



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEOSCRIBE BERBASIS SEJARAH LOKAL PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA KELAS X DI SMA NEGERI 6 BATANGHARI

Dinda Sintya¹, Reka Seprina²

dindaasintyaa@gmail.com¹, reka.seprina@unja.ac.id²

Universitas Jambi^{1,2}

Informasi Artikel

Kata Kunci :

Media Pembelajaran, Sejarah Indonesia, Videoscribe

Keywords:

Learning Media, Videoscribe, Indonesian History



This is an open access article under the [CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.

Copyright ©2023 by Author.
Published by Universitas Jambi

ABSTRAK

Dalam rangka menumbuhkan rasa jati diri bangsa dan mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan masa depan, pendidikan sejarah bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik serta pemahamannya terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam setiap peristiwa sejarah. Namun, mempelajari sejarah benar-benar unik; alih-alih memberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan ini, tampaknya sulit, serampangan, berulang-ulang, melelahkan, dan kurang mengasyikkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat bahan ajar *videoscribe* untuk kelas sejarah SMA yang fokus pada sejarah lokal. Metode yang diikuti adalah desain untuk pengembangan model 4D. Media pembelajaran *videoscribe* berbasis sejarah lokal dapat digunakan di kelas sejarah SMA, sesuai temuan penelitian. Ini juga berpotensi untuk meningkatkan pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memecahkan masalah sejarah.

ABSTRACT

This In order to foster a sense of national identity and prepare students to face future challenges, history education aims to improve students' cognitive, affective, and psychomotor knowledge and understanding of the values contained in each historical event. However, studying history is truly unique; Instead of providing opportunities to develop these skills, it seems difficult, haphazard, repetitive, exhausting, and less exciting. The purpose of this study was to create video scribe teaching materials for high school history classes that focus on local history. The method followed is design for the development of 4D models. Local history-based videoscribe learning media can be used in high school history classes, according to research findings. It also has the potential to enhance learning, increase student engagement, and solve historical problems.

PENDAHULUAN

Suardi (2018:7) menyatakan bahwa dalam lingkungan belajar, pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar. Amin (2020:19) mendefinisikan pembelajaran sejarah sebagai proses dimana siswa dan guru memperoleh sekumpulan pengetahuan tentang sejarah, termasuk pengalaman hidup manusia di masa lalu dan hubungannya dengan masa kini. Sejarah adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang tercatat dalam sejarah dan yang meninggalkan jeaknya. Mempelajari sejarah tidak hanya sekadar menyimpan dan mengingat kembali kejadian-kejadian otentik sebelumnya. Padahal tujuan pembelajaran sejarah adalah agar siswa memperoleh pengetahuan tentang masa lalu

dan kemampuan berpikir secara kronologis.

Permasalahan media pembelajaran sejarah, kurikulum, buku ajar dan materi, profesionalisme guru, dan lain-lain hanyalah beberapa persoalan yang muncul ketika pembelajaran sejarah di Indonesia. Masalah dengan materi pembelajaran sejarah adalah yang pertama. Keadaan sejarah pendidikan saat ini jauh dari mendorong anak-anak untuk mengenali relevansinya baik untuk masa kini maupun masa depan. Pembelajaran sejarah biasanya hanya berfokus pada fakta sejarah. Bukan hal yang aneh jika sejarah pendidikan terasa repetitif, tidak menarik, dan tanpa kesempatan bagi siswa untuk menyelidiki makna peristiwa sejarah.

Masalah kedua adalah sejarah kurikulum, karena merupakan salah satu komponen yang menjadi acuan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Kurikulum telah menerima beberapa revisi sejak Indonesia merdeka, dan pelajaran sejarah kini dimasukkan. Namun, materi kurikulum sering dikritik oleh masyarakat umum dan sejarawan karena pemilihannya, teori pengembangan, dan implementasinya, yang sering digunakan untuk menunjukkan kekuatannya. Kurikulum yang digunakan tidak lepas dari kepentingan rezim yang berkuasa karena arah kurikulum yang tidak jelas dan sangat politis. Siswa tampak tertipu dengan pelajaran tentang masa lalu karena sistem pembelajaran yang diterapkan tidak mendorong siswa untuk mempertimbangkan secara kritis peristiwa sejarah. Dengan memanfaatkan peninggalan sejarah di lingkungan, kita mampu menumbuhkan kesadaran sejarah yang berdampak pada penguatan identitas nasional dan cinta tanah air (Syahputra dkk, 2020).

Masalah materi dan buku teks/buku pelajaran sejarah sama pentingnya dengan masalah kurikulum yang terus bergeser. Bahkan, hampir semua buku terbuka, termasuk yang diterbitkan oleh pemerintah maupun swasta, tidak layak dijadikan referensi. Hampir semua penulis buku tidak memahami kurikulum jiwa dengan baik karena hanya membaca dokumen kurikulum secara harfiah. Mayoritas penulis buku juga kurang memahami historiografi dan sejarah sebagai ilmu pengetahuan dan tertinggal jauh dari referensi tulisan terbaru. Persoalan sejarah profesionalisme guru juga masih menjadi perdebatan.

Guru dan pembuat kebijakan sekolah terus mendapat kesan bahwa pelajaran sejarah, meskipun dilarang, tidak terlalu penting untuk memperhatikan masalah profesional. Akibatnya, tidak jarang guru yang tidak mengajar sejarah diberi pekerjaan itu. Akibatnya, guru tersebut mematahkan semangat sejarah dengan berulang kali menceramahi siswa tentang apa yang tertulis di buku tersebut. Pengajaran sejarah di sekolah-sekolah selama ini masih belum maksimal. Pelajaran sejarah tampaknya sederhana dan mudah. Banyak pendidik tanpa latar belakang pendidikan sejarah perlu mengajarkan sejarah di sekolah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 6 Batanghari pada Senin, 7 November 2022, pukul 09.00, diketahui bahwa pembelajaran sejarah masih belum optimal karena beberapa kendala. Salah satunya adalah pembelajaran sejarah di SMA sering dianggap sebagai pembelajaran yang mudah dan disederhanakan. Pelajaran sejarah juga dianggap membosankan dan tidak menarik karena sarat

dengan hafalan yang banyak, dianggap tidak bermanfaat bagi siswa, tidak menimbulkan pemikiran kritis.

Di SMA Negeri 6 Batanghari salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif berbasis materi pelajaran sejarah agar suasana pembelajaran tidak menjadi membosankan. Mengingat pentingnya media pembelajaran dalam memahami sejarah Indonesia, guru-guru di SMA Negeri 6 Batanghari dinilai sangat ahli dalam memilih media pembelajaran yang tepat, terutama dalam membuat media pembelajaran video scribe berbasis sejarah lokal. Meningkatkan semangat belajar siswa dapat dilakukan dengan memperbanyak media pembelajaran yang tepat dan menyajikan data yang menarik, padat, dan mudah ditelusuri (Rizki, 2018:25).

Arsyhar (2020:8) Media pembelajaran adalah segala perangkat yang mampu mengirim atau menerima pesan secara terencana dari suatu sumber pembelajaran. Penerima dapat menyelesaikan proses pembelajaran secara efektif dan efisien dalam lingkungan belajar yang mendukung ini. Faktanya, pembelajaran sejarah banyak menimbulkan berbagaimacam rintangan (Purnomo dkk, 2023:52). Menurut Delyardianzah (2017:1) Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk proses pembelajaran karena tidak hanya memudahkan siswa untuk menerima dan memahami pengetahuan guru dan materi pelajaran, tetapi juga membuat mereka tetap terlibat dan membantu mereka mengatasi kebosanan.

Observasi dan wawancara di SMA Negeri 6 Batanghari pada Senin 7 November 2022 pukul 09.00 WIB terungkap bahwa guru di sekolah tersebut belum benar-benar memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi. Guru banyak menggunakan media ceramah untuk membantu penyampaian materi. Siswa terkadang diharuskan untuk menonton video sejarah kemudian diminta untuk mengomentarnya berdasarkan pemahaman mereka oleh guru yang menggunakan aplikasi *YouTube* sebagai sarana pembelajaran. Siswa juga dibagi menjadi beberapa kelompok dan diberi tugas untuk menyelidiki salah satu peran tokoh dalam peristiwa sejarah di depan kelas. Ini dilakukan dengan menggunakan media teater.

Octavianingrum mengklaim (2017:7) Media Pembelajaran *Videoscribe* adalah perangkat lunak yang memudahkan dan menarik untuk membuat desain animasi. Media pembelajaran *Videoscribe software* komputer dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berupa animasi yang menggabungkan rangkaian gambar, teks, dan suara menjadi satu kesatuan video yang komprehensif. Media pembelajaran *videoscribe* merupakan program yang dapat digunakan untuk membuat rencana gerakan pondasi putih tanpa kendala. Perangkat lunak ini dibuat pada tahun 2012 oleh perusahaan Inggris bernama Sparkol. Setahun setelah diterbitkan dan tersedia untuk umum, sudah memiliki lebih dari 100.000 pengguna.

Minat dan perhatian siswa dapat tergugah dengan dimasukkannya media pembelajaran *videoscribe* dalam proses pendidikan sejarah. Hal ini dikarenakan media pembelajaran *videoscribe* memiliki desain animasi dengan rangkaian gambar, tulisan, dan suara yang mudah dikemas menjadi satu kesatuan video yang lengkap sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

Sebuah media pembelajaran berbasis sejarah lokal bernama *Videoscribe* memanfaatkan perangkat lunak untuk membuat desain animasi secara cepat dan menarik. Media pembelajaran *Videoscribe software* komputer dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berupa animasi yang menggabungkan rangkaian gambar, teks, dan suara menjadi satu kesatuan video yang komprehensif.

Media adalah video yang menampilkan suatu peristiwa yang terjadi di lingkungan siswa, yang batas-batasnya ditetapkan atas kesepakatan atau kesepakatan dengan penulis sejarah. Lokal ini mengacu pada letak geografis batas rumah suku, kota, atau desa. Alhasil, dengan hadirnya media pembelajaran *videoscribe* berbasis sejarah lokal diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan media pembelajaran *videoscribe* berbasis sejarah lokal berpotensi untuk meningkatkan sikap sejarah siswa baik secara afektif maupun kognitif. Selain itu, siswa yang menggunakan media pembelajaran *videoscribe* berbasis sejarah lokal ini mampu mengetahui dan memahami peninggalan sejarah dan peristiwa yang lazim terjadi di wilayah tempat tinggal siswa tersebut.

Media pembelajaran *videoscribe* menggabungkan jenis media umum yang dapat dimanfaatkan dalam lingkungan belajar berbasis sejarah. Gambaran tentang peninggalan sejarah disajikan melalui rangkaian gambar, teks, dan suara animasi dalam media pembelajaran *videoscribe* yang disengketakan. Siswa akan diajak untuk melihat dan belajar tentang peninggalan sejarah melalui rangkaian desain animasi ini. sehingga siswa tidak perlu berpikir untuk memahami informasi yang disajikan.

Materi pembelajaran *videoscribe* yang dirancang dengan baik akan membantu siswa mengatasi tantangan memori, memperluas perspektif mereka, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis. Selain itu, media pembelajaran video scribe dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi sehingga nantinya data yang diberikan oleh pengajar lebih memukau. Selain itu, pemanfaatan media *videoscribe* berpotensi mengurangi kebosanan siswa selama proses pembelajaran, menjadikan lingkungan belajar lebih kondusif, efisien, dan efektif. Selain itu, ketersediaan materi pembelajaran *videoscribe* yang berbasis sejarah lokal akan menghasilkan proses pembelajaran yang lebih dekat dengan lingkungan sekitar siswa. Dengan demikian, siswa akan lebih mampu mengenali sejarah yang terjadi di sekitarnya dan mampu melakukan proses pembelajaran yang bermakna.

Berdasarkan paparan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Videoscribe* Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di SMA Negeri 6 Batanghari". Dimana penelitian ini perlu dilakukan dan bertujuan membantu permasalahan yang terjadi pada siswa.

METODE PENELITIAN

Pendekatan pengembangan model 4D dan metode penelitian pengembangan, juga dikenal sebagai penelitian dan pengembangan dalam bahasa Inggris, digunakan dalam penelitian ini. Model 4D membagi proses pengembangan

instruksional menjadi empat tahap: definisi, desain, pengembangan, dan diseminasi. Empat tingkat; Model pengembangan 4D dapat mencakup definisi, desain, pengembangan, dan diseminasi.

Penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X IPS 2 SMA Negeri 6 Batanghari. Itu terdiri dari uji produk akhir, beberapa sampel yang dimasukkan melalui langkah mereka dalam uji coba kelompok kecil delapan orang, uji coba kelompok besar enam belas orang, dan seterusnya. sedang dikerjakan. menggunakan ukuran sampel 32 orang dari kelas X IPS 2 SMA Negeri 6 Batanghari.

Dalam penelitian ini digunakan instrumen sebagai berikut: 1) Kurikulum sejarah tahun 2020; 2) lembar tes pembuatan materi pembelajaran *videoscribe* berbasis sejarah lokal; 3) Kuesioner; 4) Laporan pengaduan dan dokumentasi, serta.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Dengan menggunakan data kualitatif dari analisis pembelajaran sejarah dan analisis kebutuhan guru dan siswa, data kualitatif teknik ini dianalisis secara deskriptif. Kemudian dari analisis lembar penilaian yang digunakan untuk mengevaluasi pengembangan media pada uji coba pada siswa kelas X IPS 2 dikumpulkan data kuantitatif. Dengan mengukur skala berdasarkan kriteria sebagai berikut, penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif untuk mengetahui validitas pelaksanaan pengembangan produk: a) 5 untuk Sangat Baik; b) Baik = 4; c) 3 untuk sedang; d) 2 sama dengan buruk; e) Tidak memuaskan sama dengan menggunakan rumus di bawah ini:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Kepraktisan soal berkembang dengan konsekuensi pengujian mengingat resep di atas kemudian mendapat acuan nilai dari informasi pemeriksaan span score, khususnya:

Tabel 1 Interval Skor Analisis Data

No	Persentase	Kategori	Keterangan
1.	81% - 100%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2.	61% - 80%	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
3.	41% - 60%	Cukup	Cukup Layak, perlu direvisi
4.	21% - 40%	Kurang	Kurang layak, perlu direvisi
5.	0% - 20%	Sangat Kurang	Sangat kurang layak, perlu direvisi

(Sumber: Arikunto dalam Listiyani 2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran *Videoscribe* Berbasis Sejarah Lokal

Fitriana, sebagaimana dikemukakan dalam (2018:11) media pembelajaran adalah perangkat atau sarana penunjang yang dapat dilibatkan oleh seorang pendidik dalam menyampaikan data sehingga dapat diterima secara umum. Sadiman menegaskan (2018:6) mengemukakan bahwa makna media adalah sarana penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima. Contoh-contoh media tersebut dapat dikatakan sebagai media pembelajaran jika menyampaikan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode (pesan media) terkait satu sama lain. Arsyhar (2020:8) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat mengirim atau menerima pesan dari suatu sumber belajar secara terencana. Ini menciptakan lingkungan belajar yang mendukung di mana penerima dapat menyelesaikan proses pembelajaran secara efektif dan efisien.

Jika memiliki indikator maka media pembelajaran dapat dikatakan baik. Menurut beberapa ahli, berikut adalah indikator media pembelajaran: Menurut Rivai (dalam Pratiwi dan Meilani, 2018) mengungkapkan bahwa ada lima petunjuk pembuatan media pembelajaran yang baik, yaitu:

1) Relevansi

Relevansi, juga dikenal sebagai kesesuaian, mengacu pada sejauh mana bahan ajar sesuai dengan tujuan dan karakteristik belajar siswa.

2) Kemampuan guru

Dengan tersedianya media pembelajaran tersebut, guru dapat berkomunikasi lebih efektif dengan siswa.

3) Kemudahan

Penggunaan Media pembelajaran yang mudah digunakan adalah media yang mudah digunakan.

4) Ketersediaan

Prasarana sekolah disebut ketersediaan. Sarana dan prasarana setiap sekolah berbeda-beda.

5) Kemanfaatan

Kemanfaatan artinya bahan pelajaran harus bermanfaat dan mempunyai manfaat bagi pemahaman siswa.

Rofiqah menegaskan (2019:8) Kita bisa dengan mudah membuat animasi desain background putih dengan bantuan software *Videoscribe*. 2012 melihat perkembangan perangkat lunak ini. Dengan menggabungkan gambar, suara, dan desain yang menarik, *Videoscribe* mampu menyajikan konten pendidikan dengan cara yang memungkinkan siswa menikmati proses pembelajaran. *Software* ini memiliki berbagai macam fitur yang dapat digunakan sebagai sumber belajar yang dapat disesuaikan dengan konten yang diinginkan. Pengguna dapat mengimpor desain animasi, grafik atau gambar yang sesuai dengan kebutuhannya ke dalam perangkat lunak selain menggunakan desain yang sudah ada. Selain itu, pengguna dapat merekam sulih suara dan menambahkan suara ke video sesuai kebutuhan. Karena *Sparkol Videoscribe* dapat digunakan secara offline daripada mengandalkan layanan internet, para guru pasti akan lebih mudah dalam membuat materi pendidikan. Perangkat lunak

ini dapat diunduh dan diinstal di komputer oleh pengguna.

Mengklaim Octavianingrum (2017:7) Media Pembelajaran *Videoscribe* adalah media gila yang digunakan untuk membuat konten animasi. *Software* komputer *Videoscribe* dapat digunakan sebagai media player berupa animasi yang menggabungkan suara, teks, dan video untuk menghasilkan satu video yang mudah dipahami. Hasilnya, berikut (2019:54) Media Pembelajaran *Videoscribe* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk menambahkan animasi latar belakang ke video. Perangkat lunak ini dibuat pada tahun 2012 oleh perusahaan Inggris bernama Sparkol. Setelah diuji dan didistribusikan ke satu, butuh lebih dari 100.000 orang.

Manfaat media pembelajaran *Videoscribe* adalah membuat proses pembelajaran tetap berjalan. Menurut Rafiqal (2019), kelebihan 435 adalah: 1) Pastikan pesan disampaikan dengan cara yang tidak terlalu verbal; 2) Memberikan kesempatan belajar yang lebih langsung dan konkrit; 3) memanfaatkan video animasi untuk mendemonstrasikan kemampuan berpikir; 4) Ketika kata-kata dan gambar disajikan secara bersamaan, pembelajaran menjadi paling efektif; 5) Mengajar akan membuat siswa lebih memperhatikan, yang akan membantu memotivasi mereka untuk belajar; 6) Melakukan kegiatan pembelajaran lebih banyak karena siswa tidak



Media pembelajaran *videoscribe* berbasis sejarah lokal merupakan perangkat lunak komputer yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran *videoscribe* merupakan animasi yang menggabungkan rangkaian gambar, tulisan, dan suara menjadi satu kesatuan video yang utuh. Sebagai aturan umum, dalam menampilkan media pembelajaran *videoscribe* berbasis sejarah lingkungan dapat dipadukan dengan model pembelajaran yang pas yang dapat mengikutsertakan siswa dalam pengalaman pendidikan, sehingga nantinya siswa dapat berpikir secara mendasar dan lebih imajinatif.

Selain itu, ketersediaan media *videoscribe* yang berbasis sejarah lokal akan menghasilkan proses pembelajaran yang lebih dekat dengan lingkungan terdekat siswa, sehingga siswa lebih mudah mengenal lingkungan. Hal ini terutama terjadi ketika sejarah lokal dimasukkan ke dalam lingkungan, yang kemudian akan menghasilkan proses pembelajaran yang menyedihkan. Siswa akan lebih mudah mengenal keragaman dan kekayaan yang ada di Jambi sebagai hasil dari penggunaan

media pembelajaran *videoscribe* yang berbasis sejarah lokal. Hal ini secara tidak langsung akan memperkenalkan ciri-ciri kekayaan Jambi.

Untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran *videoscribe* berbasis sejarah lokal maka penulis melakukan beberapa tahap uji coba, berikut rangkaian uji coba yang dilakukan oleh penulis :

1. Deskripsi Analisis Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Berupa uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 8 orang yang dimana dalam satu kelompoknya terdiri dari 4 orang dengan tingkat prestasi sejarah tinggi, dan 4 orang dari prestasi sejarah rendah diambil dari populasi kelas X IPS 2 semester genap di SMA Negeri 6 Batanghari tahun ajaran 2022/2023. Uji coba kelompok kecil dimaksudkan untuk mengidentifikasi permasalahan awal yang terjadi ketika media pembelajaran digunakan sebelum uji coba kelompok besar dilaksanakan.

a. Analisis Normalitas Hasil Uji Coba Kelompok Kecil *Videoscribe* Berbasis Sejarah Lokal

Ghozali menegaskan (2018:161) Suatu uji yang dikenal dengan uji normalitas dilakukan dengan maksud untuk mengetahui ada atau tidaknya sebaran data dalam suatu kelompok data atau variabel. Validasi pretest media pembelajaran *videoscribe* berbasis sejarah lokal dilakukan terhadap delapan siswa untuk merangkum hasil pengolahan data berdasarkan uji normalitas sampel. Ternyata data tersebut berdistribusi normal. Hasil uji normalitas SPSS 26 adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Rangkuman Pengolahan Media Pembelajaran *Videoscribe* Berbasis Sejarah Lokal

Case Processing Summary						
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Nilai	8	100,0%	0	0,0%	8	100,0%

Sumber : SPSS 26 (data diolah peneliti 2023)

Tabel 3 Uji Normalitas Media Pembelajaran *Videoscribe* Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X IPS 2

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Uji Coba	,266	8	,100*	,905	8	,320

Lilliefors Significance Correction

Sumber : SPSS 26 (Data diolah peneliti 2023)

Dilihat dari tabel keterangan 2 dan 3 di atas df adalah jumlah soal kelas X IPS 2 keterangan ke atas 8 keterangan. Dari hasil uji kebiasaan *Shapiro - Wilk* diperoleh informasi contoh dari siswa kelas X IPS 2 mata pelajaran sejarah Indonesia. Sig. 0,320 menunjukkan bahwa data berdistribusi normal jika nilai

ini lebih besar dari 0,050. Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X IPS 2 pada semester genap tahun pelajaran 2022/23 dapat ditarik kesimpulan bahwa data untuk sampel tunggal berdistribusi normal.

b. Analisis Hasil Uji *One Sample T-test* Media Pembelajaran *Videoscribe* Berbasis Sejarah Lokal

Dari hasil analisis media pembelajaran *videoscribe* berbasis sejarah lokal yang diberikan kepada siswa, apakah layak atau tidak dapat dilihat dari hasil uji t berikut dengan menggunakan SPSS 26 :

Tabel 4 Uji *One Sample T- test* Media Pembelajaran *Videoscribe* Berbasis Sejarah Lokal

One-Sample Statistics					
	N		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Uji Coba		8	21,13	3,091	1,093

Sumber : SPSS 26 (Data diolah peneliti 2023)

Tabel 5 Uji-t pada siswa kelas X IPS 2 mata pelajaran sejarah Indonesia

One-Sample Test						
	Test Value = 20					
	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Niai	1,029	7	,338	1,125	-1,46	3,71

Berdasarkan tabel 4 dan 5 dapat diinterpretasikan bahwa sebanyak 8 siswa yang mengikuti uji coba kelompok kecil dengan melakukan uji *One Sample T-test*. Tabel di atas dapat dilihat bahwa rata-rata kelas X IPS 2 adalah 21,13 dengan peningkatan sebesar 0,038. Dengan skor total 78, angka total dikalikan dengan skala penilaian 165, rata-rata skala penilaian kelayakan produk 20,62, dan persentase kelayakan sebanyak 42,25 persen dengan kriteria cukup, uji T ini menunjukkan bahwa sejarah lokal- berbasis media *videoscribe* pembelajaran mata pelajaran Sejarah Indonesia layak. Perlu dilakukan revisi penerapan media pembelajaran *videoscribe* berbasis sejarah lokal dan dicobakan kembali pada uji coba kelompok besar untuk menarik kesimpulan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran *Videoscribe* Berbasis Sejarah Lokal masih memiliki rentang skor yang rendah dengan cukup baik. presentasi.

2. Deskripsi Analisis Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar yang terdiri dari 16 orang yang dimana dalam satu kelompoknya terdiri dari 8 orang dengan tingkat prestasi sejarah tinggi, dan 8

orang dari prestasi sejarah rendah diambil dari sampel kelas X IPS 2 semester genap di SMA Negeri 6 Batanghari tahun ajaran 2022/2023. Uji coba kelompok besar dimaksudkan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki permasalahan yang terjadi pada saat media pembelajaran digunakan dalam uji coba kelompok kecil sebelum nantinya dilaksanakan uji coba produk.

a. Analisis Normalitas Hasil Uji Coba Kelompok Besar Media *Videoscribe* Berbasis Sejarah Lokal

Untuk Sampel kelas X IPS 2 dilakukan uji coba kelompok besar dan untuk meringkas hasil pengolahan data dilakukan berdasarkan uji normalitas sampel dan terlihat data berdistribusi normal. Berikut data hasil uji normalitas menggunakan *Saphiro Wilk* dengan bantuan SPSS 26 :

Tabel 6 Rangkuman Pengolahan Media Pembelajaran *Videoscribe* Berbasis Sejarah Lokal

Case Processing Summary						
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
nilai uji coba	16	100.0%	0	0.0%	16	100.0%

Sumber : SPSS 26 (Data diolah peneliti2023)

Tabel 7 Uji Normalitas Media Pembelajaran *Videoscribe* Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X IPS 2

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisti c	df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
nilai uji coba	.248	16	.059	.902	16	.085

Berdasarkan data tabel 6 dan 7 di atas df adalah jumlah sampel data kelas X IPS 2 sebanyak 16 data. Dari hasil uji normalitas *Shapiro – Wilk* diperoleh data sampel siswa kelas X IPS 2 mata pelajaran sejarah Indonesia Sig. 0,059 dimana nilai ini lebih dari 0,050 maka data berdistribusi normal. Jadi, dari uji normalitas di kelas X IPS 2 mata pelajaran Sejarah Indonesia semester genap tahun ajaran 2022/2023, dapat disimpulkan bahwa data satu sampel berdistribusi secara normal.

b. Analisis Hasil Uji *One Sample T-test* Media Pembelajaran *Videoscribe* Berbasis Sejarah Lokal

Dari hasil analisis media pembelajaran *videoscribe* berbasis sejarah lokal yang diberikan kepada siswa, apakah layak atau tidak dapat dilihat dari hasil uji

t berikut dengan menggunakan SPSS 26 :

Tabel 8 Uji One Sample T- test Media Pembelajaran *vidioscribe* Berbasis Sejarah Lokal

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
nilai uji coba	16	29.44	1.788	.447

Sumber : SPSS 26 (Data diolah peneliti 2023)

Tabel. 1.9. Uji-t Pada Kelas X IPS 2 Mata Pelajaran Sejarah Indonesia

One-Sample Test						
	Test Value = 30					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
nilai	1.259	15	.227	-.562	-1.52	.39

Sumber : SPSS 26 (Data diolah peneliti 2023)

Berdasarkan tabel 8 dan 9 dapat diinterpretasikan bahwa sebanyak 16 siswa yang mengikuti uji coba kelompok besar dengan melakukan uji *One Sample T-test*. Tabel di atas dapat dilihat bahwa rata-rata kelas X IPS 2 adalah 29,44 dengan peningkatan sebesar 0,227.

Dengan skor total 160, angka total dikalikan dengan skala penilaian 471, skor rata-rata skala penilaian kelayakan produk 29,43, dan persentase kelayakan hingga 58,87 persen dengan kriteria cukup, uji T ini menunjukkan sejarah lokal- media pembelajaran berbasis *videoscribe* dapat dikembangkan untuk mata pelajaran sejarah Indonesia. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran *Videoscribe* Berbasis Sejarah Lokal masih memiliki nilai presentasi yang kurang. Oleh karena itu, perlu dilakukan revisi penerapan Media Pembelajaran *Videoscribe* Berbasis Sejarah Lokal dan dilakukan pengujian ulang pada uji coba produk untuk memastikan bahwa media pembelajaran tersebut berbasis sejarah lokal.

3. Deskripsi Analisis Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk yang terdiri dari 32 orang yang dimana dalam satu kelompoknya terdiri dari 16 orang dengan tingkat prestasi sejarah tinggi, dan 16 orang dari prestasi sejarah rendah diambil dari sampel kelas X IPS 2 semester genap di SMA Negeri 6 Batanghari tahun ajaran 2022/2023. Uji coba produk dimaksudkan untuk memverifikasi media pembelajaran *videoscribe* berbasis

sejarah lokal.

a. Analisis Normalitas Hasil Uji Coba Produk Media *Videoscribe* Berbasis Sejarah Lokal

Untuk Sampel kelas X IPS 2 dilakukan uji coba produk dan untuk meringkas hasil pengolahan data dilakukan berdasarkan uji normalitas sampel dan terlihat data berdistribusi normal. Berikut data hasil uji normalitas menggunakan *Saphiro Wilk* dengan bantuan SPSS 26 :

Tabel 10 Rangkuman Pengolahan Media Pembelajaran *Videoscribe* Berbasis Sejarah Lokal

Case Processing Summary						
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent t	N	Percent t	N	Percent t
nilai uji coba	32	100.0 %	0	0.0%	32	100.0 %

Sumber : SPSS 26 (Data diolah peneliti2023)

Tabel 11 Uji Normalitas Media Pembelajaran *Videoscribe* Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X IPS 2

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisti c	df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
nilai uji coba	.203	32	.002	.935	32	.053

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : SPSS 26 (Data diolah peneliti2023)

Berdasarkan data tabel 10 dan 11 di atas df adalah jumlah sampel data kelas X IPS 2 sebanyak 32 data. Dari hasil uji normalitas *Shapiro - Wilk* diperoleh data sampel siswa kelas X IPS 2 mata pelajaran sejarah Indonesia Sig. 0,935 dimana nilai ini lebih dari 0,050 maka data berdistribusi normal. Jadi, dari uji normalitas di kelas X IPS 2 mata pelajaran Sejarah Indonesia semester genap tahun ajaran 2022/2023, dapat disimpulkan bahwa data satu sampel berdistribusi secara normal.

b. Analisis Hasil Uji *One Sample T-test* Media Pembelajaran *Videoscribe* Berbasis Sejarah Lokal

Dari hasil analisis media pembelajaran *videoscribe* berbasis sejarah lokal yang diberikan kepada siswa, apakah layak atau tidak dapat dilihat dari hasil uji t berikut dengan menggunakan SPSS 26:

Tabel 12 Uji *One Sample T- test* Media Pembelajaran *Videoscribe* Berbasis Sejarah Lokal

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
nilai uji coba	32	36.84	1.322	.234

Sumber : SPSS 26 (Data diolah peneliti 2023)

Tabel 13 Uji-t Pada Kelas X IPS 2 Mata Pelajaran Sejarah Indonesia

One-Sample Test						
	Test Value = 37					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
nilai uji coba	-.668	31	.509	-.156	-.63	.32

Sumber : SPSS 26 (Data diolah peneliti 2023)

Berdasarkan tabel 12 dan 13 dapat diinterpretasikan bahwa sebanyak 32 siswa yang mengikuti uji coba produk dengan melakukan uji *One Sample T-test*. Tabel di atas dapat dilihat bahwa rata-rata kelas X IPS 2 adalah 36,84 dengan peningkatan sebesar 0,509.

Pembelajaran media *videoscribe* berbasis sejarah lokal pada mata pelajaran sejarah Indonesia memperoleh skor total 320, jumlah keseluruhan dikalikan skala penilaian 1,181, rata-rata skala penilaian kelayakan produk 36,90, dan persentase kelayakan hingga 73,81% dengan baik kriteria, menurut temuan T-test ini. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran *Videoscribe* Berbasis Sejarah Lokal pada mata pelajaran sejarah Indonesia dapat dikembangkan di SMA Negeri 6 Batanghari pada semester I tahun pelajaran 2022/23.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran *videoscribe* sejarah lokal yang dikembangkan layak untuk pembelajaran sejarah SMA.

KESIMPULAN

Pengembangan Media Pembelajaran *Videoscribe* Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di SMA Negeri Batanghari Kelas X IPS 2 Tahun Pelajaran 2022/23 dapat dilaksanakan. Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan baik untuk pembelajaran individu maupun kelompok di dalam kelas. Ketertarikan

siswa terhadap sejarah Indonesia dapat digelitik dengan menggunakan materi pembelajaran *videoscribe* yang fokus pada sejarah lokal. Materi-materi tersebut juga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan kreativitasnya. Media pembelajaran *videoscribe* berbasis sejarah lokal dalam pembelajaran sejarah dapat menjadi media yang dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, kreatif, menarik, dan menggugah. Namun penggunaan media pembelajaran *videoscribe* juga dapat mereduksi imajinasi siswa, khususnya dengan mengubah rangsangan informasi yang abstrak menjadi lebih pasti. siswa di sekolah menengah yang tertarik mempelajari sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin. (2020). *Konsep Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Harvarindo.
- Anon. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar, Rayandra. (2020). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Ayu, Wulandari Dyah. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/ 2016*. Program Studi Pendidikan Fisika. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.
- Azwar, Saifuddin. (2017). *Metode Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Burhan, Nurgiantoro. (2017). *Statistik Terapan Untuk Penelitian Ilmu Sosial*. DI Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Kota Serang Baru : Laksita Indonesia.
- Dellyardianzah. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPSP Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah*. Vol 4. No. 1.
- Endrayanto. (2018). *Penilaian Belajar Siswa di Sekolah*. Yogyakarta: PT. Sanisius.
- Fitriana, N. S. (2018). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna pada Pembelajaran Tematik* . Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. UIN Raden Intan Lampung.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gunawan, M. L. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Menggunakan Media Maket Pada Mata Pelajaran Menggambar Konstruksi Kusen Pintu Dan Jendela Kelas XI DPIB SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal : Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*. Vol. 5, No 1. Hal 1-7.
- Karo-karo. I.RR., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Jurnal: Pendidikan dan Matematika*. Vol. 7, No.1. Hal.91-103.
- Khoerunnisa, P. (2020). *Analisis Model-model Pembelajaran*. *Jurnal: Pendidikan Dasar*. Vol 4, No. 1. Hal.1-27.
- Morissan. M. (2017). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Kencana.
- Munadi, Yudhi. (2018). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.

- Munawar, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Videoscribe Materi Kerajaan Islam di Jawa Kelas X Tahun Ajaran 2018/2019 di SMA Negeri 3 Salatiga*. Program Studi Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Semarang.
- Munawwarah, Rafiqal. (2019). *Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran*. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Allauddin Makassar.
- Nurfadillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Tangerang. CV Jejak.
- Nuryadi, dkk. (2017). *Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Octavianingrum. (2017). *Media Pembelajaran Videoscribe*. Bandung: Rizki Press.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal: Pendidikan Manajemen*. Vol.3., No.2, Hal. 173-185.
- Purnomo, B., Rahmini, R., & Syahputra, M. A. D. (2023). Development of Exe Learning Based E-Module with Whatsapp Application for Online History Learning to Increase Learning Result. *Journal of Education Research and Evaluation*, 7(1).
- Purwanto, Agus, dkk. (2020). "Studi Eksploratif Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar." *Jurnal: Journal of Education*. Vol.2, No.1.
- Reza. Rizki. (2018). *Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Sosial Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran*. Pendidikan Matematika. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri (Uin) Raden Intan Lampung.
- Sadiman. (2019). *Media pendidikan : pengertian, pengembanga dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya. (2017). *Model-model Pembelajaran*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Sapriya. (2016). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suardi, Moh. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*: Bandung: Alfabeta.
- Susanto, dkk. (2019). *Media pembelajaran sejarah era teknologi informasi*. Program Studi Pendidikan Sejarah. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lambung Mangkurat.
- Sutopo. (2017). *Statistik Inferensial*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Syahrudin. (2020). *Pembelajaran Sejarah Lokal di Sekolah*. Tangerang: Media Edukasi Indonesia (Anggota IKAPI).
- Syahputra, M. A. D., Sariyatun, S., & Ardianto, D. T. (2020). Peranan penting sejarah lokal sebagai objek pembelajaran untuk membangun kesadaran sejarah Siswa. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 85-94.