

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUDIOVISUAL MENGGUNAKAN *PLOTAGON STORY* MATERI
REVOLUSI FISIK DI MUSI RAWAS PADA KELAS XI SMA NEGERI 2
LUBUKLINGGAU**

SKRIPSI

Oleh:

Meliana Sari Samosir

NIM: 06041381924035

Dosen Pembimbing:

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

Program Studi Pendidikan Sejarah



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUDIOVISUAL MENGGUNAKAN *PLOTAGON STORY* MATERI
REVOLUSI FISIK DI MUSI RAWAS PADA KELAS XI SMA NEGERI 2
LUBUKLINGGAU**

SKRIPSI

Oleh

Meliana Sari Samosir

NIM : 06041381924035

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan:

Pembinibing,



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013

Mengetahui,

Ketua Jurusan,



**Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001**

Koordinator Program Studi,



**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP.199202292019031013**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUDIOVISUAL MENGGUNAKAN *PLOTAGON STORY* MATERI
REVOLUSI FISIK DI MUSI RAWAS PADA KELAS XI SMA NEGERI 2
LUBUKLINGGAU**

SKRIPSI

Oleh

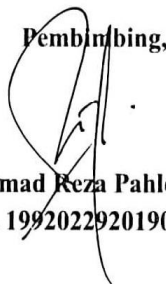
Meliana Sari Samosir

NIM : 06041381924035

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing,



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013

Disahkan,

**a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sriwijaya
Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



Dr. Hudaidah, M.Pd.

NIP. 197608202002122001



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUDIOVISUAL MENGGUNAKAN *PLOTAGON STORY* MATERI
REVOLUSI FISIK DI MUSI RAWAS PADA KELAS XI SMA NEGERI 2
LUBUKLINGGAU**

SKRIPSI

oleh

Meliana Sari Samosir

NIM: 06041381924035

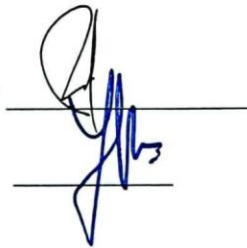
Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 26 Juli 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd
2. Anggota : Dr. Syarifuddin, M.Pd.



Palembang, Agustus 2023

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah**

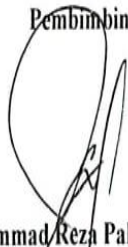
**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUDIOVISUAL MENGGUNAKAN *PLOTAGON STORY* MATERI
REVOLUSI FISIK DI MUSI RAWAS PADA KELAS XI SMA NEGERI 2
LUBUKLINGGAU**

Oleh
Meliana Sari Samosir
06041381924035
Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Meliana Sari Samosir

NIM : 06041381924035

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Jurusan Pendidikan : Ilmu Pengetahuan Sosial

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Audiovisual* menggunakan *Plotagon Story* Materi Revolusi Fisik di Musi Rawas Pada Kelas XI SMA Negeri 2 Lubuklinggau” ini seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perpendidikan Tinggi.

Karya ilmiah yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Sriwijaya maupun perpendidikan tinggi lainnya.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, dan apabila dikemudian hari ada bukti ketidakbenaran dalam pernyataan tersebut di atas, maka saya bersedia menerima sanksi akademik.

Palembang, 13 Juli 2023

Yang membuat Pertanyaan,



Meliana Sari Samosir

06041381924035

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Audiovisual* menggunakan *Plotagon Story* Materi Revolusi Fisik di Musi Rawas Pada Kelas XI SMA Negeri 2 Lubuklinggau” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana strata-I, Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Muhammad Reza Phalevi, M.Pd. sebagai pembimbing penulis atas segala bimbingan yang telah diberikan kepada penulis dalam membuat penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Pengetahuan Sosial, dan Bapak Muhammad Reza Phalevi, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan kemudahan dalam administrasi selama penulisan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak dan Ibu dosen Program Pendidikan Sejarah yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama masa pendidikan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Sejarah dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, 13 Juli 2023

Penulis



Meliana Sari Samosir

06041381924035

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan ucapan syukur hanya bagi Allah SWT, berkat nikmat, rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan studi, melaksanakan penelitian, dan menyusun skripsi ini serta saya mengucapkan terima kasih kepada keluarga, sahabat, dosen dan sahabatku.

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- ❖ Untuk kedua orang tuaku Bapak Japili Samosir dan Ibu Masnur Sinaga yang telah memberikan segenap kasih sayang serta semangat yang tak terhingga.
- ❖ Untuk kakakku, Suci Indah Sari Samosir yang telah menjadi support terbaik.
- ❖ Dosen pembimbing skripsi saya, Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. yang telah membimbing saya dengan memberikan saran-saran serta motivasi dalam menggarap skripsi dan semoga ilmu yang bapak berikan kepada saya bisa bermanfaat kedepannya.
- ❖ Dosen penguji saya, Dr. Syarifuddin, M.Pd. yang telah memberikan saran-saran dalam perbaikan skripsi.
- ❖ Dosen Pendidikan Sejarah Dra Yunani Hasan, M.Pd., Drs Supriyanto, M.Hum., Dr. Alian Sair, M.Hum., Dr. Farida, M.Si., Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum., Dr. Syafruddin Yusuf, M.Pd.,Ph.D., Dra Sani Safitri, M.Si., Dr. Hudaidah, M.Pd., Dr. Dedi Irwanto, M.A., Drs Syarifuddin, M.Pd., Aulia Novemy Dhita Surbekti, M.Pd dan Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
- ❖ Admin Prodi Pendidikan Sejarah Bapak Asep Syarifullah, terima kasih telah membantu dalam hal administrasi.
- ❖ Untuk sahabatku tersayang Tamara Anggun Sari, Della Alvionita, Belly Sanjaya, dan Tasya Anggela, terima kasih telah memberikan semangat, saran-saran, dan selalu bersama baik suka dan duka.
- ❖ Untuk Ibu Emma Murniatikh guru SMA Negeri 2 Lubuklinggau yang telah membantu saya dalam administrasi (memasukkan surat penelitian dan mengeluarkan surat sudah melakukan penelitian) disekolah.
- ❖ Untuk guru-guru SMA Negeri 2 Lubuklinggau yang telah membantu saya dalam mengambil data dan melakukan penelitian di SMA Negeri 2 Lubuklinggau.

- ❖ Untuk para narasumber di Museum Perjuangan Subkoss Garuda Sriwijaya terima kasih sudah membantu saya dalam mengambil data-data pada skripsi ini.
- ❖ Untuk keluarga besar Himpunan Mahasiswa Sejarah (HIMAPES).
- ❖ Almamaterku Universitas Sriwijaya
- ❖ Fakultas terbaikku FKIP
- ❖ Last but not least, I want to thank myself, because I believe in myself that I can definitely do and get through this, thank myself because I am strong, I don't have days off and I don't have enough rest to fight for this thesis. and always want to get up when you want to give up. I want to thank me for never stopping. I want to thank me for being me all the time.

MOTTO

- ❖ Allah pasti mempunyai jalan yang indah di waktu yang tepat.
- ❖ Jangan takut lelah. Rehat dan kembalikanlah semangat itu.
- ❖ Menyerah berarti menerima bahwa kamu lelah. Tetapi, untuk beristirahat dan mencoba lagi adalah tanda sebuah tekad.
- ❖ Orang lain tidak pernah tahu dan paham sesulit apa perjuanganmu. Masa depan adalah milik mereka yang menyiapkan hari ini. Teruslah berjuang.

-Meliana Sari Samosir-

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PERNYATAAN	vi
HALAMAN PRAKATA	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Hakikat Belajar.....	9
2.2 Hakikat Pembelajaran	10
2.3 Hakikat Pembelajaran Sejarah	11
2.4 Teori-Teori Belajar.....	12
2.4.1 Teori Belajar Kognitif	13
2.4.2 Teori Belajar Konstruktivistik	14
2.4.3 Teori Belajar Behavioristik	15
2.5 Gaya Belajar.....	16
2.6 Hakikat Media Pembelajaran	18
2.6.1 Pengertian Media Pembelajaran	18
2.6.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	19
2.7 Revolusi Fisik di Musi Rawas.....	20
2.8 Media <i>Plotagon Story</i>	26

2.9 Kelebihan dan Kekurangan <i>Plotagon Story</i>	28
2.10 Fitur-Fitur <i>Plotagon Story</i>	29
2.11 Penelitian Pengembangan	30
2.12 Penelitian Relevan.....	33
2.13 Kerangka Berfikir.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1 Subjek Penelitian	37
3.2 Lokasi Penelitian	37
3.3 Metode Penelitian	37
3.4 Prosedur Penelitian	38
3.4.1 Perencanaan	39
3.4.2 Desain	39
3.4.3 Pengembangan.....	41
3.5 Teknik Pengumpulan Data	43
3.5.1 Wawancara	43
3.5.2 <i>Walkthrough</i>	43
3.5.3 Observasi	43
3.5.4 Studi Pustaka	44
3.5.5 Tes Hasil Belajar	44
3.6 Prosedur Pengembangan.....	44
3.6.1 Analisis Data Wawancara.....	44
3.6.2 Analisis Data <i>Walkthrough</i>	45
3.6.3 Analisis Tes Hasil Belajar	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Hasil Penelitian.....	47
4.1.1 Deskripsi Hasil dan Desain Media Pembelajaran	47
4.1.2 Hasil Perencanaan.....	48
4.1.3 Tahapan Perencanaan	49
4.1.4 Tahapan Desain	53
4.1.5 Tahapan Pengembangan	58
4.1.6 Dampak Efektifitas Produk	75

4.2 Pembahasan	75
4.3 Kelebihan dan Kekurangan.....	80
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	81
5.1 Kesimpulan.....	81
5.2 Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pasukan Belanda di Muara Beliti	21
Gambar 2.2 Jembatan Simpang Priuk	23
Gambar 2.3 Ikon untuk membuat Video pada Aplikasi <i>Plotagon Story</i>	27
Gambar 2.4 Kerangka Video telah dibuat pada Aplikasi <i>Plotagon Story</i>	27
Gambar 2.5 Tampilan Video telah dibuat pada Aplikasi <i>Plotagon Story</i>	27
Gambar 2.6 Model Alessi dan Trollip	32
Gambar 2.7 Kerangka Berpikir	36
Gambar 3.1 Model Pengembangan Alessi dan Trollip.....	42
Gambar 4.1 Observasi Analisis Karakteristik Peserta Didik.....	50
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran.....	56
Gambar 4.3 <i>Flowchart</i> Materi	56
Gambar 4.4 Tampilan Awal Media Pembelajaran	58
Gambar 4.5 Grafik Tingkatan Validitas Hasil.....	63
Gambar 4.6 Pelaksanaan membagikan Soal <i>Pretest</i>	67
Gambar 4.7 Pelaksanaan membahikan Soal <i>Postest</i>	68
Gambar 4.8 Presentase Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i>	70
Gambar 4.9 Diagram Hasil Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i>	72
Gambar 4.10 Diagram Hasil Rekapitulasi Nilai <i>Postest</i>	73

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Identitas Validasi Ahli.....	42
Tabel 3.2 Kriteria Penskoran.....	45
Tabel 3.3 Kriteria Validitas Media.....	45
Tabel 3.4 Kriteria Nilai <i>N-gain</i>	46
Tabel 4.1 Materi dan Alokasi Waktu	54
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	55
Tabel 4.3 Tujuan Pembelajaran.....	55
Tabel 4.4 Cuplikan <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran	57
Tabel 4.5 Daftar Identitas Validasi Ahli.....	59
Tabel 4.6 Hasil Perbaikan Ahli Materi.....	60
Tabel 4.7 Hasil Perbaikan Validasi Media.....	61
Tabel 4.8 Hasil Perbaikan Validasi Ahli Bahasa.....	62
Tabel 4.9 Hasil Uji Beta Kelompok Kecil	64
Tabel 4.10 Hasil Uji Beta Kelompok Besar	65
Tabel 4.11 Hasil Tes Awal (<i>Pretest</i>)	66
Tabel 4.12 Hasil Tes Akhir (<i>Postest</i>)	68
Tabel 4.13 Perbandingan Skor <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i>	69
Tabel 4.14 Hasil Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i>	71
Tabel 4.15 Hasil Rekapitulasi Nilai <i>Postest</i>	72
Tabel 4.16 Perbandingan Hasil Nilai Peserta Didik.....	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usul Judul Skripsi.....	92
Lampiran 2. SK Pembimbing Fakultas	93
Lampiran 3. SK Penelitian Fakultas.....	95
Lampiran 4. SK Penelitian Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan.....	96
Lampiran 5. SK Validator	97
Lampiran 6. Selesai Penelitian SMA Negeri 2 Lubuklinggau	98
Lampiran 7. Kartu Bimbingan.....	99
Lampiran 8. Angket Gaya Belajar.....	103
Lampiran 9. Analisis Kebutuhan.....	108
Lampiran 10. Lembar Validasi Materi	111
Lampiran 11. Lembar Validasi Media	114
Lampiran 12. Lembar Validasi Bahasa	118
Lampiran 13. Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i>	121
Lampiran 14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	122
Lampiran 15. Bahasa Ajar.....	136
Lampiran 16. Media Pembelajaran	144
Lampiran 17. Lembar Uji Beta Kelompok Kecil	145
Lampiran 18. Lembar Uji Beta Kelompok Besar	147
Lampiran 19. Lembar Lembar Jawaban <i>Pretest</i>	150
Lampiran 20. Lembar Jawaban <i>Postest</i>	157
Lampiran 21. Dokumentasi Penelitian	164
Lampiran 22. <i>Storyboard</i> Media	165

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Audiovisual* Menggunakan *Plotagon Story* Materi Revolusi Fisik di Musi Rawas Pada Kelas XI SMA Negeri 2 Lubuklinggau” memuat data mengenai peristiwa Revolusi Fisik di Musi Rawas 1947—1949. Penelitian ini telah diterapkan di kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 2 Lubuklinggau. Tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan *Plotagon Story* yang valid dan memiliki dampak efektivitas pada pembelajaran sejarah di SMAN 2 Lubuklinggau. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model Alessi dan Trollip. Kevalidan media pembelajaran divalidasi oleh tiga ahli, yakni ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa. Kevalidan materi memiliki nilai sebesar 4,84 dengan kategori sangat valid, kevalidan media memiliki nilai sebesar 4,30 dengan kategori sangat valid, kevalidan Bahasa memiliki nilai sebesar 5,00 dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan hasil dari uji alpha mendapatkan nilai rata-rata 4,26 dengan kategori sangat valid. Pengaruh media pembelajaran berbasis *audiovisual* menggunakan *Plotagon Story* untuk pembelajaran sejarah di SMAN 2 Lubuklinggau terlihat pada peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran pada tahap uji coba lapangan sebesar 44,65% dengan *N-gain* sebesar 0,72. Hal ini menunjukkan media pembelajaran berbasis *audiovisual* menggunakan *Plotagon Story* materi Revolusi Fisik di Musi Rawas pada pembelajaran sejarah peminatan kelas XI SMA memiliki nilai valid dan efektivitas.

Kata kunci: pengembangan, media, *Plotagon Story*, kevalidan, efektivitas

Disetujui
Pembimbing

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

ABSTRACT

This study entitled "Development of Audiovisual-Based Learning Media Using Plotagon Story Physical Revolution Material in Musi Rawas in Class XI SMA Negeri 2 Lubuklinggau" contains data regarding the events of the Physical Revolution in Musi Rawas 1947-1949. This research has been implemented in class XI IPS 2 at SMA Negeri 2 Lubuklinggau. The purpose of this study is to develop learning media using Plotagon Story which is valid and has an effective impact on history learning at SMAN 2 Lubuklinggau. This research is a development research using the Alessi and Trollip model. The validity of the learning media was validated by three experts, namely material experts, media experts and language experts. Material validity has a value of 4.84 with a very valid category, media validity has a value of 4.30 with a very valid category, language validity has a value of 5.00 with a very valid category. Overall the results of the alpha test get an average value of 4.26 with a very valid category. The effect of audiovisual-based learning media using Plotagon Story for history learning at SMAN 2 Lubuklinggau can be seen in the increase in student learning outcomes before and after using learning media at the field trial stage of 44.65% with an N-gain of 0.72. This shows that audiovisual-based learning media using Plotagon Story material for the Physical Revolution in Musi Rawas in history learning specializing in class XI SMA has a valid and effective value.

Keywords: development, media, Plotagon Story, validity, effectiveness

Approved

Advisor



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013

Acknowledged by,

Coordinator of History Education Study Program



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia Pendidikan saat ini memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk mengoptimalkan potensi mereka, baik dari segi karakter maupun pengetahuan, melalui fasilitas yang tersedia. Pendidikan memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas hidup suatu bangsa, karena bangsa yang berhasil memiliki sumber daya manusia yang pintar dan berbakat (Saleh, 2016). Kalimat diatas didukung oleh pendapat Darman (2017) yang menyatakan untuk menciptakan manusia yang cerdas maka kita perlu mengelola pendidikan dengan maksimal, sehingga menjamin sumber daya pendidikan yang berkualitas.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” sehingga, dalam mencapai suatu pendidikan nasional dapat berdasarkan pada proses pembelajaran dan lingkungan pendidikan (Hidayat & Abdilah, 2019:23).

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan adalah usaha untuk membangun mental dan menciptakan kepribadian yang terarah (Hanafi, 2017:42). Pendidikan dapat membentuk peserta didik yang menyadari bahwa dirinya bagian dari sebuah masyarakat, yang dapat memberikan kontribusi positif kepada lingkungan hidup disekitarnya (Ilham, 2019). Dengan adanya perubahan terhadap tingkah laku pada diri seorang peserta didik yang ditunjukkan dengan adanya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap. Maka dapat dikatakan peserta didik telah menjadi pembelajar sejati (Rosyid et al., 2019:3).

Secara umum penyelenggaraan pendidikan dapat dilaksanakan melalui pendidikan informal, non-formal, dan formal. Pendidikan informal terjadi di dalam keluarga dan lingkungan peserta didik. Perubahan yang terjadi pada peserta didik berupa psikis, tingkah laku dan fisik yang berkembang ke arah yang lebih

matang dan terarah (Hidayati, 2016:208). Pendidikan non-formal adalah pendidikan yang diselenggarakan melalui jalur luar sekolah. Pendidikan non-formal dilakukan secara terstruktur yang terjadi di luar pendidikan formal (Irfan, 2019:30-31). Hasil pendidikan non-formal melalui proses penilaian penyertaan yang mengacu pada standar nasional pendidikan dengan hasil yang dilakukan dalam program pendidikan formal.

Pada proses pendidikan formal, ada usaha belajar dari peserta didik berupa penugasan, pengetahuan, dan keterampilan yang ditujukan pada suatu mata pelajaran (Ghaicha, 2016). Proses ini dibuktikan melalui hasil tes atau ujian dan diwujudkan dalam bentuk simbol atau angka yang diberikan oleh pendidik (Widyastuti, 2012:1). Pendidikan formal memiliki jenjang yang terstruktur diawali dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan perguruan tinggi (Darlis, 2017:94). Sistem belajar pendidikan formal selain proses belajar dan pembelajaran, pendidikan formal di sekolah mengarah pada perubahan peserta didik. Perubahan ini dibentuk dari aspek pengetahuan, aspek keterampilan, dan aspek sikap (Putri et al., 2020).

Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang melalui pengalaman, terdiri dari melihat, mengamati, dan memahami sesuatu agar terjadi perubahan pada dirinya. Jika, tidak terjadi perubahan pada dirinya setelah belajar maka tidak terjadinya proses belajar padanya (Hapudin, 2021:7). Proses belajar dan pembelajaran yang dipandang sebagai proses timbal balik dan adanya interaksi antara pendidik, peserta didik dan sumber belajar. Pembelajaran melibatkan pertukaran informasi dan pengetahuan antara pendidik dan peserta didik, yang membentuk hubungan yang saling terkait.

Komponen dalam pembelajaran adalah tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, bahan atau materi pembelajaran, pendekatan atau metode, media atau alat, sumber belajar dan penilaian (Bararah, 2017:135). Peran pendidik dalam pembelajaran sangat penting karena manusia merupakan faktor kunci dalam terjadinya interaksi dan keberhasilan pembelajaran. Keberhasilan suatu pembelajaran dipengaruhi oleh keterampilan, presentasi, komunikasi, dan upaya pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hamdayama, 2016:11).

Pendidik yang pandai dapat mengamati dan mengolah informasi agar dapat dengan mudah diterima peserta didik. Pendidik dapat merancang pembelajaran untuk mengolah alur pendidik di dalam kelas yang mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran akan tetapi pendidik dalam proses pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) harus mengacu pada kurikulum yang berlaku. Menurut S. Nasution (1989) dalam Bahri (2011:17) berpendapat kurikulum merupakan suatu rencana yang disusun untuk melancarkan proses belajar mengajar di bawah bimbingan dan tanggung jawab sekolah atau lembaga pendidikan beserta staf pendidikan. Kurikulum adalah bagian penting dalam suatu proses pendidikan dikarenakan jika tidak adanya kurikulum akan kelihatan tidak teratur (Roziqin, 2019:46). Hal ini dapat menimbulkan perubahan dalam perkembangan kurikulum, khususnya di Indonesia.

Kurikulum adalah pedoman yang digunakan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pada berbagai jenis dan tingkat sekolah (Ekawati, 2018). Pada zaman sekarang kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 yang dimana terdapat aspek afektif, aspek psikomotorik, dan aspek kognitif (Taufik, 2019:83). Kurikulum 2013 menekankan pentingnya peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Dengan pendekatan saintifik yang digunakan dalam kurikulum ini, penting untuk memperhatikan beberapa hal dalam implementasi pembelajaran sejarah. Pertama, pembelajaran sejarah perlu mengintegrasikan materi pelajaran dengan kehidupan nyata. Kedua, pembelajaran sejarah harus mengembangkan indikator pembelajaran yang relevan dengan perkembangan dan kebutuhan peserta didik. Ketiga, sarana dan prasarana yang memadai perlu disediakan dalam pembelajaran sejarah. Keempat, penilaian pembelajaran sejarah perlu dilakukan secara berkala dan berkelanjutan (Ulhaq et al., 2017:8).

Tujuan pendidikan karakter dalam kurikulum 2013 adalah untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pendidikan dengan fokus pada pembentukan budi pekerti dan akhlak mulia yang utuh, terpadu, dan seimbang pada peserta didik, sesuai dengan standar kompetensi lulusan di setiap satuan pendidikan (Badrus, 2019:23). Dalam implementasi kurikulum 2013, pendidikan

karakter dapat diintegrasikan dalam semua pembelajaran pada setiap bidang studi yang terdapat dalam kurikulum (Ramdhani, 2018:13). Setiap materi pembelajaran yang terkait dengan norma atau nilai-nilai pada setiap bidang studi harus dikembangkan, diungkapkan secara eksplisit, dan dihubungkan dengan konteks kehidupan sehari-hari (Santika & Purana, 2019:1187).

Dalam kurikulum 2013, karakteristik pembelajaran pada setiap satuan pendidikan sangat terkait erat dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi. Standar Kompetensi Lulusan memberikan kerangka konseptual mengenai tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Sementara itu, Standar Isi memberikan kerangka konseptual mengenai kegiatan belajar dan pembelajaran yang diturunkan dari tingkat kompetensi dan materi yang dibahas. Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan, sasaran pembelajaran meliputi pengembangan aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diuraikan secara rinci untuk setiap satuan pendidikan (Pahrudin & Pratiwi, 2019:32).

Kurikulum 2013 menempatkan fokus pada pembentukan karakter dan kompetensi. Namun, perlu diingat bahwa pendidikan karakter bukanlah tanggung jawab tunggal satu pihak. Sebaliknya, itu menjadi tanggung jawab bersama bagi semua pelaku pendidikan, termasuk pendidik, pemerintah, orang tua, dan masyarakat. Oleh karena itu, pengembangan dalam segala bentuk dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang melibatkan berbagai media pembelajaran harus dievaluasi dari perspektif analisis karakter dan kompetensi yang ingin dibentuk (Syaharuddin & Mutiani, 2020:7).

Media adalah sarana (perangkat) yang berperan sebagai perantara dalam proses komunikasi antara komunikator selama proses pembelajaran (Asyhar, 2012:5-7). Ada banyak manfaat menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran di sisi lain, peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan bahan kajian, sehingga memudahkan siswa untuk memahami mata pelajaran tersebut. Penggunaan media pendidikan menunjukkan bahwa pendidik tidak mampu berkomunikasi melalui komunikasi verbal, sehingga mengatasi problem peserta didik dalam memahami konsep dan prinsip tertentu. Selain itu kehadiran media

yang diakui dapat menghasilkan umpan balik yang baik dari siswa (Rohani, 2019:20).

Pada perkembangan masa ini pendidik mengharuskan untuk memiliki kemampuan dalam berteknologi dengan memanfaatkan teknologi informasi. Pemanfaatan suatu media pada zaman teknologi yang begitu maju ini dapat memberikan sajian materi dalam pembelajaran sejarah yang lebih menarik dibandingkan dengan metode ceramah (Salma et al, 2021). Hal ini dapat memberikan kesempatan pada pendidik menjadi lebih kreatif dalam memberikan suatu materi sehingga, proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien di kelas (Bonney, 2015). Pendidik juga perlu memperoleh pengetahuan dan keahlian untuk memutuskan strategi yang akan digunakan di kelas. Salah satunya adalah pemanfaatan media pengajaran, Oleh karena itu, peneliti berusaha mencukupi kebutuhan peserta didik dengan menciptakan media pembelajaran yang merangsang motivasi belajar peserta didik.

Teknologi informasi dapat diberikan oleh pendidik dengan menggunakan suatu media. Media pembelajaran terbagi menjadi 3 yaitu; media auditif, media visual, dan audiovisual. Menurut Sapatari (2012) dalam Sulfemi & Nurhasanah (2018:152) yang menyatakan bahwa media audiovisual, yaitu suatu media yang dapat menggabungkan antara unsur suara dan gambar. Media audiovisual bisa digunakan sebagai perantara antara materi yang akan disampaikan oleh pendidik dengan peserta didik sebagai pendengarnya dengan demikian peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua ciri tersebut. Selanjutnya media *audiovisual* dibagi dua yaitu: *audiovisual* diam dan *audiovisual* gerak. Penguraian lain dari media audiovisual adalah: a) *audiovisual* murni, yakni baik elemen suara maupun gambar berasal dari satu sumber; b) *audiovisual* tidak murni ini berkaitan dengan elemen sound serta gambar berasal dari sumber yang berbeda, misalnya elemen gambar diambil dari proyektor slide dan elemen *audio* diambil dari *tape recorder*, seperti film bingkai suara (Haryoko, 2009).

Penelitian ini dilakukan di SMAN 2 Lubuklinggau karena sekolah ini memiliki kriteria untuk mendukung penelitian. Salah satunya sekolah ini sudah menerapkan pedoman belajar kurikulum 2013 dengan sistem pembelajaran luring yang memanfaatkan media dalam pembelajaran sejarah. Adapun media yang digunakan seperti: buku, power point, dan video. Namun untuk materi Revolusi Fisik di Musi Rawas belum menggunakan media dengan maksimal. Hal ini membuat pembelajaran sejarah khusus materi Revolusi Fisik di Musi Rawas menjadi kurang menarik. Fakta tersebut diperkuat dengan temuan data observasi yang mengatakan bahwa 88,2% dari 34 responden peserta didik masih menggunakan buku teks dalam pengajaran materi Revolusi Fisik di Musi Rawas.

Kondisi di atas berbeda dengan temuan peneliti dengan menyebarkan angket gaya belajar untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik berdasarkan gaya belajarnya di kelas. Berdasarkan angket tersebut didapati data sebanyak 82,4% dari 34 responden yang menyukai media pembelajaran berupa video dari pada buku teks. Oleh sebab itu, dalam kelas XI IPS 2 di SMAN 2 Lubuklinggau, terdapat kecenderungan peserta didik untuk memiliki gaya belajar yang lebih visual dan auditori. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode yang melibatkan visualisasi seperti gambar, foto, dan film pendek, serta penggunaan metode yang melibatkan pendengaran seperti suara, lebih disukai karena lebih menarik dan dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Adanya perbedaan antara proses pembelajaran di kelas dan temuan analisis kebutuhan peserta didik tersebut, maka diperlukan adanya inovasi media pembelajaran dalam materi Revolusi Fisik di Musi Rawas agar pembelajaran sejarah mengenai Revolusi fisik ini lebih efektif sehingga peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan (Montrieux et al, 2015).

Salah satu penggunaan media yang mendukung proses pembelajaran berbasis visual-auditori, adalah menggunakan media *Plotagon Story*. Media *Plotagon Story* adalah suatu media pembelajaran yang berbentuk video animasi dari setiap screenplay yang dituliskan oleh penulis. Aplikasi ini memudahkan pendidik dalam menyampaikan peserta didik dan terdapat inovatif dalam pembelajaran, karena hanya dengan alur cerita yang dituliskan di *platform*.

Kelebihan dari media *Plotagon Story* ini pendidik dapat membuat video pembelajaran dengan animasi yang 3 dimensi yang membuat peserta didik antusias dalam pembelajaran sejarah di kelas.

Peneliti mencoba mengaitkan penggunaan media *Plotagon Story* dengan penelitian terdahulu. Rahma Fazira (2022) melakukan sebuah penelitian yang berjudul "Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Plotagon* Pada Materi Struktur Atom." Subjek penelitian ini terdiri dari 1 orang validator ahli materi, 1 orang validator ahli media, 2 orang guru mata pelajaran kimia, dan 10 peserta didik dari kelas X IPA 1. Objek penelitian ini adalah video animasi *Plotagon Story* yang digunakan dalam pembelajaran materi struktur atom. Hal serupa juga dilakukan oleh Eko Syahbudin (2021) juga melakukan penelitian mengenai "Efektivitas Video Animasi Berbasis Aplikasi *Plotagon* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di MTs Wahid Hasyim Dau Malang." Sementara itu, Meiyen Dwi Rejeki (2022) melakukan penelitian mengenai "Pemanfaatan Animasi *Plotagon* dalam Meningkatkan Antusiasme Siswa dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." Kedua penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas pembelajaran dan mengamati peningkatan antusiasme serta motivasi siswa melalui penggunaan media *Plotagon*.

Berdasarkan keberhasilan dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh mendorong peneliti untuk memanfaatkan media *Plotagon Story* dalam mengatasi permasalahan dalam kesulitan belajar. Peneliti ingin menjadikan media berbasis *audiovisual* dengan *Plotagon Story* agar pembelajaran efektif dan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di dalam kelas. Berdasarkan penjelasan ini maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Audiovisual* Menggunakan *Plotagon Story* Materi Revolusi Fisik di Musi Rawas Pada Kelas XI SMA Negeri 2 Lubuklinggau (SMAN 2 Lubuklinggau)."

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1.1 Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *audiovisual* menggunakan *Plotagon Story* materi Revolusi Fisik di Musi Rawas untuk pembelajaran sejarah kelas XI Sekolah Menengah Atas yang valid?
- 1.2 Bagaimana dampak efektivitas media pembelajaran berbasis *audiovisual* menggunakan *Plotagon Story* materi Revolusi Fisik di Musi Rawas untuk pembelajaran sejarah kelas XI Sekolah Menengah Atas?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian merumuskan tujuan masalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis *audiovisual* menggunakan *Plotagon Story* materi Revolusi Fisik di Musi Rawas untuk pembelajaran sejarah kelas XI Sekolah Menengah Atas yang valid
2. Untuk mengetahui dampak efektivitas media pembelajaran berbasis *audiovisual* menggunakan *Plotagon Story* materi Revolusi Fisik di Musi Rawas untuk pembelajaran sejarah kelas XI Sekolah Menengah Atas

DAFTAR PUSTAKA

- Alian. 2013. Sumatera Selatan dalam Kerangka Naegara Federal Belanda. *Jurnal Sejarah Dapunta Hiyang*, 1(1), 1-14.
- Alwasilah, S. S. 2019. Creating Your Animated Stories with Plotagon: Implementation of Project-Based Learning in Narrative Writing. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 18(12), 333-349.
- Anidar, J. 2017. Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Taujih*, 3(2), 8-16.
- Anisa, S. 2020. Analisis Gaya Belajar Visual Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV A SD Negeri Tempurejo 02. *Skripsi*. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Anita & Fety, N. 2020. The Students' Characters Analysis in Physics Learning Process. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Fisika*, 6(1), 75-80
- Annisa, R., Idris, M & Sholeh, K. 2021. Analisis Konsep Gender dalam Undang-Undang Simbur Cahaya Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. Palembang:Lakeisha.
- Arfani, L. 2016. Mengurai Hakikat Pendidikan, Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal PPKN & Hukum*, 11(2), Oktober 2016, 81-97.
- Arikunto, S. 2006. Manajemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arora, P. 2021. Pandemic-Driven Educational Research: Plotagon. *International Conference on Best Innovative Teaching Strategies*. Central University of Haryana, Mahendergarh.

- Asfar, A. M. I. T., Iqbal & Mercy, F. H. 2019. Teori Behaviorisme (Theory of Behaviorism). Researchgate, *February*, 0– 32.
- Astuti, W. 2016. Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Sejarah Pada Sekolah Menengah Atas (SMA) di Wilayah Pedesaan dan Perkotaan di Kabupaten Cilacap. *Indonesian Journal of History Education*, 4(1), 69-76
- Asyhar, R. 2012. Media Pembelajaran Sekolah Dasar. Jambi: FKIP Universitas Jambi.
- Azmi, N., Dwi, M & Rosihan Ari Yunana. 2017. Development of an Android-based Learning Media Application for Visually Impaired Students. *Indonesian Journal of Informatics Education*, 1(8), 61-68.
- Bonney, K. M. 2015. Case Study Teaching Method Improves Student Performance and Perceptions of Learning Gains. *Journal Of Microbiology & Biology Education*, 16(1), 21-28.
- Darman, R. A. 2017. Mempersiapkan Generasi Emas Indonesia Tahun 2045 Melalui Pendidikan Berkualitas. *Jurnal Edik Informatika*, 3(2), 73-87.
- Dewi, G. P.F. 2012. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash. *Skripsi*. Teknik Informatika. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ekawati, Y. N. 2018. The Implementation Of Curriculum 2013: A Case Study Of English Teachers' Experience At Sma Lab School In Indonesia. *Beltic Journal*, 1(1), 74-80.
- Eros, J., William, H & Jeffrey, M. 2020. Incorporating Musical Composition Into Secondary Instrument Techniques Courses. *Contributions to Music Education*, 45, 167-186.

- Fahrurrozi, S. K., Dwi, M & Cucuk, B. 2017. The Development of Video Learning to Deliver a Basic Algorithm Learning. *Indonesian Journal of Informatics Education*, 1(2), 49-56.
- Fatkhurrokhman, M., Suroso, M. L., Sulaeman, D. R & Ikman, N. 2018. Learning Strategies Of Productive Lesson At Vocational High School In Serang City. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 8(2), 163-172.
- Fazira, R. 2022. Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Plotagon Pada Materi Struktur Atom. Skripsi Pendidikan Kimia. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Feriandi, Y & Indrakusuma, A.H. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Macromedia Flash Pada Masa Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Siswa Kelas X. *Journal of Computer and Information Technology*, 3(1), August 2019, 7-11.
- Fitri, Y & Anike, P. 2020. Validitas Media Pembelajaran Matematika berbentuk Video Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 31-46.
- Gamez, D. Y. G & Johana, A. M. C. 2019. The Use of Plotagon to Enhance the English Writing Skill in Secondary School Students. Universidad de la Amazonia, Florencia, Colombia.
- Ghaicha, A. 2016. Theoretical Framework for Educational Assessment: A Synoptic Review. *Journal of Education and Practice*, 7(24).
- Hamiyah, N & Jauhar, M. 2019. Strategi Belajar-Mengajar Di Kelas. Jakarta: Pustakarya.
- Hapudin, H. M. S. 2021. Teori Belajar dan Pembelajaran Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Kencana.

- Haryoko, S. 2009. Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif. *Jurnal Edukasi@Elektro*, 5(1), 1-10.
- Ilham, D. 2019. Menggagas Pendidikan Nilai dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Jurnal Kependidikan*, 8(3), 109-122.
- Jihad, A & Abdul Haris. 2012. Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Kharb, P., Samanta, P. P., Jindal, M & Singh, V. 2013. The Learning Styles and the Preferred Teaching-Learning Strategies of First Year Medical Students. *Journal Of Clinical & Diagnostic Research*, 7(6), 1089-1092.
- Khoeron. 2014. Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Produktif di SMK Negeri 8 Kota Bandung.
- Kosilah & Septian. 2020. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6), November 2020.
- Laili, N & Murni, W. 2018. The Consistency Of Textbook “Pathway To English For Sma/Ma Grade X” With The 2013 Curriculum. *Journal of English Language Teaching*, 7(1), 92-103.
- Marselina, V & Ali, M. 2019. Pengembangan Buku Digital Interaktif Matematika Pada Materi Geometri. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 196-207.
- Maulina, Ilham, M & Fansury, A. H. 2022. Review Of Related Literature On Research Methods Applied In Teaching Grammar Using Educational Technology. *Klasikal: Journal of Education, Language Teaching and Science*, 4(1), 1-18.
- Mohd, C. K. N. C. K & Faaizah, S. 2015. Personalized Learning Environment: Alpha Testing, Beta Testing & User Acceptance Test. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 195, 837-843.

- Montrieux, H., Tammy R. V., Schellens, T & Marez, L. D. 2015. Teaching and Learning with Mobile Technology: A Qualitative Explorative Study about the Introduction of Tablet Devices in Secondary Education. *Plos One Collection Citien As Complex Systems*, 10(12).
- Nasution, W. N. 2017. Perencanaan Pembelajaran: Pengertian, Tujuan dan Prosedur. *ITTIHAD*, 1(2), Juli-Desember 2017, 185-195.
- Nopansyah, P., Alian., & Farida. 2019. Peranan Perwira Gyugun dalam Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia di Palembang Pada Masa Revolusi Fisik (1945-1949). *Pusat Inovasi Pembelajaran Unsri*. Universitas Sriwijaya. 60-74.
- Novelti. 2021. Implikasi Aliran Psikologis Kognitif Dalam Proses Belajar dan Pembelajaran. Padang: FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.
- Pahlevi, M. R., Syafruddin, Y., & Alian. (2020). Peran Kabupaten Lahat Dalam Revolusi Fisik Di Sumatera Selatan Tahun 1947-1949. *Journal of Indonesia History*, 9(2), 167-177.
- Permana, R. Y. 2020. Pemerintah Darurat Republik Indonesia (PDRI) : Suatu Strategi Mempertahankan Kemerdekaan Republik Indonesia Tahun 1948-1949. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora*, 4(2), 82-91.
- Purba, M. 2016. Rancang Bangun Pengolahan Data Penggajian Pada Lembaga Akuntansi Manajemen Informatika (LAMI) Komputer. *Jurnal Informatika*, 2(2), Juli-Desember 2016, 23-32.
- Putri, A. I. V., Kuswandi, D., & Susilaningsih. (2020). Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air Untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 377–387.
- Putrayasa, I.B. 2013. Landasan Pembelajaran. Bali: Undiksha Press.

- Rejeki, M. D. 2022. Pemanfaatan Animasi Plotagon Untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(1), 64-70.
- Rohani. 2019. Media Pembelajaran. Medan: FTK UIN Sumatera Utara.
- Rokhman, H., LR. R. S., & Hudaidah 2018. Pengembangan Modul Pembelajaran Sejarah Berbasis Nilai Religius di Madrasah Aliyah Negeri 1 Palembang. *Criksetra*, 7(2), 1-13.
- Safrianti, S. D. 2017. Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, dan Kinestetik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS Program Unggulan Di MAN 1 Kota Malang. Skripsi. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Salama, F. S. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Cerita Animasi Berbantuan *Lectora Inspire* dan *Plotagon* Pada Sub Pokok Bahasa Perbandingan Senilai Dan Berbalik Nilai. *Skripsi*. Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Jember.
- Saleh, S. 2016. Peran Lembaga Pendidikan dalam Membentuk Karakter Bangsa. Seminar Nasional. Administrasi Perkantoran, Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Makassar.
- Salma, K. N., Machmudah, U & Nurhidayati. 2021. Development of Listening Skills Materials Using Plotagon Story Application Multimedia. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 644, 70-75.
- Simatupang, H. 2019. Strategi Belajar Mengajar Abad Ke-21. Surabaya: Cipta Media Edukasi.
- Subakti, H., *et al.* 2021. Inovasi Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- SUBKOSS, T. P. S. P. 2002. Sejarah dan Peranan SUBKOSS dalam Perjuangan Rakyat Sumbagsel (1945-1950). In Provinsi Sumatra Selatan: Dewan

Harian Daerah Badan Penggerak Pembudayaan Jiwa, semangat dan Nilai-Nilai Kejuangan. CV. Komring Jaya.

- Sugrah, N. 2019. Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), September 2019, 121-138.
- Sulfemi, W. B & Nurhasanah. 2018. Penggunaan Metode Demokrasi dan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendas Mahakam*, 3 (2), 151-158.
- Suryana, E., Marni, P. A & Kasinyo, H. Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070-2080.
- Susetyo, B & Ravico. 2021. Kota Lubuklinggau Dalam Kurun Waktu 1825-1948. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 10(1), 14-29.
- Susilo, A & Sarkowi. 2021. Sejarah Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia di Lubuklinggau Tahun 1947-1949. *DIAKRONIKA*, 21(2), 169-185.
- Sutriyono, S., Ismet & Wiyono, K. 2022. Efektivitas Model Blended Learning berbasis Media Microsoft Teams pada Materi Elastisitas untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisik*, 6(1), 36-44.
- Syahbudin, E. 2021. Efektivitas Video Animasi Berbasis Aplikasi Plotagon Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Mts Wahid Hasyim Dau Malang. Skripsi. Pendidikan Bahasa Arab. Fakultas Agama Islam. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Tafonao, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), Juli 2018, 103-114.

- Tong, D. H., Bui, P. U & Lu, K. N. 2022. The Effectiveness Of Blended Learning On Students' Academic Achievement, Self-Study Skills And Learning Attitudes: A Quasi-Experiment Study In Teaching The Conventions For Coordinates In The Plane. *Heliyon*, 8, 1-14.
- Utami, S.R. 2018. Revolusi Kemerdekaan Indonesia 1945-1949. Pontianak: Derwati Press.
- Widana, I.K., Dewi, G.A.O.C & Suryasa, W. 2020. Ergonomics approach to improve student concentration on learning process of professional ethics. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems*, 12(7), 429- 445.
- Widayanti, F. D. 2013. Pentingnya Mengetahui Gaya Belajar Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas. *Erudio*, 2(1), 7-20.
- Woollard, J. 2010. *Psychology for the Classroom: Behaviorism*. London: Routledge Taylor & francis grup.
- Yaumi, M. 2017. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Yusuf, S., Adhitya, R.A & Muhammad, R.P. 2020. *Perjuangan Rakyat Musi Rawas Pada Masa Revolusi Fisik (1947-1949)*. Palembang: Bening Media Publishing.