TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN: 2810-0395
e-ISSN: 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v5i6.7111

PENGEMBANGAN VIDEO MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI IPS SMA N 1 LEMBAH GUMANTI

Development of History Learning Media Videos to Foster Learning Interest of Grade XI Social Science Students at SMA N 1 Lembah Gumanti

Sonia Ramadhani & Hera Hastuti
Universitas Negeri Padang
nianara1905@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 29, 2025	Jul 23, 2025	Aug 5, 2025	Aug 10, 2025

Abstract

History learning at SMA Negeri 1 Lembah Gumanti remains dominated by conventional media, which has been less effective in fostering students' learning interest. This study aims to develop video-based History learning media to enhance students' engagement. The research background is rooted in the low learning interest toward History, which is often perceived as boring and unappealing. The method applied was Research and Development (R&D) using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The media were designed to present History material in an engaging manner, with trials conducted among students using learning interest questionnaires and observations. The results show that the learning video received positive responses from both teachers and students and proved effective in fostering students' interest in History learning.

Keywords: Learning Media; Learning Interest; History Learning

Tsaqofah journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Abstrak: Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Lembah Gumanti masih didominasi media konvensional yang kurang mampu menumbuhkan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Sejarah berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa. Latar belakang penelitian ini didasari rendahnya minat belajar terhadap mata pelajaran Sejarah yang dianggap membosankan dan kurang menarik. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Media dikembangkan agar mampu menyajikan materi Sejarah secara menarik, dengan uji coba dilakukan kepada siswa melalui angket minat belajar dan observasi. Hasil menunjukkan bahwa video pembelajaran mendapatkan respons positif dari guru maupun siswa, serta terbukti mampu menumbuhkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Minat Belajar; Pembelajaran Sejarah

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk peseta didik aktif dan mengembangkan potensi mereka. Pendidikan bukan hanya sekedar melakukan pengajaran atau sering disebut dengan transfer ilmu, nilai dan lainnya. Pendidikan juga merupakan sebuah proses yang diperlukan demi mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu dan masyrakat. Dalam Pendidikan terdapat dua aspek yaitu aspek kognitif (berpikir) dan aspek afektif (merasa). Jadi bisa dikatakan bahwa apabila memperlajadi sesuatu maka didalamnya tidak hanya melakukan proses berpikir akan tetapi adanya unsur yang berkaitan dengan perasaan ketertarikan, suka Hasrat ingin tahu dan sebagainya. Ketertarikan, suka untuk belajar merupakan sebuah elemen motivasi yang muncul sebagai hasil dari hubungan serta partisipasi pelajar dalam melakukan kegiatan belajar (Ricaardo, & Meilani, 2017).

Salah satu proses kegiataan pembelajaran addalah pembelajaran Sejarah yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran Sejarah memiliki peranan sangat penting dalam pembentukan jati diri bangsa. Dimana pembelajaran Sejarah dapat menunjang penelitian siswa terhadap berbagai peristiwa, sehingga mereka dapat memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai yang berbeda di balik sebuah peristiwa dan untuk menberikan contoh sikap dan perilaku memotivasi siswa dimasa depan atau masa yang akan datang (Sadirman, 2012). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada saat ini telah memberikan dampak dalam dunia pendidikan. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam proses belajar dan mengajar berupa penggunaan media pembelajaran video.

Media video pembelajaran yang digunakan memiliki keunggulan dalam penyajiannya baik secara audio maupun secara visual secara bersamaan, sehingga dapat menarik ketertarikan dan perhatian siswa dalam memahami konsep yang ada dengan lebih mudah. Berdasrkan observasi awal di SMA N 1 Lembah Gumanti dalam proses pembelajaran Sejarah, pemanfaatan media pembelajaran masih tergolong rendah atau bisa dikatakan bahwa media video hanya sesekali digunakan. Meskipun demikian penggunaan media berupa PPT atau Powert Point dan penggunaan video dari sumber youtube sudah digunakan juga walaupun penggunaan media ini belum menggunakan media khusus yang digunakan oleh guru. Dampak dari hal ini menyebabkan kurang berminat atau ketertarikan belajar sehingga siswa pada proses pembelajaran tidak fokus pada materi akan tetapi fokusnya di alihkan oleh hal lain. Selain itu siswa kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar, dilihat dari mereka kurang bertadanya, berdiskusi dengan materi yang diajarkan. Salah satu dari kurangnya minat belajar siswa yaitu belum adanya media pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk menarik minat belajar.

Minat belajar merupakan salah satu factor yang penting dalam proses belajar seseorang, hal ini dikarenakan juka seseorang menyukai sebuah Pelajaran maka dengan sendirinya mereka akan belajar dengan baik, fokus dan sungguh-sungguh. Dengan kata lain jika minat belajar tinggi tidak akan memiliki hambatan atau halangan dalam belajar. Sebaliknya jika minta belajar seseorang rendah mereka tidak bisa memotivasi dirinya sendiri untuk mendapatkan hasil belajar yang diharapkan (Lestari, 2013). Agar proses pembelajaran yang dilakukan dapat dapat menimbulkan ketertarikan akan belajar guru harus menggunakan media pembelajaran serta dapat menumbuhkan minat belajar didalam diri siswa untuk terus belajar.

Media pembelajaran merupakan perangkat yang sangat berpengaruh terhadap efektif tidaknya proses pembelajaran. Oleh sebab itu guru dituntut kemampuan dalam memilih, menentukan serta memanfaatkan media yang akan digunakan. Salah satu media yang pembelajaran yang dapat digunakan dalam menumbuhkan minat belajar siswa dalam pembelajran Sejarah adalah dengan menggunakan video pembelajan berupa video animasi. Dalam peroses pembuatan media, peneliti menggunakan apliksi *articulate storyline.* aplikasi *articulate storyline* adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi yang hampir mirip dengam powert point, *articulate storyline* dapat dikatakan dengan perangkat lunak dengan menggabungkan teks, video, audio, animasi sehigga dapat menyajikan secara visual yang menarik. *articulate storyline* dapat dikatakan sebagai *multimedia*

authoring tools (Rizka W A, 2022). Hasil publikasi dapat digunakan melalui laptop, tablet, dan smartphone. Video animasi dalam pembelajaran Sejarah dapat digunakan terutama dalam materi proses masuk bangsa Eropa ke Indonesia. Dimana dalam materi ini ada gambar tokoh serta peta pelayaran yang mereka lakukan. Dari permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa media dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar di kelas, maka penelitian ini berjudul "Pengembangan Video Media Pembelajaran Sejarah Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Lembah Gumanti".

METODE

Penelitian ini termsauk jenis kedalam penelitian pengembangan berupa *Research and Development* (R&D). Metode pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019). Penelitian R&D ini merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan serta menvalidaso produk-produk yang digunakan dalam pendidika. Model pengembangan dalam penelitian yang digunakan mengikuti alur dari ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009) dalam Sugiyono (Sugiyono, 2019). Penelitian ini dimulai dari *analysis, development, implementation,* dan *evaluation.*

Dalam penelitian ini, penelitian ini juga menggunakan metode observasi awal serta angket untuk mengumpulkan data dengan tujuan mendapatkan informasi dan data yang akurat. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung kondisi kelas selama proses pembelajaran berlangsung, pengamatan ini mencangkup cara mengajar guru, respon peserta didik serta media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Data pada penelitian ini diperoleh dari angket validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli materi. Kemudian media akan di uji cobakan pada 25 siswa SMA N 1 Lembah Gumanti. Dengan penelitian ini dilakukan selama satu bulan yaitu pada pertengan juni-juli 2025. Sebelum dilakukan uji coba dilakukannya proses validasi dengan dengan ahli materi dan ahli media dengan dosen jurusan Sejarah. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan deskriptif kuantitatif. Metode ini berfungsi untuk menggambarkan, menunjukkan, atau meringkas data secara konstruktif, yang mengacu kepada gambaran statik. Metode ini membantu dan memahami detail data dengan meringkas serta menemukan pola dari sampel tertentu (Sadirman, 2012).

Teknik Pengumpulan Data Angket

Angket merupakan cara pengumpulan data untuk kepentingan penelitian. Angket digunakan dengan mengedarkan formular yang berisikan beberapa pertanyaan kepada beberpa responden untuk mendapatkan secara tertulis. Angket ini akan diberikan kepada:

1. Angket untuk ahli materi yang digunakan untuk memperoleh data dari produk yang ditinjau dari kebenaran konsep dan isi pembelajaran.
2. Angket untuk ahli media diperuntukan untuk memperoleh data berupa kesesuaian dengan kurikulum, kesesuain narasi audio, visual, serta kualitas dari produk yang di hasilkan
3. Angket untuk siswa dan guru digunakan untuk memperoleh data yang diinginkan untuk menganlisis praktikalitas dan efektivitas produk.

Proses validasi produk dilakukan pada tahapan awal dengan bertemu dengan validator serta diskusi, setelah itu dilakukan revisi produk sesuai dengan saran dan masukan dari validator (ahli materi dan ahli media), maka tahapan selanjutnya dengan uji praktikalitas dan efektivitas menurut penilaian guru dan siswa serta dapat digunakan dalam pembelajaran Sejarah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Video animasi pembelajaran Sejarah dengan menggunakan aplikasi *articulate storyline* bertujuan untuk menumbuhkan minat belajara Sejarah pada siswa dengan materi "Proses Masuknya bangsa Eropa ke Indonesia". Video pembelajaran ini dapet di akses melalui scan QR atau melalui link.

A. Uji kelayakan produk

1. Ahli materi

Penelitian pada tahapan ini melakukan uji kelayakan materi (konten) video animasi menggunakan aplikasi *articulate storyline* dengan melibatkan dua dosen ahli materi yang sesuai dengan bidangnya. Hasil validasi materi diukur menggunakan skala *Likert*. Hasil data yang didapatkan menunjukkan bahwa media video animasi menggunakan aplikasi *articulate storyline* berada pada 3,3 dengan kategori sangat layak digunakan. Validasi ahli materi diminta pada

validator dua orang dosen jurusan Sejarah yaitu bapak Dr Ridho Bayu Yefterson, M.Pd dan bapak Yuhardi, M.Pd. Dengan mendapatkan beberapa masukan dan saran yaitu:

a. Menambahkan indikator dalam angket untuk bagian ketertarikan dari minat
b. Gunakan sumber dari materi yang digunakan harus jelas seperti SNI, IDAS serta tampilkan referensi dalam video,
c. Gunakan jenis media peta yang sahih juga gunakan point-point nya saja sebagai acuan penjelasan narrator

2. Ahli media

Selain dilakukan nya validasi ahli materi, media pembelajaran Sejarah ini juga memerlukan yang namanya validasi dari ahli media itu sendiri. Ahli media memberikan penilaian dan sara berdasarkan kesesuaian media dengan kurikulum yang digunakan, desain visual media, audio yang digunakan serta kausalitas dari media itu sendiri. Proses ini bertujuan untuk memastikan media pembelajaran dalam hal ini video animasi menggunakan aplikasi *articulate storyline* sesuai dan efektik untuk digunakan dalam proses pembelajaran Sejarah. Hasil validasi media diukur menggunakan skala *Likert.*

Hasil data yang didapatkan menunjukkan bahwa media video animasi menggunakan aplikasi *articulate storyline* berada pada 2,8 dengan kategori layak digunakan dengan revisi. Validasi ahli media diminta pada validator dua orang dosen jurusan Sejarah yaitu ibuk Dr Aisiah, S.Pd, M.Pd dengan ibuk Rini Afriani M.Pd. Data ini diperoleh setelah menerima beberapa saran yaitu:

a. Perbaiki suara narrator dalam video atau gunakan AI untuk mengganti suara dari narrator
b. Tambahkan indikator dalam angket mengenai background, intonasi suara, dan durasi maksimal dari video pembelajaran.
c. Pastikan keseuain dengan tujuan pembelajaran, sumber gambar cantumkan dalam video.
d. Pemilihan font, kontras warna, ejaan atau typo harus diperbaiki.

B. Uji praktikalitas dan efektivitas produk

1. Praktikalitas

Uji praktikalitas dilakukan setelah uji coba kelayakan oleh ahli materi dan ahli media yang telah dilakukan dan dinyatakan layak untuk digunakan pada uji praktikalitas. Uji praktikalitas media pembelajaran Sejarah yaitu video animasi menggunakan aplikasi *articulate storyline* oleh praktisi guru Sejarah Dian Herianti S.Pd dan siswa di SMA N 1 Lembah Gumanti. Hasil uji prkatikalitas oleh guru mengahasilkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dan diukur dinilai praktis untuk digunakan, dengan skor 3,4 dengan sedikit catatan untuk bagian tokoh dapat di tambah foto nya. Agar dapat menumbuhkan minat belajara Sejarah makin tinggi pada saat proses pembelajaran.

2. Efektivitas

Uji copa pada tahapan ini berupa pengujian dilakukan untuk melihat sejauh mana media pembelajaran atau produk sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Tujuan dari uji ini adalah melihat sejauh mana produk yang dihasilkan dan dikembangkan efektik untuk digunakan. Dengan sampel yang digunakan adalah 25 orang siswa, bisa dikatakan rerata yang diperoleh dalam uji efektivitas ini berada pada skor 3,6 (sangat efektif) untuk menarik dan menumbuhkan minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran yaitu video animasi menggunakan aplikasi *articulate storyline*. Dengan materi yang digunakan "Proses masuknya bangsa Eropa ke Indonesia".

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dikumpulkan serta tahapan penelitian yang telah dilalui, ditarik Kesimpulan bahwa pengembang media pembelajaran Sejarah yaitu video animasi menggunakan aplikasi *articulate storyline*. Media ini dirancang menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari empat tahap yakni: Tahap Analisis, dilakukan proses analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru serta siswa di SMA N 1 Lembah Gumanti. Tahap Desain yang meliputi pemilihan aplikasi desain, pengumpulan

sumber sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP). Tahap Pengembangan yang mencangkup proses validasi media oleh ahli materi dan ahli media dengan memperoleh kategori layak digunakan. Tahap Implementasi yaitu proses media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi *articulate storyline* disertai dengan uji praktikalitas oleh guru dan siswa di dengan memperoleh kategori efektik dan praktis untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Lestari, I. (2013). Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Dalam Jurnal Formatif*, *3 (2)*, 124.

Ricaardo, & Meilani, E. I. (2017). Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (The Impacts of Students' Learning Interest and Motivation on Their Learning Outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Oerkantoran*, 188–201.

Rizka W A, R. D. (2022). Implementasi Media Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Sebagai Penunjang Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. *Research & Learning in Elementary Education*, *6 nomor 4*, 5926–5935.

Sadirman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Siswa.* Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.