

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS CAPCUT  
“MASUKNYA ISLAM DI PONOROGO DAN AKULTURASI BUDAYA”  
UNTUK SISWA KELAS X SMAN 1 BADEGAN**

Rendi Miftahudin Fahmi<sup>1</sup>, Najib Jauhari<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

Alamat e-mail : [rendi.miftahudin.2007316@students.um.ac.id](mailto:rendi.miftahudin.2007316@students.um.ac.id)<sup>1</sup>,

[najib.jauhari.fis@um.ac.id](mailto:najib.jauhari.fis@um.ac.id)<sup>2</sup>

**ABSTRACT**

*The rapid development of this technology affects the quality of education in schools, especially in learning. Through available facilities such as smartphones, networks, projectors, and so on, teachers and students can collaborate learning activities with technology to create a climate of learning. teachers and students can collaborate learning activities with technology in order to create an effective learning climate. learning climate that is effective, efficient, and conducive learning climate. The lack of utilization of history learning media in class X SMAN 1 Badegan which is only limited to Power Point and PDF media, this is what encourages the use of history learning media. and PDF media, this is what encourages the conduct of this research. This research by developing learning media in the form of motion graphic videos based CapCut with the local history material of the entry of Islam in Ponorogo in the 15th century and the development of cultural acculturation in Ponorogo. The research method uses the Research and Development model of Sugiyono. The results of this study show that motion graphic videos as a history learning media has the potential to be applied. With a percentage of 92% for material experts and 80% for media experts. For media testing of students on a small group scale gets a percentage of 83% and for the large group 81%. From the results and validity test the motion graphic video learning media based on CapCut with material on the local history of the entry of Islam in Ponorogo in the 15th century and the development of cultural acculturation has the potential to be applied in learning history class X SMAN 1 Badegan.*

*Keywords: Learning Media, Motion Graphic Video, Local History, Cultural Acculturation*

**ABSTRAK**

Semakin pesatnya perkembangan teknologi ini berpengaruh terhadap mutu pendidikan di sekolah, khususnya dalam pembelajaran. Melalui fasilitas yang tersedia seperti smartphone, jaringan, proyektor, dan sebagainya guru dan murid dapat mengkolaborasikan kegiatan pembelajaran dengan teknologi agar tercipta iklim pembelajaran yang efektif, efisien, dan kondusif. Minimnya pemanfaatan media pembelajaran sejarah di kelas X SMAN 1 Badegan yang hanya terbatas

pada media Power Point dan PDF, hal ini yang mendorong dilakukannya penelitian ini dengan dikembangkan media pembelajaran berupa video *motion graphic* berbasis CapCut dengan materi sejarah lokal masuknya Islam di Ponorogo pada abad ke-15 dan perkembangan akulturasi budaya. Metode penelitian menggunakan Research and Development model Sugiyono. Hasil dari kajian ini menunjukkan bahwa video *motion graphic* sebagai media pembelajaran sejarah memiliki potensi untuk diterapkan. Dengan presentase 92% ahli materi dan 80% untuk ahli media. Untuk pengujian media terhadap peserta didik dalam skala kelompok kecil mendapatkan persentase 83% dan untuk kelompok besarnya 81%. Dari hasil dan uji validitas tersebut maka media pembelajaran video motion graphic berbasis CapCut dengan materi sejarah lokal masuknya Islam di Ponorogo pada abad ke-15 dan perkembangan akulturasi budaya berpotensi untuk diaplikasikan dalam pembelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Badegan.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Video Motion Graphic, Sejarah Lokal, Akulturasi Budaya

### **A. Pendahuluan**

Era globalisasi menunjukkan perkembangan teknologi dan pendidikan yang sangat cepat. Perkembangan ini mempengaruhi pendidikan, khususnya pendidikan sejarah. Perkembangan teknologi yang pesat dapat memengaruhi cara belajar dan proses pembelajaran. Pembelajaran memiliki peranan yang sangat vital karena merupakan bagian integral dari perkembangan sebuah bangsa. Dalam konteks pembelajaran sejarah, ini bukan hanya soal pertukaran ide, tetapi juga proses penting dalam membantu siswa memahami identitas, karakter, dan kepribadian bangsa melalui pemahaman terhadap peristiwa-peristiwa masa lalu (Prasetyo, 2017).

Saat ini pembelajaran sejarah umumnya masih menerapkan metode tradisional di dalam kelas yang cenderung bersifat behavioristik bisa juga bersifat strukturalistik. Pembelajaran

konvensional menyebabkan siswa sekedar mengikuti prosedur dan mengetahui peristiwa sejarah tanpa proses pemikiran mendalam. Pendekatan yang berfokus pada psikologi perilaku juga strukturalisme ini lebih berfokus pada penghafalan serta latihan berulang, dimana tidak cukup memadai untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi pekerjaan profesional di masa depan. (Subakti dalam Andarwati, 2019).

Pembelajaran sejarah perlu bersifat inovatif dengan mengadaptasi model yang menyenangkan, serta pengaplikasian sarana teknologi pada kegiatan belajar di ruang kelas. siswa cenderung lebih antusias dalam belajar apabila model pembelajaran disesuaikan dengan minat dan kebutuhan mereka. Keluhan guru mengenai kurangnya fokus peserta didik dalam pembelajaran bisa diminimalkan. Namun, banyak guru yang enggan

mengubah cara mengajar sejarah secara konvensional karena keterbatasannya jaringan internet di lingkungan sekolah untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi informasi (Andarwati, 2019). Jika guru terus menggunakan paradigma pengajaran konvensional dalam pembelajaran sejarah di dalam kelas, maka pembaruan kurikulum apapun, seberapa canggih sekalipun, tidak akan berarti. Pembelajaran pada sejarah bakal terasa membosankan dan tidak mengugah minat belajar siswa, juga dapat mengancam mentalitas generasi penerus yang kurang memahami kepribadian bangsanya, serta menjadikan mereka rentan terhadap pengaruh imperialisme budaya bangsa lain.

Fasilitas sekolah SMAN 1 Badegan diantaranya sudah tersedia proyektor sebagai alat penunjang pembelajaran dan penyalur materi media pembelajaran yang ingin disampaikan guru kepada murid. Sedang dari siswa sendiri sudah dibolehkan membawa *smartphone* di lingkungan sekolah. Hal ini juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas karena *smartphone* bisa menunjang pengaplikasian media pembelajaran di kelas. Di sekolah juga tersedia sarana jaringan wifi untuk mengakses media yang ingin diaplikasikan untuk guru.

Semua siswa SMAN 1 Badegan sudah memegang *Smartphone*, hal ini yang menyebabkan banyak informasi yang tersebar luas dan mudah

diakses. Tanpa kita sadari dalam transfer informasi ini menggunakan media yang berbasis video seperti Tiktok, Instagram, dll. Hal inilah yang melatarbelakangi banyak siswa yang menyukai media video karena simpel dan penjelasannya menarik. Berdasarkan hasil wawancara, kelas X IPS 2 dan 3 yang memiliki minat paling tinggi terhadap media video. Pada tanggal 6 November 2024 peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap beberapa peserta didik terkait dengan permasalahan yang dihadapi saat pembelajaran. Dari observasi dan wawancara peneliti terhadap dua kelas X IPS 2 dan X IPS 3 ditemukan permasalahan terkait dengan masalah minat belajar siswa. Pada tanggal 11 November 2014 peneliti menyebarkan angket didapati persentase nilai rata-rata lebih tinggi kelas X IPS 2 dengan 74% dari pada X IPS 3 yang hanya 62%. Maka peneliti berfokus pada kelas X IPS 3 SMA negeri 1 Badegan.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Safira Nada Anthaya dan Ika Asti Astuti dalam artikel "Animasi Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar" didapatkan nilai yang cukup baik dengan presentase sangat baik diangka 68,75%, baik 27,5%, dan 3,75% untuk cukup. perbedaan dari penelitian ini yaitu dari segi isi konten yang membahas mengenai sajarah lokal dan tampilan media yang ingin dikembangkan. (Astuti

dan Athaya, 2023).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Adhalia dkk (2022) dari uji kelayakan media kepada siswa, respon siswa terhadap video pembelajaran motion graphic menunjukkan hasil 100% dengan kriteria sangat layak, yang berarti media pembelajaran ini cocok digunakan untuk materi Bangun Datar pada Kelas IV SD. Berdasarkan persentase itu, bisa disimpulkan bahwa penggunaan media video motion graphic ini sangat efektif dalam menarik minat siswa. Perbedaan penelitian ini terletak pada platform media yang digunakan penelitian terdahulu menggunakan Kinemaster sedangkan penelitian ini menggunakan CapCut. Menurut peneliti CapCut lebih banyak fitur animasi, efek, dan ada fitur baru yaitu hapus background secara otomatis. Selain itu juga ada fitur yang memudahkan pengguna pengaplikasian keyframe dan overlay yang sangat simpel (Adhalia dkk, 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh Mariyani Harahap dan Sujarwo dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Motion Graphic 2d Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi "Mengenal Jenis Hewan" kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 11 Rantau Selatan mayoritas siswa tertarik dengan Media Motion Graphic" dengan presentase 91.4% sangat layak dan dapat meningkatkan antusias siswa. Penelitian ini berbeda dengan penelitian terdahulu yang ditulis oleh harahap dan sujarwo (2024) dimana

konten yang dibahas dalam video berbeda juga aplikasi yang digunakan berbeda (Harahap dan Sujarwo, 2024).

Berdasarkan penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video motion graphic mempunyai potensi besar sebagai sarana penunjang minat belajar di kelas X SMAN 1 Badegan pada materi Perkembangan Islam di Ponorogo pada abad ke-15 dan akulturasi budaya. Berdasarkan kesimpulan tersebut, peneliti kemudian merancang penelitian dengan judul (Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Capcut "Masuknya Islam Di Ponorogo dan Akulturasi Budaya" Untuk Siswa Kelas X Sman 1 Badegan). Peneliti memilih materi pada Fase E yang mencakup " Sejarah Peradaban Islam" Capaian Pembelajaran dalam penelitian ini meliputi kemampuan peserta didik untuk menganalisis sejarah kedatangan Islam di Nusantara, penyebaran agama islam oleh tokoh ulama, dan perkembangan kesultanan di Indonesia, dengan menggunakan modul ajar sebagai acuan media pembelajaran.

Motion graphics merupakan jenis animasi yang mengombinasikan berbagai bentuk yang dikoreografikan dengan efek-efek khusus untuk menghasilkan visual yang menarik. Hal ini memungkinkan penyampaian dan pembelajaran tata bahasa secara ekspresif dan memikat (Carra et al, 2019). Media alternatif video motion graphic ini saat digunakan pada

pembelajaran sejarah terbukti sesuai, baik dari aspek media ataupun materi, pengaplikasian media animasi motion graphic terbukti efektif pada saat pembelajaran. Siswa memberikan respons positif terhadap pemanfaatan media tersebut, serta menunjukkan partisipasi aktif yang sangat baik selama pembelajaran sejarah Indonesia. (Amali et al, 2020).

## **B. Metode Penelitian**

Perancangan media pembelajaran dalam bentuk Video Motion Graphic berbasis CapCut ini mengadopsi metode penelitian Research and Development (R&D) yang dipaparkan oleh Sugiyono (2016). Dalam Proses pengembangan ini melibatkan beberapa tahap, yaitu: (1) Analisis potensi dan masalah, yang bertujuan untuk menilai kemampuan yang dapat dikembangkan serta mengidentifikasi masalah yang perlu diselesaikan di SMAN 1 Badegan; (2) Data dikumpulkan melalui observasi langsung di lapangan dan wawancara dengan guru serta siswa kelas X di SMA Negeri 1 Badegan.; (3) Desain produk, yang mencakup pengembangan materi dan desain visual untuk Video Motion Graphic; (4) Validasi desain, yang dilakukan dengan melibatkan validator ahli materi dan ahli media, serta merancang instrumen penilaian kelayakan. (5) Revisi desain dilakukan berdasarkan hasil evaluasi, dengan memperbaiki kekurangan yang ditemukan untuk

menghasilkan desain yang lebih layak; (6) Uji coba produk bertujuan untuk menilai efektivitas media pembelajaran melalui uji coba pada kelompok kecil yang melibatkan 8 siswa kelas X IPS 3 SMAN 1 Badegan; (7) Revisi produk dilakukan apabila ditemukan kendala selama uji coba, dengan memanfaatkan kritik yang diberikan untuk memperbaiki produk; (8) Uji coba pemakaian dilakukan untuk menentukan kelayakan dan efisiensi Video Motion Graphic sebagai media pembelajaran; (9) Revisi produk kembali dilakukan jika masih terdapat kesalahan teknis atau prosedur yang terlewat selama uji coba pemakaian; (10) Produksi massal dilakukan agar Video Motion Graphic dapat dimanfaatkan secara keseluruhan pada pembelajaran sejarah di SMAN 1 Badegan, Sesuai dengan temuan analisis terkait potensi dan permasalahan yang ada di sekolah tersebut.

Berdasarkan pendapat Sugiyono Analisis minat belajar siswa dilakukan dengan menghitung rata-rata dan merujuk pada kategori pencapaian minat belajar. Untuk itu, digunakan rumus persentase berdasarkan Skala Likert menurut Sugiyono di mana variabel yang diukur diuraikan menjadi indikator-indikator spesifik. Indikator-indikator ini selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk merancang item-item instrumen dalam bentuk pernyataan. (Ong dan Pambudi, 2014). Kategori pencapaian nilai mengacu pada pendapat Sudijono (Hanafiah, 2018) :

**Tabel 1. Interpretasi Nilai %**

Tingkat Persentase	Tingkat Minat Belajar
81-100%	Sangat Tinggi
61-80%	Tinggi
41-60%	Sedang
21-40%	Kurang
0-20%	Sangat Kurang

**Tabel 2. Persentase Kriteria Validitas**

Tingkat Persentase	Tingkat Kevalidan	Kualifikasi
81-100%	Sangat Valid	Sangat Setuju
61-80%	Valid	Setuju
41-60%	Cukup Valid	Cukup Setuju
21-40%	Kurang Valid	Tidak Setuju
1-20%	Tidak Valid	Sangat Tidak setuju

**Tabel 3. Persentase Kriteria Kelayakan**

Tingkat Persentase	Tingkat Kelayakan	Kualifikasi
81-100%	Sangat Layak	Sangat Setuju
61-80%	Layak	Setuju
41-60%	Cukup Layak	Cukup Setuju
21-40%	Kurang Layak	Tidak Setuju
1-20%	Tidak Layak	Sangat Tidak Setuju

$$P = \frac{\chi}{\chi^1} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Persentase yang dicari  
 $\chi$  : Jumlah skor jawaban Responden  
 $\chi^1$  : Jumlah skor ideal 100% : Konstanta

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### Materi Pembelajaran Sejarah Lokal Masuknya Islam di Pranaraga Pada Abad Ke-15 dan Akulturasi Budaya.

Pranaraga merupakan salah satu kabupaten yang terdapat di Jawa Timur. Pranaraga/Ponorogo memiliki sejarah yang panjang dari sejak masa Hindu-Budha hingga masuknya islam ke wilayah ini. Sebelum tahun 1486, wilayah Ponorogo memiliki sebutan Wengker. "Wengkon kang angker". Selain itu, Wengker juga disebut sebagai Bantarangin, yaitu sebuah tempat yang berangin (Nurdianto, 2018). Namun, setelah kedatangan Bathara Katong pada tahun 1486 nama wilayah ini berubah. Daerah ini diberi nama Pramanaraga yang berasal dari kata *pramana* yaitu penyatuan sumber cahaya yang berpengaruh dalam menerangi kehidupan manusia, serta *raga* yang berarti tubuh. Kata Pramanaraga lambat laun berubah menjadi Ponorogo. *Pono* artinya cerdas dan pengertian, sedangkan *rogo* artinya badan. Sehingga Ponorogo mempunyai makna mawas diri dan berani bertanggung jawab (Purwowijoyo, 1914).



(Sumber: Historical Atlas of Indonesia)

**Gambar 1.** Peta Kerajaan Mataram Kuno

**1. Sejarah Singkat Kerajaan Wengker dan Kedatangan Bathara Katong**

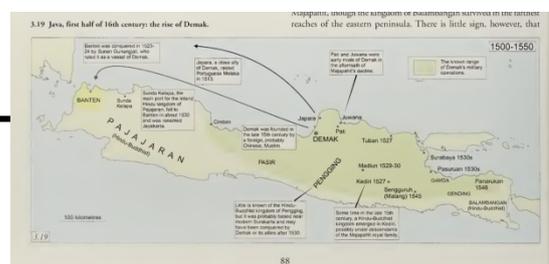
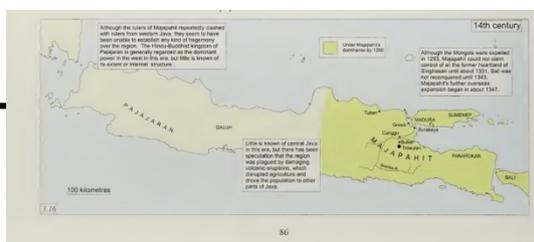
Kerajaan Wengker didirikan oleh seorang pendatang dari Jawa Tengah bernama Ketut Wijaya pada abad ke-10. Kedatangan Ketut Wijaya ke Jawa Timur bersamaan dengan Mpu Sindok, ketika memindahkan kerajaan Mataram Kuno dari Jawa Tengah. Ketut Wijaya beserta rombongannya berjalan lewat sebelah kerajaan hingga sampai di timur Gunung Lawu. Di tempat itulah ia menetap dan kemudian mendirikan kerajaan Wengker. Nama Wengker berasal dari ungkapan Jawa, wewengkon kang angker, yang berarti tempat yang angker.

Purwowijoyo (1914) berpendapat bahwa letak kerajaan ini berada di perbatasan Desa Kadipaten dengan Desa Setono. Wilayah kerajaan Wengker sebelah utara meliputi Gunung Kendeng sampai Gunung Pandan, sebelah timur kerajaan meliputi Gunung Wilis sampai Laut Selatan, hingga Gunung Lawu.

(Sumber: Historical Atlas of Indonesia)

**Gambar 2.** Peta Kerajaan Majapahit Informasi tentang sejarah daerah Wengker pada zaman Hindu-Budha sangat terbatas. Menurut Kitab Nagarakertagama, Wengker adalah salah satu kerajaan bawahan Majapahit yang memiliki autonomi kerajaan yang tinggi. Ini menunjukkan bahwa Wengker memainkan peran penting dalam politik Majapahit, tetapi tidak banyak yang diketahui tentang peran tersebut.

Setelah pemerintahan pusat Majapahit melemah, banyak daerah-daerah yang memerdekakan diri seperti Demak, Jepara, Tuban, Gresik, Surabaya dan sebagainya.. Kerajaan-kerajaan kecil pesisir Jawa dapat berkembang menjadi kerajaan besar, salah satunya adalah Demak. Ketika diperintah oleh Raden Patah sekitar awal XVI, Demak dapat menguasai kota-kota pesisir yang lain seperti Lasem, Tuban, Gresik, dan Sedayu. Raden Patah diakui sebagai pemimpin kota-kota dagang pesisir dengan gelar Sultan. Dari Demak agama islam disebarkan keseluruh jawa.



(Sumber: Historical Atlas of Indonesia)

**Gambar 3.** Peta Kesultanan Demak

Raden Patah merupakan seorang putra dari Raja Majapahit (Brawijaya V) dari selir Champa (Kartodirjo, 1987). Brawijaya V memberikan wilayah Demak kepada Raden Patah sebagai tempat *Kalungguhan*. Selain Raden Patah, Raja Brawijaya V juga memiliki anak dari selir Bagelen (Purworejo, Jawa Tengah), yang bernama Lembu Kanigoro, Joko Piturun, atau Raden Katong. Setelah Majapahit runtuh, Raden Katong, yang telah masuk Islam bergabung dengan saudara tuanya di Demak, kemudian diberi tugas membangun tanah di bekas wilayah Wengker, atau sekarang dikenal sebagai kota Ponorogo. (Dwijayanto dkk, 2018).

Versi sejarah yang lain mengatakan bahwa Raden Katong diberi perintah oleh Raja Brawijaya untuk mendatangkan Demang Surukubeng bernama Ketut Suryongalam yang terindikasi melakukan pembangkangan terhadap Majapahit. Perintah tersebut juga menjadi kesempatan bagi Raden Katong untuk menyebarkan ajaran Islam di wilayah Wengker.

(Sumber: Stibbe dan Graaff, 1935)

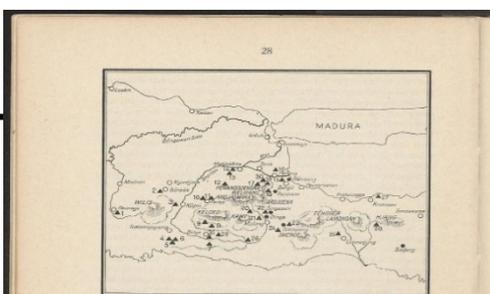
**Gambar 4.** Peta  
KekuasaanMajapahit,

**2. Proses Islamisasi di Ponorogo**

Penyebaran Islam di Ponorogo terjadi kisaran tahun 1486 M. Adapun pelopornya ialah Raden Batoro Katong. Misi kedatangan Bathara Katong di Ponorogo yang pertama untuk mengingatkan Demang Suryongalam atau Ki Ageng Kutu yang mana ia telah menunjukkan indikasi pembangkangan pada Majapahit. Kedua, menjalankan amanah dari Raden Patah guna melakukan perluasan ajaran Islam di Wengker.

Pada proses islamisasi di Ponorogo terdapat dua kubu yang berseberangan. yang pertama kubu masyarakat yang merespon buruk terhadap kedatangan Islam. Kubu ini merupakan pengikut Ki Ageng Kutu. Sebaliknya, sambutan hangat ditunjukkan oleh masyarakat desa Mirah yang sejak dulu sudah mengetahui Islam, tetapi hanya berani beribadah secara sembunyi-sembunyi.

Rencana Islamisasi Bumi Wengker dimusyawarahkan oleh Raden Bathara Katong ditemani Kyai Ageng Mirah dan Patih Selo Aji. Beberapa langkah yang diputuskan



diantaranya: memetakan kekuatan Ki Ageng Kutu, menemui Ki Ageng Kutu dan menyampaikan langsung maksud tujuan mereka. Karena proses negosiasi tidak berhasil maka peperangan tidak dapat terelakkan yang berujung pasukan Batoro Katong mengalami kegagalan

Strategi kembali disusun, evaluasi akan kesalahan sebelumnya berusaha diminimalisir oleh Batoro Katong. Secara singkat Bathara Katong menikahi putri Ki Ageng Kutu yang bernama Niken Gandini. Setelah menikah Bathara Katong mengambil pusaka Koro Weleng milik Ki Ageng Kutu. Pusaka tersebut digunakan untuk berperang dan dapat berhasil membunuh Ki Ageng Kutu (Novitasari, 2022). Akhirnya perlawanan Ki Ageng Kutu, para lurah dan Warok yang dulunya menentang Islam beralih menyambut dan mendukung sistem pemerintahan baru.

Perkembangan Islam di Ponorogo terus berlangsung hingga mencapai puncaknya pada abad 18 dengan berdirinya Pondok Pesantren Gebang Tinatar Tegalsari oleh Kyai Ageng Muhammad Besari. Pesantren Tegalsari di Ponorogo yang berdiri tahun 1710 M merupakan pondok tertua di Jawa Timur (Sayono, 2005). Pondok pesantren Tegalsari menjadi cikal bakal berdirinya salah satu lembaga pendidikan terkemuka di Indonesia (Fuad, 2019). Banyak para Kyai yang mempunyai riwayat pernah belajar ke pesantren Tegalsari. seperti KH Abdul Mannan pendiri Pesantren Tremas Pacitan, Kyai Jamaluddin pendiri Pesantren

Gontor, R. Ronggowarsito (Pujangga Jawa), Bahkan Sunan Pakubuwana II pernah nyantri di Tegalsari pada saat Geger Pecinan terjadi (Subekti et al, 2024). Masa keemasan dari pesantren Tegalsari terjadi di era kepemimpinan generasi ke-3 yaitu Kyai Hasan Besari. Beberapa dzuriyah Pesantren Tegalsari juga menjadi tokoh penting diantaranya Tjokronegoro (Bupati Ponorogo), Tjokroaminoto (Tokoh Sarekat Islam & guru Soekarno).

Kyai Ageng Muhammad Besari memberikan kontribusi yang signifikan untuk proses akulturasi budaya dengan islam. Memasukkan ajaran Islam ke dalam tradisi dan budaya Jawa mempercepat proses Islamisasi masyarakat Jawa. Seni dan kebudayaan digunakan sebagai "melting pot" antara budaya Islam dan Jawa. (Fuad, 2019).

## **Akulturasi Islam Dalam Kesenian**

### **1. Reog Ponorogo**



(sumber: Pribadi)

#### **Gambar 5.** Penari Reog

Reog merupakan kesenian yang lahir di Ponorogo dan telah menjadi ikon dari daerah tersebut. terdapat empat versi sejarah kemunculan Reog, diantaranya adalah versi Surukubeng (Maulana et al, 2024). Munculnya Kesenian Reog Ponorogo

ini merupakan wujud ekspresi sindiran dari Ki Ageng Kutu Suryongalam kepada Raja Majapahit yaitu Brawijaya V. sindiran tersebut ditujukan atas tindakan dari sang raja yang belum melakukan tugas-tugas kerajaan dengan adil, tertib, dan memadam karena masih dipengaruhi oleh sang permaisuri. pada masa tersebut kegiatan seperti mengkritik kerajaan masih menjadi hal yang tabu, alhasil Ki Ageng Kutu menggunakan metode sindiran secara halus.

Melihat keadaan seperti ini Ki Ketut Suryongalam memutuskan pergi dan tujuannya adalah ke Kadipaten Wengker karena disana sudah terdapat masyarakat yang menganut HinduBudha. Disinilah Ki Ketut mendirikan perguruan agama Budha dan ilmu kanuragan. Dengan kesabarannya Ki Ketut berhasil mengumpulkan murid yang jadug atau sakti-sakti. Murid-muridnya tersebut yang kemudian dinamakan "Warok".

Sebagai wujud sindiran Ki Ageng Kutu menciptakan topeng Kepala Singa yang merupakan perwujudan Raja Majapahit (Sang Prabu Brawijaya V) yang berwibawa dan siapapun tunduk pada beliau. Burung Merak, adalah peragaan dari perwujudan permaisuri sang Raja yang cantik rupawan sehingga dapat melumpuhkan sang Raja. Burung Merak diatas kepala Singa, adalah gambaran dari sang Raja yang kalah dengan permaisurinya. Jathilan (wanita naik kuda), bermakna prajurit-prajurit majapahit yang hilang kepahlawanannya sehingga

pekerjaannya suka bersolek gerak geriknya seperti gadis dan goyang pinggulnya mengobarkan nafsu para murid sang guru (Maulana et al, 2024).

Reog Ponorogo telah mengalami dinamika di dalam perkembangannya. Ketika Bathara Katong berhasil menguasai Ponorogo dan berhasil menyebarkan islam ke wilayah ini, Reog tidak serta merta dihilangkan. Reog masih tetap dilestarikan dengan dimasukkannya unsur-unsur islam ke dalam kesenian tersebut. Jejak islamisasi Reog diantaranya adalah penggantungan *Merjan* atau tasbih pada paruh burung merak, memunculkan tokoh Kelana Sewandana sebagai perwujudan Bathara Katong, alur cerita Reog yang menampilkan lakon Kelana Wuyung yang dianggap sebagai bentuk pengaburan atas sindiran yang dilakukan Ki Ageng Kutu kepada Majapahit, beberapa syair lagu pengiring dan senggau'an berisi syair islam-Jawa (Maulana et al, 2024). Namun, Reog tidak bisa dikatakan telah mengalami islamisasi secara penuh. Dalam penampilannya Reog masih menggunakan mantra-mantra yang merupakan tradisi Tantrayana. Selain itu juga masih menyediakan berbagai *ubarampe* atau sesaji seperti menyan, wedang kopi pahitan, wedang gula asem, wedang kembang telon, kembang kanthil, rokok, parem, sega kokoh dan lainnya (Oktyawan, 2014).

## 2. PAKAIAN ADAT PONOROGO "PENADON"

Selain ber-akulturasi dengan Islam, kesenian Ponorogo juga mengalami akulturasi dengan kebudayaan lain. Salah satunya adalah Madura. Akulturasi antara Ponorogo dengan Madura terletak pada pakaian adat. Pakaian adat Ponorogo yang bernama *Penadon* memiliki kesamaan dengan pakaian adat Madura yang bernama *Pesa'an*. Akulturasi sangat mungkin terjadi karena hubungan antara Ponorogo dengan Madura sudah terjalin sejak lama bahkan sejak awal Ponorogo berdiri (Sucahyo et al, 2024). Purwowijoyo (1914) mengatakan bahwa terdapat empat golongan awal yang menempati wilayah Ponorogo, salah satunya adalah Madura (Purwowijoyo, 1914).

Sumber historiografi "Babad Ponorogo" mengatakan bahwa Ponorogo memiliki hubungan dekat dengan Madura. Babad Ponorogo menjelaskan tentang hubungan persaudaraan antara Bathara Katong dengan penguasa Sumenep yang bernama Joko Thole yang merupakan sama-sama keturunan Raja Majapahit. Sejarah tentang Joko Thole tercantum dalam "Babad Songgenep" yang berisi tentang sejarah asal muasal Sumenep. Babad tersebut menuliskan bahwa Joko Thole berasal dari wilayah pusat Kerajaan Majapahit. Joko Thole yang berasal dari Majapahit diperkuat dengan adanya pernyataan dalam "Babad Tanah Jawi" bahwa terdapat perpindahan orang-orang Majapahit ke berbagai daerah di Madura salah satunya di Sumenep (Santosa, 1979). Interaksi antara Ponorogo dengan

Madura juga diceritakan dalam "Babad Mataram", dimana Amangkurat II meminta bantuan kepada Bupati Ponorogo untuk memberantas pasukan Trunojoyo (Kartodirjo, 1987).



(Sumber: Purwandono, 2019)

**Gambar 6.** Pakaian Adat Ponorogo



(Sumber: Wicaksono, 2023)

**Gambar 7.** Pakaian Adat Madura

Berdasarkan gambar 6 dan 7 dapat disimpulkan bahwa adanya kemungkinan terjadi akulturasi kebudayaan antara Ponorogo dengan Madura di bidang pakaian adat. Kedua pakaian adat memiliki banyak persamaan seperti memiliki warna pakaian yang sama yakni hitam, model pakaian yang longgar/*oversize*, pakaian bagian tengah dibuka. Namun *Penadon* dan *Pesa'an* juga memiliki perbedaan, diantaranya :

- a. Ikat Kepala : Madura menggunakan blangkon tradisional Jawa Timur bercorak batik, sedangkan Ponorogo

- menggunakan udeng berwarna gelap.
- b. Pakaian atasan : Pesa'an berwarna hitam dan berkain tipis, Penadon berwarna hitam dengan pinggiran dan lipatan berwarna merah serta berkain tebal.
  - c. Kaos Daleman: Pesa'an bergaris merah putih atau hitam putih. Penadon awalnya juga bergaris lorek merah putih atau hitam putih. Namun dengan terbitnya buku pedoman dasar kesenian Reog Ponorogo berubah menjadi putih polos.
  - d. Sabuk: Pesa'an menggunakan sabuk haji berwarna hijau berbahan kain. Penadon menggunakan Othok/Kolor berbahan kulit binatang.
  - e. Celana: Memiliki nama yang sama yakni komboran dengan ukuran yang sangat longgar. Perbedaannya adalah komboran Ponorogo memiliki gari-garis merah di dalamnya (Sucahyo et al, 2024).

### **Akulturasasi Islam Dalam Bangunan**

Masjid Jami' Tegalsari merupakan salah satu masjid tertua di Kabupaten Ponorogo. Masjid ini didirikan bersamaan dengan pendirian Pondok Pesantren Gebang Tinatar oleh Kyai Ageng Muhammad Besari pada tahun 1700 an Masehi. Namun, masjid yang tampak sekarang bukanlah masjid yang didirikan oleh Kyai Ageng Muhammad Besari, melainkan sebuah masjid baru yang didirikan oleh Kyai Ilyas dengan tidak mengubah langgam masjid seperti

sebelumnya. Arsitektur masjid Jami' Tegalsari mempunyai prototipe yang sama dengan arsitektur masjid-masjid kuno lainnya di Nusantara. Denah atau lanskap masjid tradisional Jawa meliputi ruang utama, berbahan kayu, atapnya berbentuk tumpang, pawastren (tempat sholat putri), serambi, mustoko, makam dan tempat wudhu (Kusyanto, 2020). Unsur-unsur masjid tradisional tersebut dapat ditemukan di masjid Jami' Tegalsari berupa atap bertumpang tiga, mustoko berupa tempayan yang di tengkurapkan, mihrab, mimbar, ruangan utama, serambi, pawastren di sebelah utara, makam di sebelah barat masjid, batu bancik di depan pintu masuk, dan tempat wudhu yang berada di selatan dan utara masjid.

#### **1. Atap Berbentuk Tumpang**



(Sumber : Dokumentasi pribadi)

#### **Gambar 8. Masjid Jami' Tegalsari**

Atap Masjid Jami' Tegalsari terdiri dari dua jenis yaitu atap tumpang yang menaungi ruangan utama dan atap limasan yang menaungi serambi. Atap masjid berupa genteng yang berbentuk sirap terbuat dari kayu jati berukuran 50 cm x 25 cm x 25 cm. Atap tumpang dan limasan pada masjid merupakan salah satu bentuk akulturasasi antara

Islam dengan kebudayaan Hindu. Bentuk tumpang/meru biasanya ditemukan pada struktur bangunan suci agama Hindu seperti candi, pura, dan sebagainya. Bentuk meru juga terdapat dalam bangunan punden berundak. Ketika para ulama menyebarkan ajaran agama Islam di Nusantara mereka tidak serta merta menciptakan kebudayaan baru melainkan memperlakukan antara Islam dengan kearifan lokal yang salah satu wujudnya berupa atap tumpang dan limasan pada Masjid. Atap tumpang sudah menjadi ciri khas masjid Nusantara.

Dalam konsep kosmologi atap tumpang berjumlah tiga merupakan bentuk representasi iman, Islam dan ihsan. Atap tumpang yang berbentuk vertikal atau mengerucut mempunyai pesan tentang tujuan beribadah kepada Tuhan. Atap limasan yang berbentuk horizontal mempunyai arti tentang hubungan antar sesama manusia dan lingkungannya (Zaki, 2017). Berdasarkan konsep kosmologi sebuah lanskap terbagi menjadi dua kutub yang bersifat sakral dan profan (Junianto, 2019). Kutub sakral terletak pada ruangan utama masjid yang bermakna tentang hubungan manusia dengan Tuhan, sedangkan serambi bersifat profan yang bermakna hubungan manusia dengan sesama manusia

## **2. Mustoko**



(Sumber : Dokumentasi pribadi)

**Gambar 9. Mustoko Masjid Jami' Tegalsari**

Bagian atas atap tumpang masjid terdapat mustoko berupa tempayan terbalik yang merupakan peninggalan Kyai Ageng Muhammad Besari. Mustoko atau mahkota merupakan lambang kekuasaan, legitimasi, bahkan kehidupan setelah kematian. Mustoko dalam arsitektur masjid kuno merupakan sebagai simbol manusia yang sudah mencapai titik tertinggi untuk mendekati diri kepada Tuhan (Zaki, 2017). Keberadaan mustoko pada masjid juga mengadopsi dari kebudayaan Hindu-Budha berupa *kemuncak* pada arsitektur candi.

## **3. Tiang Masjid**



(Sumber : Dokumentasi pribadi)

**Gambar 10. Tiang Masjid Jami' Tegalsari**

Bentuk tiang pada masjid didominasi silinder dan sebagian balok. Total tiang pada masjid berjumlah 36 berupa 4 soko guru dan 32 tiang penyangga. Masjid Jami'

Tegalsari mempunyai prototipe yang sama dengan masjid keraton. Jumlah tiang 36 sangat jarang ditemukan kecuali di Masjid Agung Surakarta dan Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta. Keempat soko guru merupakan penyangga utama yang terdapat di poros Tengah. Soko guru menjadi penyangga atap tumpang yang paling atas dan diikuti tiang lain untuk menyangga tumpang satu dan tumpang dua. Konsep kosmologi soko guru menggunakan konsep *pajupat* yang artinya empat arah mata angin ataupun empat elemen dasar. *Pancer* sebagai titik poros di tengah keempat soko guru (Zaki, 2017).

#### **4. Batu Bancik**



(Sumber : Dokumentasi pribadi)

#### **Gambar 11. Batu Bancik**

Batu Bancik merupakan sebuah inskripsi kuno yang berada di Desa Tegalsari. Gambar diatas menunjukkan terdapat dua buah batu berinkripsi angka tahun, namun hanya satu yang dapat dibaca. Inskripsi tersebut menunjukkan angka tahun 1031 Saka yang dikonversikan menjadi tahun 1109 Masehi. Angka tahun menunjukkan bahwa dua batu tersebut telah ada sejak era klasik atau Hindu-Budha. Saat pendirian Masjid Jami' Tegalsari didirikan dua buah batu tersebut tidak dihancurkan atau dipindahkan melainkan tetap

dijaga menyatu dengan struktur bangunan masjid. Disebut batu bancik karena bentuknya menyerupai anak tangga dan posisinya sekarang menyatu dengan anak tangga serambi masjid.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh pada tahap uji coba ahli adalah sebagai berikut: skor rata-rata ahli materi mencapai 92%, yang menunjukkan bahwa produk dianggap sangat valid, sedangkan skor rata-rata ahli media sebesar 80%, yang menandakan bahwa produk valid. Para validator dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu Bapak Arif Subekti, S.Pd, M.A sebagai ahli materi, dan Ibu Lutfiah Ayundasari, S.Pd, M.Pd sebagai ahli media. Selanjutnya setelah melakukan revisi produk dari masukan yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media, dilanjutkan tahap uji coba lapangan. pada tahap uji coba lapangan skala kecil dengan 8 siswa X3, skor rata-rata yang diperoleh adalah 83%, yang berarti produk dianggap sangat Layak. Sedangkan pada tahap uji coba lapangan skala besar dengan 24 siswa X3, skor rata-rata yang diperoleh adalah 81%, yang menunjukkan bahwa produk juga dianggap sangat Layak.

Selain uji validitas dan uji kelayakan, peneliti juga menguji terkait dengan minat belajar siswa melalui angket yang telah disebar untuk mengetahui penelitian dan pengembangan media pembelajaran Video *Motion Graphic* berbasis CapCut Ini apakah dapat menunjang

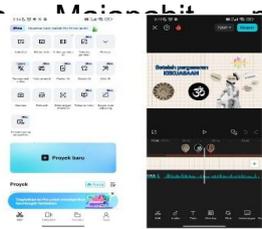
minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah atau tidak. Dari penyebaran angket tersebut didapatkanlah skor: Rekapitulasi Angket Minat Belajar Siswa X IPS 2 sebesar 74% sedangkan untuk dikelas X IPS 3 62%. Pada tahap ke-2 peneliti melakukan penyebaran setelah uji kelayakan di kelas X 3 didapatkan hasil 76%. Dari hasil tersebut, Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Video Motion Graphic* berbasis CapCut ini berhasil atau dapat menunjang minat belajar siswa.

### **Media Pembelajaran *Video Motion Graphic***

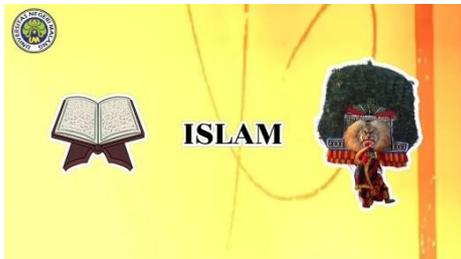
Pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa video *Motion Graphic* yang berbasis Capcut, dengan materi sejarah lokal masuknya Islam di Ponorogo pada abad ke-15 dan perkembangan akulturasi budaya. Dalam pengaplikasiannya video ini dapat menggunakan *smartphone* dan laptop, dari pihak guru maupun peserta didik bisa melihat video diluar ruangan ataupun didalam ruangan dengan bantuan proyektor. Pengembangan media ini menggunakan aplikasi Capcut dengan memanfaatkan banyak fitur dari berlangganan Capcut Pro untuk memaksimalkan hasilnya. Untuk isi konten dari pembahasan video antara lain, identifikasi wilayah dan karakteristik Ponorogo, peta kekuasaan Kerajaan Wengker dan hubungannya dengan Kerajaan Majapahit dan Kontra

masuknya islam dari wilayah ini dari sisi masyarakat yang sudah dan belum masuk islam pada saat Bathara Katong mengislamkan wilayah yang dulu disebut Pramanaraga. Akulturasi budaya yang berkembang setelah islam masuk kewilayah ini.

Aplikasi CapCut adalah aplikasi pengedit video untuk perangkat Android yang tersedia di Play Store. Dikembangkan oleh Bytedance, aplikasi ini populer di kalangan editor, baik pemula maupun berpengalaman. CapCut menawarkan berbagai fitur dan efek pengeditan video yang menarik. Salah satu keunggulan dari aplikasi ini adalah antarmukanya yang mudah dipahami oleh pengguna, berbeda dengan aplikasi lain yang sering kali memiliki tampilan dan fitur yang sulit dimengerti. Aplikasi CapCut adalah aplikasi pengedit video untuk perangkat Android yang tersedia di Play Store. Dikembangkan oleh Bytedance, aplikasi ini populer di kalangan editor, baik pemula maupun berpengalaman. CapCut menawarkan berbagai fitur dan efek pengeditan video yang menarik. Salah satu keunggulan dari aplikasi ini adalah antarmukanya yang mudah dipahami oleh pengguna.



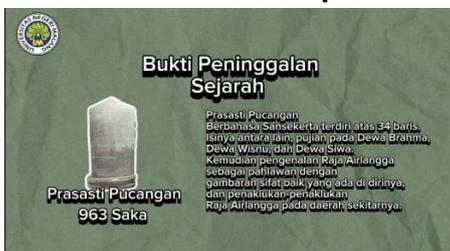
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)  
**Gambar 12. Tampilan Fitur Dalam Aplikasi CapCut**



(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)  
**Gambar 13. Tampilan Opening Video Motion graphic**



(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)  
**Gambar 14. Tampilan Pengantar Video Motio Graphic**



(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)  
**Gambar 15. Tampilan Materi Video Motion graphic**



(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)  
**Gambar 16. Tampilan Mater Video Motion graphic**



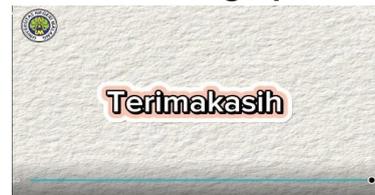
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)  
**Gambar 17. Tampilan Materi Video Motion graphic**



(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)  
**Gambar 18. Tampilan Materi Video Motion graphic**



(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)  
**Gambar 19. Tampilan Materi Video Motion graphic**



(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)  
**Gambar 20. Tampilan Materi Video Motion graphic**

Video lengkap dapat diakses pada link berikut: <https://drive.google.com/file/d/1CZyQAKk6RY3GmkMQYAVzCqCzJplXxx1/view?usp=drivesdk>

Media pembelajaran ini mengangkat materi sejarah lokal masuknya Islam di Ponorogo pada abad ke-15 dan perkembangan akulturasi budaya yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran atau (CP) pada Fase E kelas X. Pada Fase E, Fase E yang mencakup "Sejarah Peradaban Islam" Capaian Pembelajaran dalam penelitian ini meliputi kemampuan peserta didik untuk menganalisis Sejarah penyebaran agama Islam ke Indonesia, peran tokoh ulama dalam menyebarkan ajaran Islam di Indonesia, serta sejarah perkembangan kesultanan di Indonesia, dengan menggunakan modul ajar sebagai acuan media pembelajaran. pemilihan materi ini didasarkan pada analisis kebutuhan untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Badegan.

### Uji Validasi Produk

Validasi desain adalah proses untuk mengevaluasi apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru, secara rasional akan lebih efektif dibandingkan dengan produk sebelumnya atau tidak. (Sugiyono, 2016). validasi desain dilakukan kepada tim penguji Ahli materi dan Ahli media Univesitas Negeri Malang. Proses uji validasi ini bertujuan untuk menilai apakah produk yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas. Jika

hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk tersebut valid, langkah berikutnya adalah melakukan uji coba lapangan.

Penilaian yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media memiliki peranan yang sangat penting, karena hasil tersebut akan digunakan sebagai data untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan valid atau tidak. Dalam rumus untuk menentukan

hasil akhir, ( $\chi$ ) merujuk pada jumlah nilai yang diberikan oleh validator ahli, sementara

( $\chi_i$ ) adalah jumlah nilai ideal yang bisa dicapai. Perhitungan rata-rata persentase dari hasil validasi yang diperoleh oleh peneliti dapat dijelaskan sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi Dan Media**

Validator	Presentase	Keterangan
Ahli Materi	92%	Sangat Valid
Ahli Media	80%	Valid

Sumber: Pengelolaan Data Hasil Validasi Ahli Materi Dan Ahli Media, 2024

Dalam penelitian pengembangan ini, validasi materi dilakukan pada 24 Oktober, 2024 menggunakan instrumen angket validasi yang memuat 10 pertanyaan dan hasil dari validasi materi menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan dinilai Sangat valid oleh Ahli materi dengan persentase kesesuaian mencapai 92% seperti pada (tabel 3). Sama halnya dengan uji validitas materi, validasi media menggunakan instrumen angket validasi yang

memuat 10 pertanyaan dengan perolehan hasil 80% pada (tabel 3) dan dinyatakan valid pada tanggal 25 november 2024.

### Uji Kelayakan Produk

Setelah melakukan uji validasi dan revisi produk dari masukan ahli materi dan ahli media pada tahap selanjutnya yaitu menguji kelayakan produk dilapangan. Tujuan dari uji kelayakan ini untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran berupa video *Motion Graphic* untuk menunjang minat belajar sejarah siswa di kelas X 3 dengan melibatkan dua kelompok sebagai subjek penelitian. Uji kelayakan produk kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 28 November di SMA Negeri 1 Badegan dengan partisipan 8 anak dan pada tanggal 29 November 2024 dilaksanakan untuk uji kelayakan produk pada kelompok besar dengan 24 partisipan. Dalam uji kelayakan produk ini baik kelompok kecil maupun kelompok besar menilai dengan angket yang berisi 12 instrumen pertanyaan yang dimana setiap pertanyaan memiliki nilai tersendiri.

**Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelayakan Produk Kelas 3 SMA N 1 Badegan**

Validator	Persentase rata-rata	Keterangan
Kelompok Kecil	83%	Sangat Layak
Kelompok Besar	81%	Sangat Layak

Sumber: Pengelolaan Data Hasil Uji Coba Kelayakan Produk, 2024

Pengujian pada kelompok kecil menunjukkan hasil skor sebesar

83%, yang dinilai sangat layak. Selanjutnya, dalam pengujian pada kelompok besar diperoleh skor sebesar 81%, yang juga memenuhi kriteria kelayakan produk sebagai sangat layak. Melalui kegiatan ini, produk yang dikembangkan mendapatkan berbagai komentar, mulai dari apresiasi terhadap pembahasan yang menarik hingga cara penyampaian materi yang tidak monoton. Berdasarkan hasil pengujian baik kelompok kecil maupun besar, produk ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah di kelas.

Berdasarkan hasil uji kelayakan, peneliti kemudian mengevaluasi kelayakan media pembelajaran yang dihasilkan. Berdasarkan validasi oleh ahli materi dan ahli media, media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kategori layak digunakan, dengan persentase kelayakan sebesar 92 % dari ahli materi dan 80% dari ahli media. Pada tahap uji coba kelompok kecil dan besar, media pembelajaran berupa komik digital juga dinilai sangat layak untuk pembelajaran sejarah, dengan skor 83% pada kelompok kecil dan 81 % pada kelompok besar. Berdasarkan kriteria yang ada, media pembelajaran berupa video motion graphic berbasis CapCut dengan materi sejarah lokal masuknya Islam di Ponorogo pada abad ke-15 dan perkembangan akulturasi budaya untuk siswa kelas X 3 SMANegeri 1 badegan, dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran

sejarah di kelas karena memperoleh hasil di atas 61 %.

**Tabel 6. Hasil persentase (%)  
Minat Belajar Kelas X 2 dan X3  
SMA Negeri 1 Badegan**

Validator	Presentase Rata-rata
Kelas X IPS 2	74%
Kelas X IPS 3	62%
Kelas X IPS 3 tahap 2	82%

Sumber: Pengelolaan Data Hasil presentase minat belajar siswa, 2024

Pada awal penyebaran angket terkait dengan minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah di kelas X IPS 3 dengan 15 instrumen pertanyaan dari 15 responde didapatkan hasil 62%. pada tahap kedua setelah dilaksanakannya pembelajaran sejarah menggunakan media vidio *motion graphic* dikelas X IPS 3 dengan 24 responden didapatkan hasil 82%. Dari hasil penyebaran angket pada tahap pertama dan kedua dapat dilihat ada peningkatan sebesar 20%. Berdasarkan kriteria yang ada, media pembelajaran berupa video motion graphic berbasis CapCut dengan materi sejarah lokal masuknya Islam di Ponorogo pada abad ke-15 dan perkembangan akulturasi budaya untuk siswa kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 badegan, dinyatakan mampu menunjang minat belajar sejarah siswa kelas X IPS 3.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan paparan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwasanya: 1) Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan persentase lebih dari

61%, yang dikategorikan sebagai valid. Untuk validasi ahli materi mendapatkan persentase nilai 92% tergolong sangat valid dan untuk validasi ahli media mendapatkan

persentase nilai 80% yang tergolong valid. 2) Setelah melakukan revisi produk dari masukan ahli materi dan ahli media tahapan selanjutnya yaitu uji kelayakan di SMA Negeri 1 Badegan pada kelas X IPS 3 dengan (8 siswa pada kelompok kecil) dan (24 siswa pada kelompok besar). Pada kelompok kecil didapatkan persentase nilai 83% yang digolongkan sangat layak dan untuk kelompok besar mendapatkan persentase nilai 81% yang digolongkan sangat layak.

3) Pada tahap uji apakah media video motion graphic dapat menunjang minat belajar sejarah siswa pada tahap pertama didapatkan persentase nilai 62% dan pada tahap kedua setelah pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran video motion graphic didapatkan persentase nilai 82%. Berdasarkan perolehan persentase nilai tersebut media pembelajaran video motion graphic terbukti sangat valid, dari uji kelayakan Media tersebut sangat layak, dan mampu menunjang minat belajar siswa kelas X IPS 3 SMAN 1 Badegan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Adhalia, K. W., Darminto, B. P., & Darmono, P. B. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Motion Graphic

- pada Materi Bangun Datar. *Nabla Dewantara: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 73-83.
- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). Motion Graphic Animation Video as Alternative Learning Media. *Jambura Journal of Informatics*, 2(1), 23-30.
- Andarwati, M. (2019). Pembelajaran Sejarah Kontekstual, Kreatif, Menyenangkan di Kelas Dengan “Power Director” Bagi Generasi Z. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(1), 64-81.
- Astuti, I. A., & Athaya, S. N. (2023). Animasi Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 4(4), 319-329.
- Carra, E., Santoni, C., & Pellacini, F. (2019). Grammar-based Procedural Animations for Motion Graphics. *Computers & Graphics*, 78, 97-107.
- Cribb, R. (2013). *Historical atlas of Indonesia*. Routledge.
- De Graaff & D. G. Stibbe. (1935). *Encyclopaedie van Nederlandsch-Indië*. Netherlands: Martinus Nijhoff (The Hague).
- Dwijayanto, A., & Rohmatulloh, D. M. (2018). Ponorogo, the Little Java: Potret Kebudayaan Dan Keberagaman Masyarakat Muslim Ponorogo Abad XX. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*.
- Fuad, A. J. (2019). Tlatah Dan Tradisi Keagamaan Islam Mataraman. *TRIBAKTI: Jurnal Pemikiran Keislaman*.
- Hanafiah, N. Z., Rizka, M. A., & Herlina, H. (2018). Efektifitas Penyelenggaraan Program Pendidikan Kewirausahaan Melalui Pelatihan Pembuatan Keripik Jagung Manis (KERJAMAS). *Transformasi: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Non Formal Informal*, 3(2).
- Harahap, M., & Sujarwo. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Motion Graphic 2D Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi “Mengenal Jenis Hewan” Kelas 1 SD Negeri 11 Rantau Selatan. *Tuntun: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1–12.
- Herdianto, M. (2018). Pemaknaan “Pakaian Warok” bagi Kantor Pemerintahan Kabupaten Ponorogo. Tersedia di: [https://www.kompasiana.com/hrdnt/5b8f4a1512ae943096371692/pemaknaan-pakaian-warok-bagi-kantor-pemerintahan-kabupaten-ponorogo?page=1&page\\_images=1](https://www.kompasiana.com/hrdnt/5b8f4a1512ae943096371692/pemaknaan-pakaian-warok-bagi-kantor-pemerintahan-kabupaten-ponorogo?page=1&page_images=1)
- Junianto, H. W. (2019). Konsep Mancapat-Mancalima Dalam Struktur Kota Kerajaan Mataram Islam. Periode Kerajaan Pajang Sampai Dengan Surakarta. *Mintakat: Jurnal Arsitektur*, 20(2), 107-131.
- Kartodirdjo, S. (1987). *Pengantar Sejarah Indonesia Baru: 1500-1900 Dari Emporium Sampai Imporium Jilid I* (Terbitan 2024), Yogyakarta: Ombak.
- Kusyanto, M. (2020, September). Kearifan lokal arsitektur masjid Demakan. In *Talenta Conference Series: Energy and Engineering (EE)* (Vol. 3, No. 1).46
- Maulana, M. M., Suchyo, I. R., Syaifudin, M., & Fatoni, A. F. (2024). MENYELAM KE

- PERMUKAAN: DINAMIKA REYOG PONOROGO DALAM BALUTAN POLITIK, EKONOMI DAN SPIRITUAL. SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS, 4(4), 507-521.
- Mudhofir, M. H. S., & Mujib, A. (2021). Peran Bathoro Katong dalam Menyebarkan Agama Islam Di Ponorogo Tahun 1496–1517 M. *Konstelasi Ilmiah Mahasiswa Unissula (KIMU)*.
- Novitasari, N. T. (2022). Makam Bathoro Katong Ponorogo Sebagai Sumber Belajar Sejarah dan Kearifan Lokal. *Jurnal Ilmu Sosial Humaniora Indonesia*, 2(2).
- Nurdianto, S. A. (2018). Ponorogo: Menggali Jati Diri Untuk Membangun Harmoni. *Jantra*.
- Oktyawan, D. S. (2014). Makna Simbolik Upacara Ritual Dalam Kesenian Reog Ponorogo Di Desa Kauman, Kecamatan Kauman, Kabupaten Ponorogo. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Ong, J. O., & Pambudi, J. (2014). Analisis Kepuasan Pelanggan Dengan Importance Performance Analysis di SBU Laboratory Cibitung PT Sucofindo (PERSERO). *J@ Ti Undip: Jurnal Teknik Industri*, 9(1), 1-10.
- Prasetyo, A. A. (2017). Komik Digital Berbasis Android (M-Learning) Dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Kesadaran Budaya. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*.
- Purwowijoyo, P. (1914). Babad Ponorogo (Terbitan 1985). Ponorogo: Dinas Pariwisata Ponorogo.
- Santoso, S. (1979). Babad Tanah Jawi Galuh-Mataram. \_\_\_\_: CV. Citra Jaya
- Sayono, J. (2005). Perkembangan Pesantren di Jawa Timur. *Bahasa Dan Seni*, 1.
- Subekti, A., Jauhari, N., Putri, A. R., & Syaifudin, M. (2024). Landscape of Islamic Boarding Schools in East Java: The Comparison of Bungkok, Tegalsari, and Tebuireng. In *Proceedings of the 2nd International Conference on History, Social Sciences, and Education (ICHSE 2024)* (p. 112). Springer Nature.
- Sucahyo, I. R., Herlamb, S. D. R., & Valentina, H. A. (2024). TERSEMBUNYI DALAM KAIN: STUDI HISTORIS AKULTURASI ETNIS PANARAGAN DAN MADURA PADA PAKAIAN ADAT PENADON. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 275-291.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Warsini, W. (2022). Nilai pendidikan moral yang terkandung dalam Seni Reyog Ponorogo sebagai media pengembangan Islam di Ponorogo. *Asanka: Journal of Social Science and Education*.
- Wicaksono, Y. (2023). Mengenal Pesa'an, Baju Adat Madura. Tersedia di: <https://www.superradio.id/mengenal-pesaan-baju-adat-madura/>
- Zaki, M. (2017). Kearifan Lokal Jawa Pada Wujud Bentuk dan Ruang Arsitektur Masjid Tradisional Jawa (Studi Kasus: Masjid Agung Demak).