

PENGARUH MEDIA YOUTUBE DIGITAL STORYTELLING TERHADAP LITERASI SEJARAH PESERTA DIDIK SMA NEGERI 1 TAMAN

Dwi Fitriyaningrum

Jurusan Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya

Email: dwifitriyaningrum.19033@mhs.unesa.ac.id

Septina Alrianingrum

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

Email: septi@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang pengaruh media *youtube digital storytelling* terhadap kemampuan literasi sejarah peserta didik yang dilakukan di kelas X SMA Negeri 1 Taman. Penelitian dengan metode kuantitatif ini menggunakan pendekatan quasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group*. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini meliputi lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, angket respon penggunaan media *youtube digital storytelling*, dan lembar tes kemampuan literasi sejarah. Teknik sampel yang digunakan adalah *non probability sampling* pendekatan *purposive sampling*. Hasil dari penelitian ini dibuktikan dengan statistik uji t dan uji beda Mann Whitney didapatkan hasil perhitungan signifikansi perolehan 2-ekor adalah $0,0015 < 0,05$ dan nilai thitung $-2,00904 > ttabel 2,00856$ perolehan hasil tersebut menginterpretasikan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, kesimpulan dari hasil uji Mann Whitney menunjukkan adanya perbedaan kemampuan literasi sejarah peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media *youtube digital storytelling* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan literasi sejarah, $H_a: \mu \neq 0$ (terdapat hubungan), H_a diterima dan H_0 ditolak.

Penelitian ini juga membuktikan besaran pengaruh yang diberikan media *youtube digital storytelling* terhadap literasi sejarah melalui uji N-Gain pada pre-test dan post-test peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada uji N-Gain peserta didik kelas eksperimen memperoleh rata-rata N-Gain persen sebesar 57,8% termasuk kedalam kategori cukup efektif, sedangkan pada kelas kontrol perolehan nilai rata-rata N-Gain persen sebesar -50,5% termasuk kedalam kategori tidak efektif. Pada penelitian ini dapat ditarik kesimpulan media *youtube digital storytelling* memiliki pengaruh yang signifikan dan cukup efektif digunakan pada kegiatan literasi sejarah peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Taman.

Kata Kunci : Peserta Didik, Media Pembelajaran, Literasi Sejarah.

Abstract

This research discusses about the effect of YouTube digital storytelling media on students historical literacy skills conducted in class X SMA Negeri 1 Taman. This quantitative research method uses a quasi-experimental approach with a nonequivalent control group design. Data collection techniques in this study included observation sheets on the implementation of learning using YouTube digital storytelling media, sheets on using YouTube digital storytelling media, and historical literacy ability test sheets. The sampling technique used is non-probability sampling purposive sampling approach. The results of this study are proven by the statistical T test and Mann Whitney different test, the results obtained from the calculation of the significance of the acquisition of 2-tails are $0.0015 < 0.05$ and the tcount is $-2.00904 > ttabel 2.00856$, the results interpret that H_a is accepted and H_0 is rejected, the conclusion from the results of the Mann Whitney test shows that there are differences in the historical literacy abilities of students in the experimental class and the control class, so it can be concluded that the YouTube digital storytelling media has a significant effect on historical literacy skills, $H_a: \mu \neq 0$ (there is a relationship), H_a is accepted and H_0 is rejected.

This research also proves the magnitude of the influence exerted by YouTube digital storytelling media on historical literacy through the N-Gain test in the pre-test and post-test of students in the experimental class and control class. In the N-Gain test, students in the experimental class obtained an average N-Gain percent of 57.8% included in the quite effective category, while in the control class the average N-Gain percent score was -50.5% included in the category ineffective. In this study, it can be concluded that YouTube digital storytelling media has a significant influence and is quite effective in being used in historical literacy activities for class X students of SMA Negeri 1 Taman.

Keywords: Student's, Learning Media, Historical Literacy.

PENDAHULUAN

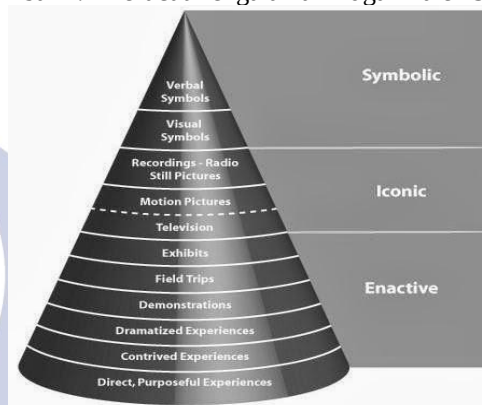
Youtube adalah platform termasuk pada jenis sosial media, memiliki sisi efisiensi yang menguntungkan yakni dengan gawai atau laptop dan internet pengguna sudah dapat melihat siaran langsung seperti televisi, video yang telah diunduh dapat dinikmati tanpa terkoneksi melalui jaringan internet atau offline, serta memberikan tampilan audio-visual hal tersebut membuat *youtube* digemari penggunaannya terutama remaja, mengutip <https://dataindonesia.id/digital/> jumlah pengguna aktif sosial media di Indonesia sebanyak 191 juta orang pada Januari 2022. Jumlah itu telah meningkat 12,35% dibandingkan pada tahun lalu yaitu sebanyak 170 juta orang¹. Mengutip kabar berita media Kompas <https://tekno.kompas.com/> *youtube* menjadi salah satu sosial media paling digemari oleh masyarakat di Indonesia, digunakan oleh 93,8% dari total keseluruhan pengguna internet Indonesia yang berumur 16 hingga 64 tahun². Data tersebut bisa dijadikan tolak ukur untuk melihat pengguna *youtube* disemua tingkatan usia.

Menurut Sukarni (2012) dikutip dalam menjelaskan beberapa kelebihan dalam menggunakan media ajar berbasis *youtube* diantaranya; (1) dapat memberikan potensi publikasi kreatif untuk pendidikan, (2) dapat diakses secara bebas oleh semua kalangan, baik itu pendidik atau peserta didik, untuk dapat memberikan informasi yang baik tentang pendidikan, ekonomi, teknologi, budaya. (3) memimpin kegiatan diskusi (Q & A) atau mereview video pembelajaran, (4) video dapat dibagikan Share di jejaring sosial seperti Twitter, Facebook dan blog/website³. Sejauh mana informasi yang disajikan di *youtube*, selain memberikan efek positif juga memiliki efek negatif. Lebih lanjut Widiartanto (2016) menjelaskan ampak negatif termasuk (1) video makeup tutorial yang dibuat untuk anak-anak hal itu menjadikan anak-anak tumbuh dewasa sebelum waktunya, (2) bahkan lebih ekstrim lagi yaitu video edukasi seks menimbulkan perilaku asusila pada remaja atau anak-anak⁴. Dampak negatif tersebut dapat diminimalisir dengan cara memanfaatkan *youtube* sebagai media pembelajaran, sehingga membuat penggunaannya khususnya peserta didik dapat menambah hal-hal yang positif terkait pengetahuan, konten pembelajaran yang disajikan secara menarik akan menggugah pengguna untuk menggali lebih dalam materi yang dipelajari.

Youtube digital storytelling merupakan sosial media yang menerapkan konsep *storytelling* atau bercerita dalam menyampaikan sebuah informasi. *Youtube digital storytelling* tampil sebagai jawaban dari penggunaan media pembelajaran

untuk menciptakan lingkungan belajar sejarah yang menarik, interaktif, serta mengikuti perkembangan di era digital. Pada teori Edgar Dale, dengan dukungannya melalui konsep media pembelajaran. Menurut Edgar Dale, proses pembelajaran perlu ditunjang dengan media agar mampu memberikan hasil belajar sesuai dengan tujuan belajar, Edgar Dale menaruh pemikirannya terkait media dalam bentuk *Dale Cone Experience*.

Gambar 1.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale 1969⁵



Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale, media *youtube digital storytelling* termasuk ke dalam media belajar yang mampu memberikan pengalaman belajar secara simbolik dan ikonik, *youtube* memberikan peran sebagai media yang menyajikan pengalaman secara nyata dengan melibatkan visual-audio, dimana *youtube* dapat memberikan informasi melalui gambar dan tulisan serta dalam bentuk video (gambar bergerak) dan suara. audio-visual, lebih lanjut peneliti melampirkan penelitian terdahulu sebagai rujukan minat *youtube* digunakan sebagai media pembelajaran, berikut merupakan penelitian terdahulu yang selaras dengan pembahasan *youtube* sebagai media pembelajaran:

Penelitian oleh Mulasih tahun 2021 berjudul Pemanfaatan Media Sosial *youtube* Untuk Menumbuhkan Literasi Anak Dalam Bentuk Cerita Rakyat. Pemanfaatan media sosial *youtube* untuk menumbuhkan literasi anak dalam bentuk cerita rakyat dijabarkan menjadi tiga konsep besar, yaitu pemahaman pentingnya penggunaan media sosial *youtube*, proses implementasi perancangan bentuk literasi digital cerita rakyat, dan rekomendasi kanal *youtube* terpercaya untuk dijadikan media pembelajaran seperti kanal *youtube* dongeng kita, kejar mimpi, dongeng indonesia,

¹ M Ivan Mahdi, *pengguna media sosial di Indonesia capai 191 juta pada 2022*, diakses dari <https://dataindonesia.id/>, pada 22 Januari 2023 13:20

² Bill Clinton, *pengguna medsos di Indonesia habiskan 25 jam perbulan untuk nonton youtube*, diakses dari <https://tekno.kompas.com/>, pada 22 Januari 2023 13:30

³ Prosiding Seminar and Nasional Etnomatnesia, "DEWANTARA UNTUK MATERI INTEGRAL DI SMA 1) Program Studi Pendidikan Matematika FKIP UST Jl . Batikan 2 Yogyakarta , Indonesia , e-Mail : Sofyani.Wigati20@gmail.Com 2) Program Studi Pendidikan Matematika

FKIP UST Jl . Batikan 2 Yogyakarta , Indonesia , Em" (2014): 810–813. Hlm 811

⁴ Iga Luhsasi Dwi and Sadjiarto Arief, "Youtube: Trobosan Media Pembelajaran Ekonomi Bagi Mahasiswa," *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan* 5, no. 2 (2017): 219–229, <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jepk/article/view/1595>. Hlm. 220

⁵ Puspita Sari, "Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Dalam Memilih Media," *Jurnal Manajemen Pendidikan* 1, no. 1 (2019): 42–57. Hlm. 4

cerita anak interaktif riri dan lain sebagainya⁶. Penelitian tersebut memiliki kesamaan yang serupa yaitu memanfaatkan youtube sebagai bahan ajar dan literasi, namun literasi yang berbeda yaitu literasi anak, serta memiliki perbedaan pada metodologi yang menggunakan kualitatif deskriptif.

Penelitian oleh Tohari Pada tahun 2019, dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Youtube Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar siswa, menggunakan media youtube sebagai sumber belajar pada mata kuliah Perancangan basis data. Hasil perhitungan bahwa menjadikan Youtube sebagai sumber belajar memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar mahasiswa sebesar 86,4%, dapat diketahui penggunaan media ajar youtube media youtube dinilai efektif dapat meningkatkan motivasi belajar⁷. Penelitian tersebut memiliki kesamaan pada variabel X menggunakan youtube sebagai media pembelajaran, memiliki perbedaan pada variabel Y yaitu motivasi belajar dan hasil belajar.

Penelitian oleh Huda yang memposisikan peran multimedia komputer sebagai media ajar untuk mengukur motivasi dan prestasi belajar. Komputer sebagai media pembelajaran yang menyajikan informasi secara pandang (visual), dengar (audio), atau pandang dengar (visual-audio), sehingga jika dikonsultasikan dalam teori kerucut pengalaman Edgar Dale, multimedia komputer diposisikan sebagai media yang memberikan pengalaman secara simbolik dan ikonik⁸. Penelitian ini tidak menggunakan youtube sebagai media pada pembelajaran, namun teori pada penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan pada penelitian lain yang sejenis yaitu penelitian yang membahas mengenai media dengan didasarkan pada teori Edgar Dale.

Pada proses pembelajaran sejarah peran guru sebagai fasilitator untuk membangun jembatan antara masa lalu, masa kini, dan masa depan dengan merangsang kebatinan serta nalar peserta didik melalui keterampilan imajinatif, kreatif, kritis, dan reflektif yang bersandar pada sumber-sumber autentik⁹. Hal tersebut juga menitikberatkan aktivitas belajar peserta didik melalui upaya terencana menggunakan media dan sumber belajar untuk mewujudkan tujuan pembelajaran.

Hasil pengamatan peneliti di kelas X SMA Negeri 1 Taman, banyak siswa mengeluhkan kurang memahami materi

karena cara penyampaian guru yang masih menggunakan media konvensional sehingga pembelajaran masih terfokus pada guru (*teacher center*), kurang efektif, dan kurang menarik¹⁰. Hal tersebut menjadi sesuatu yang penting terkait minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran karena dapat mempengaruhi tingkat pemahaman kesejarahan peserta didik, permasalahan tersebut mengharuskan guru sebagai fasilitator memberikan lingkungan pembelajaran sejarah yang mampu menarik perhatian peserta didik, seperti penggunaan media dalam pembelajaran.

Media ajar adalah alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran secara utuh¹¹. Sesuai dengan makna media tersebut dapat dipahami semua alat yang digunakan untuk memudahkan manusia dalam mencapai tujuan, namun seiring berkembangnya zaman, saat ini media beradaptasi dengan teknologi melalui sambungan internet. Pada perkembangannya media yang menggunakan teknologi berbasis internet mulai berorientasi dalam perkembangan teknologi berbasis komunikasi, mengutamakan peran komunikasi antar pengguna dalam teknologi tersebut. Sebagai alat komunikasi kini internet memiliki sebuah layanan yang dinamakan layanan media sosial, dalam karya bukunya yang berjudul "Media Pembelajaran berbasis Internet" Nasution menerangkan media berbasis internet telah memasukkan beberapa layanan media sosial sebagai jenis media berbasis internet seperti Youtube, Facebook, Whatsapp, Instagram, Blog, dsb¹².

Pemilihan media dengan tujuan dan maksud tertentu seperti digunakan sebagai media pembelajaran harus memiliki landasan teori yang menyertainya, supaya penyampaian materi di dalam media pembelajaran yang akan digunakan nantinya dapat berhasil mempengaruhi kemampuan peserta didik. Rudi Suliana dan Cepi Riyana dalam bukunya yang berjudul Media Pembelajaran menyebutkan beberapa indikator yang digunakan sebagai kriteria pemilihan media belajar, terdapat 3 poin utama yakni valid, kebermanfaatan, dan minat di dalam sebuah kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik¹³, dengan adanya indikator tersebut dapat menjadi poin utama di dalam

⁶ Mulasih, "Pemanfaatan Media Sosial Youtube Dalam Menumbuhkan Literasi Anak Dalam Bentuk Cerita Rakyat," *Dialektika: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar* 11, no. 1 (2021): 559–570.

⁷ Hamim Tohari, NFn Mustaji, and Bachtiar S Bachri, "Pengaruh Penggunaan Youtube Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Mahasiswa," *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 7, no. 1 (2019): 1–13.

⁸ Mualimul Huda, "Pembelajaran Berbasis Multimedia Dan Pembelajaran Konvensional (Studi Komparasi Di MTs Al-Muttaqin Plemahan Kediri)," *Jurnal Penelitian* 10, no. 1 (2016): 125–146.

⁹ Kemendikbudristek BSKAP, Kemendikbudristek BSKAP. (2022). Salinan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022 Tentang Perubahan Pada Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia J (Indonesia, 2022). Hlm. 244

¹⁰ Observasi. (2022, November). Belajar Literasi Sejarah. (D. Fitriyaningrum)

¹¹ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif - Google Books, Fatawa Publishing*, 2020, https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover. Hlm. 3

¹² Awal Kurnia Putra Nasution, "Media Pembelajaran Berbasis Internet" (2020). Hlm.10

¹³ M.S.C.R.M.P. Drs. Rudi Susilana, *MEDIA*

PEMBELAJARAN:

Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian (CV.Wacana Prima, n.d.),

<https://books.google.co.id/books?id=-yqHAAQBAJ>. Hlm. 33

pengukuran *youtube digital storytelling* sebagai media interaktif di dalam kelas.

Tabel 1.1 Indikator Media

Indikator	Penjelasan
Shahih/ <i>valid</i>	Materi pada konten bersifat aktual sehingga dapat memberikan kontribusi untuk masa yang akan datang, fokus pada pembahasan, serta bahasa mudah dipahami agar informasi konten dapat tersampaikan dengan baik kepada pengguna
Kebermanfaatan/ Utility	Konten harus mewakili informasi atau materi (sejarah) yang diberikan atau berhubungan dengan materi pembelajaran yang sedang berlangsung.
Menarik minat/ interest	Dalam konsep <i>storytelling</i> konten harus menggunakan Bahasa yang muda dipahami oleh siswa agar isi dapat tersampaikan dengan baik.

Teknologi yang berkembang menjadikan seluruh elemen masyarakat terus mengikuti perkembangan teknologi. peneliti kemudian meyakini adanya orientasi media *youtube digital storytelling* dengan teori konektivisme oleh George Siemens yang menyatakan pembelajaran abad 21 ini tidak lepas dari proses penguatan akademik dengan melakukan pengkajian atau riset yang terkoneksi dengan suatu jaringan¹⁴. Berdasarkan teori tersebut sebuah media yang akan digunakan guru terutama media teknologi digital mampu menghubungkan dan membantu ketercapaian tujuan belajar pada proses pembelajaran yang nantinya dapat dijadikan oleh peserta didik sebagai sumber belajar yang sesuai dengan kemampuan mereka didalam memperoleh literasi sejarah, sistem perantara tersebut mampu menghasilkan pengalaman belajar, hal tersebut yang menjadi dasar pembentukan pemahaman dan pemaknaan dalam teori konektivisme. Oleh karena itu, pemahaman bahwa media *youtube digital storytelling* hadir dapat membangun pemahaman sejarah peserta didik melalui konten kesejarahan dengan teknologi digital menggunakan konsep *storytelling* berkaitan dengan teori ini.

Literasi adalah kapasitas yang dimiliki individu untuk mengetahui informasi atau pengetahuan melalui proses berpikir sehingga menjadi pemahaman yang utuh dan bebas dari miskonsepsi tentang informasi atau pengetahuan yang diperoleh. Pembelajaran abad ke-21 peserta didik dituntut untuk dapat bersinergi dan menggunakan sumber belajar yang berbeda selain buku untuk mendukung proses

pembelajarannya, sehingga literasi dikembangkan dalam bentuk yang berbeda sesuai dengan bidang studi keilmuan tertentu untuk menyumbangkan konsep literasi yang fokus pada bidangnya masing-masing. Literasi tidak hanya dipahami sebagai kegiatan membaca tetapi lebih dari itu, literasi juga dipahami sebagai kemampuan mengidentifikasi dan menginterpretasikan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.

Literasi sejarah merupakan salah satu kajian literasi yang memiliki substansi bahasan pokok mengenai sejarah, sejarah adalah peristiwa masa lalu yang penting dalam kehidupan oleh karena itu runtutan cerita yang di bangun kembali¹⁵, hal tersebut sangat erat dengan kegiatan literasi yaitu mengkaji sumber-sumber sejarah sebagai pengetahuan dan kebutuhan dasar, namun banyak mengalami kesulitan terutama kegiatan pembelajaran sejarah disekolah. Lingkungan pembelajaran sejarah seringkali dirasa kurang menarik dengan persepsi pembelajaran yang didalamnya hanya terdapat kegiatan membaca dan menghafal, serta menjadikan kurang tercapainya kemampuan literasi sejarah dalam proses pembelajaran. Lingkungan belajar sejarah yang bermakna dapat dilakukan melalui penerapan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman, terutama dengan media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital yang dimaksud harus memiliki peran yang dapat mencakup segala aspek pembelajaran dan harus disesuaikan dengan minat siswa masa sekarang, seperti media *youtube digital storytelling*.

Maposa dan Wasserman (2009) mengembangkan kerangka konseptual atau aspek-aspek penting dari konsep pengetahuan sejarah yang akan digunakan peneliti sebagai indikator dalam mengukur kemampuan literasi peserta didik, berikut konseptual literasi sejarah dari Maposa dan Wasserman (2009)¹⁶:

Tabel 1.2 Indikator Literasi Sejarah

Indikator	Penjelasan
Pengetahuan (<i>knowledge</i>)	kemampuan peserta didik untuk mengetahui dan mengingat peristiwa-peristiwa sejarah
Pemahaman konsep (<i>conceptual understanding</i>)	Pemahaman peserta didik yang bersandar pada aspek waktu, sebab akibat, perubahan dan keberlanjutan dari sebuah peristiwa sejarah
Kerja Sumber (<i>Source work/historical method</i>)	Kemampuan peserta didik untuk memahami, menganalisis, serta mengolah sebuah sumber sejarah melalui pencarian informasi hingga menjadi sebuah fakta sejarah.

¹⁴ George Siemens, "Connectivism," *Foundations of learning and instructional design technology* (2017). Hlm. 5

¹⁵ D R Kuntowijoyo, *Pengantar Ilmu Sejarah* (Bentang Pustaka, 2005) Hlm. 14.

¹⁶ MarsHml Maposa and Johan Wassermann, "CONCEPTUALISING HISTORICAL LITERACY – A," no. December 2008 (2020). Hlm. 258

Kesadaran sejarah (<i>historical consciousness</i>)	Pemahaman peserta didik terkait pentingnya belajar sejarah untuk menghubungkan masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang melalui evaluasi nilai-nilai pada peristiwa sejarah.
Bahasa sejarah (<i>historical language</i>)	Kemampuan peserta didik menganalisis dan memahami istilah dalam sejarah sehingga diperoleh informasi sejarah menggunakan bahasa yang ringkas dan jelas.

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk melihat pengaruh dari penggunaan *youtube digital storytelling* sebagai media pembelajaran yang interaktif pada Literasi Sejarah peserta didik di sekolah yang nantinya kemampuan tersebut dapat dipergunakan di kehidupan masing-masing peserta didik. Maka dari itu rumusan masalah pada penelitian ini adalah 1. Adakah pengaruh *youtube digital storytelling* terhadap literasi sejarah peserta didik SMAN 1 Taman? 2. Seberapa besar pengaruh *youtube digital storytelling* terhadap literasi sejarah peserta didik SMAN 1 Taman?.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen, karena penelitian pendidikan yang menggunakan manusia sebagai subjek penelitian. Manusia memiliki sifat yang cenderung tidak sama atau labil, sehingga variabel lain di luar penelitian tidak dapat di kontrol secara ketat sesuai dengan kehendak peneliti¹⁷. Desain penelitian ini *nonequivalent control group design* yang dilakukan dengan memberikan treatment kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak mendapat treatment yang sama kemudian keduanya diberikan *pre-test* dan *post-test*. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Taman pada kelas X, menggunakan teknik sampling *non probability sampling* dengan pendekatan *purposive sampling* dikarenakan populasi terdiri dari kelas X yang merupakan kelas paralel. Peneliti menentukan sampel penelitian X E-4 sebagai kelas eksperimen dan kelas X E-3 sebagai kelas kontrol, keputusan tersebut berdasarkan nilai sejarah sebelumnya serta pertimbangan guru sejarah bahwa kelas yang digunakan penelitian memiliki pemahaman terhadap materi sejarah cenderung sama ditingkat menengah, sehingga hasil yang diukur dapat diketahui dengan jelas.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui kuisisioner respon peserta didik terhadap media *youtube digital storytelling*, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan tes. Kuisisioner adalah serangkaian

pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk dijawabnya¹⁸. Metode Kuisisioner disajikan berupa angket respon siswa terhadap media dan observasi keterlaksanaan pembelajaran sebagai data pertimbangan untuk menguji variabel X yaitu media *youtube digital storytelling*, kemudian metode Tes disajikan berupa tes kemampuan literasi sejarah untuk menguji variabel Y yaitu kemampuan literasi sejarah setelah diberikan perlakuan khusus.

Teknik Analisa data dalam penelitian ini karena tidak memenuhi uji pra syarat pada statistik parametrik sehingga peneliti menggunakan teknik analisa data statistik non-parametri melalui uji *Mann Whitney* dengan berbantuan aplikasi perhitungan statistik SPSS 27.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Menggunakan Media Youtube Digital Storytelling.

Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan dengan menyesuaikan kondisi lapangan, artinya materi yang dipilih juga disesuaikan dengan di lapangan, pada saat pengambilan data materi pembelajaran sejarah telah sampai pada elemen konsep dasar menganalisis serta mengevaluasi manusia dalam kerajaan Islam; menganalisis serta mengevaluasi kerajaan Islam dalam ruang lingkup lokal, nasional, dan global; menganalisis serta mengevaluasi kerajaan Islam dalam dimensi masa lalu, masa kini, dan masa depan; menganalisis serta mengevaluasi kerajaan Islam dari pola perkembangan, perubahan, keberlanjutan, dan keberulangan; menganalisis serta mengevaluasi kerajaan Islam secara diakronis (kronologi) dan/atau sinkronis. Berikut tabel analisis observasi keterlaksanaan pembelajaran,

Tabel 4.1 Analisis Observasi Pembelajaran

Indikator	Prosentase (%)	Kategori
Kegiatan Pendahuluan	87,5%	Sangat Baik
Kegiatan Inti	97%	Sangat Baik
Kegiatan Penutup	83%	Sangat Baik
Rata-rata prosentase lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran adalah 89% dengan predikat SANGAT BAIK		

(Sumber: Diolah peneliti, Juni 2023)

Dapat ditarik kesimpulan bahwa keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *youtube digital storytelling* pada kelas X-E 4 menghasilkan prosentase sebesar 89% dengan kategori kategori **SANGAT BAIK**. Adapun hasil analisis setiap indikator menunjukkan, prosentase indikator terendah yakni 83% pada kegiatan penutup dan prosentase

¹⁷ Sugiyono Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D, Cetakan 8," *Alfabeta, Bandung* (2009). Hlm 118

¹⁸ Ibid. Hlm. 119

indikator tertinggi yakni 97% pada kegiatan inti. Kemudian dapat ditarik kesimpulan berdasarkan hasil perolehan prosentase tersebut bahwa kegiatan pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian dengan model penggunaan media *youtube digital storytelling* telah terlaksana dengan sangat baik dan berpengaruh terhadap usaha peningkatan kemampuan literasi sejarah siswa.

2. Analisis Kuisioner Respon Peserta Didik Terhadap Media Youtube Digital Storytelling

Angket respon siswa merupakan instrument pengujian variabel X untuk mengukur manfaat media *youtube digital storytelling* berdasarkan pengalaman responden. Instrument ini diberikan dan dinilai secara langsung oleh responden berjumlah 35 peserta didik dari kelas X-E 4 SMA Negeri 1 Taman. Berikut tabel hasil analisis kuisioner:

Tabel 4. 2 Hasil Angket Analissi Respon Peserta Didik

Indikator	Prosentase (%)	Kategori
Kebermanfaatan	80%	Sangat Baik
Minat	75%	Baik
Valid	76%	Baik
Rata-rata	77%	Baik

(Sumber: Diolah peneliti, Juni 2023)

Berdasarkan tabel diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil analisis penggunaan media *youtube digital storytelling* oleh 35 reponden menunjukkan prosentase perolehan sebesar 77% dengan kategori BAIK. Hasil tersebut menunjukkan bahwa youtube digital storytelling sebagai media memiliki interpretasi baik untuk memotivasi belajar peserta didik, hal tersebut berkesesuaian dengan teori media pembelajaran Edgar Dale bahwa pembelajaran seharusnya memberikan pengalaman secara aktif dan menarik kepada peserta didik.

Adapun identitas kanal *youtube* yang digunakan oleh peneliti didalam menentukan pengaruh *youtube digital storytelling* terhadap literasi sejarah peserta didik kelas X-E 4 SMA Negeri 1 Taman,

1. Inspect History

Gambar 2.1 Logo Inspect History



(Sumber: youtube Inspect History)

Inspect History merupakan salah satu kanal youtube yang fokus membahas seputar sejarah, kanal youtube ini membahas tentang sejarah secara luas. Inspect History menyajikan informasi sejarah dalam kontennya secara runtut mulai dari latar belakang peristiwa, aspek-aspek lain yang menyertainya, hingga dampak atau hasil dari peristiwa sejarah yang dibahas.

2. Kejar Cita

Gambar 2.2 Logo Kejar Cita



(Sumber: youtube Kejar Cita)

Kejar Cita merupakan kanal youtube yang dikelola oleh suatu badan sosial bernama PT Nota Kejar Cita dan memiliki fokus di bidang pendidikan¹⁹, terdapat berbagai pembahasan materi sekolah dari mulai SD, SMP, hingga SMA. Peneliti menggunakan kanal youtube pada materi sejarah SMA dengan konsep storytelling, materi konten yang tersaji disertai narasi pada halaman konten dan memiliki pembahasan yang berkesinambungan, mulai dari asal-muasal, kejayaan, keruntuhan, hingga peninggalan-peninggalan yang menjadi bukti peristiwa sejarah.

3. ASISI

Gambar 2.3 Logo ASISI



(Sumber: youtube ASISI)

ASISI merupakan kanal youtube yang memiliki konsistensi tema dan materi sejarah pada pembahasan lintas waktu yang disajikan secara berkesinambungan. ASISI menggunakan video berkonsep storytelling dengan menyajikan interpretasi sejarah yang baik, yaitu menampilkan fakta sejarah selalu disertai narasi dan sumber-sumber sejarah pada konten sehingga dapat memberikan pengetahuan baru dan memperkaya perspektif terhadap peristiwa sejarah. ASISI memiliki ciri khas tersendiri yaitu telisik langsung ke situs bersejarah, hal tersebut menjadikan peserta didik secara tidak langsung merasakan pengalaman belajar di luar

¹⁹ Kurniasih, E. (2020, Juni 30). Diambil kembali dari <https://blog.kejarcita.id> Diakses pada 25 Januari 2023 19.20

ruangan kelas sebagai daya tarik tersendiri, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda jika digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

3. Analisis Tes Kemampuan Literasi Sejarah

Mekanisme pemberian tes adalah diberikan pada awal kegiatan pembelajaran sebagai tolak ukur awal kemampuan literasi sejarah peserta didik dan di akhir setelah proses pembelajaran menggunakan treatment media *youtube digital storytelling*. Berikut hasil prosentase ketercapaian indikator literasi sejarah

Tabel 4.3 Prosentase ketercapaian indikator kemampuan literasi sejarah kelas eksperimen

Indikator	Prosentase (%)	Kategori
Pengetahuan (<i>konwledge</i>)	87%	Sangat Baik
Pemahaman konsep (<i>conseptual understanding</i>)	79%	Baik
Kerja sumber (<i>hstorical method</i>)	75%	Baik
Kesadaran sejarah (<i>historical consiousness</i>)	80%	Baik
Bahasa sejarah (<i>historical language</i>)	79%	Baik

(Sumber: Diolah peneliti, Juni 2023)

Berdasarkan prosentase di atas menunjukkan materi sejarah yang disampaikan melalui media *youtube digital storytelling* untuk menguji literasi sejarah mampu memberikan hasil kompetensi literasi sejarah kepada peserta didik dengan baik, hal tersebut sangat berkaitan dengan teori konektivisme oleh George Siemens yang menjelaskan koneksi jaringan dapat memudahkan peserta didik menerima atau menambah materi dan pengetahuan baru.

4. Hasil Analisis Data

1. Uji Normalitas

Tabel 4.4 Test Nortmality

Hasil tes Literasi Sejarah	Kolmogorov-smirnov		
	Statistik	df	Signifikansi
	,147	35	,054
	,141	35	,075
	,129	35	,149
	,106	35	,200

(Sumber: Diolah peneliti, Juni 2023)

Berdasarkan hasil perhitungan data pada tabel 4.21 di dapatkan nilai signifikasi Sig. (2-tailed) > 0,05 pada taraf signifikasi 5%. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Data pretest kelas eksperimen sebesar 0,54 dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,75, selanjutnya data pretest kelas kontrol sebesar 0,149 dan *posttest* kelas kontrol sebesar 0,200, sehingga data penelitian dapat digunakan dalam statistik uji t karena hasil data menunjukkan distribusi data normal dalam uji

normalitas diatas.

2. Uji Homogenitas

Tabel 4.5 Test Homogeneity

Test of Homogeneity of Variance		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pre test	Based on Mean	,794	1	68	,376
Post test Ekperimen	Based on Mean	13,416	1	68	,001

(Sumber: Diolah peneliti, Juni 2023)

Berdasarkan pengambilan keputusan jika nilai sig. > 0,05 maka data tersebut bersifat homogen, jika nilai sig. < 0,05 maka data tersebut tidak homogen. Sesuai dengan kesimpulan tersebut maka data hasil post-test literasi sejarah tidak homogen karena memiliki nilai signifikansi < 0,05 yaitu sebesar 0,001 pada post-test literasi sejarah. Berikut disajikan data post-test yang tidak memenuhi uji homogenitas.

Tabel 4. 6 Deskripsi data post-test

Kelas	N	$\bar{X}$	Varians (S^2)	Standart Deviasi
Ekperimen	35	79	211,838	14,555
Kontrol	35	8,71	601,975	24,535

(Sumber: Diolah peneliti, Juni 2023)

Terjadinya data tidak homogen pada pengujian homogenitas dikarenakan adanya perbedaan perlakuan dan hasil terhadap peningkatan literasi sejarah pada sampel penelitian antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga peneliti menggunakan statistik non parametrik pada uji beda untuk menentukan pengaruh adanya perbedaan hasil literasi sejarah kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dapat menggunakan uji t tanpa memenuhi kriteria uji homogenitas, berikut tabel menunjukkan hasil uji hipotesis:

Tabel 4.7 Statistik uji t

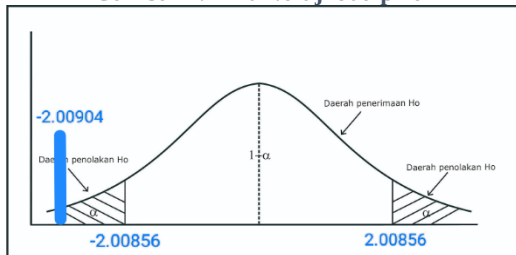
t-Test: Two-Sample Assuming Unequal Variances		
	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
Mean	79	48,71428571
Variance	211,8382353	601,9747899
Observations	35	35
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	45	
t Stat	2,008564769	
P(T=>t) two-tail	0,0015	
t Critical two-tail	-2,009044783	

(Sumber: Diolah peneliti, Juni 2023)

Berdasarkan tabel uji t dapat diketahui bahwa nilai sig. 0,0015 < 0,005 dapat ditarik kesimpulan H_a diterima

dan H_0 ditolak sehingga terdapat pengaruh media youtube digital storytelling terhadap kemampuan literasi sejarah peserta didik SMA Negeri 1 Taman, berikut disajikan kurva penggambaran kurva uji hipotesis dua pihak

Gambar 4. 1 Kurva uji dua pihak



(Sumber: Diolah peneliti, Juni 2023)

Berdasarkan hasil uji *two-tail test* diperoleh t tabel sebesar 2,00856 dan t hitung lebih besar pada uji hipotesis dua arah namun bernilai negatif sebesar -2,00904, hal tersebut berarti arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y berlawanan, jika media *youtube digital storytelling* dinaikkan maka literasi sejarah peserta didik turun, jika media *youtube digital storytelling* diturunkan maka literasi sejarah naik.

4. Uji beda

Pengujian ini ditujukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan atau tidak antara populasi data variabel. Pada pemaparan diatas telah dijelaskan jika data tidak homogen, maka uji beda menggunakan statistik non parametrik uji Mann whitney yang kemudian hasilnya dijelaskan pada bagian berikut ini:

Tabel 4. 8 Mann whitney Test

Hasil Literasi Sejarah	Mann whitney	Z	Sig.
	259,000	-4,159	,001

(Sumber: Diolah peneliti, Juni 2023)

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji Mann whitney menghasilkan nilai signifikansi $< 0,05$ yakni sebesar ,001. Diketahui bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, maka terdapat perbedaan yang signifikan hasil literasi peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

5. Pembahasan

Ketercapaian Kerucut Edgar Dale

Kerucut pengalaman Edgar Dale merupakan bentuk pemikiran dari teori media pembelajaran yang digagas oleh Edgar Dale sebagai bentuk dedikasi terhadap dunia pendidikan khususnya pola belajar peserta didik. Media *youtube digital storytelling* mampu memberikan pengalaman belajar peserta didik secara enaktif, simbolik, dan ikonik berdasarkan kerucut pengalaman belajar Edgar Dale, karena media *youtube digital storytelling* dapat

digunakan untuk menyajikan informasi baik dalam bentuk tulisan, gambar, suara, maupun videoa kepada penggunaanya.

Pengaruh *youtube digital storytelling* terhadap literasi sejarah peserta didik

Hasil perolehan telah menjawab signifikansi teori konektivisme dari George Siemens dengan hasil penelitian yakni media belajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran menjadi alat penghubung antara materi dan konsep dari guru dan peserta didik sebagai individu pembelajar, kegiatan tersebut melibatkan interaksi antara guru, peserta didik, dan media. Penelitian ini memberikan solusi pembelajaran menggunakan media digital youtube yang sejalan dengan konsep konektivisme, seperti yang sudah dijelaskan oleh Sukarni (2012) bahwa youtube berperan sebagai media penghubung dengan memberikan informasi yang interaktif sehingga guru dan peserta didik dapat berinteraksi dengan memberikan umpan balik fitur komentar atau evaluasi²⁰.

Penerapan teori konektivisme terkait hubungan antara media youtube dan kemampuan literasi sejarah peserta didik, prinsip belajar konektivisme mengutamakan perolehan informasi melalui pembelajaran secara nyata, artinya pengalaman belajar sangat berpengaruh terhadap pembentukan pemahaman peserta didik²¹. Teori konektivisme memiliki 6 poin pokok terkait pembelajaran yang terkoneksi membentuk jaringan internet,

Poin pertama proses pembelajaran dan perolehan pengetahuan didasarkan pada keberagaman pendapat²², maknanya berbagai pendapat tersebut akan membangun pemahaman peserta didik lebih detail dari yang telah dipahami peserta didik.

Poin ke-2 pembelajaran merupakan proses yang menghubungkan informasi dari suatu sumber (*connecting and literacy*)²³. Penelitian ini menunjukkan bahwa media *Youtube digital storytelling* dapat menjadi koneksi antara peserta didik dengan materi sejarah yang belum pernah didapatkan peserta didik di kelas, hal tersebut sesuai dengan wawancara kepada salah satu peserta didik pada pertemuan ke 3:

“Belajar sejarah dengan youtube menurut saya memudahkan sekali dalam memahami materi, ditambah lagi pengajaran guru yang dikaitkan dengan masa depan, membuat saya lebih tertarik dan sadar pengalaman masa lalu dapat dipelajari untuk tahu arah tujuan hidup yang sukses di masa depan”²⁴.

Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti memperoleh poin penting yaitu media youtube memiliki posisi yang sama dengan sumber belajar cetak seperti buku, dalam hal ini youtube sebagai media juga dapat memberikan materi

²⁰ Seminar and Etnomatnesia, “DEWANTARA UNTUK MATERI INTEGRAL DI SMA 1) Program Studi Pendidikan Matematika FKIP UST Jl . Batikan 2 Yogyakarta , Indonesia , e-Mail : Sofyani.Wigati20@gmail.Com 2) Program Studi Pendidikan Matematika FKIP UST Jl . Batikan 2 Yogyakarta , Indonesia , Em.” Hlm. 811

²¹ Siemens, “Connectivism.” Hlm. 5

²² Ibid.

²³ Ibid.

²⁴ R. N Afifah, komunikasi pribadi, 17 Mei 2023

penunjang belajar, tetapi keduanya juga memiliki perbedaan youtube memberikan informasi sejarah dengan memanfaatkan teknologi digital, sedangkan buku atau media cetak cenderung membosankan dan kurang menarik minat peserta didik zaman sekarang, karena penyajian informasi secara tekstual

Poin ke-3 pembelajaran tidak terpaku pada penggunaan organ gerak manusia²⁵, artinya proses belajar peserta didik menggunakan teknologi untuk memahami materi tidak perlu mengeluarkan usaha lebih seperti menggerakkan badan, penggunaan media *youtube* ini hanya memerlukan usaha untuk mengetik saat pencarian konten *youtube*, kemudian peserta didik dapat memahami materi melalui tampilan yang memuat gambar, video, dan audio, hal tersebut menjadi pembeda pembelajaran teknologi dan pembelajaran dengan media konvensional.

Poin ke-4 hubungan peserta didik dengan guru harus pada proses pembelajaran harus terjaga²⁶, berkaitan dengan hal tersebut bukan berarti menekankan guru sebagai sumber dari segala pengetahuan, melainkan guru adalah fasilitator yang membimbing proses pembelajaran berlangsung, hal tersebut sesuai dengan temuan peneliti saat wawancara dengan salah satu peserta didik lain yang memerlukan kehadiran guru saat pembelajaran, berikut jawaban peserta didik saat wawancara pada pertemuan ke-3:

“Menarik bu belajar pakai youtube, tapi saya lebih paham jika disertai penjelasan gurunya. Penjelasan di youtube lama dan memerlukan fokus lebih untuk memahami bagian materi yang sedang dicari”²⁷.

Berdasarkan pendapat tersebut peneliti memperoleh poin penting yaitu adanya hubungan antara guru dan peserta didik menekankan bahwa pembelajaran menggunakan teknologi tidak dapat menggantikan peran guru. Peran guru sebagai fasilitator sangat dibutuhkan, karena memiliki kompetensi memberikan bimbingan proses belajar selain itu peran guru sebagai konektor atau penghubung pada kegiatan pembelajaran.

Poin ke-5 pembelajaran diperlukan kemampuan untuk menghubungkan beberapa konsep²⁸, artinya pada pembelajaran konektivisme keterampilan peserta didik dalam mengolah dan menganalisis konsep sejarah menampilkan hal mendasar teori tersebut. Pembelajaran pada tahap ini peserta didik mencari, membaca, dan memahami konten sejarah yang memiliki banyak storytelling dari kreator dalam memaknai peristiwa sejarah.

Poin ke-6 pembelajaran secara up-to-date berfokus pada pengetahuan yang tepat dan benar²⁹, artinya guru harus menyampaikan pengetahuan atau transfer knowledge dengan cara yang menarik dan harus sesuai dengan

perkembangan zaman, dalam hal ini materi harus menghubungkan antara peristiwa sejarah dengan topik yang relevan terjadi saat ini sehingga belajar sejarah tidak hanya belajar tentang masa lalu tetapi juga belajar keterkaitan peristiwa sejarah dengan masa kini. Pembawaan materi terutama bahasa dan pemilihan kata juga harus disesuaikan dengan selera anak zaman sekarang, penelitian ini menggunakan media youtube digital storytelling yang dapat menyajikan materi secara kekinian dan tepat sehingga pengguna dapat menikmati dan memahami materi yang disampaikan dengan baik.

Selanjutnya terkait dengan penerapan literasi sejarah sesuai dengan kerangka konseptual literasi sejarah menurut Maposa dan Wasserman (2020), peneliti kemudian memaparkan lima aspek tersebut sebagai kegiatan yang telah diimplementasikan.

Pengetahuan konten sejarah terdiri dari peristiwa sejarah dan narasi, melalui aspek ini narasi media youtube digital storytelling guru dapat menyajikan peristiwa-peristiwa sejarah sesuai dengan konteks materi. Peserta didik dapat mengetahui peristiwa yang dipelajari sehingga kegiatan literasi sejarah pada proses pembelajaran dapat terlaksana, peserta didik mengetahui peristiwa sejarah dengan mengeksplor, mencari, dan membaca narasi pada media youtube, kemudian pada observasi pertemuan 3 peserta didik peserta didik mampu menjelaskan peristiwa-peristiwa dan narasi-narasi sejarah dengan materi Kesultanan Nusantara melalui post test literasi sejarah, sehingga dimensi pengetahuan dalam indikator literasi sejarah memperoleh prosentase tertinggi yaitu sebesar 87% dengan kategori sangat baik.

Pemahaman konseptual dalam sejarah meliputi pemahaman peserta didik yang bersandar pada aspek ruang dan waktu, sebab akibat, perubahan dan keberlanjutan dari sebuah peristiwa sejarah. Peserta didik mampu memahami konsep ruang dan waktu, sebab akibat, serta perubahan keberlanjutan peristiwa sejarah yang dipelajari, hal tersebut dapat terlihat pada post test kemampuan literasi sejarah pada aspek pemahaman konsep dengan butir soal tes ke-dua dan ke-tiga, yaitu menganalisis penyebab hilangnya serta bagaimana perubahan dan keberlanjutan eksistensi armada laut jawa dan kejayaan maritim nusantara, tinjauan keberhasilan peserta didik dalam pemahaman konsep juga didasari atas gambar yang memiliki sifat multi makna dan kuat untuk dapat menarik perhatian dari peserta didik³⁰, sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami konsep peristiwa sejarah dan pada aspek ini hasil analisis literasi sejarah memperoleh prosentase sebesar 79% dengan kategori baik.

²⁵ Ibid.

²⁶ Ibid.

²⁷ D. Ayu, komunikasi pribadi, 17 Mei 2023

²⁸ Siemens, “Connectivism.” Hlm. 5

²⁹ Ibid.

³⁰ Febrianto Saptodewo, “Desain Infografis Sebagai Penyajian Data Menarik,” *Jurnal Desain* 01, no. 03 (2014): 163–218, <http://www.erickazof.com/apa-itu->. Hlm. 195

Keberhasilan *historical method* ditandai dengan peserta didik telah mampu mencari hingga mampu mengelola sebuah sumber sejarah menjadi sebuah fakta sejarah. Peserta didik melakukan analisis dan mengolah sumber agar mengurangi nilai subyektifitas di dalam sejarah, pada pelaksanaannya indikator ini harus mendapatkan bimbingan berupa penjelasan guru dalam mengelola fakta yang terdapat pada youtube agar unsur subyektifitas menjadi hilang dan peserta didik menjadi lebih memahami fakta sejarah yang komprehensif, sehingga pada aspek ini peserta didik kelas X-E 4 SMA Negeri 1 Taman memperoleh hasil skor persentase sebanyak 75% dengan kategori Baik.

Kesadaran sejarah adalah kemampuan peserta didik didalam menghubungkan masa lalu, masa kini dan masa depan dari suatu peristiwa sejarah melalui evaluasi nilai-nilai pada peristiwa sejarah³¹. Peserta didik berhasil mencapai indikator ini dengan memperoleh hasil skor persentase sebesar 80% dengan kategori Baik, pada penerapannya peserta didik mampu menampilkan roleplay storytelling sesuai dengan pembahasan materi yang diperoleh oleh setiap kelompok, melalui kegiatan roleplay storytelling peserta didik dapat secara aktif berperan menjiwai serta meneladani sebuah karakter tokoh sehingga peserta didik juga dapat mengambil kebermaknaan nilai dari suatu peristiwa sejarah yang dipelajari, dan mampu memberikan kesadaran kepada peserta didik bahwa mempelajari sejarah sangat penting karena terdapat nilai-nilai yang digunakan sebagai penghubung masa lalu, masa kini, dan masa depan.

Pada aspek ini peserta didik mendapatkan skor persentase sebesar 79% dengan klasifikasi kategori baik, hal tersebut ditunjang oleh hasil tes literasi sejarah peserta didik kelas X-E 4 telah mampu menjelaskan beberapa istilah sejarah yang terdapat pada butir soal tes ke-tujuh dan kesepuluh, kemudian mereka analisis ke dalam bahasa pemahaman mereka menjadi kalimat yang ringkas namun sangat jelas. Sebagian besar peserta didik telah mampu belajar menggunakan bahasa yang ringkas dan jelas serta dapat menjadikan sebuah pemahaman yang baik pada peristiwa sejarah, namun masih terdapat beberapa peserta didik yang masih belum menguasai teknik pengolahan tatanan bahasa yang baik dan cenderung tidak ringkas atau bertele-tele sehingga jawaban pada post test peserta didik tersebut kurang tersalurkan dengan baik.

Media *youtube digital storytelling* memiliki pengaruh pada literasi sejarah, media youtube dapat digunakan sebagai perantara yang menyajikan konsep materi kesejarahan dengan gambar, video, dan audio. Berdasarkan teori Edgar Dale, media *youtube digital storytelling* termasuk pada ranah ikonik dan simbolik. Sejalan dengan itu Saptodewo menyatakan gambar pada youtube digital storytelling memiliki sifat multi makna dan kuat untuk

dapat menarik perhatian dari peserta didik³² sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami konsep pada pembelajaran sejarah berbasis literasi.

6. PENUTUP

Kesimpulan

Media *youtube digital storytelling* berpengaruh signifikan pada kemampuan literasi sejarah peserta didik kelas X-E 4 SMA Negeri 1 Taman, hal tersebut dibuktikan penghitungan statistik memperoleh nilai $t_{hitung} = -2,00904 > t_{tabel} = 2,00856$ dan nilai signifikansi $< 0,05$ yaitu sebesar 0,0015 berarti penerimaan H_a , dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan media youtube digital storytelling terhadap kemampuan literasi sejarah peserta didik. Media youtube digital storytelling dinilai cukup efektif digunakan pada proses pembelajaran sejarah, hal tersebut dibuktikan dengan analisis nilai pre-test dan post-test menggunakan uji N-Gain sebesar 57,8%.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini mempunyai keterbatasan pada penentuan kelas yang seharusnya berdasarkan data gaya belajar peserta didik sehingga hasil yang diperoleh dapat maksimal. Situasi dan kondisi kelas juga dapat mempengaruhi proses pembelajaran, jadwal pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol pada saat penelitian memiliki waktu yang sangat rentang untuk tidak kondusif yaitu waktu setelah pembelajaran olahraga dan sebelum istirahat sehingga pengaruh yang diberikan terlihat pada uji N-Gain hanya berpengaruh sebesar 57,8%.

Saran

Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan untuk mengembangkan penelitian yang menghasilkan gagasan media baru sebagai pendukung meningkatkan kemampuan literasi peserta didik khususnya literasi sejarah namun dengan catatan berkesesuaian dengan apa yang menjadi kebutuhan di kelas sehingga hasil yang diperoleh dapat maksimal.

Kepada guru, pembelajaran sejarah diperlukan media untuk menarik minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan maksimal. Media *youtube digital storytelling* dapat digunakan sebagai sarana untuk melakukan kegiatan literasi sejarah yang berbentuk file dengan daya tarik yang beragam pada konten yang disajikan.

DAFTAR PUSTAKA

A. Arsip & Dokumen

Kemendikbudristek BSKAP. Kemendikbudristek BSKAP. (2022). Salinan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022 Tentang Perubahan Pada Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia J.

³¹ Maposa and Wassermann, "CONCEPTUALISING HISTORICAL LITERACY – A." Hlm. 258

³² Saptodewo, "Desain Infografis Sebagai Penyajian Data Menarik." Hlm 195

indonesia, 2022.

B. Wawancara

Rahma X-E 4. (2023, Mei 17). Belajar Literasi Sejarah. (D. Fitriyaningrum, Interviewer)

Dian Ayu X-E 4. (2023, Mei 17). Belajar Literasi Sejarah. (D. Fitriyaningrum, Interviewer)

C. BUKU

Ahdar, A., & Wardana, W. (2019). Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis. CV. Kaaffah Learning Center.

Batubara, H. H. (2020). Media Pembelajaran Efektif - Google Books. In Fatawa Publishing (Issue October). https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover

Drs. Rudi Susilana, M. S. C. R. M. P. (n.d.). MEDIA PEMBELAJARAN: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. CV. Wacana Prima. <https://books.google.co.id/books?id=yqHAWAAQBAJ>

Kuntowijoyo, D. R. (2005). Pengantar ilmu sejarah. Bentang Pustaka.

Nasution, Awal Kurnia Putra. "Media Pembelajaran Berbasis Internet" (2020).

Sugiyono, S. (2009). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Cetakan 8. Alfabeta, Bandung.

Jurnal ilmiah Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Efektif - Google Books*. Fatawa Publishing, 2020. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover

Drs. Rudi Susilana, M.S.C.R.M.P. *MEDIA PEMBELAJARAN: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV. Wacana Prima, n.d. <https://books.google.co.id/books?id=yqHAWAAQBAJ>

HUDA, MUALIMUL. "PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA DAN PEMBELAJARAN KONVENSIONAL (Studi Komparasi Di MTs Al-Muttaqin Plemahan Kediri)." *Jurnal Penelitian* 10, no. 1 (2016): 125–146.

Iga Luhsasi Dwi, and Sadjiarto Arief. "Youtube: Trobosan Media Pembelajaran Ekonomi Bagi Mahasiswa." *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan* 5, no. 2 (2017): 219–229. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jepk/article/view/1595>

Kemendikbudristek BSKAP. *Kemendikbudristek BSKAP. (2022). Salinan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022 Tentang Perubahan Pada Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia J. indonesia, 2022.*

Kuntowijoyo, D R. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Bentang Pustaka, 2005.

Maposa, Marshall, and Johan Wassermann. "CONCEPTUALISING HISTORICAL LITERACY – A," no. December 2008 (2020).

Mulasih. "Pemanfaatan Media Sosial Youtube Dalam Menumbuhkan Literasi Anak Dalam Bentuk Cerita Rakyat." *Dialektika: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar* 11, no. 1 (2021): 559–570.

Nasution, Awal Kurnia Putra. "Media Pembelajaran Berbasis Internet" (2020).

Saptodewo, Febrianto. "Desain Infografis Sebagai Penyajian Data Menarik." *Jurnal Desain* 01, no. 03 (2014): 163–218. <http://www.erickazof.com/apa-itu->

Sari, Puspita. "Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Dalam Memilih Media." *Jurnal Manajemen Pendidikan* 1, no. 1 (2019): 42–57.

Seminar, Prosiding, and Nasional Etnomatnesia. "DEWANTARA UNTUK MATERI INTEGRAL DI SMA 1) Program Studi Pendidikan Matematika FKIP UST Jl . Batikan 2 Yogyakarta , Indonesia , e-Mail : Sofyani.Wigati20@gmail.Com 2) Program Studi Pendidikan Matematika FKIP UST Jl . Batikan 2 Yogyakarta , Indonesia , Em" (2014): 810–813.

Siemens, George. "Connectivism." *Foundations of learning and instructional design technology* (2017).

Sugiyono, Sugiyono. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D, Cetakan 8." *Alfabeta, Bandung* (2009).

Tohari, Hamim, NFn Mustaji, and Bachtar S Bachri. "Pengaruh Penggunaan Youtube Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Mahasiswa." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 7, no. 1 (2019): 1–13.

D. Internet

<https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-media-sosial-di-indonesia-capai-191-juta-pada-2022> Diakses pada 22 Januari 2023 13:20

<https://tekno.kompas.com/read/2021/02/24/17020027/pengguna-medsos-di-indonesia-habiskan-25-jam-per-bulan-untuk-nonton-youtube> Diakses pada 22

Januari 2023 13:30

Kurniasih, E. (2020, Juni 30). Diambil kembali dari
<https://blog.kejarcita.id> Diakses pada 25 Januari
2023 19:20

<https://youtu.be/EYS05ShzUwk>, media youtube digital
storytelling Kejar Cita, diakses pada 10 Mei 2023
08:30

<https://youtu.be/swc3NMybbaQ>, media youtube digital
storytelling ASISI, diakses pada 10 Mei 2023
08:45

E. Media youtube digital storytelling

<https://youtu.be/A9cq2drO-X8>, media youtube digital
storytelling Inspect History, diakses pada 3 Mei
2023 09:15

