

candrasangkala:

• Jurnal Pendidikan dan Sejarah •

(CJPS)



Terakreditasi:



Terindeks:



Diterbitkan oleh:



Pendidikan Sejarah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Home > About the Journal > Editorial Team

Editorial Team

Editor in Chief

Muhammad Anggie Farizqi Prasadana, S.Pd., M.A., (Sinta ID: 6773343) Department of History Education, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

Editorial Board

Dr. Agus Rustamana, M.Pd., (Sinta ID: 6751745) Department of History Education, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia
 Yuni Maryuni, M.Pd., (Scopus ID: 57223981212), Department of History Education, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia
 Tubagus Umar Syarif Hadi Wibowo, M.Pd., (Scopus ID: 57222314648) Department of History Education, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia
 Muhammad Ilham Gilang, M.Pd, (Scopus ID: 57223990773) Department of Social Sciences Tadris, Faculty of Tarbiyah and Tadris, Bengkulu State Islamic Institute, Indonesia, Indonesia
 Rikza Fauzan, M.Pd., (Scopus ID: 57223960514) Department of History Education, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia
 Nashar Nashar, M.Pd., (Scopus ID: 57223985860), Department of History Education, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

Graphic Design

Arif Permana Putra, M. Pd, (SINTA ID: 6717330), Department of History Education, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

Secretariat

Ana Nurhasanah, M. Pd, (Scopus ID: 57223971972) Department of History Education, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia



View My Stats

Statistic Counter since April 2022



Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah (CJPS) ISSN: 2477-8214 (online) | ISSN: 2477-2771 (print)

Published by Department of History Education Universitas Sultan Ageng Tirtayasa in collaboration with Perkumpulan Program Studi Pendidikan Sejarah Se-Indonesia (P3SI) and Perkumpulan Prodi Sejarah se-Indonesia (PPSI)

Address: Jl. Ciwaru Raya No. 25, Sempu, Kota Serang, Banten 42117, Indonesia
 Email: candrasangkala@untirta.ac.id

MAP OUR OFFICE:



EDITORIAL TEAM

REVIEWERS

FOCUS AND SCOPE

AUTHOR GUIDELINE

PUBLICATION ETHICS

ARTICLE PROCESSING CHARGE

ONLINE SUBMISSION

RECOMMENDED TOOLS



JOURNAL TEMPLATE



Visitors



USER

Username Password
 Remember me

KEYWORDS

Ancient, Sriwijaya, Historical Site, Economy Banten, Aquatik City, abad ke 16-17 Bayah District, Coal Mining, Socio-Economic Change Daan Mogot, Pertempuran Lengkong, Suplemen Discovery Learning, Learning Outcomes, History Historical Thinking, Historical Empathy, Student History Education, Jakarta State University History, Social Stratification, Royal Sasak Local Knowledge, Manuscript, Babad Panjalu Madiun Masjid Agung Banten Media Pembelajaran Model Problem based learning, historical Thinking, penumbuhan budi pekerti

Pembelajaran Sejarah Pendidikan Pergerakan Nasional Problem-Based Learning, Wall Magazine, Critical Thinking History Sejarah Lokal Banten Social Life, Economy, Slum Settlement Social Studies Learning, Local Wisdom, Suku Baduy Toleransi Beragama Vihara Avalokitesvara



Terakreditasi SINTA 4

HOME ABOUT LOGIN REGISTER CATEGORIES SEARCH CURRENT ARCHIVES ANNOUNCEMENTS

Home > Archives > Vol 8, No 2 (2022)

Vol 8, No 2 (2022)

DOI: <http://dx.doi.org/10.30870/candrasangkala.v8i2>

Table of Contents

Articles

MINAT GURU SEJARAH TERHADAP PROGRAM PENDIDIKAN GURU PENGGERAK DI PROVINSI BANTEN <i>Abdul Somad</i>	PDF (INDONESIAN)
PEMIKIRAN SUKARNO MENGENAI PERSERIKATAN BANGSA-BANGSA (PBB) (1950-1965) <i>Frial Ramadhan Supratman</i>	PDF (INDONESIAN)
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH POWTOON BERBASIS INQUIRY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN CRITICAL THINKING SKILLS DENGAN MENGGUNAKAN MODEL ASSURE <i>Puji Rizki Irani, Sumardi Sumardi, Nurul Umamah</i>	PDF (INDONESIAN)
BATIK BANTEN: REPRESENTASI SEJARAH KEJAYAAN KESULTANAN BANTEN ABAD KE -XVII <i>Sulasiah Sulasiah</i>	PDF (INDONESIAN)
JEJAK PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN LADA MASA KESULTANAN BANTEN DI LAMPUNG <i>Karsiwan Karsiwan, Lisa Retno Sari, Tusriyanto Tusriyanto</i>	PDF (INDONESIAN)
GERAKAN SAYANG IBU: KEBIJAKAN MENURUNKAN ANGKA KEMATIAN IBU DI KARAWANG TAHUN 1996-1998 <i>Adinda Fahria Aulia, Umasih Umasih, Nur'aeni Marta</i>	PDF (INDONESIAN)
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH "ZAPRA" BERBASIS POP UP BOOK PADA MATERI TEKNOLOGI HASIL KEBUDAYAAN ZAMAN PRAAKSARA DI INDONESIA UNTUK KELAS X IIS 3 SMA DARUT TAQWA PURWOSARI KABUPATEN PASURUAN <i>Mutiara Syafira Anastasia, Joko Sayono, Arif Subekti</i>	PDF (INDONESIAN)



View My Stats

Statistic Counter since April 2022

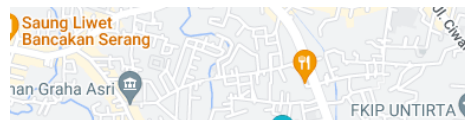


Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah (CJPS) ISSN: 2477-8214 (online) | ISSN: 2477-2771 (print)

Published by Department of History Education Universitas Sultan Ageng Tirtayasa in collaboration with Perkumpulan Program Studi Pendidikan Sejarah Se-Indonesia (P3SI) and Perkumpulan Prodi Sejarah se-Indonesia (PPSI)

Address: Jl. Ciwaru Raya No. 25, Sempu, Kota Serang, Banten 42117, Indonesia
Email: candrasangkala@untirta.ac.id

MAP OUR OFFICE:



EDITORIAL TEAM

REVIEWERS

FOCUS AND SCOPE

AUTHOR GUIDELINE

PUBLICATION ETHICS

ARTICLE PROCESSING CHARGE

ONLINE SUBMISSION

RECOMMENDED TOOLS



JOURNAL TEMPLATE



Visitors



USER

Username

Password

Remember me

Login

KEYWORDS

Ancient, Sriwijaya, Historical Site, Economy Banten, Aquatik City, abad ke 16-17 Bayah District, Coal Mining, Socio-Economic Change Daan Mogot, Pertempuran Lengkong, Suplemen Discovery Learning, Learning Outcomes, History Historical Thinking, Historical Empathy, Student History Education, Jakarta State University History, Social Stratification, Royal Sasak Local Knowledge, Manuscript, Babad Panjalu Madiun Masjid Agung Banten Media Pembelajaran Model Problem based learning, historical Thinking, penumbuhan budi pekerti

Pembelajaran Sejarah Pendidikan Pergerakan Nasional Problem-Based Learning, Wall Magazine, Critical Thinking History Sejarah Lokal Banten Social Life, Economy, Slum Settlement Social Studies Learning, Local Wisdom, Suku Baduy Toleransi Beragama Vihara Avalokitesvara

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS *POWTOON* DENGAN SINTAK MODEL *INQUIRY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN *CRITICAL THINKING SKILLS*

Puji Rizki Irani¹, Sumardi², Nurul Umamah^{3*}

Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Jember, Jl. Kalimantan No. 37 Jember Jawa Timur

*Email: nurul70@unej.ac.id

Diterima: 5 Agustus 2022, Disetujui: 29 Oktober 2022, Dipublikasikan: 1 November 2022

Abstract: *The paradigm of independent learning and the development of digital technology have brought major changes in the historical learning. Educators are required to innovate in learning in order to develop students' critical thinking skills (CTS). However, the results of previous studies and preliminary observations showed problems related to the low CTS of students. The purpose of this research and development is to provide an alternative solution for the low CTS of students by developing a historical learning video based on powtoon with an Inquiry learning model syntax. The design uses the ASSURE development model stages. The result of research and development is a historical learning video based on powtoon with an Inquiry learning model syntax that is validated by experts and effective in improving students' CTS. Recommendations from the findings of this research and development, considering the weakness of the powtoon video that must be online, need further research and development by designing the offline version of the powtoon application video.*

Keywords: *Powtoon Video, Historical Learning, Inquiry Learning, CTS*

Abstrak: Paradigma merdeka belajar dan perkembangan teknologi digital membawa perubahan besar dalam pembelajaran sejarah. Pendidik diharapkan berinovasi dalam pembelajaran guna mengembangkan *Critical Thinking Skills* (CTS) peserta didik. Namun hasil penelitian terdahulu dan observasi awal, menunjukkan permasalahan terkait rendahnya CTS peserta didik. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah memberikan solusi alternatif rendahnya CTS peserta didik dengan mengembangkan video pembelajaran sejarah berbasis *Powtoon* dengan sintak model *Inquiry Learning*. Desain penelitian menggunakan tahapan pengembangan model ASSURE. Hasil penelitian dan pengembangan adalah video pembelajaran sejarah berbasis *Powtoon* dengan sintak model *Inquiry Learning* yang tervalidasi ahli efektif meningkatkan CTS. Rekomendasi dari temuan penelitian dan pengembangan ini, mempertimbangkan kelemahan video *Powtoon* yang harus online, perlu penelitian dan pengembangan lebih lanjut dengan mendesain video versi aplikasi *Powtoon* secara offline.

Kata Kunci: Video *Powtoon*, Pembelajaran Sejarah, *Inquiry Learning*, CTS

PENDAHULUAN

Paradigma baru dunia pendidikan dan perkembangan teknologi digital yang sangat pesat membawa perubahan besar dalam pembelajaran sejarah. Paradigma baru tersebut dikenal dengan “Merdeka Belajar” yang memberikan kebebasan kepada pendidik untuk berinisiasi dalam mendesain pembelajaran secara inovatif, adaptif, responsif, serta kreatif dengan memanfaatkan teknologi terbaru sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik (Umamah et al., 2022; Rufaidah et al., 2020; Umamah et al., 2020). Kemampuan peserta didik dalam menghadapi tantangan abad ke-21, terkait *4C skill (Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration)* sangat urgen untuk dikembangkan secara optimal (Ama & Emetarom, 2020). Kompetensi ini mendukung peningkatan kualitas dan capaian pembelajaran sehingga dapat menjadi bekal ketrampilan hidup di masa depan.

Ketrampilan hidup di masa depan, relevan dengan kebutuhan generasi Z saat ini. Teknologi menjadi prioritas utama dalam aktivitas sehari-hari dan aktivitas pembelajaran. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan kecenderungan belajar gen Z lebih mengandalkan teknologi bila dibandingkan generasi sebelumnya (Umami et al., 2021; Oktaviani et al., 2021; Safitri et al., 2019). Namun, mengingat sangat beragamnya informasi yang tersaji dalam internet. Dengan fakta, tidak semua informasi atau sumber bacaan yang tersedia terjamin kredibilitasnya. Maka, *Critical Thinking Skills* peserta didik urgen untuk dikembangkan. Pembelajaran memfasilitasi berkembangnya *Critical Thinking Skills* agar peserta didik dapat melakukan interpretasi, analisis, evaluasi, kesimpulan, sintesis, serta memberikan penjelasan penting yang berdasarkan bukti, konseptualisasi, alur metodologis, kriteriologis, dan kontekstual sehingga dapat ditelaah kebenarannya (Facione, 2020:5). Kemampuan ini sangat cocok diaplikasikan pada mata pelajaran sejarah, karena relevan dengan tujuan pembelajaran sejarah, menurut Boadu (2020), yaitu mendorong peserta didik berpikir kritis dengan memanfaatkan pengetahuan di masa lalu untuk dapat memahami kehidupan kini dan merencanakan masa depan yang lebih baik.

Optimalisasi *Critical Thinking Skills (CTS)* sangat dibutuhkan dalam pembelajaran sejarah, karena membantu peserta didik mengolah informasi secara logis dan rasional (Mujianti et al., 2021). Namun beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa CTS peserta didik rendah karena pembelajaran sejarah hanya menggunakan model,

metode, media, dan instrumen penilaian yang masih bersifat konvensional (Agustin et al., 2020; Kurniawati et al., 2017; Dwijayanti et al., 2015). Kajian ini juga selaras dengan hasil observasi awal yang dilakukan di SMAN 1 Suboh, SMAN 1 Besuki, dan SMAN 1 Panarukan. Identifikasi masalah tingkat CTS awal yang dimiliki peserta didik terkategori rendah, dengan persentase 40,5%.

Selanjutnya pengembang mengkaji lebih dalam permasalahan riil yang terjadi di sekolah dengan menyebarkan angket analisis performansi dan analisis kebutuhan kepada 3 pendidik dan 101 peserta didik di 3 sekolah tersebut. Hasil analisis performansi pendidik 66,7% pendidik mengalami kendala terkait media pembelajaran sejarah dan 100% pendidik hanya menggunakan media visual, karena kesulitan mengembangkan media jenis lainnya. Adapun hasil analisis performansi peserta didik menunjukkan bahwa 64,3% peserta didik kesulitan dalam memahami materi sejarah. Ketika ditanya lebih lanjut 75,2% peserta didik menyatakan bahwa media visual yang digunakan pendidik kurang efektif mengantarkan isi materi dan 72,3% peserta didik menyatakan media yang digunakan kurang menarik. Hasil analisis performansi dan analisis kebutuhan tersebut di atas, menjadi pertimbangan utama pengembang dalam memberikan solusi alternatif pemecahan masalah. Produk media pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan (pengetahuan awal dan gaya belajar) peserta didik.

Selanjutnya dilakukan analisis pengetahuan awal peserta didik terkait materi sejarah “Proses masuk dan berkembangnya penjajahan bangsa Eropa ke Indonesia”. Hasilnya 85,8% peserta didik hanya mampu menyebutkan secara singkat pengetahuan faktual, sehingga berada pada tingkatan taksonomi C1 (mengingat). Hal ini sangat bertentangan dengan kebutuhan dimensi proses kognitif dalam kompetensi dasar yang 89% pada tingkatan C4 (menganalisis). Sedangkan gaya belajar peserta didik cenderung mengarah pada visual (47,5%) auditori (42,7%) dan sisanya 9,8% kinestetik. Sehingga alternatif media pembelajaran yang akan dikembangkan berjenis visual-auditori. Contoh media visual-auditori antara lain video animasi 2D (Agustien et al., 2018), *Articulate Storyline* (Firmansyah et al.,

2019), *Stopmotion* (Azizah et al., 2020), *Prezi* (Asiyah et al., 2022; Elisva et al., 2019), *Schoology* (Farizi et al., 2021), *Google Classroom* (Umamah et al., 2022; Fitripringtiyas et al., 2019), *Edmodo* (Ningsih et al., 2021; Khoirunnisa et al., 2019), dan *Weblog* (Solihin et al., 2019). Berdasarkan jenis-jenis media tersebut, media pembelajaran memungkinkan untuk dikembangkan dan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik dapat diwujudkan dalam bentuk video pembelajaran berbasis *Powtoon*.

Pertimbangan pemilihan video *Powtoon* karena terdapat kelebihan di dalamnya, meliputi: (1) Meningkatkan kreativitas peserta didik karena fitur yang beragam (Demirkan, 2019); (2) Mudah digunakan oleh peserta didik (Gursoy & Goksun, 2019); (3) Memotivasi dan meningkatkan kemampuan baru peserta didik (Pais et al., 2017); (4) Membuat hasil presentasi lebih menarik dan materi tidak terlalu kompleks dan luas (Graham, 2015); (5) Efektif sebagai alat penilaian dalam proses pembelajaran abad ke-21 (Ramachandiran & Mahmud, 2019). Selanjutnya untuk memecahkan masalah terkait CTS peserta didik yang rendah, video *Powtoon* tersebut kemudian dikembangkan dan dikemas berdasarkan sintaks *Inquiry Learning* adaptasi Pedaste et al. (2015), yaitu: (1) *Orientation*; (2) *Conceptualization*; (3) *Investigation*; (4) *Conclusion*; dan (5) *Discussion*.

Pemilihan *Inquiry Learning* ini didasarkan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan *Inquiry Learning* memiliki kelebihan dalam peningkatan CTS peserta didik. Penelitian dari Triana et al. (2020) menunjukkan bahwa *Inquiry Learning* meningkatkan keterampilan investigasi, berpikir ilmiah, dan retensi pengetahuan peserta didik. Penelitian Azizah et al. (2020) menunjukkan media *Stopmotion* berbasis *Inquiry Learning* meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi pembelajaran sejarah. Penelitian Wale & Bishaw (2020) dan Dwijayanti et al. (2015) menunjukkan *Inquiry Learning* dapat meningkatkan CTS peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian pengembangan ini memiliki tujuan menghasilkan produk berupa video pembelajaran sejarah berbasis *Powtoon* dengan sintak model *Inquiry Learning* yang tervalidasi ahli dan teruji serta dinyatakan layak oleh pengguna. Video *Powtoon* tersebut juga diharapkan dapat meningkatkan *Critical Thinking Skills* (CTS) peserta didik pada mata pelajaran sejarah.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Desain menggunakan model ASSURE untuk menghasilkan produk video pembelajaran berbasis *Powtoon* dengan sintak model *Inquiry Learning* pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMA. Subjek penelitian terdiri dari 3 pendidik dan 101 peserta didik kelas XI IPS di SMAN 1 Suboh, SMAN 1 Besuki, dan SMAN 1 Panarukan. Pertimbangan utama model pengembangan ASSURE dipilih karena lebih sistematis, sederhana, dan berbasis teknologi. Tahapan yang akan dilakukan, sebagai berikut: (1) *Analyze Learner Characteristic*; (2) *State Performance Objective*; (3) *Select Methods, Media, and Materials*; (4) *Utilize Media and Materials*; (5) *Require Learner Participation*; dan (6) *Evaluate and Revise* (Smaldino et al. 2005).

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan instrumen angket untuk memperoleh data validasi ahli isi bidang studi, ahli media atau desain, dan ahli bahasa, serta uji coba pengguna. Adapun angket tersebut disusun berdasarkan skala *Likert* dengan kategori berikut:

Tabel 1: Kategori Skala *Likert*

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Baik
2	Tidak Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Sumber: Cohen et al. (2018:480)

Selanjutnya hasil angket tersebut dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Persentase
 $\sum x$: Jumlah keseluruhan jawaban responden
 $\sum xi$: Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam 1 item
 100% : Konstanta

Hasil persentase di atas kemudian dianalisis melalui kriteria kelayakan produk:

Tabel 2: Kelayakan Produk

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
≤ 40%	Sangat Kurang	Belum dapat digunakan
41% - 60%	Kurang	Dapat digunakan

		dan revisi besar
61% - 80%	Baik	Dapat digunakan dan revisi kecil
≥ 81%	Sangat Baik	Dapat digunakan tanpa revisi

Sumber: Nunnally & Bernstein (1994)

Sedangkan peningkatan CTS peserta didik diukur melalui hasil *Pre-test* dan *Post-test*. Instrumen penilaian yang digunakan ada 2 macam, yaitu tes tertulis berupa pilihan ganda sebanyak 24 butir soal (skor 50%) dan penilaian performansi dalam bentuk produk video *Powtoon* (skor 50%). Kedua instrumen tersebut dikembangkan berdasarkan indikator pencapaian kompetensi dan indikator CTS adaptasi dari Facione (2020). Adapun kriteria untuk mengetahui tingkat CTS peserta didik dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3: Kriteria *Critical Thinking Skills*

Interval (%)	Kategori	Item
80% < SA ≤ 100%	Sangat Tinggi	4
70% < SA ≤ 79%	Tinggi	3
60% < SA ≤ 69%	Cukup Tinggi	2
≤ 60%	Kurang Tinggi	1

Sumber: Kemendikbud (2014:93)

Peningkatan persentase *Critical Thinking Skills* peserta didik dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus Peningkatan} = \frac{Y1 - Y}{Y} \times 100\%$$

Keterangan:

Y1 : Nilai *Post-test*

Y : Nilai *Pre-test*

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk video pembelajaran berbasis *Powtoon* dengan sintak model *Inquiry Learning* pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI SMA, yaitu materi “Proses masuk dan perkembangan penjajahan Bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) ke Indonesia”. Adapun spesifikasi produk video *Powtoon* menggunakan teknologi *Adobe Flex* yang menghasilkan file XML. Seperti kebanyakan program yang berjalan di *Cloud*, perlu mendaftar terlebih dahulu sebelum pengguna dapat bekerja ataupun mengakses layar pengeditan. Hasil yang sudah dikembangkan di *Website Powtoon* kemudian diekspor ke laman *Youtube* berupa file video (MP4).

Video *Powtoon* memiliki beberapa karakteristik, sebagai berikut: (1) Ciri fiksatif, artinya video *Powtoon* memiliki kemampuan untuk mendesain, merekam, menyimpan, mengatur, mengintegrasikan suatu peristiwa atau objek kedalam video animasi; (2) Ciri manipulatif, video *Powtoon* menampilkan materi sejarah yang telah terjadi di masa lalu dan disajikan dalam video animasi dengan waktu pemaparan (durasi) lebih singkat melalui teknologi *Timelapse*; dan (3) Ciri distributif, video *Powtoon* yang telah didesain tersebut diunggah ke laman *Youtube*. Sehingga mudah diakses oleh peserta didik tanpa mengenal keterbatasan ruang dan waktu. Berikut tampilan video *Powtoon* pada laman *Youtube*:



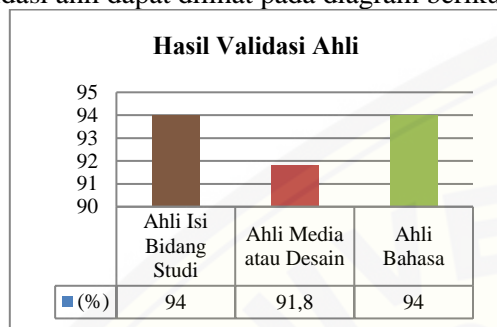
Gambar 1. Tampilan Video *Powtoon* Pada Laman *Youtube* (Pertemuan 1-3)

Sumber: <https://bit.ly/3QddaQM>

Hasil pengembangan produk video pembelajaran berbasis *Powtoon* dengan sintak model *Inquiry Learning* memiliki keunggulan, yakni: (1) *Powtoon* memiliki berbagai macam fitur, sehingga membuat tampilan video lebih menarik dan tidak terbatas pada teks saja; (2) *Powtoon* merupakan perangkat lunak animasi sederhana dan paling ramah pengguna sehingga mudah digunakan peserta didik; (3) *Powtoon* membuat materi tidak terlalu kompleks dan luas, sehingga mudah dipahami peserta didik; (4) *Powtoon* dapat mengimpor video, gambar, dan suara dari luar perangkat media tersebut; (5) Hasil yang telah dikembangkan di *Website Powtoon* dapat diekspor ke laman *Youtube*, sehingga mudah diakses peserta didik; dan (6) *Powtoon* dapat membuat peserta didik belajar secara mandiri karena video tersebut telah didesain menggunakan sintak *Inquiry Learning*.

B. Hasil Validasi Ahli

Video pembelajaran sejarah berbasis *Powtoon* dengan sintak model *Inquiry Learning* ini telah melewati tahap validasi oleh tiga ahli, yaitu: (1) Ahli isi bidang studi adalah Ibu Dr. Retno Winarni, M.Hum; (2) Ahli isi media atau desain adalah Bapak Yanuar Nurdiansyah, S.T., M.Cs; dan (3) Ahli bahasa adalah Bapak Bambang Edi Purnomo, S.Pd., M.Pd. Adapun tingkat persentase hasil validasi ahli dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 2: Diagram Hasil Validasi Ahli
Sumber: Data Primer Diolah

Berdasarkan diagram di atas, maka hasil validasi ahli isi bidang studi, ahli media atau desain, dan ahli bahasa terhadap kelayakan produk video pembelajaran sejarah berbasis *Powtoon* dengan sintak model *Inquiry Learning* menunjukkan kualifikasi “sangat baik” dan dapat digunakan tanpa revisi.

C. Hasil Uji Coba Produk

Produk pengembangan yang telah tervalidasi ahli, selanjutnya dilakukan uji coba produk, meliputi uji coba pengguna, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan utama.

1. Uji Coba Pengguna

Uji coba pengguna melibatkan pendidik mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMAN 1 Panarukan, yaitu Ibu Ani Juwita, S.Pd. Hasil uji coba pengguna dalam penelitian pengembangan video pembelajaran sejarah berbasis *Powtoon* dengan sintak model *Inquiry Learning* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4: Data Uji Coba Pengguna

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media yang kreatif & inovatif					√
2.	Penjabaran materi sistematis					√
3.	Bahasa mudah dipahami					√
4.	Kemenarikan desain					√

5.	Kemudahan program	√
6.	<i>Backsound</i> dan <i>Dubbing</i> jelas	√
7.	Memberikan info penunjang	√
8.	Tujuan pembelajaran	√
9.	Memotivasi peserta didik	√
10.	Meningkatkan kemampuan	√
Skol Total =		47

Sumber: Data Primer Diolah

$$P = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$$

Berdasarkan hasil penilaian uji pengguna oleh pendidik terhadap video pembelajaran sejarah berbasis *Powtoon* dengan sintak model *Inquiry Learning* di atas, maka diperoleh tingkat persentase sebesar 94% dengan kualifikasi “sangat baik” dan dapat digunakan tanpa revisi.

2. Uji Coba Kelompok Kecil

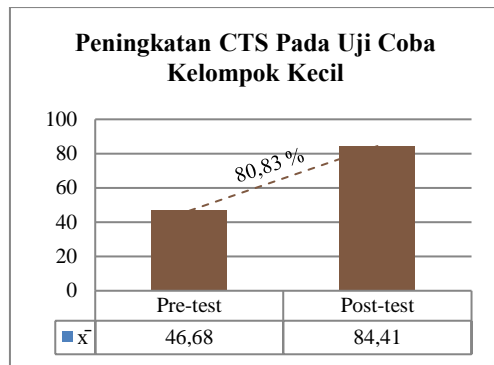
Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan melibatkan 9 peserta didik kelas XI IPS 1 di SMAN 1 Panarukan. Hasil uji coba kelompok kecil menguraikan nilai *Pre-test* dan *Post-test* peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan video *Powtoon*, sebagai berikut:

Tabel 5: Data Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Nama	Nilai	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	AZ	43,8	78,5
2.	DF	50	84,7
3.	ES	43,8	83,3
4.	FASN	58,3	93,8
5.	INT	47,9	88,9
6.	JW	45,8	86,8
7.	MBF	36,1	74,3
8.	RP	50	84,7
9.	SAA	44,4	84,7
Total:		420,1	759,7
Rata-rata:		46,68	84,41

Sumber: Data Primer Diolah

Berdasarkan tabel di atas, maka diperoleh nilai rata-rata *Pre-test* sebesar 46,68 dan *Post-test* sebesar 84,41. Hasil nilai rata-rata *Post-test* lebih besar daripada *Pre-test* sehingga terjadi peningkatan CTS peserta didik. Adapun diagram peningkatan CTS pada uji coba kelompok kecil, sebagai berikut.



Gambar 3: Diagram Peningkatan CTS Pada Uji Coba Kelompok Kecil
Sumber: Data Primer Diolah

Berdasarkan diagram di atas, peningkatan nilai rata-rata CTS sebesar 80,83% dengan predikat “sangat tinggi”. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan video pembelajaran sejarah berbasis *Powtoon* dengan sintak model *Inquiry Learning* mampu meningkatkan *Critical Thinking Skills* peserta didik pada uji coba kelompok kecil.

3. Uji Coba lapangan

Uji coba lapangan dilakukan dengan melibatkan 32 peserta didik kelas XI IPS 1 di SMAN 1 Panarukan. Hasil uji coba lapangan menguraikan nilai *Pre-test* dan *Post-test* peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan video *Powtoon*, sebagai berikut:

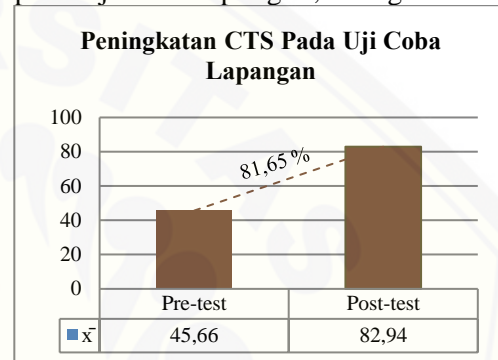
Tabel 6: Data Uji Coba Lapangan

No.	Nama	Nilai	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	ARF	42,4	79,2
2.	AIK	42,4	83,3
3.	AS	49,3	85,4
4.	AZ	50,7	85,4
5.	AR	33,3	75
6.	AM	38,2	79,2
7.	BS	34,1	72,9
8.	DF	60,4	91,7
9.	DA	45,8	81,9
10.	EB	37,5	81,9
11.	ES	49,3	88,2
12.	FASN	70,1	94,4
13.	FAR	41,7	82,6
14.	IF	35,4	72,2
15.	INT	57,6	93,1
16.	JW	50	86,8
17.	MAF	44,4	79,9
18.	MPM	56,3	90,3
19.	MRH	54,2	84,1
20.	MBF	38,2	81,9
21.	MDAR	42,4	84,7
22.	MISH	43,1	82,6
23.	NW	50	88,9
24.	RP	58,3	93,1
25.	RDR	44,4	81,3
26.	SN	31,9	75

27.	SAA	50	85,4
28.	S	33,3	72,9
29.	TER	40,9	75
30.	VM	49,3	83,3
31.	YRPP	43,1	79,2
32.	YSA	43,1	83,3
Total:		1461,1	2654,2
Rata-rata:		45,66	82,94

Sumber: Data Primer Diolah

Berdasarkan tabel di atas, maka diperoleh nilai rata-rata *Pre-test* sebesar 45,66 dan *Post-test* sebesar 82,94. Hasil nilai rata-rata *Pre-test* lebih besar daripada *Post-test* sehingga terjadi peningkatan CTS peserta didik. Adapun diagram peningkatan CTS pada uji coba lapangan, sebagai berikut.



Gambar 4: Diagram Peningkatan CTS Pada Uji Coba Lapangan
Sumber: Data Primer Diolah

Berdasarkan diagram tersebut, maka terjadi peningkatan nilai rata-rata CTS sebesar 81,65% dengan predikat “sangat tinggi”. Sehingga disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran sejarah berbasis *Powtoon* dengan sintak model *Inquiry Learning* mampu meningkatkan *Critical Thinking Skills* peserta didik pada uji coba lapangan.

D. Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan relevansi dengan penelitian terdahulu. Penelitian dari Wale & Bishaw (2020) menunjukkan *Inquiry Learning* dapat meningkatkan CTS peserta didik. Penelitian oleh Dwijayanti et al. (2015) menunjukkan penerapan pendekatan *Scientific* dengan *Inquiry Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar sejarah peserta didik kelas XI IPS SMA. Adapun penelitian terdahulu terkait produk *Powtoon* terlihat dari penelitian dari Pais et al. (2017) bahwa media *Powtoon* dapat memotivasi dan meningkatkan kemampuan baru peserta

didik. Penelitian lainnya dilakukan oleh Ramachandiran & Mahmud (2019) yang mengungkapkan bahwa media *Powtoon* merupakan alat penilaian yang efektif dalam pembelajaran abad ke-21. Bila dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini melengkapi penelitian terdahulu, video pembelajaran sejarah menggunakan *Powtoon* yang didesain dengan sintak model *Inquiry Learning* dapat meningkatkan CTS peserta didik.

Pembelajaran abad ke-21 menuntut peserta didik berpikir kritis (CTS) untuk dapat memecahkan berbagai permasalahan, baik bagi dirinya sendiri ataupun orang lain. CTS merupakan ketrampilan yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran sejarah guna meningkatkan kemampuan dalam interpretasi, analisis, evaluasi, kesimpulan, sintesis, serta penjelasan berdasarkan bukti, konseptual, metodologis, kriteriologis, dan kontekstual (Facione, 2020). Oleh karena itu, video pembelajaran sejarah berbasis *Powtoon* dengan model *Inquiry Learning* dikembangkan untuk meningkatkan CTS peserta didik. Pemilihan produk ini juga didasarkan pada keunggulan yang dimiliki media tersebut, antara lain memiliki fitur yang beragam dan merupakan perangkat lunak animasi sederhana yang paling ramah pengguna, serta dapat disimpan dalam berbagai format (MP4, JPG, GIF, PPT) ataupun diekspor langsung ke laman *Youtube* dan *Vimeo* berupa video.

KESIMPULAN

Pengembangan video pembelajaran berbasis *Powtoon* dengan sintak model *Inquiry Learning*, merupakan solusi alternatif pemecahan permasalahan riil yang ditemukan penulis dalam proses pembelajaran sejarah di sekolah. Video *Powtoon* membahas tentang materi proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) ke Indonesia. Video *Powtoon* ini juga telah melalui tahapan pengujian, yaitu uji validasi ahli isi bidang studi, ahli media atau desain, ahli bahasa, dan uji coba produk dengan kesimpulan sebagai berikut: (1) pengembangan produk dapat berjalan dengan baik berdasarkan acuan analisis performansi dan kebutuhan, analisis pengetahuan awal; analisis gaya belajar, serta analisis tingkat CTS awal; (2) hasil validasi ahli terhadap kelayakan produk video *Powtoon* secara keseluruhan menunjukkan kualifikasi “sangat baik”; (3) pengaruh video *Powtoon* terhadap CTS peserta didik menunjukkan peningkatan nilai rata-rata pre-test dan post-test pada uji coba produk dengan predikat “sangat

tinggi”. Sehingga dapat ditarik kesimpulan akhir bahwa penggunaan video pembelajaran sejarah berbasis *Powtoon* dengan sintak model *Inquiry Learning* efektif meningkatkan *Critical Thinking Skills* peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMA.

Hasil penelitian menunjukkan beberapa kelemahan penggunaan video *Powtoon* dalam pembelajaran sejarah, yaitu: (1) tidak dapat digunakan tanpa koneksi atau jaringan internet; (2) terdapat karakter dan fitur tidak gratis atau berbayar; (3) penggunaan teks yang terlalu panjang dirasa cukup mengganggu tampilan video *Powtoon*. Dengan demikian untuk penelitian berikutnya, disarankan yaitu: (1) Diperlukan inovasi pengembangan video *powtoon* versi offline; (2) pengguna dianjurkan untuk membuat akun baru di setiap limit penggunaan video *Powtoon*. Setiap akun baru akan mendapatkan batas waktu menggunakan fitur berbayar secara gratis selama 4 hari. Oleh karena itu, pengguna harus memanfaatkan waktu sebaik mungkin untuk menggunakan fitur berbayar yang diinginkan. Namun pada dasarnya *Website Powtoon* telah menyediakan fitur gratis yang dapat digunakan kapan saja tanpa membuat akun baru; (3) Materi didesain secara singkat dan jelas, serta dengan tampilan yang menarik. Sehingga dianjurkan untuk membuat desain ataupun rancangan materi yang akan ditampilkan terlebih dahulu.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19–23. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Agustin, N. A., Umamah, N., & Naim, M. (2020). Application of Brain Based Learning Strategies to Improve Higher Order Thinking Skills and Learning Outcomes of Historical Subjects in Social Sciences Class XI Students in Jenggawah High School, Academic Year 2018/2019. *Jurnal Historica*, 4(1), 109–123.
- Ama, J. U., & Emetarom, U. G. (2020). Equipping Higher Education Students

- With The 21st Century Skills Beyond Computer and Technological Skills for Future Effective Participation in the Global Economy. *European Journal of Education Studies*, 7(5), 434–448. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2588851>
- Asiyah, A. S., Sumardi, & Umamah, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Prezi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Model ASSURE. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 5(1), 77–86.
- Azizah, Umamah, N., Sumardi, & Surya, R. A. (2020). Development of Inquiry-Based Stopmotion Learning Media in Historical Learning in the Industrial Revolution Era 4.0. *Jurnal Historica*, 4(1), 56–75.
- Boadu, G. (2020). Re-Positioning Historical Thinking: a Framework for Classroom Practice. *Social Studies Research and Practice*, 15(3), 277–289. <https://doi.org/10.1108/ssrp-07-2020-0030>
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2018). *Research Methods in Education*. 8thed. New York: Routledge.
- Demirkan, O. (2019). Pre-service Teachers Views about Digital Teaching Materials. *Educational Policy Analysis and Strategic Research*, 14(1), 40–60. <https://doi.org/10.29329/epasr.2019.186.3>
- Dwijayanti, L. M., Naim, M., & Umamah, N. (2015). Penerapan Pendekatan Scientific dengan Metode Inquiry untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Tenggarang. *Artikel Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 1–8.
- Elisva, S., Umamah, N., & Sumardi. (2019). The Effectiveness of Prezi Media for History Learning of the Eleventh Grade. *Jurnal Historica*, 3(1), 1–11.
- Facione, P. A. (2020). *Critical Thinking: What it is and Why it Counts*. Hermosa Beach: Measured Reasons.
- Farizi, S. F., Umamah, N., Sumardi, Marjono, & Surya, R. A. (2021). Schoology Effectivity as History Learning Environment During Industrial Revolution 4.0 Era. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 747(1), 1–10. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/747/1/012058>
- Firmansyah, M. R., Soepeno, B., & Puji, R. N. P. (2019). Development of Articulate Storyline Interactive Learning Media in Learning The History of Labako Batik Using ADDIE Model to Increase Learning Effectiveness. *Jurnal Historica*, 5(2), 262–283.
- Fitriyanti, D. A., Umamah, N., & Sumardi. (2019). Google Classroom: As a Media of Learning History. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 243(1), 1–8. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/243/1/012156>
- Graham, B. (2015). *Power Up Your Powtoon Studio Project*. Birmingham: Packt Publishing.
- Gursoy, G., & Goksun, D. O. (2019). The Experiences of Pre-service Science Teachers in Educational Content Development Using Web 2.0 Tools. *Contemporary Educational Technology*, 10(4), 338–357. <https://doi.org/10.30935/cedt.634168>
- Khoirunnisa, H., Umamah, N., & Sumardi. (2019). Edmodo as a Media for History Learning in the Digital Era. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 243(1), 1–8. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/243/1/012087>
- Kim, S., Raza, M., & Seidman, E. (2019). Improving 21st-Century Teaching Skills: The Key to Effective 21st-Century Learners. *Research in Comparative & International Education*, 14(1), 1–9. <https://doi.org/10.1177/1745499919829214>
- Kurniawati, A. V., Na'im, M., & Soepeno, B. (2017). Implementasi Pembelajaran Kooperatif NHT Menggunakan Media Hyperext untuk Meningkatkan Kreativitas dan Pencapaian Akademik Peserta Didik Mata Pelajaran Sejarah XI IPS di SMAN 1 Jenggawah. *Jurnal Edukasi*, 4(3), 10–14. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v4i3.6047>
- Mujianti, Y. I., Umamah, N., Marjono, Sumardi, & Surya, R. A. (2021). The Difference of Problem Based Learning Models & Substitution Augmentation Modification Redefinition Models on The Critical Thinking and Learning Outcomes. *Jurnal Historica*, 5(2), 183–203.
- Ningsih, S., Umamah, N., & Na'im, M. (2021). Analysis of Prior Knowledge of Educators on Edmodo E-Learning Media and Schoology and its Relationship with Students Critical Thinking Ability. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 747(1), 1–5. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/747/1/012032>

- Nunnally, J. C., & Bernstein, I. H. (1994). Psychometric Theory. *American Educational Research Journal*, 5(3), 431. <https://doi.org/10.2307/1161962>
- Oktaviani, A., Umamah, N., Marjono, & Surya, R. A. (2021). Model Pembelajaran Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction (ARCS) untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(2), 204–215.
- Pais, M. H. R., Nogues, F. P., & Munoz, B. R. (2017). Incorporating Powtoon as a Learning Activity Into a Course on Technological Innovations as Didactic Resources for Pedagogy Programs. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 12(6), 120–131. <https://doi.org/10.3991/ijet.v12i06.7025>
- Pedaste, M., Maeots, M., Siiman, L. A., de Jong, T., van Riesen, S. A. N., Kamp, E. T., Manoli, C. C., Zacharia, Z. C., & Tsourlidaki, E. (2015). Phases of Inquiry-Based Learning: Definitions and the Inquiry Cycle. *Educational Research Review*, 14, 47–61. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2015.02.003>
- Ramachandiran, C. R., & Mahmud, M. M. (2019). The Role of Powtoon as a Formative Assessment Tool for Higher Education Institutions. *International Conference on Educational Assessment and Policy*, 1, 292–299. <https://doi.org/10.26499/iceap.v0i0.232>
- Rufaidah, L. N., Umamah, N., & Surya, R. A. (2020). The Difference of Problem Based Learning Models & Information Technology-Based Self-Directed Learning Models on the Independence and Learning Outcomes. *Jurnal Historica*, 4(2), 138–156.
- Safitri, D. A., Umamah, N., & Sumardi. (2019). Accelerated Learning Integrated by Discovery Learning in History Course: How Z Generation Learn. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 243(1), 1–14. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/243/1/012151>
- Smaldino, S. E., Russell, J. D., Heinich, R., & Molenda, M. (2005). *Instructional Technology and Media for Learning*. 10th ed. Harlow: Pearson Education Limited.
- Solihin, I., Sumardi, & Umamah, N. (2019). Interactive Weblog as a Source of Social Study of Junior High School Students. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 243(1), 1–8. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/243/1/012086>
- Triana, M. J. R., Prieto, L. P., Ley, T., de Jong, T., & Gillet, D. (2020). Social Practices in Teacher Knowledge Creation and Innovation Adoption: a Large-scale Study in an Online Instructional Design Community for Inquiry Learning. *International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning*, 15(4), 445–467. <https://doi.org/10.1007/s11412-020-09331-5>
- Umamah, N., Marjono, Sumardi, & Ma'Rifatullah, R. (2020). Need Assessment and Performance Analysis on Innovative, Adaptive, and Responsive Curriculum Development Geared to Life Skills. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 485(1), 1–7. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/485/1/012084>
- Umamah, N., Surya, R. A., & Bayu, A. P. (2022). Pengembangan Sumber Belajar Inovatif Berbasis Google Classroom Pada Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Analytical Skills Menggunakan Model ASSURE. *Jurnal Hasil Penelitian Universitas Jember*, 1(1), 16–24.
- Umami, R., Umamah, N., Sumardi, & Surya, R. A. (2021). Development of Historical Learning E-Module Based Value Clarification Technique (VCT). *Jurnal Historica*, 5(1), 19–36. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/download/23462/9899>
- Wale, B. D., & Bishaw, K. S. (2020). Effect of Using Inquiry-Based Learning on EFL Students' Critical Thinking Skills. *Asian-Pacific Journal of Second and Foreign Language Education*, 5(9), 1–14. <https://doi.org/10.1186/s40862-020-00090-2>