa deskripsi data diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar berbasis elektronik pada mata kuliah sejarah afrika dengan menggunakan media video animasi powtoon dengan pokok bahasan mengenal “kedatangan prancis di Aljazair” dikatakan sangat baik dari segi kualitas media. Aspek tampilan program dinyatakan baik dan aspek keefektifan dinyatakan baik.

4.6.1 Pengujian Kelayakan bahan ajar Berbasis elektronik pada mata kuliah sejarah afrika berbasis *Powtoon* oleh Para Ahli

Berdasarkan data yang diperoleh pada proses pembuatan bahan ajar berbasis elektronik pada mata kuliah sejarah afrika bisa diketahui bahwa produk animasi pembelajaran ini dinyatakan bisa dilakukan uji kelayakan di dalam proses pembelajaran sejarah afrika. pokok materi mengenal datangnya Prancis di Aljazair. Hal ini bisa dilihat dari data yang diperoleh pada saat proses validasi konten terhadap ahli materi dan ahli media. Berdasarkan pada data hasil pengujian produk bahan ajar berbasis elektronik oleh ahli materi dikatakan valid dan bisa diujikan untuk menilai kelayakannya di dalam proses pembelajaran.

Penilaian ahli materi dari aspek materi pembelajaran mendapat penilaian 81,3% kategori baik. Hal ini diartikan bahwa program yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Sadiman (2010) bahwa tujuan pembelajaran dapat memberi arah kemana siswa akan pergi, bagaimana siswa harus ke sana dan bagaimana siswa tahu bahwa telah sampai tujuan. Hal ini juga didukung dengan teori Daryanto (2010:56) bahwa materi pembelajaran yang terkandung didalamnya harus sesuai dengan kurikulum dan mengandung banyak manfaat. Ini dapat diartikan materi yang tersaji sudah jelas dan tepat sesuai dengan apa yang diajarkan oleh guru mata pelajaran.

Selanjutnya melalui data yang diperoleh dapat diartikan bahwa ahli media menyebutkan bahwa dari aspek media video animasi pembelajaran memiliki kategori sangat baik dengan 93,33%. Dari aspek tampilan hasil program dengan 82% berkategori baik. Sedangkan aspek ketiga mengenai kualitas teknis dan keefektifan dinyatakan sangat baik dengan 82,22%. Hasil tersebut didasarkan pada rentang acuan kategori produk masuk kedalam kategori baik dan dikatakan memadai untuk bisa dilakukan uji kelayakan dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan dari beberapa deskripsi data diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar berbasis elektronik pada mata kuliah sejarah afrika dengan menggunakan media video animasi *powtoon* dengan pokok bahasan mengenal "kedatangan Prancis di Aljazair" dikatakan sangat baik dari segi kualitas media. Aspek tampilan program dinyatakan baik dan aspek keefektifan dinyatakan baik.

#### 8. Kendala dan solusi

Pelaksanaan proses penelitian pada mahasiswa sejarah afrika Universitas Sultan

Ageng Tirtayasa tidak luput dari kendala yang dihadapi di lapangan. Tetapi kendala-kendala tersebut tidak menghalangi peneliti melakukan penelitian tersebut. Adapun kendala yaitu:

- 1) Dibutuhkan koneksi yang stabil dalam membuat video bahan ajar berbasis elektronik dengan menggunakan animasi melalui *powtoon* dan peneliti dalam keseharian jarang menggunakan internet yang stabil.
- 2) Peneliti kurang memahami dan mendalami pemakaian dan menggunakan animasi *powtoon* ini.

Adapun solusi yang dilakukan peneliti dalam mengatasi kendala-kendala tersebut adalah:

- 1) Peneliti menggunakan koneksi dari kampus yang cukup stabil dan bisa digunakan untuk membuat video animasi melalui *powtoon*.
- 2) Meskipun tidak memiliki kemampuan yang mendalam mengenai cara membuat animasi *Powtoon* ini Peneliti selalu mencari tahu.

Melalui penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran di kelas, sebagai solusi terbaik untuk permasalahan perkembangan bahan ajar pembelajaran khususnya mata kuliah sejarah afrika dengan pokok bahasan mengenal bagian "Datangnya Prancis di Aljazair".

#### 9. Evaluasi terakhir

Tahap ini merupakan fase untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan dalam hal ini adalah media video animasi bahan ajar dan pembelajaran mata kuliah sejarah afrika. Teknik untuk mengetahui media video animasi bahan ajar pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar atau tidak dilakukan dengan penghitungan dengan metode *pretest posttest design*. Metode ini dilakukan dengan memberikan soal *pretest* sebelum penerapan media video animasi bahan ajar pembelajaran. Setelah itu nilai tersebut dibandingkan dengan nilai *posttest* dimana siswa telah menggunakan media video animasi bahan ajar pembelajaran. Sehingga melalui hasil tersebut didapatkan keefektifan program bahan ajar video animasi pembelajaran.

Proses evaluasi ini juga menentukan pengambilan keputusan yang diambil berdasarkan atas data yang lengkap, benar, dan akurat mengenai hal-hal yang terkait dengan permasalahan. Beberapa kemungkinan keputusan yang diambil yaitu:

- 1) Dilanjutkan, karena menunjukkan manfaat yang sangat positif terhadap media pembelajaran yang diterapkan.
- 2) Dilanjutkan dengan melakukan perubahan, penambahan atau penyempurnaan seperlunya.

Berdasarkan hasil pengembangan dapat diketahui bahwa produk media video animasi pembelajaran untuk pokok bahasan mengenal sejarah afrika berbasis media elektronik *Powtoon* yang dikembangkan sesuai dengan model R&D Pengembangan media menggunakan *software* pembuat video bahan ajar animasi *Powtoon* yang didukung oleh *software* lainnya seperti *Audacity*, *Pinnacle Studio* dan *Format Factory* mengacu pada naskah yang telah dibuat. Produk yang ada bisa dikatakan layak dan bisa digunakan di dalam proses pembelajaran mengajar di dalam kelas. Proses media video animasi pembelajaran melalui beberapa tahap pengembangan dan validasi dari para ahli sehingga diperoleh produk media video animasi pembelajaran yang masuk kategori layak. Proses pengembangan ini melalui beberapa tahap pengujian .

#### KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik simpulan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis elektronik pada mata kuliah Sejarah Afrika media video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* didasari oleh model pengembangan R&D. Tahapan dalam pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* ini dimulai dari menganalisis terlebih dahulu potensi dan masalah, pengumpulan data dan materi produk, desain naskah dan produk media video animasi pembelajaran, pengujian, revisi , validasi, implementasi di sekolah yang di teliti kemudian di evaluasi. pengembangan bahan ajar berbasis elektronik media video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk mata kuliah sejarah afrika di FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Dan pendapat para ahli mengatakan bahwa dengan persentase 81,3% . Hal ini dapat diartikan bahwa ahli materi menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis elektronik materi dalam video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* pokok bahasan mengenal datangnya prancis di Aljazair termasuk dalam kategori layak

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani (1997). *Media Instruksional Edukatif*, Jakarta: PT Rineka Cipta
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dikmenjur. 2010. *Pengertian Bahan Ajar*. <http://www.dikmenur.go.id> [Online]. Diakses tanggal 12 Desember 2017.
- Djamarah, Syaiful B, & Zain, Aswan, 1995, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Maswin. 2010. *Arti dan Manfaat Media Pembelajaran*. *Maswins for Education*. (Online) 2010. (Dikutip:26 Juni 2017).
- McMillan, J.H. and Schumacher, S. (2001). *Research in Education*. New York: Longman, Inc.
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan*. Yogyakarta : Diva Press.
- Purnamawati dan Eldarni. 2001. *Media Pembelajaran*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Sadiman AS, Rahardjo R, Haryono A & Rahardjito. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Suryabrata, Sumadi. 1983. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: CV. Rajawala
- Turban., dkk, 2002, *Aplikasi Multimedia Interaktif*, Paradigma, Yogyakarta.
- Zhang, Y.A. 2012. *Developing Animated Cartoons for Economic Teaching*. *Journal of University Teaching & Learning Practice*. Vol: 9: 22-23.