

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON PADA MATERI EKOSISTEM SISWA KELAS IV SD NEGERI 56 KOTA TERNATE

Anriyani A. Basahona¹⁾, Pamuti²⁾, Wawan Suprianto Nadra³⁾

¹Mahasiswa PGSD Universitas Khairun Ternate

²Staf Dosen PGSD Universitas Khairun Ternate

³Staf Dosen PGSD Universitas Khairun Ternate

Email: andriyaniyani129@gmail.com

ABSTRACT

The aims of this study were (1) to determine the development of Powtoon-based animated video media on ecosystem material for fifth grade students of SD Negeri 54 Ternate City to meet valid criteria (2) to determine the development of Powtoon-based animated video media on ecosystem material for fifth grade elementary school students Negeri 54 Kota Ternate can meet practical criteria (3) to find out the effectiveness of developing Powtoon-based animated video media on ecosystem material to improve learning outcomes for class V students at SD Negeri 54 Kota Ternate.

This research is research and development (R&D) using the Borg and Gall development model modified by Sugiyono (2007) consisting of ten steps and this research is limited to the sixth step namely potentials and problems, data collection, product design, design validation, design revision, and product trials. The validators who validated the development of Powtoon-based animated video media were media experts, science subject matter experts, media practicality experts by teachers and student responses. This data collection technique is through a feasibility validation instrument for Powtoon-based animated video media on ecosystem material using interviews, questionnaires, test questions, and documentation. The data analysis technique uses a quantitative descriptive technique. The research results show that; The development of Powtoon-based animated video media on ecosystem materials obtained an average score of 93% from both expert lecturers and the media was declared very valid, feasible to use; animated video media based on Powtoon on ecosystem material is stated to be very practical and feasible to use in the learning process which gets an average score of 87%, this value is obtained from a teacher's questionnaire and student responses; Powtoon-based animated video media on ecosystem material was declared effective which was obtained from the average posttest score of 89 from $KKM \geq 70$ and from a total of 18 students. With this it can be concluded that the development of Powtoon-based animated video media on ecosystem material for Grade V Students of SD Negeri 54 Ternate City can be stated as media that meets the criteria of being valid, practical, and effective for use in the learning process by teachers and students.

Keywords: Media Development, Powtoon, Ecosystem

A. PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman, perkembangan teknologi pun semakin berkembang pesat. Perkembangan teknologi saat ini memberikan pengaruh diberbagai bidang. Bidang pendidikan menjadi salah satunya. Hal ini sejalan dengan penelitian Yuanta Friendha (2019:92) menyatakan bahwa perkembangan teknologi memberikan pengaruh bagi dunia pendidikan khususnya dalam media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pada era modern ini, para guru diharuskan selalu berinovasi mengenai media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran adalah alat bantu, bahan atau teknik yang memungkinkan digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung agar proses interaksi komunikasi antara guru dengan peserta didik dapat berlangsung secara tepat Khuluqo (Fitria Dewi Fifit 2017:144). Menurut Ibrahim (Rusman 2010: 77). Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran),merangsang pikiran,perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses pembelajaran. Tafonao (2018:103) memaparkan bahwa peranan media pembelajaran sangatlah penting bagi guru dan siswa, karena itu media pembelajaran menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam proses belajar siswa dan melalui media siswa dapat terlibat aktif sehingga termotivasi untuk belajar.

Penggunaan alat atau pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat bagi siswa, serta membangkitkan motivasi belajar siswa bahkan dapat membawa pengaruh terhadap psikologis pada siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, penggunaan atau pemanfaatan media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran sehingga dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran tersebut Suryani, (2016:186). Menurut Sudjana (Arsyad 2013: 28) Mengemukakan manfaat media

pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal di kelas V SD Negeri 54 Kota Ternate permasalahan yang ditemukan yaitu guru masih menggunakan media sederhana, seperti buku, papan tulis infokus power point dan gambar-gambar yang tertempel di tembok, sehingga siswa mudah merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran seperti: siswa tidak memahami materi, siswa mengantuk, siswa kurang aktif, dan kurang bergairah mengikuti pelajaran. Keaktifan belajar dan minat siswa dalam proses pembelajaran sangatlah dibutuhkan siswa saat mengikuti proses pembelajaran, hal tersebut dapat membantu siswa memahami pelajaran dengan mudah.

Permasalahan yang ditemui dalam pembelajaran, tersebut diatas menarik perhatian peneliti untuk mengadakan suatu penelitian dengan tujuan menyelesaikan permasalahan yang terjadi dengan memberikan solusi yaitu mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu media video berbasis *Powtoon*. Media video berbasis *Powtoon* dapat menangani kesulitan peserta didik dalam memahami materi. Media video ini juga dapat diakses melalui *handphone* dan komputer, sehingga memudahkan peserta didik untuk mengaksesnya baik ketika pembelajaran daring dilakukan atau pembelajaran tatap muka. Peranan media pembelajaran tidak bisa terlepas dalam proses belajar dan mengajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari satu orang ke orang lainnya, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk belajar. Menurut Tafonao, (2018) bahwa media pembelajaran merupakan salah satu sarana pendidikan yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran, meningkatkan kreativitas siswa, dan meningkatkan perhatian siswa ketika melaksanakan proses belajar mengajar. Melalui penggunaan media pembelajaran dalam aktivitas belajar mengajar dapat membuat proses belajar

menjadi lebih efektif , serta memberikan komunikasi timbal balik yang baik antara guru dan siswa.

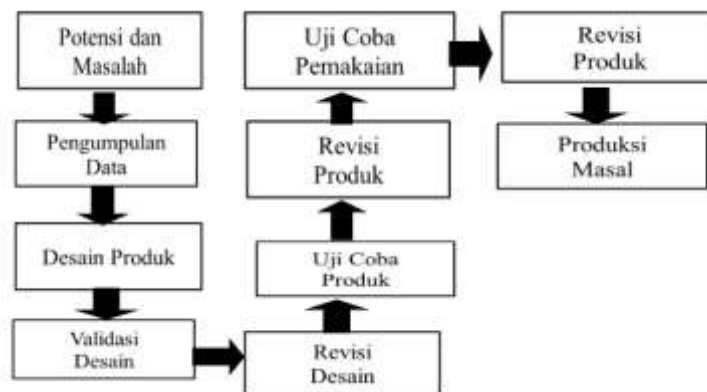
Menurut Lestari, Novita (2020) *Powtoon* merupakan sebuah aplikasi yang dapat diakses dari internet atau *web online* gratis yang dapat menyajikan paparan materi yang ingin disampaikan dengan hampir semua fitur dapat diakses di satu layar. Proses pembuatan media pembelajaran dari *Powtoon* terbilang cukup mudah, karena memiliki *built-in* karakter kartun, model animasi dan benda-benda lainnya yang dapat membuat media pembelajaran menjadi menarik. Tampilan yang dihasilkan bisa berupa video atau slide yang bisa digunakan dalam menyampaikan materi, hasil video dari *Powtoon* dapat menarik siswa sehingga tidak bosan saat belajar.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Saman, Astuti (2022) tentang pengembangan video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPA Tema 8 Subtema 1 Manusia dan Lingkungan Kelas V SD Negeri 50 Kota Ternate mendapatkan katgori cukup efektif dan dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran. Penelitian yang di lakukan oleh, Fitriyani (2019) tentang mengembangkan media pembelajaran audiovisual *Powtoon* menghasilkan bahwa media pembelajaran audiovisual *Powtoon* tentang konsep diri dalam bimbingan kelompok untuk peserta didik di sekolah dasar mendapati kategori efektif dan dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Alamsyah (2019) dalam penelitiannya tentang mengembangkan media pembelajaran animasi *Powtoon* mendapati hasil bahwa media yang dikembangkan sangat praktis dan sangat baik digunakan dalam pembelajaran Matematika pada materi keliling dan luas bangun datar kelas V. Berdasarkan permasalahan di SD Negeri 54 Kota Ternate serta penelitian yang relevan dengan penelitian ini menunjukkan, bahwa penggunaan media video berbasis *Powtoon* sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran.

Sehingga peneliti ingin mengembangkan media video animasi berbasis *Powtoon* yang dapat membantu siswa belajar. Sesuai dengan permasalahan yang di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Video Animasi Berbasis *Powtoon* Pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V SD Negeri 54 Kota Ternate.”

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (*Risearch and Development*). Prosedur atau rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg dan Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono (2008: 289). Secara keseluruhan model penelitian dan pengembangan tersebut meliputi sepuluh tahap, pengembangan penelitian ini dibatasi pada langkah keenam yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, dan uji coba produk. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan dan menyempurnakan suatu produk media pembelajaran berupa media video animasi berbasis *Powtoon* materi eksistem akan diuji cobakan kepada siswa kelas V SD Negeri 54 Kota Ternate.



Gambar 3.1 Prosedural Penelitian Pengembangan menurut Borg & Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono (2008: 289)

C. Hasil dan Pembahasan

Profil SD Negeri 54 Kota Ternate

SD Negeri 54 Kota Ternate berlokasi di Jl. Batu Angus Tarau Kec. Ternate Utara. Berdasarkan data yang diperoleh SD Negeri 54 Kota Ternate berdiri sebelum tahun 1977 lalu. Berkaitan dengan administrasi sekolah terdapat dua bidang yang mencangkup didalamnya yakni administrasi keuangan dan administrasi kurikulum. Untuk administrasi keuangan diperoleh dari dana Bos (bantuan operasional sekolah) untuk administrasi kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum 2013 dengan total jumlah guru sebanyak 11 orang di SD Negeri 54 kota Ternate.

1. Deskripsi Potensi dan Masalah Pada Studi Pendahuluan di SD Negeri 54 Kota Ternate

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh dari wawancara yang dilakukan dengan guru kelas 5 di SD Negeri 54 Kota Ternate guru mengatakan bahwa siswa akan lebih tertarik terlibat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran jika terdapat media pembelajaran yang nyata dan menarik ketika digunakan dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas. Sebaliknya, siswa cenderung pasif ketika menerima materi yang disampaikan oleh guru hanya berupa catatan yang didikte atau ditulis di papan tulis saja dan guru hanya menyampaikan materi tanpa menggunakan media belajar yang dapat mempermudah menyampaikan materi dengan mudah.

2. Deskripsi Hasil Pengumpulan Data di SD Negeri 54 Kota Ternate

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas 5 di SD Negeri 54 Kota Ternate guru mengatakan bahwa siswa akan lebih tertarik terlibat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran jika terdapat media pembelajaran yang menarik ketika digunakan dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas. Sebaliknya, siswa cenderung pasif ketika menerima materi yang disampaikan oleh guru hanya berupa catatan yang didikte atau ditulis di papan tulis saja dan guru hanya menyampaikan materi tanpa menggunakan media belajar yang dapat mempermudah

menyampaikan materi dengan mudah. Dari hasil wawancara yang dilakukan juga guru kelas 5 menyampaikan bahwa guru hanya mengandalkan buku paket saja yang disediakan oleh pihak sekolah sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran karena tidak adanya aktivitas timbal balik antara guru dan siswa sehingga rendahnya hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Memusatkan perhatian siswa untuk terfokuskan membaca isi materi buku karena tampilan yang menarik.

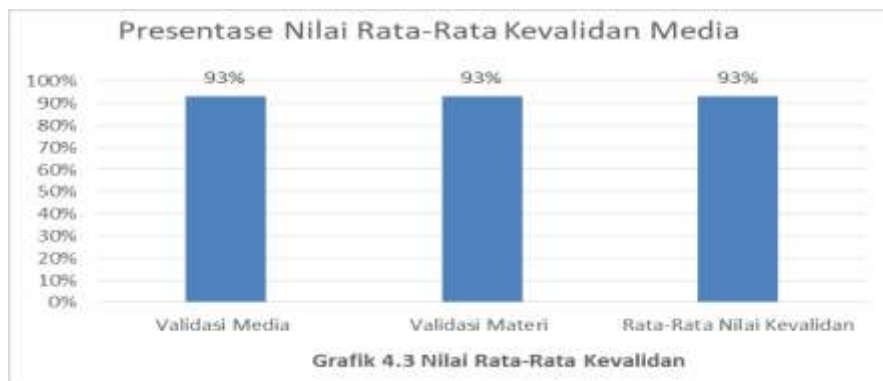
a. Uji Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Data kevalidan yang diperoleh dari hasil pengujian media video animasi berbasis *Powtoon* yang dikembangkan pada penelitian ini didapatkan dari pengambilan data dengan menggunakan instrumen angket validasi dari kedua validator yaitu validator ahli media dan validator ahli materi dengan tujuan untuk memenuhi kriteria valid.

1. Kevalidan

Penelitian pengembangan video animasi dapat dikatakan telah memenuhi standar kriteria kevalidan apabila sudah divalidasi oleh kedua validator ahli media memperoleh nilai 93% dan ahli materi memperoleh nilai 93%. kelayakan produk yang dapat diuji cobakan jika persentase nilai validasi media dan materi dijumlahkan keduanya lalu dibagi dua. Produk yang dinyatakan layak dan memerlukan sedikit revisi jika memperoleh hasil persentase sebesar 93% sedangkan dinyatakan dapat dikatakan sangat layak jika memenuhi kriteria sebesar 80%-100%. Pada media video animasi berbasis *Powtoon* ini memperoleh skor rata-rata sebesar 93% yang berarti media sudah layak dipraktikkan dengan sedikit revisi yang sesuai dengan kriteria pada tabel 3.6. Kevalidan yang diperoleh dikuatkan oleh penelitian Hasil penelitian nilai kevalidan yang diperoleh dan dinyatakan valid dan layak digunakan untuk pembelajaran di SD Negeri 54 Kota Ternate. Berikut persentase hasil nilai rata-rata kevalidan media, adalah sebagai berikut:

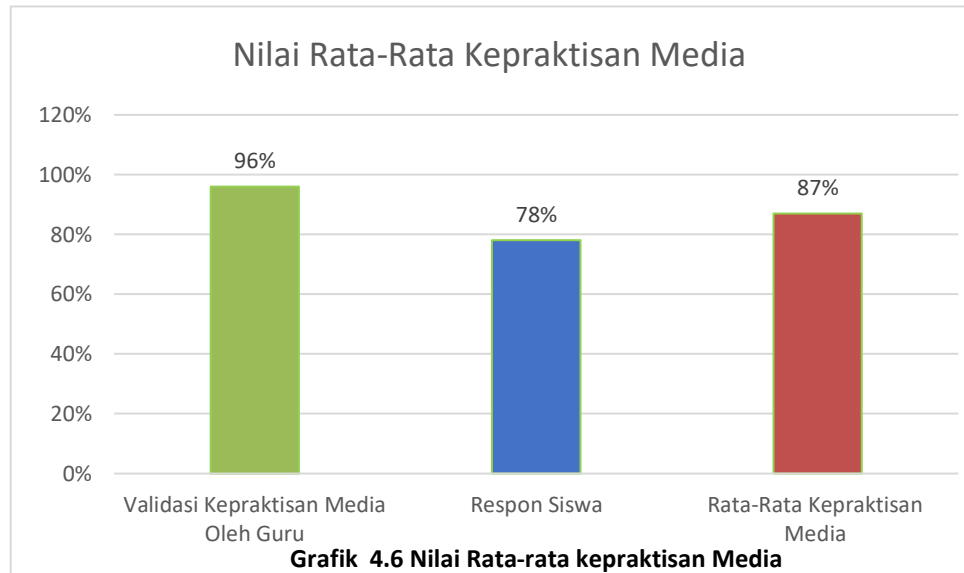
Tabel 4.1 Penilaian Aspek Media Oleh Validator



2. Kepraktisan

Penelitian ini dapat dikatakan memenuhi standar kepraktisan apabila sudah diuji cobakan pada subjek uji coba dan sudah memenuhi kriteria yang ditentukan. Layaknya produk yang dapat diuji cobakan jika persentase nilai angket kepraktisan guru dan siswa mendapatkan nilai skor 60%-79% sedangkan dinyatakan dapat dikatakan sangat praktis dan layak jika memenuhi kriteria sebesar 80%-100%. Pada media video animasi berbasis *Powtoon* ini memperoleh skor rata-rata dari hasil pengisian lembar angket kepraktisan media yang diisi oleh guru sebesar 96% dan penilaian hasil angket respon siswa memperoleh skor 78%. Kedua hasil lembar angket guru dan siswa dijumlahkan keduanya sesuai perhitungan rumus sehingga diperoleh sebesar 87% yang berarti media sudah layak dan praktis untuk dipraktikkan dengan tanpa revisi yang sesuai dengan kriteria pada tabel 3.6. Menurut Rusman (2010: 77) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (Materi Pembelajaran) merangsang pikiran perasaan, perhatian dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong proses pembelajaran. Dari hasil penelitian yang diperoleh bahwa penggunaan media video animasi berbasis *Powtoon* dalam proses pembelajaran dapat menjadikan siswa tidak mudah bosan menerima materi pembelajaran dan siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru diuji cobakan di SD Negeri 54

Kota Ternate. Berikut persentase hasil nilai rata-rata kepraktisan media, adalah sebagai berikut:

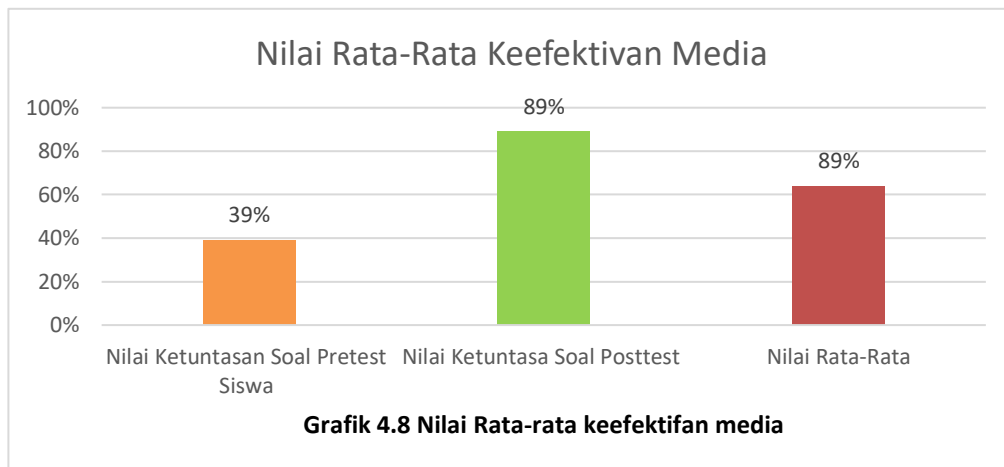


Grafik 4.6 Nilai Rata-rata kepraktisan Media

3. Keefektifan

Penelitian pengembangan media video animasi berbasis *Powtoon* ini dapat dikatakan memenuhi standar keefektifan apabila sudah diuji cobakan pada subjek uji coba dan sudah memenuhi kriteria yang ditentukan. Subjek objek uji coba yang dimaksudkan adalah siswa kelas 5 di SD Negeri 54 Kota Ternate. Keefektifan media diperoleh dari hasil nilai tes siswa. Keefektifan di diukur dari hasil belajar siswa mengerjakan soal pretest yang memperoleh nilai sebesar 39% ketuntasan klasikal dengan nilai rata-rata 39 dan hasil belajar siswa mengerjakan soal posttest memperoleh hasil sebanyak 89% ketuntasan klasikal dengan nilai rata-rata sebanyak 89. Keefektifan dilihat dari ketuntasan yang dicapai siswa tersebut berdasarkan pada nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar ≥ 70 sesuai dengan kriteria data tabel 4.12 diatas dapat dilihat bahwa 89% siswa sudah memenuhi nilai KKM yang ada.

Produk media akan dinyatakan efektif jika $\geq 80\%$ siswa mendapatkan nilai setara KKM atau lebih dari ≥ 70 . Jadi dapat disimpulkan bahwa media yang dibuat sudah efektif karena 89% siswa sudah mendapatkan nilai ≥ 70 sesuai standar KKM dengan memperoleh nilai rata-rata siswa yaitu nilai 89 dari hasil penilaian keefektifan media video animasi berbasis *Powtoon* sudah bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang telah diuji cobakan pada siswa kelas 5 di SD Negeri 54 Kota Ternate yang telah memenuhi standar kriteria valid, praktis dan efektif dalam penerapannya tanpa revisi. Hasil penelitian keefektifan yang diperoleh dari penelitian pengembangan media video animasi berbasis *Powtoon* dinyatakan efektif dilihat dari peningkatan hasil belajar nilai pretest dan posttest yang dikerjakan oleh 18 siswa kelas V SD Negeri 54 Kota Ternate. Berikut persentase hasil nilai rata-rata kepraktisan media, adalah sebagai berikut:



Keefektifan pengembangan media dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa ketika mengerjakan soal tes untuk mengukur tingkat pemahaman belajar siswa tentang materi ekosistem. Berdasarkan teori yang paparkan bahwa hasil penelitian ini yang diperoleh dari hasil uji coba produk media yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata keefektifan sebesar 89 dan nilai siswa KKM sebesar 89% dari nilai KKM ≥ 70 maka pengembangan media video dinyatakan sangat efektif digunakan untuk kegiatan

pembelajaran dan dapat membantu untuk meningkatkan pemahaman materi pada siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari hasil tes yang diberikan.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan yang didapatkan setelah melakukan penelitian Pengembangan Video Animasi Berbasis *Powtoon* Pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V SD Negeri 54 Kota Ternate, adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* pada materi ekosistem dinyatakan memenuhi kriteria valid dan memperoleh nilai dari validator ahli media sebanyak 93% sedangkan nilai dari validator ahli materi mendapatkan nilai sebanyak 93%. Kedua nilai ahli validator dihitung nilai rata-rata dan memperoleh hasilnya sebanyak 93% sehingga bisa diambil keputusan bahwa media yang dibuat sudah valid digunakan setelah melakukan sedikit revisi.
2. Media video animasi berbasis *Powtoon* pada materi ekosistem dinyatakan memenuhi kriteria praktis setelah guru kelas dan siswa mengisi angket kepraktisan media yang diberikan. Pada lembar angket kepraktisan yang sudah nilai oleh guru dan siswa mendapatkan rata-rata nilai 87% hal ini dibuktikan oleh penilaian lembar angket kepraktisan media yang diisi oleh guru yang mendapatkan nilai 96% dan nilai angket respon siswa pada uji coba media diperoleh nilai sebanyak 78%, maka diambil keputusan bahwa media yang dibuat sudah praktis digunakan untuk kegiatan pembelajaran.
3. Media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* pada materi ekosistem dinyatakan memenuhi kriteria efektif setelah siswa mengerjakan soal pretest dan posttest yang diberikan. Setelah melalui tahap penilaian soal tes pretest di peroleh nilai sebesar 39% dan posttest tersebut diperoleh hasil sebanyak 89% siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 (KKM) dengan hasil nilai rata-rata adalah 89% dari total 18 siswa yang artinya sudah memenuhi kriteria

kelulusan dan rentang skor yang diterapkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis *Powtoon* pada materi ekosistem dinyatakan efektif untuk digunakan.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Aminah (2019) Pengembangan video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosa Kota Pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun. Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
- Arsyad, A. (2013) Media Pembelajaran Jakarta : PT Raja Grafindo Prsada
- Fitria Devi F, (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Source Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar (Jurnal Basicedu)
- Fitriyani, N. (2019) Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam bimbingan Kelompok Uutuk Peserta Didik Sekolah Dasar . In Jurnal Tunas Bangsa (Vol,6.issue I)
- Karma N (2022) Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Kelas V ,Jurnal Ilmiah Provesi Pendidikan
- Sari(2021 : 26) Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI. Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Fakultas Terbiah Dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah (PGMI)
- Puspa Karista (2017) Ekosistem Buku Tmatik Terpadu akaurikulum 2013(Jakarta Kementrian pendidikan dan Kebudayaan).
- Rusman.(2010) Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru.Cetakan ke 4. Bandung
- Saman A. (2022:29) Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Baelajar Siswa Pada Materi IPA Tema 8 Subtema 1 Manusia Dan Lingkungan Kelas VD negeri 50 Kota Ternate Skripsi Universistas Khairun Ternate Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- Sumandar (2020 :36) Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Isalam Kelas VIII Di SMP Qur'an Nurul Huda Pesawanan.Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Fakultas Terbiyah Dan Keguruan Dan Progrsm Study Pendidikan Agama Islam

- Suriyani,N (2016) Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah BerBasis It ,Sejarah Dan Budaya, Dan Pengajaranya ,10,186
- Sugiyono (2008) Metode Penelitian Kualitatif Dan R& D Cerakan Ke Tiga Bandung:Alfabet
- Tofonao,T.(2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa Jurnal Komunikasi Pendidikan,2 103
- Yuanta,F. (2019) Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosisl Pada Siswa Skolah Dasar Trapsila : Jurnal Pendidikan Dasar ,1 92.
- Yulia D (2017) Pengeruh media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Mnumbuhkan motivasi Belajar Siswa IIS Kelas Di SMA Negeri 17 Batam.Junal Program Studi Pendidikn Sejarah.