

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PADA MATERI PEMERINTAHAN DEANDELS DAN RAFFLES TERHADAP KETERAMPILAN MENCERITAKAN SEJARAH PADA SISWA KELAS XI IPS 4 DI MAN 3 KEDIRI

GRADIYANTI .S

Jurusan Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya

Email: gradiyanti.17040284002@mhs.unesa.ac.id

RIYADI

S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya

Email: riyadiriyadi@unesa.ac.id

Abstrak

Upaya meningkatkan kemampuan bercerita sejarah siswa perlu digunakan media yang efektif. Adapun media yang efektif menurut hemat penulis adalah media video dengan media video sebagai media audio visual siswa dapat melihat, menyaksikan, mendengarkan dan menyimak kejadian atau sejarah sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga mempermudah siswa untuk mampu bercerita tentang sejarah yang diajarkan terutama materi Pemerintahan Deandels dan Raffles. Permasalahan penelitian ini adalah Apakah Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Video Pada Materi Pemerintahan Deandels dan Raffles Terhadap Keterampilan Menceritakan Sejarah pada Siswa Kelas XI IPS 4 di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Hasil penelitian berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh antara Pengaruh Penggunaan Media Video Pada Materi Pemerintahan Deandels dan Raffles di Indonesia Terhadap Keterampilan Menceritakan Sejarah pada Siswa Kelas XI IPS 4 di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri, hal ini terlihat karena $t\text{-hitung } 2.028 > t\text{-tabel } 0.021$ adapun besarnya pengaruh variable X terhadap variable Y adalah 10,8%.

Kata Kunci : Media Video dan Keterampilan Menceritakan Sejarah

Abstract

Efforts to improve students' ability to tell history need to use effective media. According to the author, the effective media is video media, with video media as an audio-visual media. Students can see, watch, listen and listen to events or history according to the material being taught, making it easier for students to be able to tell stories about the history being taught, especially the Deandels and Raffles Government material. The problem of this research is whether there is an influence of the use of video media in Deandels and Raffles government materials on history telling skills in Class XI IPS 4 students at Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri. The method used in this research is a quantitative method. Based on the research results from the discussion previously described, the author can draw the conclusion that there is an influence between the use of video media in Deandels and Raffles government materials in Indonesia on the skills of telling history in Class XI IPS 4 students at Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri, this can be seen because $t\text{-count } 2.028 > t\text{-table } 0.021$. Meanwhile, the magnitude of the influence of variable X on variable Y is 10.8%.

Keywords: Video Media and Skills in Telling History

PENDAHULUAN

Tercapainya hasil pembelajaran yang ideal, diperlukan suatu perangkat yang mampu mendukung setiap aktifitas pembelajaran berlangsung. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat (19) tentang Sistem Pendidikan Nasional, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.¹ Sedangkan menurut Nasution (1999: 5), kurikulum adalah rancangan yang dibuat untuk mempercepat proses belajar mengajar sambil diawasi dan di pertanggung jawabkan oleh lembaga pendidikan, seperti sekolah dan tenaga pengajarnya.² Perubahan kurikulum yang pernah terjadi di Indonesia antara lain mulai dari (1) kurikulum Rencana Pelajaran (1947-1968) yang terdiri dari : (a) Kurikulum Rencana Pelajaran 1947, (b) Kurikulum Rencana Pelajaran terurai 1952, (c) Rencana Pelajaran 1964, (d) Kurikulum 1968, (2) kurikulum Berorientasi Pencapaian Tujuan (1975-1994) yang terdiri dari : (a) Kurikulum 1975, (b) Kurikulum 1984, (c) Kurikulum 1994., (3) Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) 2004, (4) Kurikulum Satuan Pendidikan (KTSP) 2006, (5) Kurikulum 2013 (Kurniasih, 2014: 10).³

Fungsi kurikulum dalam rangka mencapai tujuan pendidikan dijabarkan dari tujuan tertinggi, yakni tujuan terakhir yang akan dicapai: Tujuan Pendidikan Nasional, sampai pada tujuan terendah yakni tujuan yang akan dicapai setelah selesai kegiatan belajar mengajar. Secara hierarkis tujuan pendidikan terdiri atas; Tujuan Nasional, Tujuan Institusional, Tujuan Kurikuler dan Tujuan Instruksional menurut Nik Haryati.⁴ Di perlukan suatu proses pembelajaran yang di atur dengan prinsip pendekatan ilmiah atau saintifik, sesuai permendikbud no. 65 tahun 2013 tentang setandar proses pendidikan dasar dan menengah. Pendekatan saintifik dalam pembelajaran mengandung komponen-komponen sebagai berikut, menurut kemendikbud tahun 2013 meliputi di antaranya; mengamati, menanya, mencoba mengolah, menyajikan menyimpulkan dan memproduksi. melalui tes pelengkap dan evaluasi berbasis portofolio, kurikulum 2013 lebih menitik beratkan pada keterampilan kognitif dan psikomotorik. Pada hakekatnya, pengembangan kurikulum 2013 difokuskan pada pencapaian kompetensi yang seimbang antara sikap, keterampilan, dan pengetahuan, serta pendekatan pembelajaran holistik dan menyenangkan. Tujuan kurikulum ini untuk pelajar atau mahasiswa.

Sejarah dalam pandangan bapak sejarawan

Indonesia, Kartodirdjo memiliki dua aspek penting yaitu (1) sejarah dalam arti subjektif sebagai suatu konstruksi atau bangunan yang disusun oleh sejarawan sebagai suatu uraian atau cerita. Dikatakan subjektif karena sejarah memuat unsur-unsur dan isi subjek (penulis) dan (2) sejarah dalam arti objektif yang menunjuk kepada kejadian atau peristiwa itu sendiri, sebagai proses dalam aktualitasnya (Kartodirdjo, 1993: 14-15).⁵ Sejarawan Indonesia lainnya, Kuntowijoyo memberikan pengertian sejarah sebagai rekonstruksi masa lalu. Artinya apa yang telah terjadi dalam kaitannya dengan manusia dan tindakan manusia di rekonstruksi (*re* artinya kembali; *construction* artinya bangunan) dalam bentuk kisah sejarah. Pengertian ini lebih mengarah pada upaya menghairkan kembali kejadian-kejadian masa lalu oleh sejarawan atas dasar sumber-sumber sejarah dan daya imajinasi sejarawan. Dalam kaitan itu, Kuntowijoyo juga membedakan karakteristik ilmu sejarah dalam arti negatif dan pengertian positif (Kuntowijoyo, 2005: 18).⁶

Pembelajaran sejarah dengan materi pada Bab Imperialisme dan Kolonialisme, pada bagian sub-bab "Pemerintahan Deandels Dan Raffles" dalam (KD 3.1 Menganalisis proses masuk dan berkembangnya bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) ke Indonesia, 4.1 Mengelolah Informasi tentang proses masuk dan berkembangnya bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) ke Indonesia dan menyajikannya dalam bentuk cerita Sejarah) sesuai dengan Permendikbud No. 37 tahun 2018 Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Materi Pemerintahan Deandels dan Raffles merupakan salah satu materi perjalanan pemerintahan Hindia-Belanda ketika menguasai wilayah Indonesia. Tentunya diperlukan media yang dapat memberikan gambaran bagaimana proses menguasai wilayah Indonesia serta kebijakan yang pernah diterapkan. Oleh karena itu, dibutuhkan media audio visual yang mampu menampilkan gambar, disertai suara. Karakteristik media audio-visual adalah memiliki unsur suara dan unsur gambar. Alat-alat audio visual merupakan alat-alat "audible" artinya dapat didengar dan alat-alat yang "visible" artinya dapat dilihat (Amir Hamzah Suleiman, 1985: 11).⁷ Media audio-visual dapat dibagi menjadi 2 berdasarkan keadaannya, yaitu media audio-visual murni (meliputi film bersuara, video, dan film) dan media audio-visual tidak murni (meliputi sound slide/film bingkai suara). Dengan adanya media dalam pembelajaran tentunya mampu memberikan wawasan yang lebih luas, terutama pada aspek keterampilan kepada peserta didik sehingga lebih mudah dalam memahami sejarah.

¹ Depdiknas. 2003. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas

² Nasution, S. 1999. Kurikulum dan Pengajaran. Jakarta: Bumi Aksara

³ Kurniasih, Imas. dan Berlin Sani. 2014. Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan. Surabaya : Kata Pena

⁴ Haryati, Nik Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam, Alfabeta, Bandung, 2014, hlm 7.

⁵ Kartodirdjo, S. 1993. Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah. Jakarta: Gramedia

⁶ Kuntowijoyo. 2005. Pengantar Ilmu Sejarah. Yogyakarta: Benteng.

⁷ Amir Hamzah Suleiman, Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan. Jakarta : PT Gramedia. 1985.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar yang di sebut juga dengan media pembelajaran dapat menciptakan dan kebutuhan ingat baru, memotivasi siswa dan mendorong belajar, bahkan menimbulkan efek psikologis bagi mereka. Alat pendidikan yang efektif untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang sejarah selama pandemic. Media pembelajaran dapat di devinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyebarkan pesan dari sumber secara terencana agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar mengajar secara efektif dan efisien. Menurut Yudhi Munadi, 8;2010 video sebagai media audio-visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta maupun fiktif, bisa bersifat informative, edukatif maupun instruksional.⁸ Sebagian besar tugas film dapat digantikan oleh video. Tapi tidak berarti bahwa video akan menggantikan kedudukan film. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual, selain film yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran. Penerapan video dalam materi Imperialisme dan Kolonialisme akan memudahkan peserta didik dalam memahami sejarah. Akan tetapi, bilamana tidak menerapkan media video pembelajaran maka peserta didik akan mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut. Dimana banyak aspek yang perlu adanya penggambaran seperti masa pemerintahan Deandles dan Raffles beserta kebijakkannya, agar peserta didik lebih mudah memahami materi sejarah yang efektif dan menyenangkan.

Penguatan KI-4 aspek keterampilan atau biasanya disebut dengan ranah psikomotor merupakan merupakan area yang berkaitan dengan elemen kemampuan termasuk pengoprasian system syaraf, otot dan fungsi psikologis menurut M. Hariyati (2009),⁹ bidang ini meliputi produksi, peniruaan ,pembiasaan kesiap siagaan dan penyesuain laankah selanjutnya adalah ketikansiswa mamapu menerapkan pembelajarannya dalam sistuasi dunianyata melalau perbuata dan perbuatan.hal ini terjadi ketika siswa telah memahami dan cita cita topik tersebut.Gerakan refleks, gerakan dasar, kemampuan perseptual, gerakan fisik, gerakan terampil, dan komunikasi nondiskursif merupakan enam fase kemampuan psikomotorik, menurut Mardapi (2003: 143).¹⁰ Saat bayi baru lahir, tindakan reflex atau gerakan tak sadar akan terjadi. Gerakan dasar adalah blok bangunan untuk bakat canggih tertentu. Keterampilan atau gerakan kognitif dan motorikdigabungkan untuk membentuk kapasitas perseptual. Kapasitas untuk mempelajari gerakan komplek merupakan fungsi dari bakat fisik. Gerakan yang dipelajari, seperti yang digunakan dalam olahraga, disebut sebagai gerakan terampil. Kapasitas untuk berkomunikasi

secara nonverbal dikenal sebagai komunikasi nondiskursif. Kondisi ideal pembelajaran sejarah yang mengoptimalkan KI-4 aspek keterampilan menurut Ma`mur (2008), terdapat standar dalam pembelajaran sejarah yang harus dicapai siswa salah satunya ialah keterampilan berfikir sejarah, khususnya ketarampilan berfikir sejarah yang memeungkinkan anak atau siswa memebedakan masalah, sekarang dan masadepan, merumuskan pernyataan, mencari dan mengevaluasi bukti, membandingkan dan menganalisis cerita sejarah, ilustrasi dan catatan dari masalah, menafsirkan catatan sejarah dan membuat sejarah versi mereka sendiri.¹¹ Dalam merekonstruksi masa lalu siswa membutuhkan imajinasi dalam pikirannya sehingga siswa dapat membayangkan peristiwa sejarah yang terjadi.

Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri terletak di Jl. Jombang Dsn. Pengkol Ds. Kasreman Kec. Kandangan Kab. Kediri lebih mengutamakan pembelajaran online jarak jauh guna memperkecil penyebaran covid-19 tak terkecuali pembelajaran sejarah. Penggunaan aplikasi penunjang pembelajaran seperti Whatsapp Grup & E-Learning Sekolah menjadi komponen utama. Pembelajaran jarak jauh menjadi penyaluran ilmu pengetahuan kepada peserta didik secara tidak langsung. Guru dituntut agar kreatif dan inovatif memberikan pembelajaran yang ideal di tengah pandemic Covid-19, terutama dalam penguasaan teknologi berbasis online. Cakap dan tanggap teknologi lebih di tekankan, dikarenakan menjadi tuntutan para pengajar. Pencapaian KI-4 aspek keterampilan dalam pembelajaran sejarah masih jauh dari standar kompetensi. Keterampilan menulis dan bercerita sejarah masih dalam kategori minim. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai harian peserta didik kelas XI IPS 4 semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 dengan rata-rata 7,5. Pada masa pandemic saat ini, tidak dipungkiri pula dengan penjelasan guru yang minim dan kurang bervariasi, karena keterbatasan dan juga keadaan menjadi salah satu pokok permasalahan yang dihadapi peserta didik. Sedangkan, wajib bagi peserta didik mengetahui dan memahami kedatangan bangsa Eropa (Spanyol, Portugis, Belanda Inggris) ke Indonesia.

Berdasarkan studi pustaka jurnal 5 buah kajian media video dan hasil belajar, proses belajar-mengajar yang dilakuakn guru sejarah Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri selama pandemic Covid-19 dilakukan secara daring dengan bantuan media pembelajaran online melalui grup whatsapp maupun voice not dan penugasan lewat aplikasi sekolah. Penggunaan media video pembelajaran saat ini masih terbatas, sehingga perlu dilakukannya penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media video pembelajaran bagi peserta didik kelas XI IPS 4 Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri untuk membuktikan apakah Penggunaan Media Video memberikan pengaruh terhadap

⁸ Yudhi Munadi, Media Pembelajaran. 2010. Jakarta : Gaung Persada (GP) Press.

⁹ Haryati, M. 2009. Model Dan Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: Gaung Persada Press.

¹⁰ Mardapi, Djemari. 2003. Penyusunan Tes Hasil Belajar. Yogyakarta: UNY.

¹¹ Ma`mur, T. 2008. Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sejarah Melalui Historical Thinking. Bandung : Jurusan Pendidikan Sejarah FPIPS UPI

tercapainya kemampuan psikomotor atau keterampilan bercerita sejarah.

Riset pertama, dilakukan oleh Wantara (2014) mengatakan bahwa tayangan video youtube yang disertai instruksi pembelajaran dan animasi menimbulkan rasa ingin tahu yang besar dalam diri siswa untuk lebih mendalami. Rasa ingin tahu yang kuat dalam benak siswa dan suasana belajar yang menyenangkan merupakan aspek terciptanya motivasi belajar yang tinggi. Hal ini menyebabkan indera yang dilibatkan siswa tidak terbatas pada indera visual saja, tetapi juga indera pendengaran. Semakin banyak indera yang dilibatkan dalam pembelajaran, semakin banyak dan bermakna informasi yang diperoleh, sehingga berpengaruh pada semakin tingginya pemahaman konsep siswa.

Riset kedua, dilakukan oleh Akhmad Busyaeri, dkk (2016) menyebutkan bahwa pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja. Misalnya dalam mendemonstrasikan bagaimana tatacara merangkai bunga, membuat origami pada anak-anak dan lain sebagainya. Semua itu akan terasa lebih simpel, mendetail, dan bisa diulang-ulang. Video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik siswa juga memberikan kesempatan pada mereka untuk mengamati dan mengevaluasi kerja praktikum mereka, baik secara pribadi maupun feedback dari teman-temannya.

Riset ketiga, dilakukan oleh Wiji Utami (2014) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbantu video dengan metode diskusi dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran TIK. Hasil belajar siswa dikelas yang menggunakan treatment lebih tinggi daripada hasil belajar siswa dikelas yang menerapkan metode konvensional penggunaan media pembelajaran berbantu video dengan metode diskusi berpengaruh positif terhadap hasil belajar mata pelajaran TIK.

Riset keempat, dilakukan oleh Maria Sesila Lasut, dkk (2022) mengatakan bahwa media pembelajaran power point dan media pembelajaran video dalam pembelajaran daring baik secara langsung dan secara bersama-sama (simultan) berpengaruh pada prestasi belajar siswa kelas V SD. Oleh sebab itu diharapkan dalam memaksimalkan sebuah pembelajaran diharapkan penggunaan media pembelajaran oleh guru sebagai media untuk mengkomunikasikan pesan pembelajaran membutuhkan kreativitas dari pihak guru yang memaksimalkan hasil belajar dan bersinergi pada prestasi belajar siswa.

Riset kelima, dilakukan oleh Ilham Baharuddin (2014) mengatakan bahwa hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa minat belajar matematika siswa berada pada kelompok sedang baik sebelum maupun sesudah menggunakan bahan ajar video, dengan normalisasi gainnya berada pada kategori rendah. Hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media video tutorial berada pada kategori sangat rendah dan setelah menggunakan media

video tutorial berada pada kisaran sedang, sedangkan gain setelah normalisasi berada pada kategori rendah. Hasil analisis inferensial [paired t-test] mengungkap bahwa terdapat variansi tingkat minat yang khas pada siswa sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran.

Sesuai dengan hasil observasi awal penulis menunjukkan bahwa siswa kelas XI SPS 4 di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri Tahun Pelajaran 2021/2022 masih lemah dalam keterampilan menceritakan sejarah, lemahnya keterampilan menceritakan sejarah terlihat saat disuruh untuk menceritakan sejarah siswa pada umumnya kurang mampu. Lemahnya keterampilan menceritakan sejarah menurut hemat penulis disebabkan karena model media pembelajaran yang digunakan guru selama ini masih bersifat buku paket sehingga kemampuan siswa memahami pelajaran kurang. Oleh karena itu dalam upaya meningkatkan kemampuan bercerita sejarah siswa perlu digunakan media yang efektif. Adapun media yang efektif menurut hemat penulis adalah media video dengan media video sebagai media audio visual siswa dapat melihat, menyaksikan, mendengarkan dan menyimak kejadian atau sejarah sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga mempermudah siswa untuk mampu bercerita tentang sejarah yang diajarkan terutama materi kolonialisme.

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini akan berfokus dan membahas tentang “Pengaruh Penggunaan Media Video Pada Materi Pemerintahan Deandels dan Raffles Terhadap Keterampilan Menceritakan Sejarah Siswa Kelas XI IPS 4 di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri penting untuk dilakukan. Mengingat masih belum ada penelitian yang berfokus pada aspek tersebut guna untuk mengoptimalkan proses belajar dan mengajar secara efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain eksperimental. Penelitian eksperimen, menurut Sugiyono (2007:72), dapat dianggap sebagai jenis penelitian yang menggunakan lingkungan terkendali untuk menyelidiki bagaimana sebagai perilaku mempengaruhi orang lain.¹² Teknik yang dapat diterapkan dalam penelitian ini adalah teknik analisis Regresi Linear Sederhana yang bertujuan mengadakan pendugaan atau peramalan (Djarwanto, 1996:158).¹³ Teknik ini dipilih peneliti untuk mengetahui pengaruh Media video (X) terhadap Keterampilan Menceritakan Sejarah (Y), juga untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media video terhadap keterampilan menceritakan sejarah siswa kelas XI IPS 4 di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri. Jenis desain penelitian yang akan digunakan ialah *Pre-Experimental Designs* dengan jenis *One-Shot Case Study*.

¹² Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D. Bandung: Alfabeta.

¹³ Djarwanto. 1996. Mengenal Beberapa Uji Statistik dalam Penelitian, Yogyakarta: Liberty. hlm. 158.

Seluruh populasi terdiri dari partisipan penelitian {Suharsim Arikunto, 2006:130}.¹⁴ Siswa dari kelas XI IPS 1, 2, 3, 4 Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri menjadi populasi penelitian ini, dengan jumlah populasi 144 siswa dengan rincian jumlah seluruh peserta didik setiap kelas berjumlah 36 siswa. Teknik yang sesuai digunakan dalam penelitian ini ialah *Teknik sampling purposive*. Menurut (Sugiyono, 2008), Teknik dalam menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu merupakan bagian dari *Teknik sampling purposive*. *Teknik Sampling Purposive* digunakan untuk menentukan sampel yang dipilih harus merepresentasikan keadaan populasi.¹⁵ Pertimbangan pengambilan sampel adalah dengan cara mengundi kelas XI IPS 1, 2, 3, 4. Teknik ini menggunakan cara undian dengan langkah-langkah sebagai berikut : kertas di potong kecil-kecil lalu ditulis nama kelas, setelah itu dimasukkan toples dan dikocok. Dalam penelitian ini dijadikan sampel penelitian adalah kelas XI IPS 4 Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri dengan jumlah 36 siswa.

Treatment yang diberikan (variable independent) yang dalam penelitian ini adalah Penggunaan Media Video, sedangkan O merupakan variable dependen yang dalam penelitian ini adalah Keterampilan Menceritakan Sejarah yang diukur melalui tes (perintah kerja) setelah diberikan treatment. Untuk mengetahui korelasi antara X dan Y maka dianalisis menggunakan analisis korelasi sederhana yakni populasi diberikan perlakuan penggunaan media video terhadap keterampilan menceritakan sejarah.

Sebelum digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu instrumen angket respon siswa dan tes kemampuan berpikir kritis diuji menggunakan uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen untuk mengetahui layak tidaknya suatu instrumen dalam penelitian. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana. Namun sebelum melakukan uji linier sederhana data diuji normalitas dan linieritas, sebagai prasyarat untuk melakukan uji regresi linear. Teknik pengolahan dan analisis data dilakukan dengan berbantuan pada aplikasi SPSS versi 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pengujian Instrumen

a. Hasil Uji Validitas Kuesioner

Tabel 1

Hasil Uji Validitas Angket Respon Pengaruh Penggunaan Media Video

| No.item | Rhitung | Rtabel | Sig. |
|---------|---------|--------|------|
|---------|---------|--------|------|

| | | | |
|-----|-------|--------|-------|
| 1. | 0,662 | 0,3202 | 0,000 |
| 2. | 0,624 | 0,3202 | 0,000 |
| 3. | 0,582 | 0,3202 | 0,000 |
| 4. | 0,569 | 0,3202 | 0,000 |
| 5. | 0,434 | 0,3202 | 0,008 |
| 6. | 0,428 | 0,3202 | 0,009 |
| 7. | 0,775 | 0,3202 | 0,000 |
| 8. | 0,791 | 0,3202 | 0,000 |
| 9. | 0,761 | 0,3202 | 0,000 |
| 10. | 0,685 | 0,3202 | 0,000 |
| 11. | 0,377 | 0,3202 | 0,024 |
| 12. | 0,452 | 0,3202 | 0,006 |
| 13. | 0,436 | 0,3202 | 0,008 |
| 14. | 0,774 | 0,3202 | 0,000 |
| 15. | 0,723 | 0,3202 | 0,000 |
| 16. | 0,542 | 0,3202 | 0,001 |

(Diolah Peneliti, November 2021)

Dari hasil perhitungan pada validitas table diatas, menunjukkan bahwa seluruh item yang digunakan valid karena harga rhitung dan rtabel pada signifikansi 5%. Dapat diambil kesimpulan bahwa seluruh item sebanyak 20 item adalah 16 item valid dan 4 item tidak valid. Kemudian, peneliti menggunakan 16 item yang valid untuk digunakan sebagai instrument penelitian.

Tabel 2

Data Uji validitas Tes Perintah Kerja

| Nomer soal | Koefisien Korelasi | Rtabel | Ket |
|------------|--------------------|--------|-------|
| 1. | 0,391 | 0,3202 | Valid |
| 2. | 0,329 | 0,3202 | Valid |
| 3. | 0,384 | 0,3202 | Valid |
| 4. | 0,540 | 0,3202 | Valid |

(Diolah Peneliti, November 2021)

Berdasarkan table diatas, suatu data penelitian dapat dikatakan valid atau berdistribusi normal jika nilai rhitung taraf signifikansi $\alpha=0,05$ dan skor rtabel untuk N (jumlah responden) sebanyak 35 dengan (df=n-2) adalah 0,3202. Sehingga berdasarkan analisis diatas dapat disimpulkan bahwa sebanyak 1 soal dengan 5 kriteria penilaian (df=n-2) adalah 0,3202. Sehingga berdasarkan analisis diatas

¹⁴ Suharsimi, Arikunto. 2006. Prosedur Penelitian Suatu PendekatanPraktik.Jakarta: Rineka Cipta

¹⁵ Sugiono. 2008. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

dapat disimplkan sebanyak 1 soal perintah kerja dengan 4 kriteria penilaiyang digunakan untuk mengetahui keterampilan menceritakan sejarah siswa yang diujikan validitas dengan spss 25 dinyatakan valid secara keseluruhan.

b. Hasil Uji Reliabelitas

Data yang telah dilakukan uji validitas soal, kemudian akan dilakukan uji reliabelitas soal dengan bantuan spss 25. Berikut merupakan hasil uji reliabelitas :

Tabel 3

Hasil Uji Reliabelitas Kuesioner

| Reliability Statistics | |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| 0,884 | 16 |

(Diolah Peneliti, November 2021)

Berdasarkan uji yang dilakukan diatas menyatakan bahwa nilai Cronbach's Alpa yaitu 0,884 yang berarti > 0,6. Sehingga menunjukkan bahwa kuesioner riset ini konsisten dan bisa digunakan sebagai instrument dalam riset ini

Tabel 4

Hasil Uji Reliabelitas Soal

| Reliability Statistics | |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| 0,627 | 4 |

Table diatas menunjukkan bahwa rhitung hasil perhitungan dari koefisien reliabilitas diperoleh nilai sebesar 0,627 sedangkan rtabel sebesar 0,3202 dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Sehingga bisa dikatakansoal diatas adalah reliabel dengan perolehan hasil rhitung > rtabel, sehingga dapat diartikan soal memiliki tingkat konsistensi yang dapat digunakan dalam mengukur variable penelitian.

c. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal digunakan untuk mengkaji butir-butir soal dari segi kesukaramnya sehingga dapat diperoleh butir. , soal yang termasuk kategori mdah, sedang dan sukar. Berikut hasil analisis tingkat kesukaran soal

Tabel 5

Tingkat Kesukaran Soal

| No. | Tingkat Kesukaran | Kriteria |
|-----|-------------------|----------|
| 1. | 0,90 | Mudah |
| 2. | 0,89 | Mudah |
| 3. | 0,92 | Mudah |
| 4. | 0,92 | Mudah |

Berdasarkan table diatas diketahui terdapat 4 soal perintah kerja yang digunakan dalam penelitian.4 soal tersebut termasuk dalam kriteria mudah

2. Uji Prasyarat

a. Hasil Uji Normalitas

Pengujian Normalitas bertujuan agar mengetahui data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak normal.Pengujian dalam uji normalitas ini menggunakan uji KS (Kolmogorov-Smirnov) dalam spss versi 25. Hasil uji normalit as disajikan dalam table berikut :

Tabel 6

Hasil Uji Normalitas

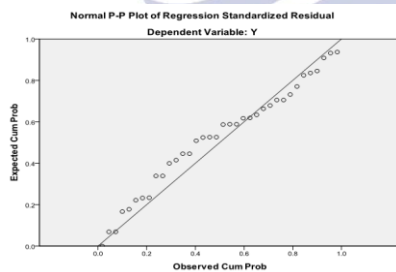
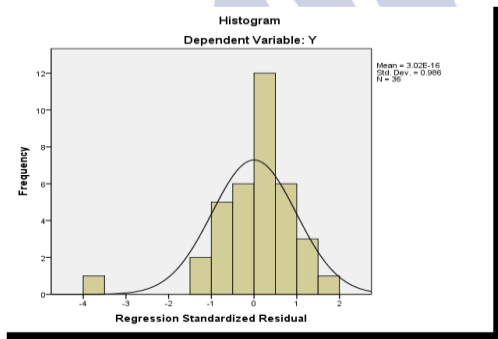
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

| | | Unstand ardzied Predicted Value |
|----------------------------------|----------------|---------------------------------|
| N | | 36 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | 3,02500 |
| | Std. Deviation | 0,98155 |
| Most Extreme Differences | Absolute | ,089 |
| | Positive | ,089 |
| | Negative | -,073 |
| Test Statistic | | ,089 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | ,200 ^{c,d} |
| Monte Carlo Sig. (2-tailed) | 99% Confidence | ,911 ^e |
| | Lower Bound | ,904 |

| | | |
|----------|-------------|------|
| Interval | Upper Bound | ,919 |
|----------|-------------|------|

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.
- e. Based on 10000 sampled tables with starting seed 2000000.

Berdasarkan table diatas diperoleh nilai signifikansi Asymp. Sig.(2-tailed) sebesar 0,200 dengan taraf signifikansi $\alpha=0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data yang digunakan untuk melakukan uji regresi linier sederhana telah terdistribusi normal yakni $0,200 > 0,05$ maka dapat disimpulkan nilai residual berdistribusi normal. Sehingga syarat untuk melakukan uji normalitas dalam melakukan uji regresi telah terpenuhi dalam pengujian tersebut. Untuk mengetahui normalitas data dapat dikehui berdasarkan grafik berikut :



Sebaran titik data media video dan keterampilan bercerita disekitar garis diagonal dapat dilihat pada gambar diatas, sehingga dapat disimpulkan bahwa datayang diberikan dapat dikatakan tipikal. Akibatnya, dengan menggunakan variabel independen sebagai dasar model regresi, kemampuan naratif dapat diprediksi.

b. Hasil Uji Homogenitas

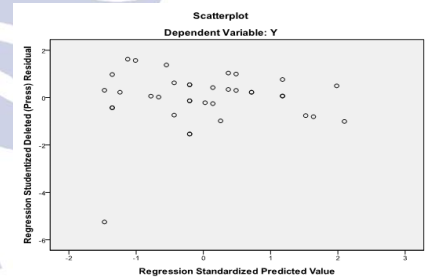
Pengujian homogenitaas digunakan untuk mengetahui data homogeny atau tidak. Berdasarkan hasil pengujian dengan menggunakan spss versi 25 diperoleh data senagai berikut :

Tabel 7

**Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances**

| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|----------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|-------|
| hasil belajar | Based on Mean | ,002 | 1 | 70 | ,964 |
| nilai ket. Bercerita | Based on Median | ,000 | 1 | 70 | 1,000 |
| | Based on Median and with adjusted df | ,000 | 1 | 67,013 | 1,000 |
| | Based on trimmed mean | ,009 | 1 | 70 | ,925 |

Uji homogenitas dilakukan taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan table diatas menyatakan bahwa nilai signifikansi 0,964 lebih besar daripada 0,05 sebagai nilai signifikansinya. Sehingga dapat diartikan bahwa distribusi data homogeny. Ho ditolak dan Ha diterima, dan dapat dilakukan ke uji selanjutnya. Untuk mengetahui homogenitas soal maka dapat diketahui berdasarkan gambar di bawah ini :



Dari Gambar di atas menunjukkan bahwa diagram pencar tidak membentuk suatu pola atau acak, dengan demikian dapat dikatakan bahwa regresi tidak mengalami gangguan *heteroskedastisitas* pada model regresi, sehingga model regresi layak dipakai untuk mengetahui kemampuan bercerita (Y) berdasarkan variabel bebasnya dan soal dinyatakan homogeny.

3. Uji Pengaruh

a. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Tahapan pengujian ini digunakan untuk menganalisis dan mengetahui besar pengaruh Penggunaan Media Video (X) sebagai media

pembelajaran terhadap Keterampilan Menceritakan Sejarah (Y). Berikut hasil uji Regresi Sederhana dengan bantuan SPSS versi 25 :Untuk mengetahui uji regresi sederhana maka dapat diketahui berdasarkan hasil olah data SPSS sebagai berikut :

Tabel 8
Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Coefficients^a

| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | T | Sig. |
|--------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|------|
| | B | Std. Error | | | |
| 1 (Constant) | 113.220 | 10.766 | | 10.516 | .000 |
| X | -.292 | .144 | -.329 | 2.028 | .050 |

- a. Dependent Variable: KET. MENCERITAKAN
- b. Predictors: (Constant), MEDIA VIDEO

Berdasarkan tabel Analisis of Varians di atas diketahui koefisien masing-masing variabel media vidio 113.220; dengan konstanta 10.516 dengan persamaan regresi dapat dituliskan sebagai berikut : $Y = 113.220 + 10.516X$

Dari persamaan di atas dapat diinterpretasikan sebagai berikut :

- a = 113.220 atau konsatanta regresi, yang berarti jika tidak ada media vidio atau = 0 maka kemampuan bercerita (Y) sebesar 10.516
- $b_1 = 10.516$ untuk media vidio memiliki hubungan yang searah. Artinya setiap penambahan sebesar 1 % akan kemampuan bercerita sebesar 1 %, sebaliknya apabila dikurangi jumlah sebesar 1 % akan mengurangi kemampuan bercerita sebesar 1%. Dengan demikian persamaan di atas menggambarkan ada pengaruh media video terhadap kemampuan bercerita siswa

Berdasarkan hasil analisis table diatas, data uji regresi linier sederhana dengan aplikasi

SPSS versi 25 bertujuan ntuk menjawab rumusan masalah dari :

- Ho : Tidak Ada Pengaruh Penggunaan Media Video Pada Materi Pemerintahan Deandels dan Raffles Terhadap Keterampilan Menceritakan Sejarah pada Siswa Kelas XI IPS 4 di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri
- Ha : Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Video Pada Materi Pemerintahan Deandels dan Raffles Terhadap Keterampilan Menceritakan Sejarah pada Siswa Kelas XI IPS 4 di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri.

4.Uji Signifikan

a.Uji Hipotesis

- Product Moment

Untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel yaitu variabel X (Penggunaan Media Video) dan variabel Y (Keterampilan Menceritakan Sejarah) maka korelasi product moment digunakan dalam menguji hipotesis ini. Berikut ini merupakan data hasil pengujian korelasi product moment :

Coefficients^a

| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | T | Sig. |
|--------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|------|
| | B | Std. Error | | | |
| 1 (Constant) | 113.220 | 10.766 | | 10.516 | .000 |
| X | -.292 | .144 | -.329 | 2.028 | .050 |

- a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan analisis data pada table 8, nilai signifikan menunjukkan $2.028 > 0,05$ sebagai taraf signifikan, maka bisa diartikan berkorelasi. Sementara itu rhitung menunjukkan nilai sebesar rtabel 2.021 dengan demikian . t-hitung $2.028 > t$ -tabel 2.021 Dalam pearson correlation menunjukkan nilai t-hitung lebih besar dari padatrtabel sehingga dapat diartikan bahwa variable tersebut berhubungan.

Sementara itu, berdasarkan hasil analisis data pada table model summary menunjukkan besaran pengaruh penggunaan media video sebagai media pembelajaran terhadap keterampilan menceritakan sejarah dengan melihat pada kolom R square yang menunjukkan nilai pengaruh yang dapat diartikan besar pengaruh

penggunaan media video terhadap keterampilan menceritakan sejarah adalah 5%.

b. Uji F

Model Summary^b

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1 | .329 ^a | .108 | .082 | 7.40683 |

Jika variabel independen lebih dari satu, maka sebaiknya untuk melihat kemampuan variabel memprediksi variabel devenden, nilai yang digunakan yaitu nilai adjusted R^2 . Nilai adjusted R^2 sebanyak 0.108 memegang maksud alasan variabel devenden mampu dijelaskan oleh alasan variabel devenden sebanyak 10,8%. Dengan begitu maka perubahan dalam kemampuan bercerita mampu dijelaskan oleh media video 10,8% dan sisahnya dijelaskan oleh faktor lain yang tidak diikutkan dalam penelitian ini.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang disajikan diatas menggunakan SPSS v.25, maka peneliti akan menyajikan pembahasan yang berisi tentang jawaban terhadap rumusan masalah penelitian serta uji hipotesis dengan menggunakan alat ukur masing-masing vaariaabel X dan Y. Variabel yang akan dibahas adalah keterlaksanaan media pembelajaran media video (dengan menggunakan angket) dan keterampilan menceritakan sejarah (dengan menggunakan hasil tes perintah kerja). Angket Respon peserta didik digunakan untuk mengukur variabel X (Media Video) dengan “Skala Linkert” Kategori 1-5, yaitu : 1 = untuk sangat tidak setuju, 2= untuk tidak setuju, 3= untuk ragu-ragu, 4= untuk setuju, 5= untuk sangat setuju. Kuesioner ini disebarkan setelah pertemuan pertama, serta pada pertemuan ini guru menjelaskan dan memastikan bahwa peserta didik sudah memahami mengenai “Media Video” dan melaksanakan pembelajaran dengan mengaplikasikannya.

Pembagian angket responden kepada peserta didik dilakukan secara offlen dan online melalui platform Whatsapp Grup. Hal ini dilakukan karena pembelajaran di MAN 3 Kediri masih dilaksanakan secara online karena pandemic covid-19 dan sebagian pesrta didik offlen dengan system ganjil-genap. Angket yang disebar pada peserta didik mendapatkan presentase sebesar 78,57% dengan kategori “Baik” menurut tabel

pengkategorian yang dikemukakan oleh Ridwan (2010). Sehingga pelaksanaan pembelajaran di MAN 3 Kediri pada masa pandemic dikatakan dapat berjalan maksimal, yang dapat dibuktikan dengan per-item kuesioner yang menunjukkan kategori “sangat baik” meskipun beberapa item menunjukkan kategori “baik”. Namun secara keseluruhan penelitian yang dilakukan dengan menerapkan media video secara online mendapatkan kategori “Baik”.

Kategori “Baik” diperoleh melalui rata-rata presentasi keseluruhan iem angket. Hal tersebut dapat dilihat dan dibuktikan pada penerapan media video dalam pembelajaran yang dilakukan secara daring. Dimana penggunaan media video cukup mudah, efektif dan tidak menyulitkan pesertta didik sehingga hal tersebut memberikan pengalaman tersendiri bagi peserta didik yang melihat media video secara virtual. Terbukti dari hasil kuesioner pada item soal nomer 1, 2 dan 3 yang memperoleh presentase sebesar 80%, 81,11% dan 72,777 dengan kategori “sangat baik” dan “baik” Item soal 1,2 dan 3 menunjukkan bahwa kemudahan dalam penggunaan media video dalam pembelajaran yang lebih efektif dan menarik mendukung peserta didik dalam memahami sejarah dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Penggunaan media video yang didalamnya terdapat pesan moral dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Dimana memperoleh presentase 78,88%, 73,33% dan 77,77% dengan kategori “baik” dan juga dapat membantu peserta didik dalam memahami sejarah lebih mendalam sehingga dapat mengungkap peristiwa yang tersembunyi maupun mendapatkan kesan terbaik dalam memahami suatu pristiwa. Selanjutnya, penggunaan media video dapat menguji daya ingat dan imajinasi peserta didik lebih optimal, hal ini dikarenakan media video melibatkan indra penglihatan dan pendengaran, yang mana pada media video merupakanh salah satu media visual yang cukup efektif dalam menyanggarakan pembelajaran yang menyenangkan. Perolehan presentase tersebut sebesar antara 7,55% - 81,11% dengan kategori “baik”. Menurut salah satu peserta didik, penggunaan media video dapat memunculkan imajinasi peserta didik yang tergambar dalam aktivitas sehari-hari, baik di lingkungan maupun disekolah. Pembelajaran dengan menggunakan media video akan lebih meningkatkan ketertarikan dalam mempelajari sejarah memperoleh presentase sebesar 87,77% dengan kategori “sangat baik” dan, selain penggunaannya dapat meningkatkan ketertarikan dalam mempelajari

sejarah media video juga meningkatkan kemudahan dalam mempelajari sub bab materi pembelajaran sejarah dengan mudah dan efektif. Hal tersebut tentunya didasari oleh penggunaan media pembelajaran yang tepat, maka akan meningkatkan tingkat kognitif peserta didik secara berkala dan bertahap. Maka dari itu diharapkan pengajar untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih media pembelajaran yang tepat bagi peserta didik.

Rata-rata skor keseluruhan data angket “pengaruh media video dalam pelajaran sejarah” ialah 80, sedangkan rata-rata persentase keseluruhan perolehan rata-rata angket yang saya sebarakan dalam “pengaruh media video dalam mata pelajaran sejarah” sebesar 78,57% dengan kategori “baik” dalam penelitian ini cukup memuaskan penggunaan media video dalam mata pelajaran sejarah, meskipun banyak media lain yang dapat digunakan oleh guru sejarah dalam memperdalam pengalaman mengajar serta dapat memberikan apresiasi kepada peserta didikan hal baru dalam mempelajari sejarah yang lebih luwes dan menyenangkan sehingga mudah dalam mempelajari materi sejarah.

Rata-rata item soal nomer 1 yang menyangkut mengenai penggunaan media video dalam pembelajaran sejarah lebih menarik memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori “Sangat Baik” tentu hal itu mengacu pada audio-visual yang baik dalam memudahkan peserta didik mempelajari materi sejarah. Item soal nomer 2 mengenai pembelajaran sejarah lebih menyenangkan dengan adanya penggunaan media video selaras dengan item nomer sebelumnya, maka perolehan persentase sebesar 81,11% dengan kategori “Sangat Baik” dikarenakan menggunakan media video dalam pembelajaran sejarah akan memunculkan daya ketertarikan dan kesenangan secara mendalam sehingga peserta didik dapat mengimajinasikan dengan imajinasinya sendiri.

Item soal nomer 3 berkaitan dengan pembelajaran sejarah tidak membosankan yang memperoleh persentase sebesar 72,77% dengan kategori “Baik” hal tersebut dikarenakan pembelajaran sejarah yang tidak tetap dan dapat berubah sesuai dengan kebutuhan akan meningkatkan imajinasi peserta didik dalam mempelajari materi sejarah, serta meningkatkan kepekaan akan dikehidupan sehari-harinya. Kemudian, item soal nomer 8 berkaitan tentang imajinasi terkontrol dengan baik memperoleh persentase sebesar 78,88% dengan kategori “Baik” hal ini tentu mengacu pada penggunaan media video yang selaras dengan kebutuhan materi sejarah

yang akan berlangsung. Penggunaan media video sejarah yang tepat, tentunya akan memberikan efek positif bagi peserta didik terutama dalam perkembangan imajinasi dalam bercerita cerita sejarah dengan lugas, dan tepat.

Selanjutnya, item soal nomer 9 yang berkaitan dengan berfikir kritis dan bijak dalam menyerap informasi memperoleh persentase sebesar 73,33% dengan kategori “Baik” tentu hal tersebut berdasar pada penggunaan media video yang tepat mempelajari materi sejarah. Dari tayangan audio-visual akan memunculkan pertanyaan-pertanyaan mendasar hingga pertanyaan-pertanyaan yang kritis didalam fikiran peserta didik tentang sejarah saat pembelajaran sejarah berlangsung. Item soal nomer 10 berkaitan dengan ketertarikan mempelajari sejarah meningkat memperoleh persentase sebesar 77,77% dengan kategori “Baik” hal tersebut tentunya selaras dengan item soal sebelumnya yakni ketika peserta didik kritis dalam mempelajari sejarah, maka peserta didik akan berpeluang lebih besar ketertarikannya dalam mempelajari sejarah meningkat drastis.

Item soal nomer 11 berkaitan dengan audio-visual (gambar, audio dalam bentuk video) yang unik memperoleh persentase sebesar 81,66% dengan kategori “Sangat Baik” hal tersebut didasari oleh kreatifitas dan inovasi pendidik dalam mengajar sejarah yang menyenangkan. Berkaitan dengan audio visual yang unik serta penyampaian yang luwes dan lugas membuat peserta didik tertarik dalam mempelajari sejarah secara mendalam. Kemudian, item soal nomer 12 berkaitan dengan kemudahan dalam mempelajari sub-materi sejarah memperoleh persentase sebesar 75,55% dengan kategori “Baik” hal tersebut didasari oleh penggunaan media video yang unik akan memudahkan peserta didik dalam mempelajari sub bab materi sejarah yang sulit dengan mudah dan dapat dicerna dengan baik.

Selanjutnya, item soal nomer 13 berkaitan dengan penjelasan yang sejalan dengan sub-bab materi memperoleh persentase sebesar 77,77% dengan kategori “Baik” tentunya hal tersebut selaras dengan item soal sebelumnya yakni kemudahan mempelajari bab materi sejarah dengan mudah, akan sejalan dengan kemudahan mempelajari sub-sub bab materi sejarah. Item soal nomer 14 berkaitan dengan penyampaian yang lugas, runtut dan padat memperoleh persentase sebesar 81,11% dengan kategori “Sangat Baik” hal tersebut tentunya berkaitan dengan penggunaan media video yang dibuat oleh kreatifitas dan inovasi pendidik sehingga penyampainya akan lebih lugas, runtut dan padat.

Tentunya akan membuat peserta didik lebih paham tentang materi apa yang sedang diajarkannya.

Item soal nomor 15 berkaitan dengan menumbuhkan jiwa nasionalisme dalam mempelajari sejarah memperoleh presentase sebesar 86,66% dengan kategori "Sangat Baik" hal tersebut tentunya didasari oleh kemudahan mempelajari sejarah dengan baik, maka akan menumbuhkan jiwa-jiwa nasionalisme peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian, item soal nomor 16 berkaitan dengan membangun jiwa patriotisme dalam menjaga kedaulatan NKRI memperoleh presentase sebesar 87,77% dengan kategori "Sangat Baik" hal tersebut tentunya selaras dengan item soal sebelumnya mengenai menumbuhkan jiwa nasionalisme, maka akan berkaitan dengan membangun jiwa patriotism dalam kehidupan sehari-hari maupun saat terjun dalam pemerintahan.

Selanjutnya, item soal nomor 17 berkaitan dengan karakter siswa dapat terbentuk dengan baik memperoleh presentase sebesar "77,22" dengan kategori "Baik" dimana dalam pelaksanaannya penggunaan media video sejarah yang tepat akan memberikan dapat positif pada karakter peserta didik dengan baik, tentunya berguna bagi peserta didik di era saat ini yang banyak peserta didik kehilangan karakter diri ataupun jati dirinya yang baik. Item soal nomor 18 berkaitan dengan mampu berfikir kritis dengan tepat memperoleh presentase sebesar 72,77% dengan kategori "Baik" tentunya hal tersebut berdampak positif bagi peserta didik. Dan juga selaras dengan item soal sebelumnya, peserta didik akan dapat menyaring segala macam informasi dengan baik kemudian peserta didik akan beragumen dengan tepat sesuai dengan kebutuhan.

Item soal nomor 19 berkaitan dengan pemahaman tingkat kognitif siswa meningkat memperoleh presentase sebesar 74,44% dengan kategori "Baik" dimana ketika peserta didik mendapatkan stimulus yang tepat, yang menyangkut audio-visual maka akan memicu pemahaman tingkat kognif peserta didik dengan baik kedepannya. Selanjutnya, Item soal nomor 20 berkaitan dengan mampu mengeksplorasi pengetahuannya memperoleh presentase sebesar 78,33% dengan kategori "Baik" maka hal tersebut didasari oleh pengaruh penggunaan media video yang kreatif mampu membuat peserta didik mengeksplorasi pengetahuannya yang ia punya dalam kehidupan bermasyarakat dan kehidupannya sehari-hari dengan baik. Maka dapat disimpulkan, bahwa 6 item soal pengaruh penggunaan media video pembelajaran sejarah dalam kategori "Sangat Baik" dan 10 item soal lainnya dalam kategori "Baik"

Sedangkan, dibawah ini merupakan presentase responden dalam menjawab angket " Pengaruh Media Video dalam Pembelajaran Sejarah" antara lain : dapat disimpulkan bahwa keseluruhan responden menjawab dengan kategori " Cukup Baik" berjumlah 9 responden, sedangkan responden yang menjawab dengan kategori "Baik" berjumlah 27 responden. Total keseluruhan responden ialah 36 responden yang menjawab online maupun offline yakni ketika pandemic covid-19 dikarenakan sekolah menerapkan system separuh peserta didik belajar dirumah dan separuh belajar disekolah dengan menaati peraturan sekolah yakttu memakai masker dan tidak berkerumun.

Penilaian terhadap keterampilan bercerita peserta didik dalam materi Pemerintahan Deandels dan Raffles mengarah ke dalam 4 penilaian psikomotorik, antara lain Pertama, berkaitan dengan kata operasional (Mengikuti) jika dijabarkan lebih luas maka mengarah kepada menafsirkan rangsangan (stimulus) kepekaan terhadap rangsangan serta tekun menggali wawasan & pengetahuannya berdasarkan tema sangat dibutuhkan dalam keterampilan bercerita. Dari peniaian pertama peserta didik diberikan stimulus berupa penayangan media video yang berkaitan dengan materi pembelajaran sejarah yakni mengenai bab Pemerintahan Deandels dan Raffles. Setelah itu peserta didik diberikan kesempatan untuk melihat video dengan cermat. Dimana akan digunakan untuk menjadi ide utama dalam membuat karya berupa cerita sejarah. Tentunya pemberian stimulus berupa penayangan media pembelajaran akan memicu tingkat kognitif peserta didik kearah yang lebih baik

Kedua, berkaitan dengan kata operasional (Menunjukkan) berkonsentrasi untuk menghasilkan ketepatan kreatif dan inovatif dalam membawakan cerita sejarah. Tingkat kognitif peserta didik akan terlihat ketika mereka mampu mencerna stimulus yang diberikan dengan baik, maka imajinasi peserta didik akan lebih bagus. Dari penilaian kedua, peserta didik diberikan kesempatan untuk memilih satu ide dalam penayangan media video sejarah tersebut untuk satu hasil karya yakni berupa karya tulis membuat cerita sejarah dengan kreatifitas dan inovasi peserta didik masing-masing yang telah mereka miliki sejak lahir. Kemudian, peserta didik menyajikannya tentunya dengan tatanan bahasa yang lugas, tepat sesuai dengan kaidah tatanan bahasa indonesia yang tepat serta keinginan peserta didik dapat membuat cerita sejarah sesuai dengan apa yang ia harapkan.

Ketiga, berkaitan dengan kata kerja

operasional (Menggabungkan) yakni dengan mengkaitkan berbagai keterampilan serta bekerja berdasarkan pola. Dalam hal ini peserta didik dituntut agar dapat mampu menggabungkan 2 elemen yang berbeda menjadi kesatuan satu yang utuh yakni dengan mengaitkan imajinasi dan keterampilan yang telah dimiliki peserta didik, maka cerita yang dapat dihasilkan akan memiliki kelebihan dalam segi cerita sejarah berdasarkan kualitas Cerita Sejarah itu sendiri yang meliputi, antara lain : (1) Kebahasaan, aspek kebahasaan yang lugas, tatan bahasa yang baik dan tepat tentunya akan mendukung cerita sejarah peserta didik lebih menarik. (2) Keruntutan Cerita, pada aspek keruntutan cerita sejarah menjadi poin kedua dalam membuat cerita yang ideal. Cerita yang runtut akan membuat orang yang mendengarkan cerita tersebut akan paham akan cerita yang disampaikan itu. (3) Menarik, aspek ketiga yang menjadi acuan penilaian ialah menarik, menarik ini dalam hal penulisan cerita sejarah yang kreatif dan inovatif , sehingga terbentuklah cerita yang profesional.

Keempat, berkaitan dengan kata operasional (Mengelola) yakni menghasilkan karya cipta. Melakukan sesuatu dengan ketepatan tinggi dengan penyampaian cerita sejarah yang lugas, luwes, dan padat. Percaya diri, bermain intonasi nada serta mampu menjadi pusat perhatian antisipasi hasil karya . Dalam hal ini, peserta didik dituntut agar mempresentasikan hasil karyanya didepan kelas atau mengirim video bercerita sejarah dikarenakan saat itu masih system, ganjil-genap sebagian peserta didik belajar dikelas dan sebagian belajar dirumah via online Maka diharapkan peserta didik mampu bercerita dengan baik dalam kondisi apapun itu sesuai dengan tuntutan pembelajaran yang telah diterapkan. Dengan pembawaan yang lugas, percaya diri, dan dapat bermain intonasi nada yang tepat.

Keberhasilan media dalam meningkatkan kualitas belajar peserta didik ditentukan pada bagaimana kemampuan guru dalam memilih media yang akan digunakan. Ada beberapa pertimbangan yang perlu dilakukan oleh guru untuk memilih media yaitu; peserta didik, tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, biaya ketersediaan sumber daya, infrastruktur, efisiensi, dan efektivitas desain serta penggunaan media. Sayangnya, belum semua pengajar melakukan pertimbangan itu dengan baik. Faktor penyebabnya antara lain: kurangnya sikap inovatif dan kemampuan dalam pemilihan dan pengembangan media yang dimiliki oleh pengajar, sikap statis dan lebih memilih menggunakan cara-cara konvensional saja dalam melakukan proses

pembelajaran. Oleh karena itu, agar pemilihan media dalam pembelajaran sesuai dengan teorinya, maka ada tiga faktor yang perlu ditingkatkan yaitu: kemampuan guru, sikap inovatif guru dan ketersediaan sarana dan prasarana (Mahnun : 2012) Menurut (Azhar Arsyad:2013), Kerucut pengalaman Edgar Dale dan konsep mengenai gaya belajar bukan hal yang asing lagi bagi pengajar. Terutama dalam kaitannya dengan media pembelajaran. Bahkan, sebagaimana dikatakan oleh Arsyad salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah kerucut pengalaman Edgar Dale.

Proses belajar dapat berhasil dengan baik, jika siswa dapat diajak memanfaatkan berbagai macam panca indranya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan kepada peserta didik yang dapat diproses oleh berbagai pancaindra. Semakin banyak panca indra yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi maka semakin besar informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Kesimpulannya siswa yang melihat video akan melibatkan berbagai macam panca indra dan mampu mempertahankan ingatannya. Ketika peserta didik diberi kesempatan untuk maju dan menceritakan kembali cerita dalam media video tersebut maka siswa akan mampu menghafal dan mengingatnya dengan tepat. Sehingga cerita sejarah akan bernilai menarik dan sangat dinikmati oleh peserta didik dengan baik.

Implikasi teori Edgar Dale dengan peneliti ialah adanya keselarasan yang sama. Akan tetapi, dalam sebuah artikel yang saya baca mengenai teori Edgar Dale itu banyak sekali yang salah mengartikannya. Tidak hanya itu, sudah banyak diterjemahkan ke berbagai bahasa dan juga ada beberapa penambahan ukuran dalam kerucut Edgar Dale tersebut, yang tentunya akan membuat pengajar sebelum melakukan pembelajaran dengan media pembelajarannya akan menjadi titik kunci dalam penilaian maupun acuan media pembelajaran yang akan digunakan.

Sedangkan penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat bagi peserta didik, tentunya banyak yang harus dipertimbangkan. Maka dari itu, titik penggunaan media pembelajaran itu harus disesuaikan dengan kondisi dan keadaan seada-adanya. Sehingga, peneliti menarik kesimpulan bahwasanya penggunaan media pembelajaran didalam kelas tidak harus berfokus pada kerucut Edgar Dale, bisa disesuaikan dengan keinginan pendidik tentang apa yang harus digunakan dalam penggunaan media pembelajaran didalam kelas

saat pembelajaran berlangsung. Teori Edgar Dale tidak sepenuhnya menjadi acuan dalam pembelajaran, karna pengajar dapat memilih media yang sesuai atau yang tepat dalam pembelajaran yang akan diajarkan.

Dalam proses pembelajaran, seorang pengajar memiliki tantangan yang besar dalam menghadirkan proses pembelajaran yang berkualitas sekaligus efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran serta menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Media sebagai komponen utama dalam mendukung proses pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran juga memiliki peran yang penting untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Untuk mengoptimalkan peran media pembelajaran tersebut, pengajar tidak bisa seenaknya sendiri dalam memilih dan menentukan media pembelajaran bagi peserta didik. Ia harus mempertimbangkan banyak hal sehingga pembelajaran tersebut dapat memberikan pengaruh yang baik bagi peserta didik.

Misalnya pembelajaran mengenai tentang peninggalan pemerintahan Deandels dan Raffles, jika tidak dapat langsung ke museum dikarenakan adanya kondisi maupun biaya yang menggalangnya. Maka bisa menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk mendukung materi tersebut. Guru harus mempertimbangkan kualitas media pembelajaran itu sendiri serta penggunaannya siswa dan guru yang melakukan proses pembelajaran ketika memilih bahasa pembelajaran yang terbaik. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan menawarkan proses pembelajaran yang berkualitas, tidak diragukan lagi pemilihan bahan pembelajaran yang relevan akan mampu.

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan di atas maka dapat diketahui bahwa untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel yaitu variabel X (Penggunaan Media Video) dan variabel Y (Keterampilan Menceritakan Sejarah) maka korelasi product moment digunakan dalam menguji hipotesis. Berdasarkan analisis data pada table 8, nilai signifikan menunjukkan $2.028 > 0,05$ sebagai taraf signifikan, maka bisa diartikan berkorelasi. Sementara itu r hitung menunjukkan nilai sebesar $r_{tabel} 2.021$ dengan demikian . t- hitung $2.028 > t\text{-tabel} 2.021$. Dalam pearson correlation menunjukkan nilai t- hitung lebih besar dari padat-rtabel sehingga dapat diartikan bahwa variable tersebut berhubungan.

Sementara itu, berdasarkan hasil analisis data pada table model summary menunjukkan besaran pengaruh penggunaan media video sebagai media pembelajaran terhadap keterampilan menceritakan sejarah dengan melihat pada kolom R

square yang menunjukkan nilai pengaruh yang dapat diartikan besar pengaruh penggunaan media video terhadap keterampilan menceritakan sejarah adalah sebesar 10,8%. Hal tersebut tentunya berdampak positif akan perkembangan psikomotor peserta didik ketika proses belajar berlangsung.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh antara Pengaruh Penggunaan Media Video Pada Materi Pemerintahan Deandels dan Raffles Terhadap Keterampilan Menceritakan Sejarah pada Siswa Kelas XI IPS 4 di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri, hal ini terlihat karena t- hitung $2.028 > t\text{-tabel} 0.021$ adapun besarnya pengaruh variable X terhadap variable Y adalah 10,8%.

B. Saran

Hasil penelitian yang dipaparkan menunjukkan bahwa Penggunaan Media Video sebagai Media Pembelajaran terhadap Keterampilan Menceritakan Sejarah cukup efektif bagi guru, peserta didik dan komponen lainnya. Oleh karena itu, penggunaan media video perlu ditingkatkan lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

A. DOKUMEN/ARSIP

B. HASIL PENELITIAN/JURNAL

Benny Heldrianto, 2013: dalam jurnal “penyebab rendahnya tingkat pendidikan anak putus sekolah dalam program wajib belajar 9 tahun desa sungai kakap kecamatan sungai kakap kabupaten kubu raya” <http://jurnafis.untan.ac.id>

C. BUKU

Abdul majid, Dian andayani. Pendidikan karakter dalam perspektif Islam. Bandung: Insan Cita Utama. hlm. 11

Abdullah, T. 1996. Ilmu Sejarah dan Historiografi, Arah dan Perspektif. Jakarta: Gramedia.

Abu, Ahmadi. 2003. Ilmu Dasar Sosial. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Amri, S, dkk. 2011. Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran: Strategi Analisis dan Pengembangan Karakter Peserta didik dalam Proses Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

- Aqib,Zainal. 2013. Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (inovatif). Bandung:Penerbit Yrama Widya.
- Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran.Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 10-11
- Cheppy Riyana, Pedoman Pengembangan Media Video, P3AI UPI , Jakarta, 2007.
- Dave, R.H. 1967. Taxonomy of educational objectives and achievement testing. London: University of London Press.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2002. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Balai Pustaka, hlm 117..
- Depdiknas. 2003. Kurikulum 2004. Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Penilaian Mata Pelajaran Sejarah. Jakarta. Ensiklopedi Nasional Indonesia jilid 6. 1989. Jakarta : PT. Cipta Adi Pustaka.
- Fathurrohman, P dkk, 2013.Pengembangan Pendidikan Karakter. Bandung: Refika Aditama.
- Hamalik, Oemar. 2003. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara. hlm. 57
- J.Moleong, Lexy. 2011. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, hlm.2.
- Kasmadi, Hartono. 1996. Model-model dalam Pengajaran Sejarah. Semarang: Ikip Semarang Press.
- Kochar,S.K. 2008.Pembelajaran Sejarah “Teaching of History” (terj: Drs. H.
- Kochhar, S. K. 2008. Pembelajaran Sejarah : Teaching of History. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2013. Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Leighbody, G.B. 1968. Methods of teaching shop and technical subjects. New York: Delmar Publishing
- Ma'mur, T. 2008. Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sejarah Melalui Historical Thinking.Bandung : Jurusan Pendidikan Sejarah FPIPS UPI
- Mochtar Buchori. 2010. Character Building dan Pendidikan Kita. Kompas
- Moh. Ayip S. 2003. Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi dalam Proses Pembelajaran Fisika, Skripsi Upi, Tidak Diterbitkan, Bandung, hlm.65.
- Muhaimin, 2002.Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah, Bandung: PT Remaja Rosda Karya, hlm. 183.
- Muhaimin. 1996. Strategi Belajar Mengajar. Surabaya : Citra Media
- Mulyantini, F.M. 2004. Peningkatan Kemampuan Bercerita denganMenggunakan Media Kerangka Karangan pada Siswa Kelas IIA SLTP Negeri 21 Semarang.Skripsi.Universitas Negeri Semarang.
- Mulyasa. 2014. Manajemen Pendidikan Karakter. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. Penilaian dalam Pengajaran Bahasa I n d o nesia.Yogyakarta: BPFE Yogya-karta.
- Purwanta,M.A., Yovita Hardiwati). Jakarta: PT Grasindo anggota Ikapi.
- Retnoningsih, Ana dan Suharso. 2012. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Semarang: Widya Karya.
- Riyana, Op.Cit.,6
- Rusman. 2012. Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Ryan, D.C. 1980. Characteristics of teacher. A Research study: Their description, comparation, and appraisal. Washington, DC: American Council of Education.
- Samani, Muchlas dan Hariyanto. 2011. Konsep dan Model Pendidikan Karakter. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sapriya. 2009. Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Singer,R.N. 1972. The psychomotor domain: Movement behavior. London: Henry Kimton Publisher.
- Sugiyono. 2007.Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. Metode penelitian pendidikan:(pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D).Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. Statistika Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta, hlm. 261
- Sunhaji.2014. Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran.Jurnal Kependidikan, Vol. II No. 2
- Susanto, H. 2014. Seputar Pembelajaran Sejarah, Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Tarigan, H.G. 1981. Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa.Bandung: Angkasa.
- UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas. 2003. Undang-undangSisdiknas. Jakarta. Sinar Grafika Offset

- Yahya Khan. 2010. Pendidikan Karakter Berbasis Potensi Diri: Mendongkrak Kualitas Pendidikan. Yogyakarta: Pelangi Publishing
- Ismaun, (1993) Modul Ilmu Pengetahuan Sosial 9: Pengantar Ilmu Sejarah, Universitas Terbuka: Jakarta.
- Sjamsuddin, Helius (1996) Metodologi Sejarah, Jakarta: Depdikbud, Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.
- Sunal, C.S., dan Haas, M.E. (1993) Social Studies and The Elementary/Middle School Student, Harcourt Brace Jovanovich, Orlando: Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Carr, E.H. (1985) What Is History ? , Harmondsworth, Middlesex, England: Penguin Books, Ltd.
- EstiIsmawati, Telaah Kurikulum Dan Pengembangan Bahan Ajar, hml1
- Hamid, Hamdani, Pengembangan Kurikulum Pendidikan, CV Pustaka Setia, Bandung, 2012
- Uzer Usman, Menjadi Guru Profesional, (Cet. XIII; Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), 21.
- Nana Sudjana, Media Pembelajaran, (Cet. I; Jakarta: Rineka Cipta, 1990), h. 37.
- H. Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, Media Pembelajaran, (Cet. I; Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h. 15.
- Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Cet. XIII; Jakarta: PT. Rajagrafindi Persada, 2010), h. 17.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Kedua. (Cet. IV; Jakarta: Balai Pustaka, 1995), h. 201.
- Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, Kurikulum dan Pembelajaran (Cet. I; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), h. 133.
- Azhar Arsyad, Media Pembelajaran (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), 13.
- Prashnig, Barbara, The Power of Diversity New Ways of Learning and Teaching through Learning Styles, (Stafford: Network Educational Press Ltd., 1998) terjemahan Nina Fauziah, The Power of Learning Styles: Memacu Anak Melejitkan Prestasi dengan Mengenal Gaya Belajarnya (Bandung: Mizan, 2007), 93
- Kara Dawson dan Ann Kovalchick. ed, Education and technology : anencyclopedia (California : ABC-CLIO, Inc. 2004), 1

D. WAWANCARA**E. INTERNET**

- Haryanto, 2012: dalam artikel "pengertian pendidikan menurut para ahli <http://belajarpsikologi.com/pengertian-pendidikan-menurut-ahli/> diakses pada tanggal 1 Februari 2021.
- <http://ahmadnurkholis19.blogspot.com/2012/12/pentingnya-media-dalam-pembelajaran-pai.html/Diaksestanggal1februari2021>.
- <http://www.kumpulandefinisi.com/2015/10/pengertian-definisi-tujuan-pendidikan-menurut-para-ahli.html/diaksespada2februari2021>.