

**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA VIDEO MATERI REVOLUSI BESAR DUNIA
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI
SMAN 2 SIDOARJO**

Christofer Bernard Adi Wicaksono

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

christofer.20019@mhs.unesa.ac.id

Alim Sumarno

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

alimsumarno@unesa.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media video materi revolusi besar dunia terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah kelas XI SMAN 2 Sidoarjo. Populasi siswa kelas XI SMAN 2 Sidoarjo berjumlah 263 siswa. Sampel tidak diambil secara acak, kelas yang ditentukan menjadi sampel penelitian berjumlah 65 siswa. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes yakni pemahaman siswa terhadap materi revolusi besar dunia. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa kelompok eksperimen dengan mean 82.17 dan kelompok kontrol dengan mean 65.23. Analisis yang diterapkan yakni uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *independent sample t-test*. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dianalisis dengan menggunakan program SPSS 25.0 disimpulkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Karena $Sig. (2-tailed) < 0,05$, dengan demikian H_1 diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam pemanfaatan media video materi revolusi besar dunia terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran kelas XI SMAN 2 Sidoarjo.

Kata Kunci: Pemanfaatan, Video Pembelajaran, Hasil Belajar, Revolusi Besar Dunia

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu aspek yang menjadi kebutuhan manusia. Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran dalam memperdalam serta mempertajam ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh manusia. Kemajuan pendidikan erat kaitannya dengan pesatnya perkembangan zaman. Era digitalisasi merupakan zaman transisi penggunaan teknologi, yang semula hanya terfokus pada sektor industri yang kemudian merambah ke berbagai sektor, termasuk pendidikan. Era digitalisasi ini membawa banyak dampak positif, namun tidak sedikit pula dampak negatif yang diterima apabila tidak selektif dalam proses

pengolahan dan penerjemahan dari era ini. Perkembangan teknologi memberikan manusia efektivitas dan efisiensi waktu dalam segala proses dan kegiatan yang melibatkan teknologi, namun seringkali banyak orang menganggap kemajuan era hanya sebagai tren yang berlangsung tanpa menyaring dan memfilter dampaknya secara berkelanjutan. Hal inilah yang dapat menjadi bumerang bagi manusia di kemudian hari.

Segala proses penyelenggaraan pendidikan membutuhkan gagasan yang inovatif agar dapat menunjang generasi yang lebih baik, khususnya mereka yang terlibat dan hidup pada era perkembangan zaman ini. Proses pendidikan di era perkembangan teknologi harus

berlandaskan pemikiran bahwa setiap proses kolaborasi yang dilakukan pada teknologi dan proses pembelajaran konvensional tetap mengacu pada kompetensi dan indikator yang dibutuhkan peserta didik tanpa menghilangkan esensi nilai dan moral yang ada dari proses pembelajaran tersebut. Hal ini dikarenakan pendidikan adalah hal fundamen yang penting bagi peserta didik untuk mempersiapkan masa depan mereka. Kualitas pembelajaran yang baik dapat meningkatkan wawasan, kemampuan, serta proses berpikir kritis peserta didik dengan optimal. Proses peningkatan kualitas pembelajaran membutuhkan aspek pendukung yang dapat menciptakan lingkungan dan suasana belajar yang interaktif bagi peserta didik. Pemanfaatan teknologi dapat menjadi aspek pendukung yang sesuai bagi peserta didik, seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin masif.

Salah satu komponen yang dapat dikolaborasikan dengan pemanfaatan teknologi adalah sumber belajar. Dengan pemanfaatan teknologi, sumber belajar yang semula bersifat tradisional akan berubah menjadi sumber belajar digital. Sumber belajar digital dapat menjadi inovasi baru yang terus berkembang sesuai dengan kemajuan zaman. Dampak adanya sumber belajar digital dapat mempengaruhi pola pikir siswa dalam menemukan solusi permasalahan dalam materi pelajaran. Selain kompetensi guru, salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran adalah sumber belajar siswa. Perkembangan sumber belajar tentu akan berpengaruh pada peningkatan kompetensi siswa dalam kemampuan dan pemahaman pada materi pelajaran tersebut. Proses belajar mengajar yang diintegrasikan dengan perkembangan teknologi akan membawa kebaharuan yang menyokong penyelenggaraan pendidikan.

SMAN 2 Sidoarjo merupakan salah

satu instansi pendidikan formal, yang berlokasi di jalan Lingkar Barat Gading Fajar 2, perumahan Sidokare, desa Sepande, kecamatan Candi, kabupaten Sidoarjo, provinsi Jawa Timur. Sekolah ini adalah salah satu dari beberapa SMA Negeri di Sidoarjo yang sudah memberlakukan pembelajaran tatap muka atau luring secara maksimal. Mengingat sekarang dampak dari globalisasi sudah merambah hingga ke dunia pendidikan, maka dari itu pembelajaran pun juga harus mampu beradaptasi dengan kebutuhan zaman sekarang.

Sarana dan prasana yang ada di SMAN 2 Sidoarjo sudah dilengkapi fasilitas pendukung seperti laboratorium dengan jumlah komputer dan kualitas yang sudah memadai, perpustakaan sebagai sumber belajar yang menyediakan buku-buku ilmu pengetahuan, serta sarpras lainnya yang dapat menunjang dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran, proyektor yang terdapat pada setiap kelasnya yang nantinya akan sangat membantu guru dalam menyajikan bahan penunjang proses belajar yang bersifat elektronik. Mata pelajaran yang menurut peneliti sangat tertunjang dengan adanya sarana prasarana serta fasilitas yang memadai adalah sejarah.

Sejak kurikulum merdeka berlaku, proses belajar tidak hanya harus bertumpu pada keaktifan guru untuk menstimulus proses belajar, namun juga terletak pada siswa yang dituntut untuk lebih partisipatif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Susilo (2020), sebelum tercipta kondisi mengajar siswa yang lebih aktif, guru diharuskan mampu menciptakan inovasi dan secara kreatif bisa membawa suasana mengajar menjadi lebih hidup dengan salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang relevan.

Mata pelajaran sejarah di sekolah umumnya dikenal sebagai salah satu dari

sekian mata pelajaran yang sangat membosankan, entah karena memang kondisi kelas interaktif yang tidak mampu diciptakan oleh guru atau memang karena secara materi memang benar membosankan dan tidak disukai oleh peserta didik. Setiap peristiwa yang telah terjadi dan dipelajari dibiarkan begitu saja, tidak melekat pada jiwa. Seturut dengan yang dikemukakan Ningsih (2017), peristiwa sejarah yang dipelajari hanyalah pengalaman di masa lalu yang bersifat historis, lebih menyedihkan lagi dipinggirkan sejarah hidup kita.

Dari sudut pandang ini, nilai sejarah tidak akan pernah terlintas di benak siswa. nilai sejarah tidak digunakan sebagai panduan untuk hidup, tetapi hanya sebatas teori dan konsep yang dianggap tidak perlu untuk direfleksikan dalam kehidupan sehari-hari dan akhirnya dapat melemahkan identitas nasional. Pelajaran sejarah adalah bagian yang tidak terpisahkan dalam usaha membentuk generasi penerus bangsa yang berwatak dan bermartabat. Pelajaran sejarah juga membangun ingatan kolektif karena memahami sejarah negara dan membangun rasa persatuan. Maka dari itu, dengan mempertimbangkan sejarah merupakan ilmu yang mengulas kembali peristiwa yang terjadi di masa lampau, diperlukan sebuah media dan sumber belajar yang mumpuni, yakni media video, agar pelajaran sejarah tidak hanya bersifat imajinatif, namun dapat menempatkan siswa sebagai salah satu pelaku yang terlibat dalam kejadian masa lampau tersebut.

Kondisi tersebut memberi dorongan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian dengan judul **"Pengaruh Pemanfaatan Media Video Materi Revolusi Besar Dunia Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMAN 2 Sidoarjo."**

METODE

Pada rangkaian penelitian ini, jenis penelitian yang diterapkan ialah kuantitatif. Sugiyono (2016: 14) menyampaikan bahwa metode kuantitatif ialah proses penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, diaplikasikan untuk meneliti pada populasi ataupun sampel tertentu, dan pengumpulan data memerlukan instrumen penelitian, analisa data bersifat kuantitatif/statistik dengan maksud menguji hipotesis yang ditentukan.

Arikunto (2013: 27) mengemukakan bahwa penelitian kuantitatif sama dengan arti namanya, hampir keseluruhan diminta berupa angka, dimulai sejak pengumpulan data, pemahaman akan data tersebut, serta presentasi hasilnya. Begitu juga penafsiran akan hasil penelitian lebih baik juga ditampilkan dengan tabel, grafik, bagan, gambar dan sebagainya.

Penelitian ini dilakukan dengan metode *true experiment* atau eksperimen sesungguhnya. Pengertian eksperimen sesungguhnya dikutip dari Sugiyono (2011:114), metode eksperimen ini mewakili suatu kelompok kontrol, sehingga variabel luar tidak dapat berfungsi sepenuhnya dan memiliki pengaruh signifikan terhadap pelaksanaan eksperimen.

Bentuk desain penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah *Post-test Only Control Group Design*. Hal yang menjadi pembeda dalam desain penelitian ini adalah terdapat dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang mendapatkan perlakuan dan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan.

Kelompok	Perlakuan	Post Test
Eksperimen	X ₁	O ₁
Kontrol	X ₂	O ₂

Penelitian ini diterapkan di SMAN 2 Sidoarjo, Jl. Lingkar Barat Gading Fajar 2, Kecamatan Candi, Kabupaten Sidoarjo. Waktu pada penelitian ini yakni semester genap Tahun pelajaran 2023/2024, yang dilaksanakan pada bulan April.

Sugiyono (2016: 148) menyampaikan bahwa instrumen penelitian ialah perangkat yang berfungsi untuk menimbang peristiwa yang ditelusuri. Instrumen pada penelitian ini berupa *test*. Instrumen tes berbentuk pilihan ganda dan uraian pada materi revolusi Amerika dan Prancis mata pelajaran sejarah.

No .	Capaian Pembelajaran	Indikator	Instrumen soal
1	Memahami runtutan sejarah dan peristiwa yang terjadi selama periode revolusi Amerika dan Prancis	Menganalisis , menguraikan , dan menarik kesimpulan dari data yang dikumpulkan terkait informasi seputar revolusi Amerika dan Prancis	Dapat menguraikan alasan mengapa terjadi revolusi Amerika dan Prancis
			Dapat menyimpulkan dampak dari adanya revolusi Amerika dan Prancis

Dapat menyebutkan elemen yang mendukung adanya revolusi Amerika dan Prancis
Dapat menyebutkan runtutan peristiwa dalam alur revolusi Amerika dan Prancis
Dapat menyebutkan korelasi antar revolusi Amerika, Prancis, dan pengaruhnya terhadap Indonesia

Teknik analisis data yang digunakan adalah *Independent Sample t-test*.

Adapun rumus yang diterapkan dalam uji-t sampel saling bebas (*Independent Sample T-test*) yakni:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Sumber: Sugiyono (2011)

Keterangan:

\bar{x}_1 = rata-rata pada sampel 1

\bar{x}_2 = rata-rata pada sampel 2

s_1 = simpangan baku sampel 1

s_2 = simpangan baku sampel 2

s_1^2 = varian sampel 1

s_2^2 = varian sampel 2

Analisis dengan perbandingan taraf signifikansi *Sig.(2-tailed)* sebagai berikut:

Jika $\text{sig.} > 0,05$, maka H_0 diterima
Jika $\text{sig.} < 0,05$, maka H_0 ditolak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam menentukan hipotesis digunakan uji T untuk mengukur signifikansi rata-rata pada sampel yang dipergunakan saat variansi dalam populasi yang digunakan tidak diketahui. Teknik analisis dalam penelitian ini menerapkan uji *independent sample T-test*. Sampel grup pada penelitian ini ialah kelompok eksperimen yang diberi tindakan perlakuan dengan sumber belajar media video pembelajaran dan kelas kontrol yang tanpa memanfaatkan media video pembelajaran yang bertujuan untuk melihat hasil belajar siswa. Apabila terdapat perbedaan maka terdapat pengaruh. Dalam melakukan uji hipotesis menggunakan bantuan program SPSS 25. Hipotesis yang dibuat dari permasalahan ini yakni:

H_0 : tidak ada pengaruh dalam penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar materi revolusi besar dunia mata pelajaran sejarah kelas XI SMAN 2 Sidoarjo.

H_1 : ada pengaruh dalam penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar materi revolusi besar dunia mata pelajaran sejarah kelas XI SMAN 2 Sidoarjo.

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini mempergunakan program SPSS 25 dengan taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan hipotesis syarat yang diterapkan dalam menetapkan asumsi yakni jika $\text{sig.}(2 - \text{tailed}) < 0,05$ maka H_0 ditolak dan jika $\text{sig.}(2 - \text{tailed}) > 0,05$ maka H_0 diterima. Berikut tabel hasil uji-t dengan metode uji *independent samples test*:

Berdasarkan tabel diatas terkait hasil pengujian hipotesis (uji-t) didapat hasil

nilai signifikansi menggunakan uji-t yakni 0,000 maka nilai signifikansinya di bawah 0,05. Berlandaskan hasil uji hipotesis diatas bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, karena $\text{Sig. (2-tailed)} < 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Berlandaskan hasil uji dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh antara media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMAN 2 Sidoarjo. Hasil penelitian menyatakan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.

PENUTUP

Berdasarkan perhitungan hasil analisis data yang didapat dari penelitian pemanfaatan media video pembelajaran materi revolusi besar dunia dan pengaruhnya terhadap Indonesia pada hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah kelas XI di SMAN 2 Sidoarjo, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

a. Media video **Berpengaruh** pada hasil belajar siswa materi revolusi besar dunia mata pelajaran sejarah kelas XI SMAN 2 Sidoarjo

b. Media video **Efektif** digunakan untuk menunjang hasil belajar siswa materi revolusi besar dunia mata pelajaran sejarah kelas XI SMAN 2 Sidoarjo

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Amiruddin, A. (2019). Perencanaan pembelajaran..
Arifin, Z. (2011). Konsentrasi Logam Berat Di Air, Sedimen Dan Biota Di Teluk Kelabat, Pulau Bangka Heavy Metals Concentrations In Water, Sediment And Biota In Kelabat Bay, Bangka Island. *Jurnal Ilmu dan Teknologi Kelautan Tropis*, 3(1), 105.
Arikunto, S. (2010). Metode peneltian. Jakarta: Rineka Cipta, 173.
Sugiyono. (2014). Metode Penelitian

Kuantitatif Kualitatif dan R&D.
Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif
Kuantitatif, dan R&D.* (Bandung :
Alfabeta, Cet ke 23).

