

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
SEJARAH INDONESIA BERBASIS MUSEUM UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI  
DI SMA NEGERI 1 GAMPING**

**SKRIPSI**



Oleh:

**Muhamad Abdu**

**NPM. 18144400005**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA  
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
SEJARAH INDONESIA BERBASIS MUSEUM UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI  
DI SMA NEGERI 1 GAMPING**

**SKRIPSI**



Oleh:

**Muhamad Abdu**

**NPM. 18144400005**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA  
2022**

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO SEJARAH INDONESIA BERBASIS MUSEUM UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 1 GAMPING**

Oleh:  
Muhamad Abdu  
[m.abdhu29@gmail.com](mailto:m.abdhu29@gmail.com)

## **ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan hasil penelitian dan pengembangan (*Reserch and Development*) yang dilakukan untuk mengetahui: (1) Proses pengembangan perangkat pembelajaran video museum untuk kelas XI SMA Negeri 1 Gamping dengan model pengembangan ADDIE (2) Kelayakan pengembangan perangkat pembelajaran video museum pada materi lahirnya Tentara Nasional Indonesia yang ditinjau berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

Dalam penelitian dan pengembangan (*Reserch and Development*) ini, menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket, observasi dan dokumentasi, serta dalam mengukur minat siswa digunakan dengan Uji t satu arah pada taraf signifikansi 5%. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Gamping dengan subjek uji coba adalah siswa kelas XI IPA 2 dan XI IPS 2.

Hasil penelitian ini berupa: (1) Perangkat pembelajaran berupa video museum berdasarkan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Menyusunan desain video museum dan instrumen penilaian produk. (2) Perangkat pembelajaran dinyatakan layak karena berdasarkan aspek kevalidan memperoleh skor 4,3. Berdasarkan aspek kepraktisan mendapat skor 4 dan 90% hasil dari keterlaksanaan pembelajaran. Penilaian keefektifan menurut minat belajar siswa menunjukkan kenaikan sebesar 3,51% pada siswa dalam kategori tinggi. Sedangkan perolehan  $t_{hitung}$  sebesar 4,88 dengan  $t_{tabel}$  dalam taraf signifikansi 5% sebesar 2,00.

**Kata Kunci:** Video, Museum, Sejarah Indonesia, Minat Belajar Siswa.

***DEVELOPMENT OF VIDEO LEARNING MEDIA INDONESIAN HISTORY  
BASED ON MUSEUMS TO INCREASE LEARNING INTEREST IN CLASS XI  
STUDENTS AT SENIOR HIGH SCHOOL 1 GAMPING***

By:  
Muhamad Abdu  
[m.abdhu29@gmail.com](mailto:m.abdhu29@gmail.com)

***ABSTRACK***

*This research is the result of research and development (Reserch and Development) conducted to determine: (1) The process of developing museum video learning tools for class XI Senior High School 1 Gamping with the ADDIE development model (2) Feasibility of developing museum video learning tools on the material of the birth of the Army Indonesian National which is reviewed based on aspects of validity, practicality and effectiveness.*

*In this research and development (Reserch and Development), using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), using data collection techniques in the form of questionnaires, observation and documentation, as well as measuring student interest using the t-test. one direction at the 5% significance level. This research was conducted at Senior High School 1 Gamping with the test subjects were students of class XI IPA 2 and XI IPS 2.*

*The results of this study are: (1) Learning tools in the form of museum videos based on needs analysis and curriculum analysis. Develop museum video designs and product assessment instruments. (2) The learning device is declared feasible because based on the aspect of validity it gets a score of 4,3. Based on the practicality aspect, it gets a score of 4 and 90% is the result of the implementation of learning. Assessment of effectiveness according to student interest in learning shows an increase of 3,51% in students in the high category. While the acquisition of  $t_{count}$  is 4,88 with  $t_{table}$  in the 5% significance level of 2,00.*

***Keyword:*** Museum, Videos, Indonesian History, Students Interest in Learning.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
SEJARAH INDONESIA BERBASIS MUSEUM UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI  
DI SMA NEGERI 1 GAMPING**



Yogyakarta, 14 Juli 2022

Pembimbing



**Dr. Muhammad Iqbal Birsyada, M.Pd**  
NIS. 19880210 201404 1 009

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
SEJARAH INDONESIA BERBASIS MUSEUM UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI  
DI SMA NEGERI 1 GAMPING**

Oleh:

**Muhamad Abdu  
NPM. 18144400005**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal *04* Agustus 2022  
Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

**Susunan Dewan Penguji**

	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Eko Perianto, M.Si		<i>09-08-22</i>
Sekretaris	: Bayu Ananta Wibowo, M.Pd		<i>09-08-22</i>
Penguji I	: Darsono, M.Pd		<i>09-08-22</i>
Penguji II	: Dr. Muhammad Iqbal Birsyada, M.Pd		<i>09-08-22</i>

Yogyakarta, 10 Agustus 2022

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Yogyakarta



Dr. Esti Setiawati, M.Pd  
NIP. 19650909 199512 2 001

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Abdu  
NPM : 18144400005  
Program Sarjana : Pendidikan Sejarah  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Video Sejarah Indonesia Berbasis Museum Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Gamping

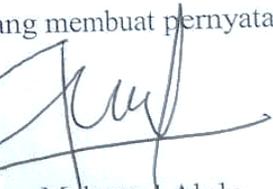
Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan pekerjaan saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau hasil pemikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, dikenakan sanksi tergantung dari berat ringannya tindakan plagiasi yang dilakukan. Sanksi dapat berupa perbaikan skripsi dan ujian ulang, melakukan penelitian baru, atau pencabutan ijazah S1.

Yogyakarta, 8 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan



  
Muhamad Abdu  
NPM. 18144400005

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### **Motto:**

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S. *Al-Insyirah*: 5-6)

"Semua orang memiliki masanya masing-masing. Tak perlu terburu-buru, tunggulah. Kesempatan itu akan datang dengan sendirinya."

(Gol D Roger)

“Kerjakanlah segala sesuatu dengan ikhlas dan sepuh hati dengan mengharap ridho Tuhan YME”

(Muhamad Abdu)

### **Persembahan:**

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Ibundaku tercinta yang senantiasa memberikan cinta kasih dan do'a untuk anak tercintanya ini.
2. Nenekku tercinta yang merawat dan menemani masa kecil hingga remajaku, mendidik serta mengajarku dalam setiap proses pendewasaan.
3. Keluarga besar yang selalu mengharapkan seorang pemuda ini untuk menorehkan sejarah baru dalam silsilah kehidupannya.
4. Teman-teman seperjuangan yang senantiasa menjadi *support system* dalam melalui fase perkuliahan selama ini, baik dilingkungan HMP Pendidikan Sejarah, BEM FKIP, maupun Keluarga Mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta.
5. Agama, Negara, dan Almamater tercinta.

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Sejarah Indonesia Berbasis Museum Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Gamping” ini dapat diselesaikan dengan baik. Maksud dan tujuan penulisan adalah untuk sebagai persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Maka dalam kesempatan ini penyusun menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Paiman, M.P Rektor Universitas PGRI Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi di Universitas PGRI Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Esti Setiawati, M.Pd Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta, yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian dalam penulisan tulisan ini.
3. Bapak Dr. Muhammad Iqbal Birsyada, M.Pd selaku Ketua Program Sarjana Pendidikan Sejarah dan Dosen Pembimbing dalam penulisan tulisan ini.
4. Ibu Kapten Caj Yanti Murdiani selaku Kepala Museum Pusat TNI AD Dharma Wiratama yang telah memberikan ijin dalam mencari sumber penulisan dalam tulisan ini.
5. Bapak Drs. Suharja selaku Kepala Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta yang telah memberikan ijin dalam mencari sumber penulisan dalam tulisan ini.
6. Bapak Sunarya, S.Pd selaku Kepala SMA Negeri 1 Gamping yang telah memberikan ijin penulis untuk melakukan uji coba di SMA Negeri 1 Gamping.

7. Ibu Nur Haryanti selaku guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Gamping yang telah membantu dan membimbing penulis dalam melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Gamping.
8. Tim Hibah Riset Keilmuan LPDP UPY 2022 dengan Ketua Tim Periset Dr. Dhiniaty Gularso, S.Si, M.Pd, dan Anggota Tim Dr. Muhammad Iqbal Birsyada, M.Pd, Muhammad Fairuzabadi, M.Kom, Dhandi Khairul Anam, Muhammad Khidir Baihaqi, Muhammad Faiz Romadhon, Ardhyansyah Wahyu Sejati, Yoga Pratama, Cahyo Putro Wardoyo yang telah memayungi dan mendanai skripsi ini.
9. Rekan-rekan mahasiswa, baik dari tingkat Himpunan Pendidikan Sejarah, Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta, maupun seluruh Keluarga Mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta yang telah ikut terlibat dan membantu dalam penulisan tulisan ini.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian yang tidak bisa dituliskan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan penelitian ini masih banyak kekurangan. Oleh sebab itu, segala kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan oleh penulis.

Yogyakarta, 8 Agustus 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN DEWAN PENGUJI.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	vi
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR BAGAN .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan .....	7
G. Manfaat Pengembangan .....	7
H. Asumsi Pengembangan .....	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA .....	9
A. Kajian Teori .....	10
1. Pembelajaran Sejarah .....	10
2. Sumber Belajar.....	12
3. Media Pembelajaran.....	13

4. Video .....	18
5. Museum.....	19
6. Minat Belajar.....	21
7. Kriteria Produk Yang Dikembangkan.....	24
8. Lahirnya Tentara Nasional Indonesia .....	25
B. Kajian Penelitian Yang Relevan .....	30
C. Kerangka Berfikir .....	32
D. Pertanyaan Penelitian .....	34
<b>BAB III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
A. Metode Pengembangan .....	35
B. Prosedur Pengembangan .....	35
C. Desain Uji Coba Produk .....	57
D. Subjek Uji Coba .....	37
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	38
F. Teknik Analisis Data .....	44
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>53</b>
A. Hasil Penelitian .....	53
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	53
2. <i>Design</i> (Desain).....	56
3. <i>Development</i> (Pengembangan) .....	59
4. <i>Implementntation</i> (Implementasi) .....	66
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	82
B. Pembahasan .....	83
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>87</b>
A. Kesimpulan .....	87
B. Saran .....	89

DAFTAR PUSTAKA .....	90
LAMPIRAN .....	93

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berfikir .....	33
----------------------------------	----

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi media video untuk Ahli Media .....	40
Tabel 2. Kisi-kisi media video untuk Ahli Materi .....	41
Tabel 3. Kisi-kisi Angket Respon Siswa .....	42
Tabel 4. Kisi-kisi Angket Respon Guru .....	43
Tabel 5. Kisi-kisi Lembar Observasi .....	43
Tabel 6. Kisi-kisi Angket Minat Belajar .....	44
Tabel 7. Pedoman penskoran penilaian video.....	45
Tabel 8. Konversi skor penilaian video .....	46
Tabel 9. Pedoman Perubahan Skor Rata-rata Tiap Aspek .....	47
Tabel 10. Pedoman Penilaian Respon Siswa dan Guru .....	48
Tabel 11. Kriteria Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran .....	50
Tabel 12. Analisis penilaian video Ahli Materi .....	62
Tabel 13. Analisis penilaian video Ahli Media .....	63
Tabel 14. Analisis Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran .....	67
Tabel 15. Hasil Analisis Angket Respon Siswa .....	68
Tabel 16. Hasil Analisis Angket Respon Guru .....	68
Tabel 17. Daftar skor angket minat siswa sebelum diterapkan video.....	69
Tabel 18. Distribusi frekuensi minat belajar siswa sebelum penerapan video .....	71
Tabel 19. Indikasi minat belajar siswa sebelum penerapan video di kelas.....	73
Tabel 20. Daftar skor angket minat siswa setelah diterapkan video.....	74
Tabel 21. Distribusi frekuensi minat belajar siswa setelah penerapan video.....	76
Tabel 22. Indikasi minat belajar siswa setelah penerapan video museum di kelas....	78
Tabel 23. Tabel Analisis Minat Belajar Siswa .....	79

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Tampilan awal video .....	60
Gambar 2. Tampilan pembentukan TKR .....	60
Gambar 3. Tampilan TNI .....	60
Gambar 4. Tampilan nama penulis .....	61
Gambar 5. Tampilan sumber dalam video .....	61
Gambar 6. Tampilan dosen pembimbing .....	64
Gambar 7. Tampilan pembuat video .....	64
Gambar 8. Patung Jenderal Sudirman dan Urip Sumoharjo .....	65
Gambar 9. Diorama Pelantikan Jenderal Sudirman di Gedung Agung .....	65
Gambar 10. Tampilan daftar sumber, tempat dan koleksi .....	66

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Dewasa ini dalam rangka menaikkan kualitas manusia, salah satunya melalui pendidikan. Pendidikan berperan penting dalam perkembangan kualitas manusia baik dalam pengetahuan, sikap, moral, serta keterampilan untuk menciptakan manusia yang memiliki kepribadian yang lebih baik. Pendidikan adalah sebuah usaha dan rencana untuk menyampaikan bimbingan atau menolong siswa dalam membentuk potensi diri yang diberikan guna mencapai kedewasaannya dan mencapai sebuah tujuan agar peserta didik dapat melaksanakan tugasnya secara mandiri (Hidayat dan Abdillah, 2019: 24). Pendidikan dapat pula dijadikan sebagai sarana sosialisasi nilai terhadap siswa agar mereka bersungguh-sungguh dalam menyelami peran sosial yang semestinya diterapkan (Birsyada, 2016). Karena hal ini, pendidikan memiliki posisi yang strategis bagi manusia dimasa depan.

Belajar mengenai sejarah tidak sekedar tentang mempelajari masa lalu, tetapi sejarah mengajarkan manusia untuk memahami sesuatu kerangka di masa lampau dalam menentukan sebuah arah untuk di masa depan. Dengan belajar sejarah, manusia diharapkan mampu untuk menjadikan manusia lebih baik dari masa lalunya.

Sejarah selalu diidentikan sebagai pelajaran yang membosankan di kelas karena guru ditempatkan sebagai sumber primer dalam memperoleh

sebuah informasi. Guru sebagai pelaksana maupun sumber informasi masih berifat konvensional dalam menyampaikan pelajaran, hal tersebut disebabkan karena guru mengajar dengan menggunakan teknik khotbah dan diskusi. Hal tersebut membuat pembelajaran sejarah menjadi monoton dan membosankan. Persoalan yang mungkin tidak disadari oleh guru dalam proses penyampaian materi di dalam kelas lebih mengarah pada ranah pengetahuan sesuai dengan tuntutan SK dan KD (Sayono, 2013: 11).

Penggunaan buku sebagai sumber belajar dalam pembelajaran masih terdapat kekurangan karena buku teks berisikan mengenai materi yang disampaikan dalam bentuk tulisan dan bersifat teoritis. Hal tersebut menyebabkan dalam usaha untuk meningkatkan pemahaman siswa, perlu dibutuhkan media lain yang dapat memberikan informasi secara nyata, yakni dengan penerapan media pembelajaran. Media dalam pembelajaran sejarah memiliki peran dan kedudukan yang penting karena untuk dapat membantu siswa dalam mewujudkan dan memberikan informasi mengenai peristiwa yang pernah terjadi di masa lalu (Ahmad, 2010: 106-109).

Dalam mencari sumber informasi di masa sekarang ini bisa dikatakan mudah dengan memanfaatkan teknologi. Maka dari itu, media pembelajaran pun dapat mengalami perkembangan dengan memanfaatkan teknologi tersebut. Sedangkan manfaat dari penggunaan teknologi informasi dalam upaya untuk mendukung proses pembelajaran bagi siswa menurut Hidayat dan Abdillah (2019: 309) adalah: (1) menaikkan mutu pembelajaran; (2) mengembangkan

akses tentang pendidikan dan pembelajaran; (3) membantu menggambarkan gagasan yang bersifat abstrak; (4) memberikan kemudahan dalam pemahaman materi yang sedang dipelajari; (5) menyuguhkan materi pembelajaran menjadi jauh lebih memikat; dan (6) memungkinkan adanya korelasi antara pembelajaran dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari.

Dalam penerapan media pembelajaran, dapat menyuguhkan pengalaman belajar, bukan saja bagi guru dalam menumbuhkan pengalaman pembelajarannya, tetapi juga bagi siswa yang dapat menumbuhkan daya pikirnya yang kreatif sehingga hal tersebut dapat mengajarkan siswa menjadi lebih kritis (Birsyada, 2015: 201).

Dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang dapat memikat siswa dalam kegiatan belajarnya, dapat dilaksanakan dengan penerapan media video. Video ialah salah satu bagian multimedia yang dapat memvisualisasikan setiap ilustrasi menjadi sesuatu yang hidup, sehingga dapat meyakinkan publik agar tertarik pada video tersebut (Arifin dkk, 2015: 81). Penggunaan media video dalam pembelajaran diharapkan mampu untuk memikat siswa untuk tertarik dan memperhatikan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Selain video yang dimanfaatkan dalam pembelajaran, media lain yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran, khususnya pelajaran sejarah adalah melalui pemanfaatan museum. Guru dapat memanfaatkan museum sebagai upaya dalam mengenalkan sejarah pada siswa, museum juga dapat

menjadi tempat edukasi pembelajaran terutama di jenjang SMA (Birsyada dkk., 2022: 79).

Museum di masa sekarang ini tidak hanya menampilkan koleksi-koleksi yang bersifat benda, tetapi sudah mulai merambah ke bidang digitalisasi. Proses digitalisasi tersebut membuat siswa semakin tertarik untuk belajar sejarah dan mau menghabiskan waktunya dengan belajar melalui sumber digital yang semakin digemari anak-anak generasi millennial (Birsyada dan Siswanta, 2021: 53).

Berdasarkan hasil penelitian dari Lilia Ristiani pada tahun 2019, didapatkan hasil bahwa dengan perangkat pembelajaran berupa media video, dari total 28 siswa yang di jadikan sampel, terdapat kenaikan sebesar 6 siswa dalam kategori minat belajar tinggi dengan presentase kenaikan 21,43% menjadi 42,86%, penurunan sebesar 6 siswa dalam kategori minat belajar sedang dengan presentase awal 57,14% menjadi 31,71%. Sedangkan bagi siswa dalam kategori minat belajar rendah tidak terdapat perubahan, yakni 6 siswa dengan presentase 21,43%. Dengan demikian penerapan media video dalam pembelajaran memungkinkan dapat meningkatkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Di SMA Negeri 1 Gamping, guru menggunakan buku paket pelajaran dan LKS dalam kegiatan pembelajaran. Minimnya referensi terhadap penggunaan media video membuat guru hanya menggunakan buku dan LKS sebagai perangkat pembelajaran. Maka dari itu siswa cenderung tidak berminat

dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sejarah. Dengan demikian, penggunaan media video diharapkan dapat membantu pembelajaran yang cocok dengan konsep pembelajaran yang telah ditentukan.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan diatas, peneliti menganggap perlu adanya sebuah pengembangan perangkat pembelajaran berupa video guna memberikan keleluasaan kepada siswa untuk mengenyam pembelajaran yang bervariasi dan mudah untuk dipahami oleh siswa.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang diatas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Masih rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah.
2. Kurangnya daya tarik seorang guru dalam kegiatan pembelajaran sejarah.
3. Guru belum dapat memaksimalkan fasilitas dan teknologi yang tersedia untuk mengembangkan model pembelajaran yang menarik.

### **C. Pembatasan Masalah**

Luasnya ruang lingkup yang akan dibahas pada penelitian ini, maka peneliti perlu melakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Pengembangan dalam penelitian ini berupa video berbasis museum.
2. Penelitian ini dibatasi pada materi Lahirnya Tentara Nasional Indonesia.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran video sejarah berbasis museum dalam menarik minat belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Gamping.
2. Bagaimana mengembangkan perangkat pembelajaran video berbasis museum untuk kelas XI SMA Negeri 1 Gamping menggunakan model ADDIE?
3. Bagaimana kelayakan video pada materi Lahirnya Tentara Nasional Indonesia yang dikembangkan.

#### **E. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui penggunaan media pembelajaran video sejarah berbasis museum dalam menarik minat belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Gamping.
2. Mengetahui proses pengembangan produk berupa video berbasis museum untuk kelas XI di SMA Negeri 1 Gamping dengan model pengembangan ADDIE.
3. Mengetahui kelayakan video pada materi Lahirnya Tentara Nasional Indonesia yang dikembangkan dilihat dari aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

## **F. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan**

Adapun spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Produk video ini berisi tentang materi Lahirnya Tentara Nasional Indonesia mata pelajaran sejarah.
2. Produk video ini dapat digunakan dengan menggunakan perangkat computer maupun laptop dengan menggunakan alat bantu berupa LCD atau proyektor, dan *speaker* apabila perlu untuk di tampilkan didepan kelas.
3. Produk dalam penelitian ini memiliki unsur yang memungkinkan untuk menarik minat siswa dalam belajar, karena disertakan dengan:
  - a. Pendahuluan yang berisi mengenai materi bahasan.
  - b. Isi, yaitu berupa materi bahasan.
  - c. Bahan yang dapat menarik minat siswa karena mengandung nada suara, musik, video, dan teks penjelasan.

## **G. Manfaat Pengembangan**

Adapun manfaat dari pengembangan video ini diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil dari peneltian ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran.

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi Siswa

Video yang dikembangkan dapat dijadikan media bagi siswa untuk memahami materi pembelajaran sejarah.

### b. Bagi Guru

Memberikan perangkat pembelajaran baru yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran sejarah.

### c. Bagi Sekolah

Memberikan tambahan media pembelajaran berupa video berbasis museum.

### d. Bagi Peneliti

Sebagai pengembangan pengetahuan mengenai penelitian dalam pembelajaran sejarah tentang bagaimana mengembangkan media pembelajaran video.

## **H. Asumsi Pengembangan**

1. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan mampu untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi Lahirnya Tentara Nasional Indonesia.

2. Perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan ini, diharapkan siswa menjadi termotivasi dalam belajarnya. Siswa juga diharapkan dapat menemukan arti dalam setiap materi pelajaran di pelajarnya.
3. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat untuk menolong siswa untuk mencapai KD yang sudah ditentukan sebelumnya.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pembelajaran Sejarah**

###### **a. Pengertian pembelajaran**

Menurut Aprida Pane dan Muhammad Darwis Dasopang (2017: 337) pembelajaran adalah suatu kegiatan mengatur lingkungan di sekitar siswa dan memberikan bimbingan kepada siswa agar dapat menumbuhkan dan memotivasi siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Sedangkan menurut Susanto (2014: 56) pembelajaran merupakan sarana perubahan dan pembaharuan budaya dari suatu generasi ke generasi yang akan datang. Akhiruddin dkk (2019: 13) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan pendidik dalam menolong siswa untuk dapat belajar yang cocok dengan keperluan dan minatnya.

Pembelajaran adalah suatu rangkaian yang rumit, karena bukan sekedar memberikan materi pelajaran, tetapi suatu cara untuk membentuk karakter siswa. Dalam kegiatan pembelajaran terdapat usaha dalam menolong siswa untuk belajar yang disebut dengan peristiwa belajar, yakni suatu proses peralihan tingkah laku pada siswa. peralihan ini terjadi disebabkan oleh adanya hubungan antara siswa dengan lingkungan sekitarnya. Perubahan dalam kegiatan belajar yang

dialami oleh siswa ini meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Permana, 2020: 5). Agung dan Wahyuni (2013: 3) mendefinisikan pembelajaran sebagai kegiatan kerjasama yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam menggunakan segala kemampuan dan sumber yang tersedia sebagai usaha untuk mencapai tujuan dalam belajar.

Pembelajaran adalah proses yang mempengaruhi siswa dengan guru dan sumber belajar dalam lingkungan belajarnya. Pembelajaran adalah dukungan yang diberikan oleh guru untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan keterampilan dan tingkah laku, serta untuk membentuk sikap dan kepercayaan pada siswa (Djamaluddin dan Wardana, 2019: 13).

b. Pengertian sejarah

Kata sejarah berasal dari kata *syajaratun* (Arab) yang dapat diartikan sebagai pohon kayu. Istilah ini mengarah kepada pengertian sejarah sebagai suatu silsilah, asal-usul, pertumbuhan dan perkembangan suatu peristiwa yang berlanjut secara terus menerus (Permana, 2020: 7). Sejarah ialah sebuah perjalanan pergelutan manusia dalam menggambarkan suatu kegiatan yang tersusun secara keilmuan dengan melihat runtutan waktu, diberikan penjelasan dan dikaji secara kritis, sehingga dapat dipahami. Sejarah dapat menyuguhkan visualisasi tingkah laku dan kegiatan manusia dengan berbagai dinamikanya (Susanto, 2014: 9).

Sedangkan menurut Muhammad Zainal Arifin Anis (2013: 150) sejarah bukan hanya sekedar runtutan peristiwa, akan tetapi kejadian yang terbentang dalam pertalian gagasan. Gagasan inilah yang merupakan inti dari segala perbuatan dan menjadi dalang dalam setiap peristiwa yang di pandang penting. Gagasan atau ide merupakan penggerak dalam memberikan dukungan kepada manusia untuk mencapai gagasannya. Menurut Ibnu Khaldun yang dikutip oleh Sulasman (2014: 17) menyatakan bahwa sejarah sebagai tanda mengenai masyarakat untuk manusia atau peradaban dunia, tentang perubahan yang dialami masyarakat atau berbagai macam perubahan yang dialami masyarakat.

## 2. Sumber Belajar

### a. Pengertian sumber belajar

Menurut Hafid (2011: 70) sumber belajar adalah sesuatu pesan yang tersedia baik melalui pemanfaatan alat atau oleh individu yang berupa sesuatu hal yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan yang terkandung didalam materi pembelajaran yang akan disampaikan. Ani Cahyadi (2019: 6) menerangkan bahwa sumber belajar adalah segala sumber baik yang berupa data, manusia dan bentuk khusus yang dapat dimanfaatkan oleh siswa dalam kegiatan belajar, baik terpisah maupun tergabung sehingga dapat memudahkan siswa dalam memperoleh tujuan belajarnya.

#### b. Ciri-ciri sumber belajar

Dalam buku Ani Cahyadi (2019: 111-112) menjelaskan bahwa sumber belajar memiliki ciri-ciri:

- 1) Dapat memberikan kemampuan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal.
- 2) Memiliki nilai-nilai pelajaran yang edukatif, sehingga dapat membawa perubahan yang terhadap karakter siswa.
- 3) Pengelompokkan sumber belajar meliputi: (a) tidak terstruktur dan tidak teratur baik dalam wujud maupun isi; (b) tidak memiliki tujuan pembelajaran yang terperinci; (c) diterapkan dalam suasana dan maksud tertentu; dan (d) dapat diterapkan untuk berbagai macam tujuan pembelajaran.
- 4) Sumber belajar yang di desain memiliki ciri-ciri yang bersifat khusus sesuai dengan ketersediaan media.
- 5) Sumber belajar dapat diterapkan secara terpisah, tetapi juga dapat diterapkan secara gabungan.
- 6) Sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu sumber belajar yang didesain, dan sumber belajar yang sudah jadi.

### 3. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian media

Media adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat

mendorong pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa agar kegiatan belajar dapat berjalan secara baik (Ramli, 2012: 1). Hafid (2011: 71) menyimpulkan bahwa media adalah sebagai berikut: 1) Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan; 2) Materi yang ingin dicapai adalah pesan pembelajaran; 3) Tujuan yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran.

Menurut Satrianawati (2018: 8) media merupakan sesuatu yang bersifat menyampaikan pesan dan dapat mendorong pikiran dan perasaan bagi penggunanya, sedangkan media pembelajaran merupakan instrumen dan materi yang digunakan untuk memaksimalkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hasan dkk. (2021: 4) mendeskripsikan media pembelajaran sebagai media yang berisi informasi dan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang dapat memberikan pesan atau informasi yang mengandung maksud atau tujuan dalam pembelajaran.

Menurut Ani Cahyadi (2019: 3) media pembelajaran adalah alat, sarana dan perantara yang digunakan untuk membagi atau menyampaikan sesuatu pesan dan gagasan, sehingga dapat mendorong pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa agar proses belajar mengajar berlangsung dalam diri siswa. Masdiana (2021: 185) menjelaskan media pembelajaran sebagai sarana pendukung kegiatan pembelajaran agar siswa bisa mendapat materi

pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran merupakan perangkat pembelajaran yang dapat digunakan untuk menaikkan daya pikir, kemampuan analisis dan keterampilan peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat terpenuhi.

b. Jenis-jenis media

Dalam buku Muhammad Ramli (2012: 16-17) dijelaskan bahwa media pembelajaran dapat tidak terbagi menjadi lima jenis, yaitu:

- 1) Media tanpa proyeksi dua dimensi, seperti: gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dan sebagainya.
- 2) Media tanpa proyeksi tiga dimensi, seperti: benda sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya.
- 3) Media audio, seperti: radio dan *tape recorder*.
- 4) Media dengan proyeksi, seperti: film, *slide*, *filmstrip*, *overhead projector*, dan sebagainya.
- 5) Televisi dan Video Tape Recorder.

Sedangkan dalam buku Satrianawati (2018: 10) menjelaskan jenis-jenis media umumnya terbagi menjadi:

- 1) Media Visual,
- 2) Media Audio,
- 3) Media Audio Visual,
- 4) Multimedia.

Sementara itu menurut Henich dkk. dalam Tuti Khairani Harahap (2021: 99) membagi media menjadi:

- 1) Media yang tidak dapat digambarkan.
- 2) Media yang dapat digambarkan.
- 3) Media audio.
- 4) Media video.
- 5) Media berbasis komputer.
- 6) Perangkat Multimedia.

c. Fungsi media pembelajaran

Dalam buku Ani Cahyadi (2019: 19-26) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi:

1) Media sebagai sumber belajar

Media merupakan suatu bagian sistem pembelajaran yang mencakup pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan yang dapat berdampak terhadap hasil belajar siswa.

2) Fungsi semantik

Fungsi ini berkaitan dengan arti dari suatu kata, istilah, tanda atau simbol yang berfungsi untuk mewujudkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih mudah difahami.

3) Fungsi manipulatif

Fungsi manipulatif adalah kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sasarannya.

4) Fungsi rekam

Fungsi ini bersangkutan dengan kebolehan suatu media dalam menangkap, menyimpan, merekam atau menampilkan kembali suatu objek atau peristiwa yang telah lama terjadi sehingga dapat diputar kembali saat diperlukan.

5) Fungsi distributif

Fungsi distributif berfungsi untuk mengatasi batasan ruang dan waktu, dan keterbatasan indera manusia. Misalnya tayangan televisi.

6) Fungsi psikologi

Media pembelajaran yang ditinjau dari sisi psikologis memiliki beberapa fungsi seperti fungsi perhatian, fungsi perasaan, fungsi pengetahuan, fungsi inovatif dan fungsi motivasi.

7) Fungsi sosio-kultural

Fungsi sosio-kultural dalam media pembelajaran diharapkan mampu memberikan rangsangan, dan pemahaman mengenai pentingnya menjaga keharmonisan dan menghargai perbedaan.

Sedangkan menurut Satrianawati (2018: 6) media berdasarkan fungsinya dibagi menjadi dua, yaitu:

- 1) Media dalam arti luas merupakan segala wujud benda yang dapat dimanfaatkan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan yang dapat bertahan lama secara langsung maupun tidak langsung.
- 2) Media pembelajaran dalam arti sempit dapat berupa alat dan bahan yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas untuk menyelesaikan masalah maupun mencapai tujuan pembelajaran.

#### 4. Video

Menurut Arifin dkk (2015: 81) video merupakan salah satu bagian multimedia yang memvisualisasikan setiap gambar menjadi sesuatu yang hidup, sehingga dapat meyakinkan masyarakat agar lebih terpicat pada video tersebut. Benny A. Pribadi (2017: 137) menjelaskan media video sebagai suatu jenis media yang mampu menampilkan audio dan visual secara bersamaan pada saat digunakan dalam menyampaikan informasi yang menarik dan dapat memberikan pengetahuan kepada target dari media tersebut. Sedangkan menurut Masdiana (2021: 212) video adalah media audio visual yang dapat menampilkan gerak dan memberikan materi yang bersifat fakta dari suatu peristiwa yang bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Media video adalah salah satu macam media audio visual,

yang dikembangkan sebagai alat untuk keperluan pembelajaran (Ani Cahyadi, 2019: 114-115).

## 5. Museum

### a. Pengertian museum

Menurut *International Council of Museum*, museum adalah lembaga permanen yang tidak mencari keuntungan, diabdikan untuk kepentingan masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang mengumpulkan, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan dan memamerkan bukti-bukti bendawi manusia dan lingkungannya untuk studi, penelitian dan kesenangan (Sekretariat Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2012: 17). Menurut Ardiwidjaja (2013) museum adalah salah satu tempat yang digunakan untuk menyimpan benda warisan budaya yang mempertemukan manusia dari masa lalu ke masa kini. Warisan budaya inilah yang menjadi bukti peradaban manusia yang telah melewati sebuah proses sosial. Menurut Jaka Perbawa ( dalam Maulana Yusuf A, dkk, 2018: 220) museum ialah tempat menyimpan, merawat dan memanfaatkan koleksi hasil peninggalan sejarah, agar senantiasa terlindungi.

Museum sebagai sumber belajar memiliki kedudukan yang penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah, selain itu juga dapat menjadi media pembelajaran. Sebagai sumber pembelajaran,

museum menjadi wahana bagi peserta didik untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan, sedangkan sebagai media pembelajaran, museum menyuguhkan fasilitas bagi peserta didik untuk menerima pengetahuan dari guru (Evitasari dkk, 2021: 46).

b. Fungsi Museum

Menurut Ardiwidjaja (2013: 35) fungsi dasar museum adalah sebagai lembaga untuk melakukan penelitian, konservasi, dan komunikasi sebagai tempat mediasi bagi masyarakat. Sedangkan menurut Dedi Asmara (2019: 14) museum mempunyai fungsi dalam menyimpan, merawat, mengamankan, serta memanfaatkan koleksi museum yang merupakan benda cagar budaya.

Berdasarkan kebijaksanaan pengembangan permuseuman Indonesia (Suraya dan Sholeh, 2014: 26), museum mempunyai sembilan fungsi, yaitu:

- 1) Mengumpulkan dan pengamanan warisan alam dan budaya.
- 2) Dokumentasi dan penelitian ilmiah.
- 3) Konservasi dan preparasi.
- 4) Penyebaran dan pemerataan ilmu untuk umum.
- 5) Pengenalan dan penghayatan kesenian.
- 6) Pengenalan kebudayaan antar daerah dan bangsa.
- 7) Visualisasi warisan alam dan budaya.
- 8) Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia.

- 9) Pembangkit rasa bertakwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

## 6. Minat Belajar

### a. Pengertian Minat

Femi Olivia (2011: 37) menerangkan bahwa minat belajar adalah sikap ketaatan siswa dalam belajar pada proses belajar, yang berkaitan dengan perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan upaya tersebut secara sungguh-sungguh. Sedangkan menurut Fuad dan Zuraini (2016: 44-45) minat merupakan rasa tertarik terhadap sebuah hal atau kegiatan dalam mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu kegiatan. Sejalan dengan beberapa pengertian tersebut, menurut Slameto (2013: 180) minat adalah suatu rasa suka dan rasa ketertarikan seseorang terhadap hal atau aktifitas, tanpa ada rasa keterpaksaan. Minat pada intinya merupakan suatu penerimaan terhadap sebuah hubungan antara individu dengan sesuatu yang berasal di luar dirinya. Semakin kuat suatu hubungan tersebut, maka akan semakin besar minat seseorang.

### b. Faktor yang mempengaruhi minat belajar

Minat belajar siswa dapat memastikan keberhasilannya dalam sebuah kegiatan belajar. menurut Slameto (2013: 54-72), beberapa hal yang dapat mempengaruhinya, yakni:

1) Faktor dari dalam

- (a) Faktor jasmaniah, meliputi faktor kesehatan dan cacat fisik.
- (b) Faktor psikologis, meliputi: kecerdasan, atensi, ketertarikan, talenta, pola, kedewasaan, dan antusias.
- (c) Faktor kelelahan dapat dihilangkan dengan cara-cara sebagai berikut:
  - (1) Tidur,
  - (2) Istirahat,
  - (3) Variasi dalam belajar,
  - (4) Penggunaan obat,
  - (5) Rekreasi dan ibadah,
  - (6) Olahraga,
  - (7) Mengonsumsi makanan empat sehat lima sempurna,
  - (8) Jika terjadi kelelahan, segera menghubungi seorang ahli.

2) Faktor dari luar

- (a) Faktor keluarga, seperti: (1) Gaya mendidik orang tua siswa, (2) Hubungan antaraggota keluarga, (3) Suasana rumah, (4) Kadaan ekonomi keluarga, (5) Pengertian orang tua terhadap siswa, dan (6) Latar belakang kebudayaan,
- (b) Faktor sekolah, meliputi: (1) Metode mengajar, (2) Kurikulum, (3) Hubungan guru dengan siswa, (4) Hubungan siswa dengan siswa, (5) Disiplin sekolah, (6) perangkat pelajaran, (7) Waktu

sekolah, (8) Standar pelajaran di atas ukuran, (9) Keadaan gedung, (10) Metode belajar, dan (11) Tugas rumah.

(c) Faktor masyarakat

Masyarakat dapat berpengaruh terhadap belajar siswa, antara lain meliputi: (1) Kegiatan siswa dalam masyarakat, (2) Media massa, (3) Teman bergaul, dan (4) Bentuk kehidupan masyarakat.

c. Pengukuran minat belajar

Indikator pengukuran minat belajar menurut Slameto (2010: 180) seperti dibawah ini:

- 1) Ketertarikan dalam belajar, siswa akan giat belajar dan memperhatikan pelajaran dengan antusias dan tanpa tekanan di dalam dirinya.
- 2) Perhatian dalam belajar, siswa yang memiliki atensi dalam belajar, maka akan memiliki jiwa dan fikiran yang fokus pada apa yang sedang dipelajari.
- 3) Motivasi belajar, suatu dorongan secara sadar dalam kegiatan belajar dan menumbuhkan karakter berdasarkan tujuan yang ditargetkan.
- 4) Pengetahuan, jika siswa tertarik pada suatu pelajaran, maka ia akan memiliki pemahaman yang luas mengenai hal tersebut serta dapat memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari.

## 7. Kriteria Produk Yang Dikembangkan

Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah perangkat pembelajaran berupa video museum. Video museum yang dikembangkan harus bisa memfasilitasi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, video museum yang dikembangkan harus dapat memiliki kualitas yang memiliki nilai-nilai pendidikan dari perspektif pengembangan materi pembelajaran. Tetapi perlu juga memperhatikan aspek kualitas produk itu sendiri agar dapat digunakan pada susunan produk pendidikan yang universal. Rochmad (2012: 69-71) menyajikan indikator dalam memastikan kualitas penelitian pengembangan yang mencakup kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

### a) Kevalidan

Validitas dalam suatu penelitian pengembangan mencakup validitas isi dan validitas struktur. Produk yang dikembangkan harus sesuai teori dan memiliki keselarasan pada setiap unsurnya. Perangkat pembelajaran dinyatakan valid apabila perangkat pembelajaran tersebut dikatakan layak untuk dipergunakan dengan revisi atau tanpa revisi oleh validator.

### b) Kepraktisan

Kepraktisan mengacu pada pengguna yang dapat memperhitungkan mengenai materi yang sederhana dan dapat dipakai oleh guru dan siswa. Dalam penelitian ini, produk dinyatakan praktis

apabila siswa dan guru membagikan respon baik atas kegunaan dan kemudahan perangkat pembelajaran.

c) Keefektifan

Keefektifan dapat dilihat dari kualitas ketercapaian siswa pada tujuan pembelajaran yang telah sudah ditentukan. Dalam penelitian pengembangan, perangkat pembelajaran yang dikembangkan akan dikatakan efektif jika memberikan hasil yang sesuai harapan dengan ditunjukkan oleh minat belajar siswa.

8. Lahirnya Tentara Nasional Indonesia

Dalam buku Sardiman dan Lestariningsih (2017: 114-122) menjelaskan mengenai sejarah lahirnya Tentara Nasional Indonesia adalah sebagai berikut:

a. Badan Keamanan Rakyat

Setelah proklamasi kemerdekaan, Presiden Soekarno masih berhati-hati terhadap Jepang yang tidak senang terhadap status negara Indonesia, apalagi hingga mempunyai tentara. Pada saat sidang PPKI pada tanggal 22 Agustus 1945, diputuskan untuk membentuk BKR (Badan Keamanan Rakyat). BKR merupakan bagian dan BPKKP (Badan Penolong Keluarga Korban Perang). Tujuan dari pembentukan BKR adalah untuk menjaga keselamatan masyarakat dan keamanan di berbagai wilayah.

Kemudian pada tanggal 18 Agustus 1945, Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI) dengan Otto Iskandar Dinata sebagai ketua, berencana membangun struktur pembagian wilayah, kepolisian negara, tentara kebangsaan dan perekonomian. Otto Iskandar selanjutnya di dukung oleh Kasman Singodirnejo dan Abdul Kadir, mendirikan tentara kebangsaan. Kemudian Abdul Kadir dipilih sebagai ketua panitia khusus tersebut.

Setelah proses yang panjang, pada tanggal 22 Agustus 1945, hasil sidang PPKI menghasilkan Komite Nasional, Partai Nasional, dan Badan Keamanan Rakyat (BKR).

Pendirian BKR ini menyebabkan ketidakpuasan dikalangan para pemuda. Lebih lanjut para pemuda mendirikan badan-badan perjuangan yang dikenal dengan laskar. Berdirinya laskar-laskar perjuangan menyimpulkan bahwa di seluruh pelosok negeri bersiap guna mengusir Jepang dari Indonesia.

b. Tentara Keamanan Rakyat

Hingga akhir September 1945, Indonesia masih belum mempunyai organisasi ketentaraan yang resmi dan profesional. BKR dibentuk hanya untuk menjaga keamanan masyarakat di daerah masing-masing dan tidak bersifat nasional. BKR selanjutnya mengumpulkan mantan pasukan PETA, Heiho, Seinendan, dan lainnya. Para pemuda

yang tidak puas dengan kehadiran BKR, terus melakukan perlawanan kepada Jepang.

Pada tanggal 5 Oktober 1945, dikeluarkan Maklumat Pemerintah tentang pendirian TKR (Tentara Keamanan Rakyat). Urip Sumoharjo dipilih sebagai Kepala Staf TKR dan Supriyadi sebagai Menteri Keamanan Rakyat. Pada tanggal 9 Oktober 1945, KNIP merilis perintah pengerahan bagi mantan tentara PETA, KNIL, Heiho dan para laskar untuk bersatu menjadi satu kesatuan dalam TKR. Akan tetapi, badan perjuangan seperti laskar-laskar masih tetap diperbolehkan berkegiatan bila tidak mau bersatu ke dalam TKR.

Persoalan mengenai pemimpin TKR masih belum stabil karena tidak munculnya Supriyadi selepas usainya pemberontakan PETA di Blitar pada Februari 1945. Selanjutnya diberitahukan kembali mengenai pemilihan pimpinan di lingkup TKR pada tanggal 20 Oktober 1945. Adapun susunannya adalah:

- Pemimpin Tertinggi TKR: Supriyadi
- Kepala Staf Umum TKR: Urip Sumoharjo

Akan tetapi Supriyadi tidak juga muncul, dengan demikian Urip Sumoharjo menunjuk Markas Besar TKR di Yogyakarta dan membagi TKR menjadi 16 divisi.

Menimbang Supriyadi yang tak kunjung datang, maka pada tanggal 12 November 1945 dilaksanakan pemilihan ulang pimpinan TKR yang baru. Dalam forum tersebut turut hadir para Komandan Divisi, Sri Sultan Hamengkubuwono IX, dan Mangkunegoro X. Forum tersebut diketuai Urip Sumoharjo, dan sepakat memilih Kolonel Sudirman, Panglima Divisi V Banyumas sebagai Panglima Besar TKR dan Urip Sumoharjo sebagai Kepala Staf TKR. Akan tetapi pelantikan Kolonel Sudirman dilangsungkan pada 18 Desember 1945, setelah pertempuran Ambarawa selesai. Setelah peristiwa tersebut, pangkat Sudirman menjadi Jenderal dan Urip Sumoharjo menjadi Letnan Jenderal.

c. Dari TKR, TRI, ke TNI

Sejarah mengenai organisasi tentara di Indonesia senantiasa menemui transformasi saat masa awal kemerdekaan dengan TKR yang diketahui hanya sebagai organisasi yang menjaga keamanan rakyat dan belum mampu melakukan perlawanan dengan menggunakan senjata. Jenderal Sudirman merombak struktur dan birokrasi TKR, maka pemerintah menetapkan Penetapan Pemerintah No.2/SD 1946 pada tanggal 1 Januari 1946 yang berisi mengenai perubahan nama Tentara Keamanan Rakyat menjadi Tentara Keselamatan Rakyat. Kementerian Keamanan Rakyat berubah menjadi Kementerian Pertahanan. Belum mencapai usia sebulan, Tentara Keselamatan Rakyat diganti dengan

Tentara Republik Indonesia (TRI). Hal tersebut berlandaskan Maklumat Pemerintah pada tertanggal 26 Januari 1946, yang didalamnya menegaskan bahwa TRI merupakan tentara rakyat, tentara kebangsaan, atau tentara nasional. Dilingkungan Markas Tertinggi TRI, mengalami penyempurnaan dengan di bentuknya ALRI (Angkatan Laut Republik Indonesia) dan AURI (Angkatan Udara Republik Indonesia).

Pada 17 Mei 1946 terjadi perombakan yang terjadi di dalam organisasi TRI, yakni:

- 1) Dilingkungan Markas Besar, Jenderal Sudirman diangkat menjadi Panglima Besar dan Letnan Jenderal Urip Sumoharjo sebagai Kepala Staf Umum.
- 2) Jawa – Madura semula berjumlah 10 divisi menjadi 7 divisi dengan penambahan 3 brigade di Jawa Barat. Sedangkan Sumatera dari 6 divisi menjadi 3 divisi.
- 3) Dibentuknya Direktorat Jenderal bidang militer, dengan Mayor Jenderal Sudibyo sebagai ketua, serta dibentuknya biro yang mengatur badan perjuangan dan kelaskaran.

Keadaan negara yang semakin mencekam dan mengancam keberlangsungan Republik Indonesia, dibutuhkan kekuatan tentara guna menghadapi situasi yang membahayakan tersebut. Tetapi pada nyatanya Republik Indonesia masih mengalami kendala yang berhubungan dengan oragniasi ketentaraan.

Presiden Soekarno, pada tanggal 5 Mei 1947 membuat dekrit yang isinya mengenai pembentukan Panitia Pembentukan Organisasi Tentara Nasional dengan Presiden Soekarno sebagai pimpinan langsung. Setelah panitia tersebut bekerja, dikeluarkanlah Penetapan Presiden mengenai pendirian TNI. Terhitung semenjak tanggal 3 Juni 1947, TNI secara resmi berdiri dan merupakan penyempurna dari TRI. Seluruh anggota yang terhimpun di TRI dan kelaskaran dikumpulkan ke dalam TNI. TNI sendiri terbagi menjadi TNI Angkatan Darat (TNI AD), TNI Angkatan Laut (TNI AL), dan TNI Angkatan Udara (TNI AU).

## **B. Kajian Penelitian Yang Relevan**

1. Berdasarkan hasil penelitian dari Lilia Ristiani pada tahun 2019, menyatakan bahwa dengan produk berupa media video, dari total 28 siswa yang di jadikan sampel, terdapat kenaikan sebesar 6 siswa dalam kategori minat belajar tinggi dengan presentase kenaikan 21,43% menjadi 42,86%, penurunan sebesar 6 siswa dalam kategori minat belajar sedang dengan presentase awal 57,14% menjadi 31,71%. Sedangkan bagi siswa dalam kategori minat belajar rendah tidak terdapat perubahan, yakni 6 siswa dengan presentase 21,43%. Dengan demikian penerapan media video pada pembelajaran memungkinkan untuk meningkatkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran.

2. Berdasarkan hasil penelitian dari Hesky Elma Ideari pada tahun 2016, menyatakan bahwa keefektifan program media pembelajaran video animasi *stop motion* ditunjukkan dengan hasil perbandingan pre test dan post test siswa yaitu diperoleh  $t_{hitung} = 11,11$  dengan  $\alpha = 5\%$  dengan responden sebanyak 32 siswa karena hasil uji pre test post test diatas menunjukkan  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ . Maka dapat ditarik kesimpulan, terdapat kenaikan rata-rata pemahaman siswa terhadap materi proklamasi kemerdekaan Indonesia, sehingga terjadi perbedaan efektifitas pembelajaran sejarah dengan pokok bahasan proklamasi kemerdekaan Indonesia sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi *stop motion*.
3. Berdasarkan hasil penelitian dari Siti Rochimah dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang (2019) bahwa dengan menggunakan media pembelajaran video animasi, dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dari penelitian tersebut diperoleh skor minat belajar siswa sebelum diterapkan media video animasi adalah sebesar 297 atau dengan presentase 66%. Setelah diterapkan video animasi, minat siswa meningkat menjadi 365 atau dengan presentase 81%. Dengan menggunakan rumus N-gain menghasilkan jumlah peningkatan sebesar 0,44. Yang berarti peningkatan minat belajar tergolong dalam kategori sedang. Dari hasil penelitian yang dilakukan, peningkatan hasil

*pretest* dan *posttest* pada minat belajar siswa dengan menggunakan uji t di SPSS adalah sebesar 8,33.

### **C. Kerangka Berfikir**

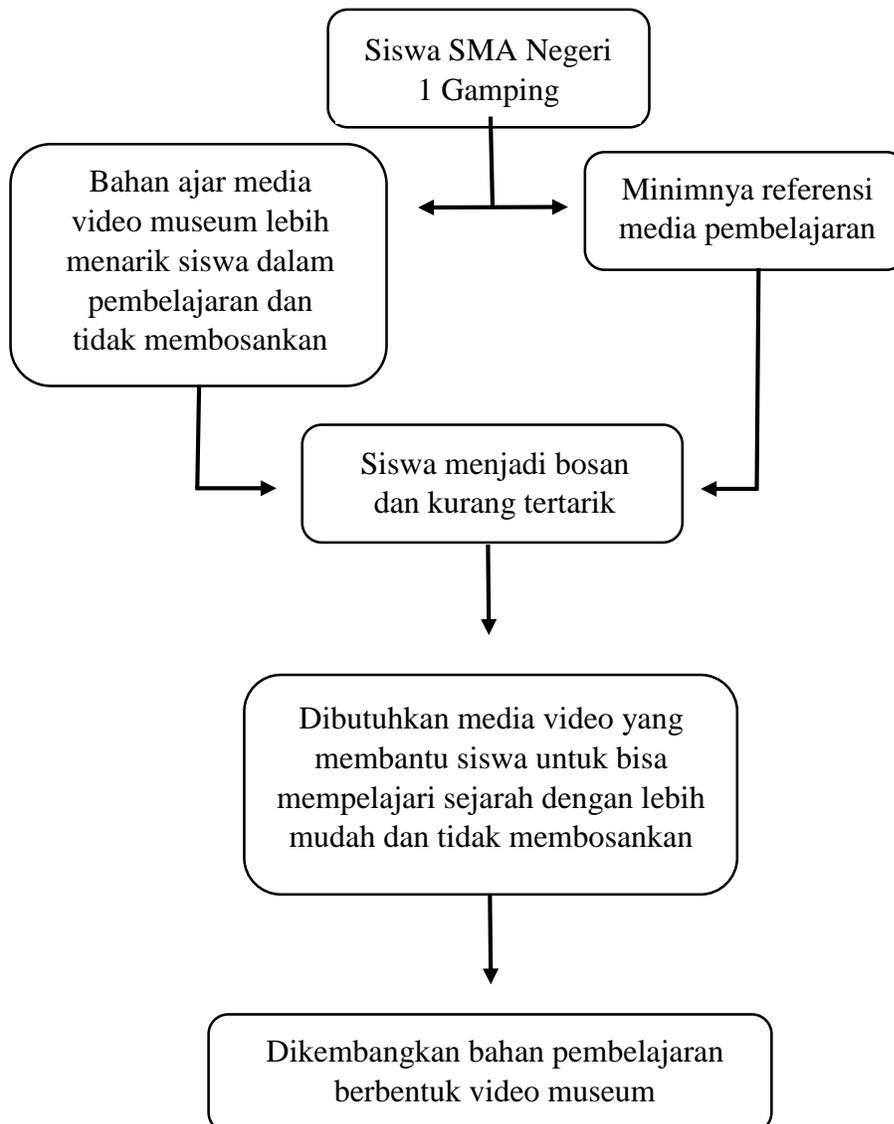
Mutu pendidikan di Indonesia tidak jauh dari usaha perbaikan pada kegiatan pembelajaran, dengan ini dibutuhkan sebuah metode yang dapat menarik minat siswa dan mengandung makna dalam setiap penyajian materi yang dipaparkan guru kepada siswa. Sejarah diidentikan dengan pelajaran yang membosankan bagi siswa didalam kelas. Dalam pembelajaran sejarah, guru diposisikan sebagai satu-satunya sumber informasi, guru juga menggunakan teknik khotbah dan diskusi secara konvensional, sedangkan siswa menjadi pasif pada saat proses pembelajaran.

Untuk dapat melahirkan pembelajaran yang membuat siswa merasa tertarik, dibutuhkanlah media pembelajaran untuk dapat mendorong minat siswa untuk tertarik dan memperhatikan pelajaran. Media pembelajaran haruslah sederhana pada saat diaplikasikan dan menarik agar dapat mendorong siswa, sehingga intisari dalam penyampaian materi pembelajaran dapat terserap dengan baik.

Salah satu penanggulangan yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran yaitu dengan penggunaan media berbasis video museum. Dengan diterapkannya media dalam pembelajaran, khususnya media pembelajaran berbasis video museum, siswa diharapkan dapat memiliki wawasan luas dan mudah memahami materi yang diajarkan. Berdasarkan latar belakang diatas,

peneliti tertarik untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk belajar, yaitu perangkat pembelajaran berbentuk video museum.

Bagan 1. Kerangka Berfikir



#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Beberapa pertanyaan peneliti berdasarkan beberapa permasalahan diatas yakni:

- 1) Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran video berbasis museum dengan model ADDIE?
- 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran video berbasis museum pada mata pelajaran sejarah Indonesia yang dikembangkan berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan?

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Pengembangan**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Reserch and Development*). Menurut Sugiyono (2021: 396) metode penelitian dan pengembangan (*Reserch and Development*) diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Sehingga peneliti berkeinginan untuk mengembangkan suatu perangkat pembelajaran berupa video museum.

#### **B. Prosedur Pengembangan**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah perangkat pembelajaran berupa video museum dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Model tersebut ditentukan karena memiliki sifat umum dan sederhana, serta dalam penerapannya tersusun dengan sistematis. Dengan model pengembangan *ADDIE* juga dapat mewujudkan keleluasaan dalam penilaian dan revisi pada setiap tahapan yang dilalui.

Model desain pembelajaran *ADDIE* adalah model desain pembelajaran yang memerlukan lima tahap sederhana dalam pengaplikasiannya. Adapun lima tahap dalam pembelajarannya yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* Djamaluddin dan Wardana (2019: 40). Berikut adalah langkah-langkah pendekatan *ADDIE* menurut Robert Maribe Branch

dalam buku Sugiyono (2015: 38) yang dilaksanakan melalui lima langkah, yaitu:

1) Analisa (*Analysis*)

Dalam langkah pertama ini peneliti melakukan analisa terhadap masalah-masalah yang ada dalam pembelajaran sejarah khususnya pada materi lahirnya Tentara Nasional Indonesia pada kelas XI di SMA Negeri 1 Gamping, sehingga perlu dibutuhkan media video museum. Hasil analisis dijadikan sebagai acuan untuk membuat media pembelajaran berbasis video museum.

2) Desain (*Design*)

Dalam langkah ini peneliti melakukan perancangan perangkat pembelajaran sekaligus skenario proses pembelajaran dengan menentukan metode, bahan ajar, dan kompetensi pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan adalah video museum untuk siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Gamping.

3) Pengembangan (*Development*)

Dalam langkah ini peneliti memproduksi perangkat pembelajaran yang selanjutnya akan divalidasi oleh ahli.

4) Implementasi (*Implementation*)

Dalam langkah ini perangkat pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya dan dinyatakan layak oleh validator sehingga dapat diuji

cobakan. Yang menjadi subjek dari penelitian ini adalah siswa, yang digunakan untuk mengetahui kevalidan dari video museum yang dikembangkan.

#### 5) Evaluasi (*Evaluation*)

Dalam langkah evaluasi ini peneliti dapat mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan.

### **C. Desain Uji Coba Produk**

Produk ini nantinya akan diuji cobakan di kelas XI SMA Negeri 1 Gamping. Siswa akan menggunakan produk yang tentunya sudah direvisi sebelumnya. Setelah diuji cobakan guru dan siswa akan diberi angket respon untuk dapat mengetahui kepraktisan produk dan tes/soal untuk dapat mengetahui keefektifan produk. Penguji cobaan produk diterapkan setelah mendapat ijin dari wali kelas XI dan guru mata pelajaran.

### **D. Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gamping. Siswa akan mengisi lembar penilaian *pretest* dan *posttest* minat belajar, dan mengisi angket respon siswa selepas mengikuti pembelajaran dengan penerapan produk yang dikembangkan.

## **E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### 1. Teknik pengumpulan data

Pengumpulan data pada penelitian ini dilaksanakan menggunakan teknik-teknik sebagai berikut:

#### a) Angket (Kuesioner)

Angket (kuesioner) merupakan soal pertanyaan maupun pernyataan tertulis yang akan diberikan kepada narasumber untuk diisi. Menurut Sugiyono (2017: 142) angket merupakan salah satu jenis metode pengumpulan data yang efektif jika peneliti mengerti secara jelas faktor yang akan diukur dan mengetahui apa yang bisa didapatkan dari narasumber. Angket akan diberikan kepada siswa, guru, dan validator untuk mendapatkan hasil dari kevalidan produk tersebut.

#### b) Observasi

Observasi ialah suatu tahapan yang kompleks dan terstruktur dari bermacam tahapan biologis dan psikologis. Diantaranya yang terutama adalah tahapan-tahapan pengamatan dan ingatan (Sutris Hadi dalam buku Sugiyono, 2017: 145). Observasi ini berfungsi untuk mengetahui proses pembelajaran dan kelemahan yang terjadi dalam penggunaan perangkat pembelajaran yang digunakan.

#### c) Dokumentasi

Dokumentasi diperlukan dalam mendapatkan data secara terang dari lokasi penelitian, data yang dimaksud meliputi: buku, foto, film

dokumenter, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, data-data lain yang relevan (Riduwan, 2013: 77). Dalam mendapatkan sebuah data dengan menerapkan cara dokumentasi dilakukan agar hasil dalam sebuah penelitian akan semakin meyakinkan. Dokumen yang diperlukan pada penelitian ini berwujud data jumlah dan nama siswa, foto kegiatan semasa proses penelitian berlangsung agar dapat dijadikan sebagai bukti telah melaksanakan penelitian.

## 2. Instrumen pengumpulan data

Pada tahapan penelitian dibutuhkan sebuah instrumen, adapun instrumen adalah media yang diperlukan peneliti dalam memperkirakan mutu produk yang dikembangkan. Adapun instrumen yang diperlukan untuk menakar mutu perangkat pembelajaran dalam penelitian ini meliputi: kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

### a. Lembar penilaian video

Untuk mengukur kevalidan video, digunakan lembar penilaian. Lembar penelitian yang diperlukan dalam penelitian ini terdiri dari 10 pertanyaan. Lembar penilaian ini akan diberikan kepada validator ahli. Penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan pendapat, kritik dan saran mengenai produk yang selanjutnya diperlukan sebagai petunjuk peninjauan dalam perbaikan video, serta untuk mengetahui kelayakan video yang digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Lembar penilaian menggunakan rasio bertingkat berbentuk *checklist* (√) dengan

skala 5, 4, 3, 2 dan 1. Setiap lembar penilaian memiliki kriteria penilaian sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang baik (KB) dan sangat kurang (SK). Berikut adalah kisi-kisi lembar penilaian video.

**Tabel 1. Kisi-kisi media video untuk Ahli Media**

No.	Aspek	Parameter	Soal
1	Konstruksi	Penggunaan bahasa yang benar	1
		Suara yang keras	2
		Tujuan memotivasi siswa	3
		Gambar yang jelas	4
		Penggunaan gambar atau video	5
2	Teknis	Kesesuaian dengan materi	6
		Penampilan yang menarik	7
		Tata letak yang menarik	8
		Kejelasan pengisian suara	9
		Mudah dipahami	10

**Tabel 2. Kisi-kisi media video untuk Ahli Materi**

No.	Aspek	Parameter	Soal
1	Kelayakan	Kesesuaian isi dengan KI dan KD	1&2
	materi/isi	Keakuratan materi	3
2	Kelayakan bahasa	Lugas	4
		Komunikatif	5
		Dialogis dan interaktif	6
3	Kelayakan penyajian	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	7
		Teknis penyajian	8
		Penunjang penyajian	9
		Penyampaian pembelajaran	10

b. Angket respon untuk mengukur kepraktisan produk

Untuk mengukur kepraktisan produk yang di kembangkan, peneliti menggunakan instrumen berupa angket respon siswa dan guru. Pemakaian angket respon siswa diterapkan guna mengetahui reaksi siswa mengenai pembelajaran yang mereka alami pada saat penerapan media video museum, sementara itu angket respon guru diterapkan guna mengetahui reaksi guru terhadap pembelajaran yang diterapkan dengan penggunaan media video. Hasil dari kedua angket tersebut akan

menunjukkan apakah media video museum yang dikembangkan dapat digunakan dengan mudah atau tidak.

Angket ini masing-masing terdiri dari 10 pertanyaan, baik angket untuk siswa maupun angket untuk guru. Setiap lembar penilaian memiliki pilihan kriteria penilaian, yaitu: sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (SK), Tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Sebelum disebar, angket telah terlebih dahulu divalidasi oleh validator untuk mengetahui kelayakannya.

**Tabel 3. Kisi-kisi Angket Respon Siswa**

No.	Aspek	Parameter	Soal	
			Positif	Negatif
1	Kemudahan	Penggunaan bahasa	1, 2	
		Materi/isi video museum	3	4
		Kesesuaian gambar	5, 6	
		Kejelasan audio	7	8
2	Kemanfaatan	Penyelesaian masalah	9	
		Sikap siswa	10	

**Tabel 4. Kisi-kisi Angket Respon Guru**

No.	Aspek	Parameter	Soal	
			Positif	Negatif
1	Kemudahan	Penggunaan bahasa	1, 2	
		Materi/isi video museum	3	4
		Kesesuaian gambar	5, 6	
		Kejelasan audio	8	7
2	Kepraktisan	Penyelesaian masalah	9	
		Sikap siswa	10	

c. Lembar keterlaksanaan pembelajaran

Lembar keterlaksanaan pembelajaran diterapkan sebagai acuan bagi observer dalam mengawasi proses pembelajaran yang dilakukan dengan penerapan video yang dikembangkan.

**Tabel 5. Kisi-kisi Lembar Observasi**

No.	Aspek	Soal
1	Pendahuluan	1, 2, 3
2	Inti	4, 5, 6, 7
3	Penutup	8, 9, 10

d. Angket minat belajar siswa

Untuk mengukur keefektifan produk yang dikembangkan, instrumen yang digunakan berupa angket minat belajar siswa. Pengisian angket ini dilaksanakan diakhir kegiatan pembelajaran dengan penerapan video untuk dapat menangkap keefektifan produk yang sudah dirancang. Dari hasil ini dapat diketahui persentase minat belajar siswa untuk menentukan kriteria produk yang dikembangkan.

**Tabel 6. Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa**

No.	Parameter	Soal	
		Positif	Negatif
1	Ketertarikan	1, 3	2
2	Perhatian	4, 5	
3	Motivasi	6, 8	7
4	Pengetahuan	10	9

**F. Teknik Analisis Data**

Pembuatan dan perancangan produk berupa video pada materi lahirnya Tentara Nasional Indonesia mempergunakan data yang sebanding dengan karakteristik dan sudah dipastikan secara deskriptif. Dari data hasil validasi oleh validator, data angket respon (siswa dan guru), dan angket minat belajar dianalisa untuk mengetahui kelayakan media video ditinjau berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Adapun penjelasan dan langkah-

langkah dalam menganalisis kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media video museum yang dikembangkan seperti dibawah ini.

1. Analisis untuk mengukur kevalidan

Dalam mengukur kevalidan video, yakni menurut hasil analisa data dari instrumen penilaian video yang dilakukan oleh validator.

a. Tabulasi penilaian video

- 1) Menghitung penilaian video dari validator dengan pedoman penilaiannya sesuai dengan tabel berikut ini.

**Tabel 7. Pedoman penskoran penilaian video**

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang	1

- 2) Setelah data yang dibutuhkan terkumpul, kemudian dilakukan penghitungan skor rata-rata dari setiap aspek dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Mean dari perolehan skor tiap aspek penilaian

$$\sum_{i=1}^n x_i = \text{Total skor yang di peroleh}$$

$n$  = Total butir penilaian pada setiap aspek penilaian

### 3) Membuat konversi

Menyampaikan skor mean pada setiap aspek penilaian produk menjadi nilai kualitatif. Untuk menyampaikan skor mean pada setiap aspek pada nilai kualitatif dengan cara mengkomparasikan dengan kriteria penilaian kualitatif tertentu yang disajikan dalam berikut.

**Tabel 8. Konversi skor penilaian video**

No	Rentang Skor	Kriteria
1	$x > Mi + 1,80 SBi$	Sangat Baik
2	$Mi + 0,60 SBi < x \leq Mi + 1,80 SBi$	Baik
3	$Mi - 0,60 SBi < x \leq Mi + 0,60 SBi$	Cukup
4	$Mi - 1,80 SBi < x \leq Mi - 0,60 SBi$	Tidak Baik
5	$x \leq Mi - 1,80 SBi$	Sangat Tidak Baik

(Eko Putro Widoyoko, 2010: 238)

Keterangan:

$x$  = Skor empiris

$Mi$  = Mean ideal

$$= \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$$

$SBi$  = Simpangan Baku ideal

$$= \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal})$$

Dalam penelitian ini, skor tertinggi ideal adalah 5 dan skor terendah ideal adalah 1. Menurut Tabel 8, dapat diketahui instruksi untuk mengutarakan skor tiap aspek menjadi data kualitatif yang diubah menjadi seperti pada tabel dibawah ini.

**Tabel 9. Pedoman Pengubahan Skor Rata-rata Tiap Aspek**

Selang rata-rata skor	Kriteria
$X > 4,2$	Sangat Baik
$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
$1,8 < X \leq 2,6$	Tidak Baik
$X \leq 1,8$	Sangat Tidak Baik

Media video dinyatakan valid apabila minimal standar penskoran mencapai kriteria Baik atau Sangat Baik.

## 2. Analisis untuk mengukur kepraktisan

Untuk mengukur kepraktisan media video yaitu berdasarkan hasil analisis data lembar angket respon (siswa dan guru) yang menggunakan tahapan sebagai berikut.

a. Angket Respon (Siswa dan Guru)

Teknik angket digunakan untuk memperoleh dan mengetahui data tentang tingkat daya tarik atau respon siswa maupun guru terhadap kualitas produk berdasarkan angket respon. Kepraktisan produk yang dikembangkan dapat diketahui dari hasil perhitungan setiap angket respon tersebut. Berikut ini merupakan tahapan yang digunakan dalam menganalisis angket respon tersebut.

- 1) Menghitung skor tiap angket respon siswa dan guru. Adapun acuan penilaiannya adalah sebagai berikut.

**Tabel 10. Pedoman Penilaian Respon Siswa dan Guru**

<b>Pernyataan Positif</b>	<b>Pernyataan Negatif</b>	<b>Skor</b>
Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	5
Setuju	Tidak Setuju	4
Kurang Setuju	Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	1

- 2) Perhitungan skor mean dari tiap aspek pada angket respon dilaksanakan dengan memperhatikan rumus perhitungan skor rata-rata pada setiap aspek pada lembar kevalidan produk.

- 3) Menyatakan skor rata-rata dari setiap aspek penilaian produk menjadi nilai kualitatif. Penentuan kriteria pada penelitian ini mengacu pada Tabel 8.
- 4) Perhitungan skor mean total angket respon yang kemudian dinyatakan menjadi data kualitatif dengan merujuk pada Tabel 9.

Media video yang dikembangkan dikatakan praktis jika hasil analisis skor mean keutuhan pada angket memenuhi kriteria minimal Baik.

b. Lembar keterlaksanaan pembelajaran

Langkah-langkah analisis hasil obsevasi keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media video akan dijelaskan seperti dibawah ini..

- 1) Perhitungan dari observer dengan banyaknya pilihan “Ya” pada tiap butir pernyataan.
- 2) Menghitung persentase hasil yang di dapat pada tahap pertama dengan rumus:

$$\text{Presentase } (p) = \frac{\text{Banyaknya jawaban "Ya"}}{\text{Banyaknya aspek yang diamati}} \times 100\%$$

- 3) Mengkomparasikan presentase hasil yang diperoleh dengan kriteria keterlaksanaan pembelajaran seperti dibawah ini.

**Tabel 11. Kriteria Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran**

<b>Interval Presentase (%)</b>	<b>Klasifikasi</b>
80-100	Sangat Baik
66-79	Baik
56-65	Cukup
40-55	Tidak Baik
30-39	Sangat Tidak Baik

(Suharsimi Arikunto, 2013: 281)

- 4) Menetapkan persentase rata-rata keseluruhan dan mengkomparasikannya dengan kriteria penilaian pada Tabel 9.

Keterlaksanaan pembelajaran dikatakan praktis pada penelitian ini, apabila persentase keterlaksanaan pembelajaran masuk kedalam kriteria minimal Baik.

### 3. Analisis untuk mengukur keefektifan

Analisis keefektifan yang dilakukan dalam membuktikan keefektifan video dalam penelitian ini digunakan hipotesis deskriptif. Uji t satu sampel dilaksanakan guna menguji apakah pembelajaran dengan video efektif atas minat belajar siswa dengan menggunakan nilai *pretest* dan *posttest* kelas XI SMA Negeri 1 Gamping sebagai parameter. Adapun langkah-langkah pengujian hipotesis secara manual adalah sebagai:

## 1) Menentukan Hipotesis

Ha: Penerapan media pembelajaran video berbasis museum efektif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Indonesia materi lahirnya Tentara Nasional Indonesia di kelas XI SMA Negeri 1 Gamping.

Ho: Penerapan media pembelajaran video berbasis museum kurang efektif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Indonesia materi lahirnya Tentara Nasional Indonesia di kelas XI SMA Negeri 1 Gamping.

Mencari mean dari gain (d):

$$M_d = \frac{\sum d}{n}$$

2) Menetapkan nilai  $t_{hitung}$  dengan rumus:

$$t = \frac{M_d}{\frac{\sqrt{\sum x d^2}}{n(n-1)}}$$

Keterangan:

$M_d$  : mean dari perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest*

$X_d$  : deviasi setiap subjek ( $d - M_d$ )

$\sum x d^2$  : jumlah kuadrat deviasi

$n$  : subjek pada sampel

3) Menentukan kriteria pengujian hipotesis

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_a$  diterima

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_a$  ditolak

4) Penarikan kesimpulan

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang artinya pembelajaran dengan penerapan media video berbasis museum efektif terhadap minat belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gamping.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Dalam pengembangan perangkat pembelajaran berupa video museum, dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yaitu tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Adapun penjelasan langkah-langkah pengembangan tersebut seperti:

##### **1. Analysis (Analisis)**

Tahap analisis ini bertujuan untuk mengetahui keperluan yang dibutuhkan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang dapat membantu pembelajaran di sekolah, yakni berupa video. Tahap ini terdiri dari analisis kebutuhan dan analisis kurikulum yang akan dipaparkan seperti dibawah ini.

###### **a. Analisis Kebutuhan**

Hasil pengamatan peneliti di SMA Negeri 1 Gamping, menunjukkan bahwa guru masih menerapkan pembelajaran konvensional. Hal tersebut dikarenakan guru masih belum memanfaatkan perangkat pembelajaran untuk memfasilitasi siswa dalam belajarnya. Penggunaan video dalam pembelajaran masih jarang dilakukan oleh guru, khususnya media pembelajaran video berbasis museum, sehingga siswa kurang tertarik dan aktif dalam belajar. Materi yang disampaikan belum mampu membuat siswa tertarik dalam belajar

dan terkesan monoton, sehingga siswa merasa bosan dalam belajar. Kegiatan pembelajaran sejarah di kelas masih menggunakan teknik khotbah, yakni guru menjelaskan materi di depan kelas dan siswa kemudian mendengarkan dan mengerjakan tugas sesuai instruksi guru.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, siswa membutuhkan variasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas agar siswa menjadi lebih aktif dan tertarik dalam kegiatan pembelajaran sejarah di kelas. Dengan demikian perlu penerapan perangkat pembelajaran yang menarik berupa video, khususnya media pembelajaran video berbasis museum untuk mendorong minat belajar siswa agar aktif dan tertarik dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

#### b. Analisis Kurikulum

Dalam pengamatan terhadap kurikulum yang berlaku, menunjukkan bahwa di SMA Negeri 1 Gamping kelas XI memberlakukan Kurikulum 2013 edisi revisi. Bagian dari Kurikulum 2013 edisi revisi yang dianalisis adalah Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator pembelajaran dari materi lahirnya Tentara Nasional Indonesia. Adapun hasil dari analisisnya adalah:

##### 1) Kompetensi Inti

3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin

tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

## 2) Kompetensi Dasar

3.8 Menganalisis peristiwa pembentukan pemerintahan pertama Republik Indonesia pada awal kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan Indonesia masa kini.

4.8 Menalar peristiwa pembentukan pemerintahan Republik Indonesia pada awal kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan Indonesia masa kini dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah.

## 3) Indikator

Lahirnya Tentara Nasional Indonesia:

- a) Badan Keamanan Rakyat (BKR)
- b) Tentara Keamanan Rakyat (TKR)

c) Dari TKR, TRI dan TNI

## 2. *Design (Desain)*

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan produk berupa media pembelajaran video berbasis museum dan rancangan instrumen penilaian produk yang akan di kembangkan. Dalam tahap perancangan ini, dilakukan kegiatan berupa:

### a. Penyusunan Video

Dalam penyusunan media video museum, adapun tahapannya adalah:

#### 1) Penyusunan kebutuhan video

Dalam penyusunan video, perlu memperhatikan KI, KD, dan indikator yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

#### 2) Penentuan judul video

Judul yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah Lahirnya Tentara Nasional Indonesia.

#### 3) Pembuatan video

Dalam pembuatan video, dilakukan tahapan-tahapan seperti dibawah ini:

##### a) Merumuskan kompetensi

Rumusan kompetensi yang diperlukan pada penelitian ini adalah rumusan kompetensi berdasarkan Kurikulum 2013 edisi revisi.

b) Menyusun materi

Materi yang terkandung dalam video didapatkan dari beragam sumber. Sumber yang didapatkan dalam penulisan materi lahirnya Tentara Nasional Indonesia adalah sebagai berikut:

- 1) Buku sejarah SMA kelas XI
- 2) Museum Pusat TNI AD Dharma Wiratama
- 3) Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta

c) Memperhatikan struktur video

Struktur video yang dikembangkan pada dasarnya sama dengan video yang berada pada umumnya museum yang menampilkan koleksi museum. Akan tetapi, dalam video museum ini menampilkan koleksi museum yang dapat memvisualkan materi pembelajaran yang cocok dengan KI, KD dan indikator pembelajaran. Adapun elemen-elemen yang terdapat pada video yaitu: video, teks, dan suara yang dapat memfasilitasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

b. Penyusunan Instrumen Penilaian Produk

Adapun instrument penilaian produk yang digunakan adalah:

1) Lembar penilaian kevalidan video

Dalam mengukur kevalidan video, peneliti menggunakan lembar penilaian yang terdiri atas 10 pertanyaan untuk validator baik untuk ahli materi maupun ahli media. Lembar penilaian berupa skala

bertingkat dalam bentuk *checklist* dengan skor 5, 4, 3, 2, dan 1. Setiap skor menunjukkan penilaian sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

Angket respon siswa dan respon guru masing-masing terdiri dari 10 pernyataan, dengan 8 pernyataan positif dan 2 pernyataan negatif. Dari masing-masing pernyataan memiliki lima alternatif pilihan, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

2) Lembar keterlaksanaan pembelajaran

Lembar keterlaksanaan pembelajaran terdiri atas 10 pernyataan yang dicocokkan pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung.

3) Lembar angket minat belajar siswa

Lembar angket minat belajar siswa meliputi lembar penilaian *pretest* dan *posttest* yang setiap lembar terdiri atas 10 pernyataan, dengan 8 pernyataan positif dan 2 pernyataan negatif. Dari masing-masing pernyataan memiliki lima opsi pilihan, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

Adapun pengisian lembar angket *pretest* dilaksanakan sebelum pembelajaran dan lembar angket *posttest* dilaksanakan setelah pembelajaran.

### 3. *Development (Pengembangan)*

Setelah selesai membuat video dan instrumen penilaian, langkah selanjutnya yakni pengembangan. Dalam tahapan ini mencakup pengembangan produk, penilaian instrumen, validasi, serta revisi produk. Berikut ini merupakan rangkaian dari tahap pengembangan.

#### a. Pengembangan Instrumen

Instrumen yang sudah dibuat selanjutnya dikonsultasikan kepada validator instrumen untuk mendapatkan kritik dan saran mengenai kelayakan instrument sebelum digunakan. Adapun validator instrument tersebut adalah Dr. Muhammad Iqbal Birsyada, M.Pd.

#### b. Pengembangan Video

Video yang dikembangkan ini dibuat dengan menggunakan *Canon EOS M10*, *Xiaomi Redmi 5*, *Tripod Takara ECO-196A Black*, dan *Wondershare Filmora X*. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai pengembangan video:

##### 1) Pembukaan

Tampilan pada awal video menampilkan mengenai latar belakang pembentukan Tentara Nasional Indonesia setelah Proklamasi pada tanggal 17 Agustus 1945.



Gambar 1. Tampilan awal video

## 2) Ringkasan materi pembelajaran

Ringkasan materi pembelajaran memuat ringkasan materi lahirnya Tentara Nasional Indonesia dari awal pembentukannya, yang dimulai dari pembentukan Badan Keamanan Rakyat, Tentara Keamanan Rakyat, Tentara Republik Indonesia, hingga Tentara Nasional Indonesia.



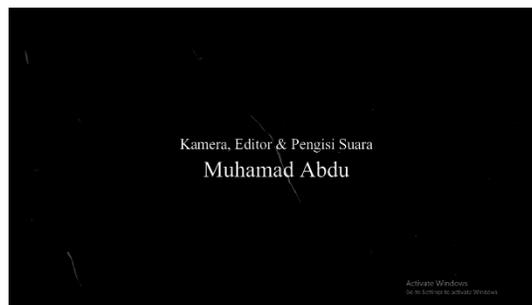
Gambar 2. Tampilan Pembentukan BKR



Gambar 3. Tampilan TNI

### 3) Identitas video

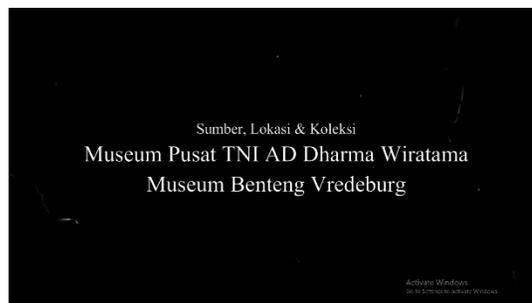
Tampilan identitas video berisi tentang nama penulis, kepala museum, nama pembimbing, dan komponen pendukung lainnya yang digunakan dalam pembuatan video.



Gambar 4. Tampilan nama penulis

### 4) Daftar sumber

Daftar sumber merupakan daftar nama mengenai objek berupa lokasi dan koleksi museum yang digunakan dalam pembuatan video museum.



Gambar 5. Tampilan sumber dalam video

c. Validasi Perangkat Pembelajaran

Media pembelajaran video yang dikembangkan yang telah dibuat, setelahnya dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Setelah mendapat persetujuan dari dosen pembimbing, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi yang dilakukan oleh dua orang validator ahli, yakni ahli media dan ahli materi. Setelah dilakukan validasi, selanjutnya validator akan menilai dan memutuskan mengenai kelayakan perangkat pembelajaran sebelum diuji cobakan.

Hasil analisis penilaian video dari ahli materi berdasarkan aspek-aspek yang sesuai dalam video dapat dilihat pada table dibawah ini.

**Tabel 12. Analisis penilaian video Ahli Materi**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Rata-rata Skor Penilaian Validator</b>	<b>Kriteria</b>
Kelayakan Isi/Materi	4,7	Sangat Baik
Kelayakan Bahasa	4,3	Sangat Baik
Kelayakan Penyajian	4	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>	<b>4,3</b>	<b>Sangat Baik</b>

Hasil penilaian dari ahli materi untuk video mendapat rata-rata nilai Sangat Baik. Berdasarkan aspek-aspek yang dinilai, yaitu aspek

kelayakan materi mendapat nilai 4,7, kelayakan bahasa mendapat nilai 4,3, dan kelayakan penyajian mendapatkan nilai 4. Dengan demikian menurut ahli materi, video tersebut sudah memenuhi kriteria atau sudah layak digunakan.

Berikut adalah tabel analisis penilaian dari ahli media yang diakumulasi.

**Tabel 13. Analisis penilaian video Ahli Media**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Rata-rata skor Penilaian Validator</b>	<b>Kriteria</b>
Konstruksi	5	Sangat Baik
Aspek Teknis	4,6	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>	<b>4,8</b>	<b>Sangat Baik</b>

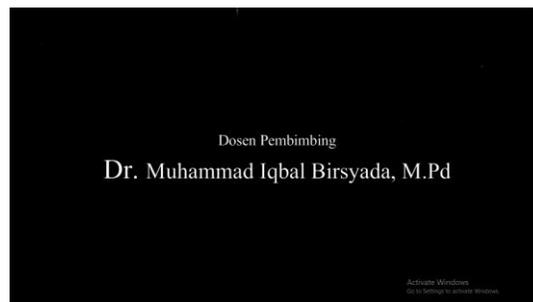
Hasil penilaian video dari ahli media mendapatkan nilai rata-rata 4,8 dengan kriteria Sangat Baik. Berdasarkan aspek-aspek yang dinilai oleh ahli media, yaitu aspek konstruksi mendapat nilai 5, dan aspek teknis mendapatkan nilai 4,6. Dengan demikian menurut ahli media, video museum yang dikembangkan dinyatakan valid.

#### d. Revisi Produk

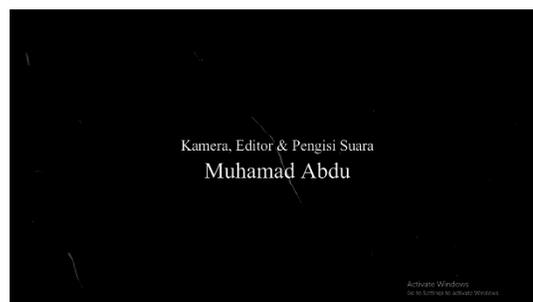
Pada langkah ini didapatkan saran serta masukan dari validator untuk video museum yang dikembangkan. Adapun revisi produk yang didapatkan untuk video adalah:

##### 1) Penambahan identitas video

Sebelum direvisi tidak terdapat identitas pada video, seperti dosen pembimbing dan pembuat. Kemudian identitas tersebut ditambahkan. Berikut ini merupakan tampilan dari identitas video yang telah direvisi.



Gambar 6. Tampilan Dosen Pembimbing



Gambar 7. Tampilan pembuat video museum

## 2) Penambahan visualisasi

Sebelum direvisi hanya terdapat satu lokasi yang dijadikan objek dalam video museum, yakni Museum TNI AD Dharma Wiratama. Kemudian ditambahkan visualisasi lain dari koleksi Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta. Berikut ini merupakan tampilan dari hasil revisi tersebut.



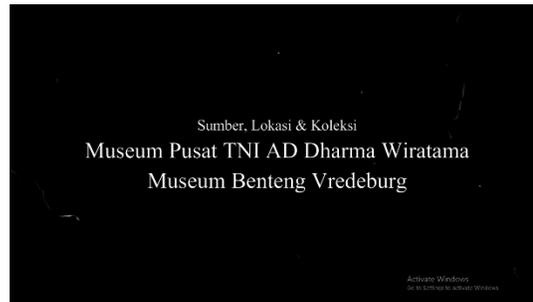
Gambar 8. Patung Jenderal Sudirman dan Urip Sumoharjo



Gambar 9. Diorama Pelantikan Jenderal Sudirman di Gedung Agung

## 3) Penambahan daftar sumber, tempat dan koleksi

Sebelum direvisi tidak terdapat daftar sumber, tempat dan koleksi yang terdapat dalam video museum. Kemudian daftar sumber, tempat dan koleksi ditambahkan. Berikut ini merupakan tampilan dari daftar sumber, tempat dan koleksi.



Gambar 10. Tampilan daftar sumber, tempat dan koleksi.

#### 4. *Implementation (Implementasi)*

Pada tahapan ini dilaksanakan uji coba produk yang dikembangkan. Uji coba ini dilakukan dengan cara menyebarkan angket minat belajar siswa, respon siswa dan guru, pengisian lembar keterlaksanaan pembelajaran. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut.

##### a. Uji coba produk

Setelah produk yang dikembangkan telah selesai melalui tahap revisi, peneliti kemudian menguji cobakan produk ini di SMA Negeri 1 Gamping. Uji coba ini dilakukan pada tanggal 17 Mei 2022 dengan siswa kelas XI IPA 2 dan XI IPS 2 sebagai subjek penelitian. Proses uji coba ini dilaksanakan oleh peneliti dengan didampingi guru mata pelajaran sejarah kelas XI. Uji coba diawali dengan memperkenalkan diri peneliti kepada siswa di depan kelas. Selanjutnya peneliti menjelaskan mengenai proses pembelajaran yang sedikit berbeda kepada siswa, yakni dengan memberikan lembar angket minat belajar siswa sebelum uji coba produk dimulai (*pretest*).

Setelah siswa selesai mengisi lembar angket *pretest* minat belajar siswa, peneliti selanjutnya menguji cobakan produk dengan cara menayangkan video di depan kelas dengan menggunakan proyektor. Setelah selesai, peneliti membuka sesi diskusi dengan siswa untuk mengulas materi yang terdapat dalam video.

b. Pengisian lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan, terdapat pengamat yang memiliki tugas untuk mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Berdasarkan dari pengamatan tersebut, observer mengisi lembar keterlaksanaan pembelajaran. Yang bertugas sebagai observer pada penelitian kali ini adalah teman sejawat dari peneliti yang ikut hadir di dalam kelas. Adapun hasil analisis dari lembar keterlaksanaan pembelajaran disajikan dalam tabel dibawah ini.

**Tabel 14. Analisis Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran**

<b>Pertemuan</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>
1	90%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis diatas, didapatkan hasil dari produk yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis karena kualifikasi kegiatan pembelajaran berhasil memenuhi kriteria sangat baik.

c. Penyebaran angket respon

Penyebaran angket respon ini dilaksanakan setelah selesai melihat video museum yang ditayangkan di depan kelas. Setelahnya peneliti menganalisis hasil dari pengisian angket yang dilakukan oleh siswa maupun guru. Adapun hasil analisisnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 15. Hasil Analisis Angket Respon Siswa**

<b>Aspek</b>	<b>Rata-rata Penilaian</b>	<b>Kriteria</b>
Kemudahan	3,9	Baik
Kemanfaatan	4,1	Baik
<b>Rata-rata</b>	<b>4</b>	<b>Baik</b>

**Tabel 16. Hasil Analisis Angket Respon Guru**

<b>Aspek</b>	<b>Rata-rata Penilaian</b>	<b>Kriteria</b>
Kemudahan	4,625	Sangat Baik
Kepraktisan	5	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>	<b>4,8125</b>	<b>Sangat Baik</b>

Dari hasil analisis pada tabel diatas, didapatkan hasil terhadap produk yang dikembangkan dengan acuan angket respon diketahui memenuhi kriteria.

d. Penyebaran angket minat belajar siswa

Dalam kegiatan uji coba produk, penyebaran angket dilakukan sebelum video ditayangkan (*pretest*) dan sesudah video ditayangkan (*posttest*) untuk dapat menangkap minat belajar siswa setelah penerapan produk yang dikembangkan. Setelah data diperoleh, kemudian dilakukan analisis terhadap hasil dari pengisian angket minat belajar siswa untuk dapat menangkap kualitas produk yang dikembangkan berlandaskan aspek keefektifan. Adapun hasil analisis terhadap minat belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Gamping seperti dibawah ini.

**Tabel 17. Daftar skor angket minat siswa sebelum diterapkan video**

No.	Nama	Skor
1	Adwa Hannani Malwa Sabrina	33
2	Ailsa Dwi Suryani	33
3	Ajeng Kanaya Kingkinarti	45
4	Aldiva Syahara Ramadhani	36
5	Aliya Arfa Hidana	39
6	Allika Sakura Firdausy	44
7	Ana Oktaviani	39
8	Asya Khorin Anggelina	30
9	Azra Nindya Paramitha	36
10	Bayu Widiatmoko	31
11	Birlian Aditya Mahendra	42
12	Danang Setyo Nugroho	27
13	Dwi Risma Tiara Sari	40
14	Endah Nur Azizah	36
15	Fitri Listiyana Ramadani	36
16	Indah Ayu Rahmadani	34
17	Kurnia Pratnya Paramita	32
18	Latifa Az Zahro	37

19	Meutia Rahma Tiara	26
20	Michelia Izza	35
21	Nur Wahid Sendi Saputra	40
22	Qur'aini	39
23	Rafael Froma Abhinaya	36
24	Rendy Adi Saputro	33
25	Ryananda Adhi Pratama	37
26	Siam Nida Alifi Rizqiana	34
27	Albaihaqi Hanun Mubarak	36
28	Alfiyanto Rahmad Syah Putra	31
29	Amanda Devi Rahmawati	36
30	Andre Boyke Setiawan	27
31	Cindy Citra Adelia Agustin	32
32	Dwi Lestari	36
33	Febriana Amelia Putri	32
34	Firda Nur Azizah	41
35	Hanifa Hasywa Erka Amelia	34
36	Ilona Melva Septiana	36
37	Intan Diah Utami	34
38	Jasmine Zahra Qonita	37
39	Keisha Aunnur Rachma	35
40	Lutfia Azzahra Pribandari	45
41	Muqtada Radick Pradipta	36
42	Naajwa Khayla Dyveni	34
43	Nabila Pratiwi Putri	49
44	Najwa Nadiyah Sholehah	34
45	Naufal Khafidza Hernadrianzyah	44
46	Naufal Raihan Abdul Halim	25
47	Naufal Zidan Alfareza	40
48	Radin Kurniawan	37
49	Reina Dwi Mawanti Rullynda S	40
50	Rulita Putri Ramadhani	40
51	Sachiko Izdihar Ayana	42
52	Salma Noor Safiah Rani	33
53	Sera Sangguana Saputri	33
54	Syabilla Imelda Putri	23
55	Syifa Anisa Fadhilah	35
56	Tiram Swastiastu Sakhira	33

57	Alfa Rizky Hapsori	41
----	--------------------	----

Dari tabel diatas, didapatkan skor sementara angket minat belajar siswa sebelum penerapan video sebagaimana disajikan seperti dibawah ini.

23	32	34	36	39	42
25	33	34	36	39	42
26	33	34	36	39	44
27	33	35	36	40	44
27	33	35	36	40	45
30	33	35	36	40	45
31	33	36	37	40	49
31	34	36	37	40	
32	34	36	37	41	
32	34	36	37	41	

Dari data tersebut didapatkan skor teratas dan skor terendah. Adapun skor teratas adalah 49 dan skor terendah 23. Selanjutnya “skor mentah” tersebut akan disederhanakan seperti yang tersaji pada tabel di bawah ini.

**Tabel 18. Distribusi frekuensi minat belajar siswa sebelum penerapan video di kelas**

Nilai	$F_i$	Mean (xi)	$f_i \cdot x_i$	$(x_i - x)$	$(x_i - x)^2$	$f_i \cdot (x_i - x)^2$
23-28	5	25.5	127.5	-10.24	104.8576	524.288
29-34	18	31.5	567	-4.24	17.9776	323.5968
35-39	20	37	740	1.26	1.5876	31.752
40-44	11	42	462	6.26	39.1876	431.0636
45-49	3	47	141	11.26	126.7876	380.3628

<b>Jumlah</b>	<b>57</b>		<b>2037.5</b>			<b>1691.063</b>
---------------	-----------	--	---------------	--	--	-----------------

1. Mencari mean dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 X &= \frac{\sum fi \cdot Xi}{\sum fi} \\
 &= \frac{2037,5}{57} = 35,74
 \end{aligned}$$

2. Mencari Standar Deviasi (SD) dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 S &= \frac{\sqrt{\sum fi \cdot (xi - x)^2}}{(fi) - 1} \\
 &= \frac{\sqrt{1691,06}}{(57) - 1} \\
 &= \frac{\sqrt{1691,06}}{56} \\
 &= \sqrt{30,1975} = 5,49
 \end{aligned}$$

Dari hasil diatas didapatkan nilai mean dan SD, selanjutnya untuk mendapatkan pembagian dalam kategori minat belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gamping sebelum diterapkan video, dilakukan tahapan-tahapan berikut:

a) Petunjuk pembagian nilai kedalam kategori tinggi

$$\text{Mean} + 1 \cdot \text{SD}_x = \text{Tinggi}$$

$$35,74 + 1 \cdot (5,49) = 41,23 \text{ dibulatkan menjadi } 41 \text{ ke atas (tinggi)}$$

b) Petunjuk pembagian nilai kedalam kategori sedang

Adapun nilainya adalah rentang dari 30 – 41 (31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40) (sedang)

c) Petunjuk pembagian nilai kedalam kategori rendah

Mean - 1 . SD<sub>x</sub> = Rendah

35,74 - 1 . (5,49) = 30,25 dibulatkan menjadi 30 ke bawah (rendah)

**Tabel 19. Indikasi minat belajar siswa sebelum penerapan video di kelas**

<b>Indikasi</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase</b>
Tinggi	9	15,79%
Sedang	42	73,68%
Rendah	6	10,53%
<b>Jumlah</b>	<b>57</b>	<b>100%</b>

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa minat belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Gamping sebelum penerapan video terbelang dalam kategori sedang. Hal tersebut dapat diketahui dari presentase yang dimana 9 siswa (15,79%) berkategori tinggi, 42 siswa (73,68%) berkategori sedang, dan 6 siswa (10,53%) berkategori rendah. Dengan demikian, minat belajar siswa sebelum diterapkannya video di kelas terbelang dalam kategori sedang.

Kemudian untuk mencari skor minat belajar siswa setelah penerapan video dapat diketahui pada tabel berikut.

**Tabel 20. Daftar skor angket minat siswa setelah diterapkan video**

No.	Nama	Skor
1	Adwa Hannani Malwa Sabrina	34
2	Ailsa Dwi Suryani	37
3	Ajeng Kanaya Kingkinarti	41
4	Aldiva Syahara Ramadhani	35
5	Aliya Arfa Hidana	34
6	Allika Sakura Firdausy	42
7	Ana Oktaviani	41
8	Asya Khorin Anggelina	38
9	Azra Nindya Paramitha	38
10	Bayu Widiatmoko	37
11	Birlian Aditya Mahendra	40
12	Danang Setyo Nugroho	38
13	Dwi Risma Tiara Sari	36
14	Endah Nur Azizah	40
15	Fitri Listiyana Ramadani	35
16	Indah Ayu Rahmadani	40
17	Kurnia Pratnya Paramita	40
18	Latifa Az Zahro	40
19	Meutia Rahma Tiara	38
20	Michelia Izza	36
21	Nur Wahid Sendi Saputra	39
22	Qur'aini	38
23	Rafael Froma Abhinaya	37
24	Rendy Adi Saputro	45
25	Ryananda Adhi Pratama	48
26	Siam Nida Alifi Rizqiana	36
27	Albaihaqi Hanun Mubarak	39
28	Alfiyanto Rahmad Syah Putra	38
29	Amanda Devi Rahmawati	32
30	Andre Boyke Setiawan	38
31	Cindy Citra Adelia Agustin	37

32	Dwi Lestari	47
33	Febriana Amelia Putri	37
34	Firda Nur Azizah	48
35	Hanifa Hasywa Erka Amelia	36
36	Ilon Melva Septiana	38
37	Intan Diah Utami	36
38	Jasmine Zahra Qonita	48
39	Keisha Aunnur Rachma	37
40	Lutfia Azzahra Pribandari	42
41	Muqtada Radick Pradipta	39
42	Naajwa Khayla Dyveni	38
43	Nabila Pratiwi Putri	46
44	Najwa Nadiyah Sholehah	37
45	Naufal Khafidza Hernadrianzyah	46
46	Naufal Raihan Abdul Halim	34
47	Naufal Zidan Alfareza	37
48	Radin Kurniawan	39
49	Reina Dwi Mawanti Rullynda S	36
50	Rulita Putri Ramadhani	38
51	Sachiko Izdihar Ayana	42
52	Salma Noor Safiah Rani	37
53	Sera Sangguana Saputri	37
54	Syabilla Imelda Putri	36
55	Syifa Anisa Fadhilah	39
56	Tiram Swastiastu Sakhira	38
57	Alfa Rizky Hapsori	42

Dari tabel diatas, didapatkan skor sementara angket minat belajar siswa sesudah penerapan video sebagaimana disajikan seperti di bawah ini.

32	36	37	38	40	45
34	36	37	38	40	46
34	36	37	38	40	46
34	37	38	38	40	47

35	37	38	39	41	48
35	37	38	39	41	48
36	37	38	39	42	48
36	37	38	39	42	
36	37	38	39	42	
36	37	38	40	42	

Dari data tersebut didapatkan skor teratas dan skor terendah. Adapun skor teratas adalah 48 dan skor terendah 32. Selanjutnya “skor mentah” tersebut akan disederhanakan seperti yang tersaji pada tabel di bawah ini.

**Tabel 21. Distribusi frekuensi minat belajar siswa setelah penerapan video di kelas**

Nilai	<i>Fi</i>	Mean (xi)	<i>fi.xi</i>	(xi-x)	(xi-x) <sup>2</sup>	<i>fi.(xi-x)<sup>2</sup></i>
32-36	13	34	442	-4,5	20,25	263,25
37-39	26	38	988	-0,5	0,25	6,5
40-42	11	41	451	2,5	6,25	68,75
43-45	1	44	44	5,5	30,25	30,25
46-48	6	45	270	6,5	42,25	253,5
<b>Jumlah</b>	<b>57</b>		<b>2195</b>			<b>622,25</b>

3. Mencari mean dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 X &= \frac{\sum fi.Xi}{\sum fi} \\
 &= \frac{2195}{57} = 38,5
 \end{aligned}$$

4. Mencari Standar Deviasi (SD) dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 S &= \frac{\sqrt{\sum f_i \cdot (x_i - \bar{x})^2}}{(f_i) - 1} \\
 &= \frac{\sqrt{622,25}}{(57) - 1} \\
 &= \frac{\sqrt{622,25}}{56} \\
 &= \sqrt{11,1116071} = 3,33
 \end{aligned}$$

Dari hasil diatas didapatkan nilai mean dan SD, selanjutnya untuk mendapatkan pembagian dalam kategori minat belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gamping setelah diterapkan video, dilakukan tahapan-tahapan berikut:

a) Petunjuk pembagian nilai kedalam kategori tinggi

$$\text{Mean} + 1 \cdot \text{SD}_x = \text{Tinggi}$$

$$38,5 + 1 \cdot (3,33) = 41,83 \text{ dibulatkan menjadi } 42 \text{ ke atas (tinggi)}$$

b) Petunjuk pembagian nilai kedalam kategori sedang

Adapun nilainya adalah rentang 35 – 42 (36, 37, 38, 39, 40, 41)

(sedang)

c) Petunjuk pembagian nilai kedalam kategori rendah

$$\text{Mean} - 1 \cdot \text{SD}_x = \text{Rendah}$$

$$38,5 - 1 \cdot (3,33) = 35,17 \text{ dibulatkan menjadi } 35 \text{ ke bawah (rendah)}$$

**Tabel 22. Indikasi minat belajar siswa setelah diterapkan video di kelas**

<b>Indikasi</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase</b>
Tinggi	11	19,30%
Sedang	40	70,17%
Rendah	6	10,53%
<b>Jumlah</b>	<b>57</b>	<b>100%</b>

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa minat belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gamping setelah penerapan video terbilang dalam kategori sedang. Hal tersebut dapat diketahui dari presentase yang dimana 11 siswa (19,30%) berkategori tinggi, 40 siswa (70,17%) berkategori sedang, dan 6 siswa (10,53%) berkategori rendah. Akan tetapi terdapat perubahan frekuensi skor dan presentase dimana yang semula 9 siswa (15,79%) berkategori tinggi, naik menjadi 11 siswa (19,30%). 42 siswa (73, 68%) berkategori sedang, turun menjadi 40 siswa (70,17%). serta 6 siswa (10,53%) berkategori rendah tidak mengalami perubahan.

Dengan demikian, minat belajar siswa setelah diterapkannya video di kelas masih terbilang dalam kategori sedang, tetapi terdapat kenaikan presentase pada kategori tinggi sebesar 3,51%.

Kemudian untuk mengetahui pengaruh dari penerapan video dalam meningkatkan minat belajar siswa, maka data akan dirumuskan menggunakan rumus “uji-t” seperti tabel dibawah ini.

**Tabel 23. Tabel Analisis Minat Belajar Siswa**

No.	Nilai Pretest (x)	Nilai Posttest (y)	Gain (d) (y-x)	$X_d = d - M_d$	$X_d^2$
1	33	34	1	-2.08	4.3264
2	33	37	4	0.92	0.8464
3	45	41	-4	-7.08	50.1264
4	36	35	-1	-4.08	16.6464
5	39	34	-5	-8.08	65.2864
6	44	42	-2	-5.08	25.8064
7	39	41	2	-1.08	1.1664
8	30	38	8	4.92	24.2064
9	36	38	2	-1.08	1.1664
10	31	37	6	2.92	8.5264
11	42	40	-2	-5.08	25.8064
12	27	38	11	7.92	62.7264
13	40	36	-4	-7.08	50.1264
14	36	40	4	0.92	0.8464
15	36	35	-1	-4.08	16.6464
16	34	40	6	2.92	8.5264
17	32	40	8	4.92	24.2064
18	37	40	3	-0.08	0.0064
19	26	38	12	8.92	79.5664
20	35	36	1	-2.08	4.3264
21	40	39	-1	-4.08	16.6464
22	39	38	-1	-4.08	16.6464
23	36	37	1	-2.08	4.3264
24	33	45	12	8.92	79.5664
25	37	48	11	7.92	62.7264
26	34	36	2	-1.08	1.1664

27	36	39	3	-0.08	0.0064
28	31	38	7	3.92	15.3664
29	36	32	-4	-7.08	50.1264
30	27	38	11	7.92	62.7264
31	32	37	5	1.92	3.6864
32	36	47	11	7.92	62.7264
33	32	37	5	1.92	3.6864
34	41	48	7	3.92	15.3664
35	34	36	2	-1.08	1.1664
36	36	38	2	-1.08	1.1664
37	34	36	2	-1.08	1.1664
38	37	48	11	7.92	62.7264
39	35	37	2	-1.08	1.1664
40	45	42	-3	-6.08	36.9664
41	36	39	3	-0.08	0.0064
42	34	38	4	0.92	0.8464
43	49	46	-3	-6.08	36.9664
44	34	37	3	-0.08	0.0064
45	44	46	2	-1.08	1.1664
46	25	34	9	5.92	35.0464
47	40	37	-3	-6.08	36.9664
48	37	39	2	-1.08	1.1664
49	40	36	-4	-7.08	50.1264
50	40	38	-2	-5.08	25.8064
51	42	42	0	-3.08	9.4864
52	33	37	4	0.92	0.8464
53	33	37	4	0.92	0.8464
54	23	36	13	9.92	98.4064
55	35	39	4	-3.08	9.4864
56	33	38	5	1.92	3.6864
57	41	42	1	-2.08	4.3264
<b>JUMLAH</b>			<b>176</b>		<b>1285.2</b>

## 1) Menentukan Hipotesis

Ha: Penerapan media pembelajaran video berbasis museum efektif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Indonesia materi lahirnya Tentara Nasional Indonesia di kelas XI SMA Negeri 1 Gamping.

Ho: Penerapan media pembelajaran video berbasis museum kurang efektif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Indonesia materi lahirnya Tentara Nasional Indonesia di kelas XI SMA Negeri 1 Gamping.

Menghitung nilai rata-rata dari gain (d):

$$M_d = \frac{\sum d}{n}$$

$$M_d = \frac{176}{57} = 3,08$$

2) Menetapkan nilai  $t_{hitung}$  dengan rumus:

$$t = \frac{M_d}{\frac{\sqrt{\sum Xd^2}}{n(n-1)}}$$

$$t = \frac{3,08}{\frac{\sqrt{1285,2}}{57(57-1)}}$$

$$t = \frac{3,08}{\frac{\sqrt{1285,2}}{3192}}$$

$$t = \frac{3,08}{\sqrt{0,4}}$$

$$t = \frac{3,08}{0,63} = 4,88$$

Setelah nilai dari  $t_{hitung}$  diketahui, maka tahapan selanjutnya adalah merumuskan nilai diatas dengan melihat nilai pada  $t_{tabel}$  (uji-t) pada taraf signifikasi 5% dengan menghitung  $df$  (*degree of freedom*). Maka dengan  $df = n-1$  yaitu  $57-1 = 56$  didapatkan dalam taraf signifikasi 5% sebesar 2,00. Dari hasil inilah dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dalam taraf signifikasi 5%.

Setelah diketahui nilai dari uji-t, maka hipotesis alternatif atau  $H_a$  diterima, yang berarti penerapan media video museum efektif terhadap minat belajar siswa, dan hipotesis nihil atau  $H_0$  di tolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran video berbasis museum berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gamping.

##### **5. Evaluation (Evaluasi)**

Selanjutnya pada tahap terakhir ini, peneliti menganalisa mengenai kelemahan selama kegiatan penelitian dilakukan. Hal tersebut berfungsi sebagai upaya perbaikan perangkat pembelajaran. Perbaikan yang dilakukan pada tahap ini berdasarkan pada komentar dan saran dari siswa dan guru baik secara lisan maupun tulisan yang tercantum pada angket yang disampaikan setelah selesai pembelajaran. Perbaikan tersebut didasarkan

juga pada catatan yang tercantum dalam lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Adapun evaluasi dari hasil penelitian adalah:

- a. Secara keseluruhan masih terdapat penggunaan bahasa yang kurang baku pada video
- b. Masih terdapat beberapa siswa yang melakukan aktivitas pada saat jam pembelajaran.

## **B. Pembahasan**

Pengembangan perangkat pembelajaran video museum dilaksanakan menggunakan model ADDIE melalui tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Untuk kualitas produk yang dikembangkan sudah memenuhi beberapa kriteria penilaian dengan berlandaskan kepada aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

Pada tahap analisis terdiri atas analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Pada tahap analisis kebutuhan dapat diketahui bahwa masih dibutuhkan video yang lebih bervariasi agar siswa menjadi lebih tertarik dan fokus pada saat proses pembelajaran. Dengan demikian, perlu dikembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran video berbasis museum yang membuat siswa lebih aktif dan merasa tertarik terutama pada materi sejarah lahirnya Tentara Nasional Indonesia. Analisis kurikulum dilaksanakan untuk mengetahui KI, KD dan indikator mengenai materi sejarah lahirnya Tentara Nasional Indonesia. Kemudian hasilnya dipakai sebagai landasan dalam penyusunan video.

Pada tahap desain, peneliti menyusun rancangan produk video beserta instrumen penilaiannya. Hasil pembuatan video dirancang berdasarkan kebutuhannya. Pembuatan video ini dilakukan dengan memperhatikan KI dan KD pada kurikulum 2013 edisi revisi.

Tahap pengembangan dibuat setelah tahap desain selesai dilaksanakan. Dari hasil pengembangan, diperoleh penilaian dari para ahli. Lembar ahli materi terdiri dari tiga aspek, yakni kelayakan materi/isi, kelayakan bahasa, dan kelayakan penyajian. Penilaian video museum dari validator materi mendapat skor 4,3 dalam kriteria penilaian sangat baik. Sedangkan lembar penilaian validator media terdiri atas dua aspek, yakni konstruksi dan teknis. Penilaian video museum oleh ahli media mendapat skor 4,8 dalam kriteria penilaian sangat baik. Berdasarkan data dari penilaian validator diatas, maka video yang dikembangkan dinyatakan valid karena hasil penilaian dari para ahli dan masuk kedalam kriteria sangat baik.

Pada tahap implementasi, video yang telah direvisi kemudian diuji cobakan di SMA Negeri 1 Gamping pada siswa kelas XI IPA 2 dan kelas XI IPS 2. Video diuji cobakan di kelas sebanyak satu kali pertemuan, yakni pada tanggal 17 Mei 2022 dan berlangsung secara lancar, hanya saja terdapat kendala teknis saat dimana peneliti kesulitan untuk menayangkan video yang disebabkan oleh kabel proyektor yang tidak terkoneksi secara baik.

Pada kegiatan pendahuluan, peneliti mengkondisikan kelas dengan perkenalan dan menyampaikan maksud serta tujuan untuk mengadakan

penelitian ini kepada siswa. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan menerapkan video, siswa diminta untuk mengisi lembar angket minat sebelum diterapkannya produk di dalam kelas (*pretest*). Hal ini dimaksudkan untuk dapat mengetahui minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah dengan cara konvensional. Setelah selesai mengisi lembar angket minat *pretest*, siswa kemudian diajak untuk menonton video yang ditayangkan di depan kelas dengan menggunakan proyektor. Dari hasil analisis terhadap lembar angket minat *pretest* siswa, diketahui bahwa 9 siswa (15,79%) mendapatkan kategori tinggi, 42 siswa (73, 68%) berkategori sedang, dan 6 siswa (10,53%) berkategori rendah.

Selanjutnya hasil analisis terhadap lembar angket minat *posttest* siswa, diketahui bahwa terdapat kenaikan terhadap siswa yang mendapatkan kategori tinggi, yang semula 9 siswa (15,79%), naik menjadi 11 siswa (19,30%). Sedangkan siswa yang mendapatkan kategori sedang mengalami penurunan, yang semula 42 siswa (73, 68%), turun menjadi 40 siswa (70,17%). Serta siswa yang berada pada kategori rendah tidak mengalami perubahan, yakni 6 siswa (10,53%).

Selanjutnya siswa diminta untuk mengisi lembar angket respon siswa untuk mengetahui kualitas video yang ditayangkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan video yang diterapkan. Hasil rata-rata penilaian angket respon siswa adalah 4, hasil tersebut masuk dalam kriteria baik. Kemudian untuk hasil rata-rata penilaian angket respon guru adalah 4,8125, hasil tersebut

masuk dalam kriteria sangat baik. Selain itu, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran berlangsung. Secara keseluruhan keterlaksanaan pembelajaran mencapai 90% yang masuk dalam kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa maupun guru, serta keterlaksanaan pembelajaran tersebut, video museum yang dikembangkan dapat dikatakan praktis karena masuk dalam kriteria baik maupun sangat baik.

Yang terakhir ialah evaluasi. Pada langkah ini dilakukan analisis kelemahan dan kekurangan selama proses penelitian berlangsung yang digunakan sebagai bahan penyempurnaan perangkat pembelajaran. Penyempurnaan berlandaskan dari komentar siswa dan guru, baik secara lisan maupun tulisan pada angket yang disebarkan.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan yang dilakukan dengan menghasilkan media pembelajaran video berbasis museum pada materi lahirnya Tenatara Nasional Indonesia dengan kualitas valid, praktis, serta efektif.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Setelah seluruh rangkaian penelitian dilaksanakan oleh peneliti, didapatkan beberapa kesimpulan meliputi:

1. Dalam penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa video. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Pada tahapan analisis, dilakukan dengan menggunakan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Pada tahap desain, dilakukan penyusunan rancangan produk video beserta instrumen penilaian. Pembuatan video dirancang dengan memperhatikan kompetensi dasar dan kompetensi inti pada kurikulum 2013 edisi revisi. Instrumen penilaian video berupa angket respon siswa dan guru, angket minat belajar siswa, dan lembar keterlaksanaan pembelajaran. Pada tahap pengembangan, dilakukan pengembangan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian yang kemudian di validasi oleh validator untuk mengetahui kelayakan produk sebelum diuji cobakan. Pada tahap implementasi, perangkat pembelajaran diuji cobakan di SMA Negeri 1 Gamping pada siswa kelas XI IPA 2 dan kelas XI IPS 2. Pada tahap evaluasi, dilakukan analisis kelemahan dan kekurangan sebagai bahan perbaikan terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

2. Kelayakan produk yang dikembangkan berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut.
  - a. Berdasarkan aspek kevalidan, produk yang dikembangkan dinyatakan valid. Hal tersebut diperoleh berdasarkan hasil penilaian video mendapat skor 4,3 dengan kriteria sangat baik dari validator materi dan skor 4,8 dengan kriteria sangat baik dari validator media.
  - b. Berdasarkan aspek kepraktisan, perangkat pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan praktis. Hal tersebut diperoleh berdasarkan hasil analisis angket respon siswa dan guru, serta lembar keterlaksanaan pembelajaran. Video mendapat skor 4 dengan kriteria baik untuk angket respon siswa dan skor 4,8125 dengan kriteria sangat baik untuk angket respon guru. Sedangkan berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, menunjukkan kriteria sangat baik dengan presentase keterlaksanaan pembelajaran sebesar 90%.
  - c. Berdasarkan aspek keefektifan, produk yang dikembangkan dinyatakan efektif. Hal tersebut diperoleh dari hasil analisis angket minat belajar siswa yang terdapat kenaikan sebesar 3,51% pada kategori tinggi. Sedangkan berdasarkan hasil uji-t saat sebelum dan sesudah penerapan video, diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 4,88 dengan  $t_{tabel}$  pada pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,00324 dan taraf signifikansi 1% sebesar 2,66651. Dengan demikian hipotesis alternatif atau  $H_a$  diterima, sedangkan hipotesis nihil atau  $H_0$  di tolak.

3. Dengan penerapan video dapat dijadikan media bagi siswa untuk memahami materi pembelajaran sejarah pada materi lahirnya Tentara Nasional Indonesia untuk lebih menghargai jasa para pahlawan, khususnya pada organisasi ketentaraan sehingga menumbuhkan rasa bangga dan cinta terhadap tanah air. Pemanfaatan video oleh guru dapat dijadikan alternatif perangkat pembelajaran yang jauh lebih informatif, komunikatif, dan interaktif bagi siswa. Sedangkan bagi masyarakat umum, video dapat merubah sudut pandang masyarakat yang menganggap bahwa pembelajaran sejarah hanya terpaku pada teks dan penyampaian yang monoton.

## **B. Saran**

Adapun saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah:

1. Materi dalam penelitian ini masih dalam lingkup kecil, karena hanya berfokus pada materi lahirnya Tentara Republik Indonesia. Sehingga harapan bagi peneliti lain dapat mengembangkan produk yang serupa dengan materi yang berbeda.
2. Pengembangan perangkat pembelajaran dalam penelitian pengembangan ini, peneliti masih terbatas dalam mengumpulkan objek dalam video, karena dalam pengambilan gambar hanya dilakukan di dua museum. Sehingga bagi peneliti lain yang akan mengembangkan produk serupa, diharapkan untuk melakukan survey jauh-jauh hari sebelum melakukan penelitian pengembangan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, L., & Wahyuni, S. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Ahmad, T. A. (2010). Strategi Pemanfaatan Museum sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Zaman Prasejarah. *Paramita: Historical Studies Journal*, 20(1), 105–115. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/paramita.v20i1.1092>.
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & H, N. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. (Jalal, Ed.). Gowa: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Ani Cahyadi. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. (I. A. Syauqi, Ed.). Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Anis, M. Z. A. (2013). *Mewacanakan Pendidikan IPS*. (E. W. Abbas, Ed.). Bandung: Penerbit Wahana Jaya Abadi.
- Ardiwidjaja, R. (2013). *Pengembangan Daya Tarik Museum : Museum Sumber Inspirasi Industri Kreatif*. Yogyakarta: Ghalia Indonesia.
- Arifin, Y., Ricky, M. Y., & Yesmaya, V. (2015). *Digital Multimedia*. (Ariyanto, Ed.) (Cetakan I). Jakarta Barat: Bina Nusantara. <https://doi.org/10.4018/978-1-59140-789-8.ch059>.
- Asmara, D. (2019). Peran Museum dalam Pembelajaran Sejarah. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i1.707>.
- Birsyada, M. I. (2015). Pengembangan strategi pembelajaran IPS sejarah berbasis critical pedagogy di sekolah. *Sejarah dan Budaya*, 9(2), 200–216.
- Birsyada, M. I. (2016). *Dasar-dasar pendidikan IPS (suatu pendekatan teoritis dan praktis)*. Yogyakarta: Ombak.
- Birsyada, M. I., Gularso, D., & Fairuzabadi, M. (2022). Strategi Pengembangan Pembelajaran Sejarah Masa Pendudukan Jepang di Indonesia Berbasis Diorama Museum Di Sekolah. *Diakronika*, 22(1), 76–94. <https://doi.org/10.24036/diakronika/vol22-iss1/272>.
- Birsyada, M. I., & Siswanta. (2021). Inovasi Pendidikan Karakter Bangsa Berbasis Nilai-Nilai Sejarah Perjuangan Pangeran Sambernyowo di Era Masyarakat 5 . 0. *Diakronika*, 21(1), 45–56. <https://doi.org/10.24036/diakronika/vol21-iss1/179>.

- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. (A. Syaddad, Ed.), CV Kaaffah Learning Center. Parepare: CV. Kaaffah Learning Center.
- Evitasari, O., Qodariah, L., Gunawan, R., Ilmu, P., Sosial, P., Uhamka, S. P., ... Vol, J. A. (2021). Pemanfaatan Fungsi Museum Sebagai Sumber Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal ESTORIA*, 1(1), 43–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.30998/je.v1i1.462>.
- Fuad, Z. Al, & Zuraini. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 42–54.
- Hafid, H. A. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Jurnal Sulesana*, 6(2), 69–78. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/.v6i2.1403>.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan “Konsep, Teori dan Aplikasinya.”* (C. Wijaya & Amiruddin, Ed.) (Cetakan Pe). Medan: Penerbit LPPPI.
- Masdiana. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Olivia, F. (2011). *Teknik Ujian Efektif*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah*, 3(2), 333–352. <https://doi.org/https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>.
- Permana, R. (2020). *Pembelajaran Sejarah Lokal di Sekolah*. (Syahrudin & D. Tesniadi, Ed.). Tangerang: Media Edukasi Indonesia.
- Pribadi, B. (2017). *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Ramli, M. (2012). *Media Dan Teknologi Pembelajaran. Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Risianti, L. (2019). *Penerapan Media Video Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di Kelas VII MTs Paradigma Palembang. Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. Diambil dari [http://eprints.radenfatah.ac.id/3123/1/LITIA\\_RISTIANTI %2813210157%29.pdf](http://eprints.radenfatah.ac.id/3123/1/LITIA_RISTIANTI_%2813210157%29.pdf)

- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 3(1), 59–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/kreano.v3i1.2613>.
- Sardiman, & Lestariningsih, A. D. (2017). *Sejarah Indonesia SMA/MA/SMK/MAK Kelas XI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Sayono, J. (2013). Pembelajaran Sejarah di Sekolah: Dari Pragmatis ke Idealis. *Sejarah dan Budaya*, 7(1), 9–17. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/sb.v7i1.4733>.
- Sekretariat Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2012). *Direktori Museum Indonesia*. Jakarta. Diambil dari <http://repositori.kemdikbud.go.id/10914/>.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulasman. (2014). *Metodologi Penelitian Sejarah : Teori, Metode, Contoh Aplikasi*. Bandung: Pustaka Setia.
- Suraya, & Sholeh, M. (2014). E-Museum Ssebagai Media Memperkenalkan Cagar Budaya di Kalangan Masyarakat. *Jurnal Penelitian*, 11, 24–32.
- Susanto, H. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah; Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Yusuf, M., Ibrahim, N., & Kurniawati. (2018). Pemanfaatan Museum Sebagai Sumber Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah. *Visipena Journal*, 9(2), 215–235. <https://doi.org/10.46244/visipena.v9i2.455>.

# LAMPIRAN

## LAMPIRAN A

Lampiran A.1 Surat Ijin Penelitian Museum

Lampiran A.2 Surat Ijin Penelitian Sekolah

*Lampiran A.1 Surat Ijin Penelitian Museum*

**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. PGRI I No. 117 Sonosewu KM-3 Kotak Pos 1123 Yogyakarta Telp. (0274) 373198

Nomor : A.482/FKIP-UPY/P/IV/2022

7 April 2022

H a l : ***Ijin Penelitian***

Kepada Yth.

Kepala Museum Pusat TNI AD Dharma Wiratama

Di Tempat

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta, memohonkan ijin penelitian di Kantor/Dinas yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka melaksanakan tugas akhir penulisan skripsi bagi mahasiswa kami.

Nama : Muhamad Abdu  
 No Mahasiswa : 18144400005  
 Semester/Prodi : VIII/ Pendidikan Sejarah  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Alamat Domisili : Sonopakis Lor RT 05 Ngestiharjo Kasihan Bantul  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Video Museum Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri L-Gamping.  
 Waktu Penelitian : April-Mei 2022  
 Tempat Penelitian : Museum Pusat TNI AD Dharma Wiratama

Demikian surat ini dibuat, atas bantuan dan kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.

Dekan FKIP  
  
 Dr. Esti Setiawati, M. Pd.  
 NIP. 196509091995122001

*Lampiran A.2 Surat Ijin Penelitian Sekolah*



**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. PGRI I No. 117 Sonosewu KM-3 Kotak Pos 1123 Yogyakarta Telp. (0274) 373198

Nomor : A.563/FKIP-UPY/P/IV/2022

18 April 2022

Hal : **Ijin Penelitian**

Kepada Yth.  
 Kepala SMA Negeri 1 Gamping  
 Di Tempat

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta, memohonkan ijin penelitian di Kantor/Dinas yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka melaksanakan tugas akhir penulisan skripsi bagi mahasiswa kami.

Nama : Muhamad Abdu  
 No Mahasiswa : 18144400005  
 Semester/Prodi : VIII/ Pendidikan Sejarah  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Alamat Domisili : Sonopakis Lor RT 05 No. 137 Ngestiharjo, Kasihan, Bantul.  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Video Museum Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Gamping.  
 Waktu Penelitian : April-Mei 2022  
 Tempat Penelitian : SMA Negeri 1 Gamping

Demikian surat ini dibuat, atas bantuan dan kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.

  
 Dekan FKIP  
 Dr. Esti Setiawati, M. Pd.  
 NIP.196509091995122001

## LAMPIRAN B

Lampiran B.1 Lembar Validasi Angket Ahli Materi

Lampiran B.2 Lembar Validasi Angket Ahli Media

Lampiran B.3 Lembar Validasi Angket Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Lampiran B.4 Lembar Validasi Angket Pretest Minat Belajar Siswa

Lampiran B.5 Lembar Validasi Angket Posttest Minat Belajar Siswa

Lampiran B.6 Lembar Validasi Angket Respon Guru

Lampiran B.7 Lembar Validasi Angket Respon Siswa

## Lampiran B.1 Lembar Validasi Angket Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI ANGKET AHLI MATERI**

**A. PETUNJUK**

- Berilah tanda (√) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Anda  
Keterangan:  
5. Sangat Setuju  
4. Setuju  
3. Kurang Setuju  
2. Tidak Setuju  
1. Sangat Tidak Setuju
- Setelah memberi tanda (√) pada kolom skala penilaian, mohon memberikan komentar/saran secara umum
- Atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih

No	Aspek yang diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Formasi</b>						
1	Ada petunjuk yang jelas tentang cara mengisi angket					√
2	Penggunaan jenis huruf yang sesuai					√
3	Pengaturan ruang/tata letak				√	
4	Sistem penomoran					√
<b>Bahan</b>						
1	Kebenaran tata bahasa dan ejaan				√	
2	Kejelasan struktur kalimat					√
3	Kesederhanaan struktur kalimat					√
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				√	
<b>ISI</b>						
1	Pernyataan sesuai aspek					√
2	Pernyataan tidak menimbulkan penafsiran ganda					√

**B. KOMENTAR ATAU SARAN**

.....

.....

.....

**C. KESIMPULAN**

Lembar angket ini dinyatakan:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi
3. Belum dapat digunakan

\*)lingkari salah satu yang sesuai

Yogyakarta 14 April 2022

Validator

*Dr. M. Edhe Prasetyo, M.Pd.*

## Lampiran B.2 Lembar Validasi Angket Ahli Media

### LEMBAR VALIDASI ANGKET AHLI MEDIA

#### A. PETUNJUK

- Berilah tanda (√) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Anda  
Keterangan:  
5. Sangat Setuju  
4. Setuju  
3. Kurang Setuju  
2. Tidak Setuju  
1. Sangat Tidak Setuju
- Setelah memberi tanda (√) pada kolom skala penilaian, mohon memberikan komentar/saran secara umum
- Atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih

No	Aspek yang diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Formasi</b>						
1	Ada petunjuk yang jelas tentang cara mengisi angket					√
2	Penggunaan jenis huruf yang sesuai					√
3	Pengaturan ruang/tata letak				√	
4	Sistem penomoran				√	
<b>Bahan</b>						
1	Kebenaran tata bahasa dan ejaan					√
2	Kejelasan struktur kalimat				√	
3	Kesederhanaan struktur kalimat					√
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					√
<b>ISI</b>						
1	Pernyataan sesuai aspek					√
2	Pernyataan tidak menimbulkan penafsiran ganda					√

#### B. KOMENTAR ATAU SARAN

.....  
 .....  
 .....

#### C. KESIMPULAN

Lembar angket ini dinyatakan:

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi
- Belum dapat digunakan

\*Jingkari salah satu yang sesuai

Yogyakarta 14 April 2022

Validator

*Dr. M. Cahya Prasetya, M.Pd.*

*Lampiran B.3 Lembar Validasi Angket Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran*

**LEMBAR VALIDASI ANGKET UNTUK OBSERVASI  
KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**A. PETUNJUK**

- Berilah tanda (√) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Anda  
Keterangan:
  - Sangat Setuju
  - Setuju
  - Kurang Setuju
  - Tidak Setuju
  - Sangat Tidak Setuju
- Setelah memberi tanda (√) pada kolom skala penilaian, mohon memberikan komentar/saran secara umum
- Atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih

No	Aspek yang diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Formasi</b>						
1	Ada petunjuk yang jelas tentang cara mengisi angket					√
2	Penggunaan jenis huruf yang sesuai					√
3	Pengaturan ruang/tata letak				√	
4	Sistem penomoran					√
<b>Bahan</b>						
1	Kebenaran tata bahasa dan ejaan					√
2	Kejelasan struktur kalimat				√	
3	Kesederhanaan struktur kalimat					√
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					√
<b>ISI</b>						
1	Pernyataan sesuai aspek					√
2	Pernyataan tidak menimbulkan penafsiran ganda				√	

**B. KOMENTAR ATAU SARAN**

.....

.....

.....

**C. KESIMPULAN**

Lembar angket ini dinyatakan:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi
3. Belum dapat digunakan

\*)lingkari salah satu yang sesuai

Yogyakarta 14 April 2022

Validator

*Dr. M. Cahya Prasetya, M.Pd.*

*Lampiran B.4 Lembar Validasi Angket Pretest Minat Belajar Siswa*

**LEMBAR VALIDASI ANGKET PRETEST**  
**MINAT BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN VIDEO MUSEUM**

**A. PETUNJUK**

- Berilah tanda (√) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Anda  
Keterangan:  
5. Sangat Setuju  
4. Setuju  
3. Kurang Setuju  
2. Tidak Setuju  
1. Sangat Tidak Setuju
- Setelah memberi tanda (√) pada kolom skala penilaian, mohon memberikan komentar/saran secara umum
- Atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih

No	Aspek yang diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Formasi</b>						
1	Ada petunjuk yang jelas tentang cara mengisi angket					√
2	Penggunaan jenis huruf yang sesuai					√
3	Pengaturan ruang/tata letak					√
4	Sistem penomoran				√	
<b>Bahan</b>						
1	Kebenaran tata bahasa dan ejaan					√
2	Kejelasan struktur kalimat					√
3	Kesederhanaan struktur kalimat				√	
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					√
<b>ISI</b>						
1	Pernyataan sesuai aspek					√
2	Pernyataan tidak menimbulkan penafsiran ganda					√

**B. KOMENTAR ATAU SARAN**

.....

.....

.....

**C. KESIMPULAN**

Lembar angket ini dinyatakan:

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi
- Belum dapat digunakan

\*)lingkari salah satu yang sesuai

Yogyakarta 14 April 2022

Validator

*Dr. M. R. H. B. S. A. R. P. S.*

*Lampiran B.5 Lembar Validasi Angket Posttest Minat Belajar Siswa*

**LEMBAR VALIDASI ANGKET *POSTTEST***  
**MINAT BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN VIDEO MUSEUM**

**A. PETUNJUK**

- Berilah tanda (√) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Anda  
 Keterangan:  
 5. Sangat Setuju  
 4. Setuju  
 3. Kurang Setuju  
 2. Tidak Setuju  
 1. Sangat Tidak Setuju
- Setelah memberi tanda (√) pada kolom skala penilaian, mohon memberikan komentar/saran secara umum
- Atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih

No	Aspek yang diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Formasi</b>						
1	Ada petunjuk yang jelas tentang cara mengisi angket					✓
2	Penggunaan jenis huruf yang sesuai				✓	
3	Pengaturan ruang/tata letak					✓
4	Sistem penomoran				✓	
<b>Bahan</b>						
1	Kebenaran tata bahasa dan ejaan					✓
2	Kejelasan struktur kalimat					✓
3	Kesederhanaan struktur kalimat					✓
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
<b>ISI</b>						
1	Pernyataan sesuai aspek					✓
2	Pernyataan tidak menimbulkan penafsiran ganda					✓

**B. KOMENTAR ATAU SARAN**

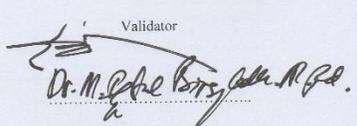
.....  
 .....  
 .....

**C. KESIMPULAN**

Lembar angket ini dinyatakan:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi
3. Belum dapat digunakan

\*)lingkari salah satu yang sesuai

Yogyakarta 14 April 2022  
 Validator  
  
 Dr. M. R. H. Prasetyo, M.Pd.

### Lampiran B.6 Lembar Validasi Angket Respon Guru

**LEMBAR VALIDASI ANGKET RESPON GURU**

**A. PETUNJUK**

- Berilah tanda (√) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Anda  
Keterangan:  
5. Sangat Setuju  
4. Setuju  
3. Kurang Setuju  
2. Tidak Setuju  
1. Sangat Tidak Setuju
- Setelah memberi tanda (√) pada kolom skala penilaian, mohon memberikan komentar/saran secara umum
- Atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih

No	Aspek yang diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Formasi</b>						
1	Ada petunjuk yang jelas tentang cara mengisi angket				√	
2	Penggunaan jenis huruf yang sesuai					√
3	Pengaturan ruang/tata letak					√
4	Sistem penomoran					√
<b>Bahan</b>						
1	Kebenaran tata bahasa dan ejaan				√	
2	Kejelasan struktur kalimat					√
3	Kesederhanaan struktur kalimat					√
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				√	
<b>ISI</b>						
1	Pernyataan sesuai aspek					√
2	Pernyataan tidak menimbulkan penafsiran ganda					√

**B. KOMENTAR ATAU SARAN**

.....

.....

.....

**C. KESIMPULAN**

Lembar angket ini dinyatakan:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi
3. Belum dapat digunakan

\*)lingkari salah satu yang sesuai

Yogyakarta 14 April 2022

Validator

*Dr. M. Cahya Prayoga, M.Pd.*

### Lampiran B.7 Lembar Validasi Angket Respon Siswa

**LEMBAR VALIDASI ANGKET RESPON SISWA**

**A. PETUNJUK**

- Berilah tanda (√) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Anda  
Keterangan:  
5. Sangat Setuju  
4. Setuju  
3. Kurang Setuju  
2. Tidak Setuju  
1. Sangat Tidak Setuju
- Setelah memberi tanda (√) pada kolom skala penilaian, mohon memberikan komentar/saran secara umum
- Atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih

No	Aspek yang diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Formasi</b>						
1	Ada petunjuk yang jelas tentang cara mengisi angket				√	
2	Penggunaan jenis huruf yang sesuai					√
3	Pengaturan ruang/tata letak					√
4	Sistem penomoran				√	
<b>Bahan</b>						
1	Kebenaran tata bahasa dan ejaan					√
2	Kejelasan struktur kalimat					√
3	Kesederhanaan struktur kalimat				√	
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					√
<b>ISI</b>						
1	Pernyataan sesuai aspek					√
2	Pernyataan tidak menimbulkan penafsiran ganda					√

**B. KOMENTAR ATAU SARAN**

.....

.....

.....

**C. KESIMPULAN**

Lembar angket ini dinyatakan:

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi
- Belum dapat digunakan

\*lingkari salah satu yang sesuai

Yogyakarta 14 April 2022

Validator

*Dr. M. P. H. ...*

## LAMPIRAN C

*Lampiran C.1 Lembar Penilaian Ahli Materi*

*Lampiran C.2 Lembar Penilaian Ahli Media*

*Lampiran C.3 Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran*

*Lampiran C.4 Lembar Angket Respon Guru*

*Lampiran C.5 Lembar Angket Respon Siswa*

*Lampiran C.6 Lembar Pretest Angket Minat Belajar Siswa*

*Lampiran C.7 Lembar Posttest Angket Minat Belajar Siswa*

*Lampiran C.1 Lembar Penilaian Ahli Materi*

LEMBAR PENILAIAN PERANGKAT MEDIA PEMBELAJARAN  
BERUPA VIDEO MUSEUM UNTUK AHLI MATERI

A. PETUNJUK

1. Berilah tanda (√) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Anda  
Keterangan:  
5. Sangat Setuju  
4. Setuju  
3. Kurang Setuju  
2. Tidak Setuju  
1. Sangat Tidak Setuju
2. Setelah memberi tanda (√) pada kolom skala penilaian, mohon memberikan komentar/saran secara umum
3. Atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih

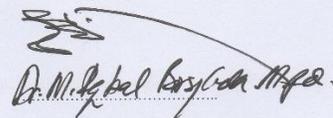
No	Aspek yang diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Kelayakan isi/materi</b>						
1	Indikator pembelajaran sesuai dengan KI&KD					✓
2	Materi yang disajikan mencakup semua KI&KD				✓	
3	Materi sesuai KI&KD					✓
<b>Bahan</b>						
4	Menggunakan bahasa yang efektif dan baku				✓	
5	Antar sub bab terkait				✓	
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
7	Materi video museum sesuai dengan tingkatan pemahaman siswa				✓	
8	Video museum menyajikan materi yang membangun siswa menuju tujuan pembelajaran				✓	
9	Materi video museum didukung dari berbagai sumber				✓	
10	Penyajian materi video museum mencakup semua sub bab				✓	

B. KOMENTAR ATAU SARAN

.....  
.....  
.....

Yogyakarta 18 April 2022

Ahli Materi

  
Dr. M. Sybel Rosyidi M.Pd.

*Lampiran C.2 Lembar Penilaian Ahli Media*

**LEMBAR PENILAIAN PERANGKAT MEDIA PEMBELAJARAN**  
**BERUPA VIDEO MUSEUM UNTUK AHLI MEDIA**

**A. PETUNJUK**

- Berilah tanda (√) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Anda  
Keterangan:  
5. Sangat Setuju  
4. Setuju  
3. Kurang Setuju  
2. Tidak Setuju  
1. Sangat Tidak Setuju
- Setelah memberi tanda (√) pada kolom skala penilaian, mohon memberikan komentar/saran secara umum
- Atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih

No	Aspek yang diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Konstruksi</b>						
1	Penggunaan bahasa yang baik dan benar					√
2	Suara audio cukup jelas dan keras					√
3	Menambah motivasi siswa dalam belajar					√
4	Terdapat gambar atau video yang jelas					√
5	Terdapat gambar maupun video					√
<b>Teknis</b>						
6	Video museum sesuai dengan materi yang diajarkan					√
7	Tampilan video museum menarik dan tidak membosankan				√	
8	Transisi gambar atau video menarik				√	
9	Pengisi suara dalam video museum terdengar jelas					√

**B. KOMENTAR ATAU SARAN**

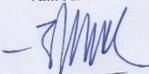
.....

.....

.....

Yogyakarta 21 April 2022

Ahli Media



Muhammad Fairuzabadi, M. Kom

*Lampiran C.3 Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran*

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN  
MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO MUSEUM  
MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA KELAS XI

Nama Observer : Erdawati  
Hari, Tanggal : Senin, 17 Mei 2022  
Kelas :  
Materi Pokok : Lahirnya TUI

A. Petunjuk

1. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum Anda memilih jawaban
2. Berilah tanda (✓) pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan jawaban anda
3. Atas kesediaan Anda untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih

B. Penilaian

No	Pertanyaan	Keterlaksanaan		Keterangan
		YA	TIDAK	
<b>Pendahuluan</b>				
1	Guru memberikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari	✓		
2	Guru menyampaikan apersepsi kepada siswa	✓		
3	Guru memberikan motivasi kepada siswa	✓		
<b>ISI</b>				
4	Siswa menyimak video yang ditampilkan	✓		
5	Siswa melakukan Tanya jawab terhadap materi yang disampaikan	✓		
6	Siswa diminta mengerjakan soal yang diberikan terkait materi yang ada dalam video	✓		
7	Guru dan siswa mengkonfirmasi jawaban yang benar mengenai kegiatan yang dilakukan siswa	✓		
<b>Penutup</b>				
8	Guru melakukan refleksi terkait materi yang sudah dipelajari		✓	Siswa sudah menuliskan materi
9	Guru melakukan penilaian terkait materi yang sudah dipelajari	✓		
10	Guru menginformasikan materi yang dipelajari pada pertemuan berikutnya	✓		

Yogyakarta, 17 Mei 2022

Observer  
Erdawati

*Lampiran C.4 Lembar Angket Respon Guru*

LEMBAR ANGKET RESPON GURU

Nama : *NUR HARYANTI, S.Pd.*  
 Hari, Tanggal : *SEBASA, 17 Mei 2022*  
 Kelas : *-*  
 Materi Pokok : *LAHIRNYA TNI*

**PETUNJUK**

- Berilah tanda (√) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Anda  
 Keterangan:  
 5. Sangat Setuju  
 4. Setuju  
 3. Kurang Setuju  
 2. Tidak Setuju  
 1. Sangat Tidak Setuju
- Setelah memberi tanda (√) pada kolom skala penilaian, mohon memberikan komentar/saran secara umum
- Atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih

No	Aspek yang diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Kemudahan</b>						
1	Bahasa mudah dipahami					√
2	Audio menggunakan bahasa yang baku			√		
3	Isi video sesuai dengan materi yang dipelajari					√
4	Materi berbeda dengan KI&KD	√				
5	Gambar yang ada dalam video sesuai dengan materi					√
6	Video yang ditampilkan jelas dan menarik				√	
7	Pengisi suara terlalu cepat dalam menyampaikan materi	√				
8	Suara dalam video dapat saya dengar dengan baik					√
<b>Kepraktisan</b>						
9	Video mempermudah siswa dalam memahami materi					√
10	Video membantu siswa tertarik dalam pembelajaran					√

*Lampiran C.5 Lembar Angket Respon Siswa*

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA**

Nama : Nabila Pratwi  
 Hari, Tanggal : Selasa, 17 Mei 2022  
 Kelas : II. MIPA 2

**PETUNJUK**

- Berilah tanda (√) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Anda  
 Keterangan:  
 5. Sangat Setuju  
 4. Setuju  
 3. Kurang Setuju  
 2. Tidak Setuju  
 1. Sangat Tidak Setuju
- Setelah memberi tanda (√) pada kolom skala penilaian, mohon memberikan komentar/saran secara umum
- Atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih

No	Aspek yang diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Kemudahan</b>						
1	Video menggunakan bahasa mudah dipahami					√
2	Video membuat saya lebih mudah dalam mempelajari materi				√	
3	Isi video sesuai dengan materi yang diajarkan guru					√
4	Materi dalam video sulit dipahami	√				
5	Gambar yang ada dalam video sesuai dengan materi				√	
6	Video yang ditampilkan jelas dan menarik				√	
7	Suara dalam video dapat terdengar dengan baik				√	
8	Pengisi suara terlalu cepat dalam menyampaikan materi				√	
<b>Kemanfaatan</b>						
9	Video ini membuat saya lebih mudah dalam memahami materi					√
10	Dengan video ini saya lebih mudah belajar					√

*Lampiran C.6 Lembar Pretest Angket Minat Belajar Siswa*

**LEMBAR ANGIKET PRETEST**

**MINAT BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN VIDEO MUSEUM**

Nama: Syabillo Izziddin Qadri  
 Kelas: XI IPA 2

**PETUNJUK**

- Berilah tanda (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Anda  
 Keterangan:  
 5. Sangat Setuju  
 4. Setuju  
 3. Kurang Setuju  
 2. Tidak Setuju  
 1. Sangat Tidak Setuju
- Setelah memberi tanda (✓) pada kolom skala penilaian, mohon memberikan komentar/saran secara umum
- Atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih

No	Aspek yang diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa tertarik apabila guru menjelaskan materi pembelajaran		✓			
2	Saya menjadi bosan mendengar penjelasan guru di kelas			✓		
3	Saya merasa tertarik apabila guru menggunakan LKS/buku paket dalam pembelajaran sejarah		✓			
4	Saya memperhatikan guru sampai selesai saat menyampikan materi pembelajaran		✓			
5	Saya menyimak penjelasan guru dengan baik saat proses belajar sejarah		✓			
6	Saya merasa senang belajar sejarah dengan menggunakan LKS/buku paket		✓			
7	Saya merasa belajar sejarah menggunakan LKS/buku paket kurang efektif			✓		
8	Saya menjadi lebih aktif belajar sejarah dengan menggunakan LKS/buku paket		✓			
9	Saya merasa belajar menggunakan LKS/buku paket membuat saya tidak perlu mendengarkan penjelasan guru			✓		
10	Saya merasa belajar menggunakan LKS/buku paket membuat saya lebih cepat memahami materi pelajaran		✓			

*Lampiran C.7 Lembar Posttest Angket Minat Belajar Siswa*

**LEMBAR ANGKET POSTTEST**  
**MINAT BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN VIDEO MUSEUM**

Nama: *Maulia Rahma T*  
 Kelas: *XI IPS 2*

**PETUNJUK**

- Berilah tanda (√) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Anda  
 Keterangan:  
 5. Sangat Setuju  
 4. Setuju  
 3. Kurang Setuju  
 2. Tidak Setuju  
 1. Sangat Tidak Setuju
- Setelah memberi tanda (√) pada kolom skala penilaian, mohon memberikan komentar/saran secara umum
- Atas kesediaan anda untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih

No	Aspek yang diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa tertarik apabila pembelajaran sejarah disajikan dengan video				✓	
2	Belajar sejarah dengan menggunakan video membuat Saya menjadi bosan			✓		
3	Saya merasa tertarik apabila guru menggunakan video dalam pembelajaran sejarah				✓	
4	Saya memperhatikan video sampai selesai saat belajar sejarah					✓
5	Saya menyimak video dengan baik saat proses belajar sejarah				✓	
6	Saya merasa senang belajar sejarah dengan menggunakan video				✓	
7	Saya merasa belajar sejarah menggunakan video kurang efektif			✓		
8	Saya menjadi lebih aktif belajar sejarah dengan menggunakan video			✓		
9	Saya merasa belajar menggunakan video membuat saya tidak perlu membaca atau mendengarkan guru		✓			
10	Saya merasa belajar menggunakan video membuat saya lebih cepat memahami materi pelajaran				✓	

## LAMPIRAN D

*Lampiran D.1 Hasil Analisis Lembar Penilaian Video Museum untuk Ahli Materi*

*Lampiran D.2 Hasil Analisis Lembar Penilaian Video Museum untuk Ahli Media*

*Lampiran D.3 Hasil Analisis Angket Respon Siswa*

*Lampiran D.4 Hasil Analisis Angket Respon Guru*

*Lampiran D.5 Hasil Penilaian Lembar Pretest Angket Minat Belajar Siswa*

*Lampiran D.6 Hasil Penilaian Lembar Posttest Angket Minat Belajar Siswa*

*Lampiran D.1 Hasil Analisis Lembar Penilaian Video Museum untuk Ahli Materi*

Aspek Penilaian	No. Butir	Penilaian Validator	Jumlah Tiap Aspek	Rata-rata Tiap Aspek	Kriteria
Kelayakan isi/materi	1	5	14	4,7	Sangat Baik
	2	4			
	3	5			
Kelayakan bahasa	4	4	13	4,3	Sangat Baik
	5	4			
	6	5			
Kelayakan Penyajian	7	4	16	4	Baik
	8	4			
	9	4			
	10	4			
Rata-rata				4,3	Sangat Baik

*Lampiran D.2 Hasil Analisis Lembar Penilaian Video Museum untuk Ahli Media*

Aspek Penilaian	No. Butir	Penilaian Validator	Jumlah tiap aspek	Rata-rata tiap aspek	Kriteria
Konstruksi	1	5	25	5	Sangat Baik
	2	5			
	3	5			
	4	5			
	5	5			
Kelayakan Penyajian	6	5	23	4,6	Sangat Baik
	7	4			
	8	4			
	9	5			
	10	5			
Rata-rata				4,8	Sangat Baik

*Lampiran D.3 Hasil Analisis Angket Respon Siswa*

NO	NAMA	NO SOAL (RESPON SISWA)										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	ADWA HANNANI MALWA SABRINA	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	37
2	AILSA DWI SURYANI	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	38
3	AJENG KANAYA KINGKINARTI	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	44
4	ALDIVA SYAHARA RAMADHANI	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	36
5	ALIYA ARFA HIDANA	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	37
6	ALLIKA SAKURA FIRDAUSY	4	4	4	4	4	2	5	5	4	4	40
7	ANA OKTAVIANI	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	41
8	ASYA KHORIN ANGGELINA	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	38
9	AZRA NINDYA PARAMITHA	4	5	4	3	4	4	4	3	4	4	39
10	BAYU WIDIATMOKO	3	3	3	3	5	5	5	4	4	4	39
11	BIRLIAN ADITYA MAHENDRA	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	46
12	DANANG SETYO NUGROHO	4	4	3	3	4	4	5	4	5	4	40
13	DWI RISMA TIARA SARI	4	4	4	3	5	4	3	3	4	4	38
14	ENDAH NUR AZIZAH	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	38
15	FITRI LISTYANA RAMADANI	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	36
16	INDAH AYU RAHMADANI	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	44
17	KULTSUM KHOFIFAH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
18	KURNIA PRATNYA PARAMITA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
19	LATIFA AZ ZAHRO	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	41
20	MEUTIA RAHMA TIARA	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	38
21	MICHELIA IZZA	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	37
22	NUR WAHID SENDI SAPUTRA	4	3	4	3	5	4	4	4	4	4	39
23	QUR'AINI	4	4	4	3	4	4	4	3	5	5	40

24	RAFAEL FROMA ABHINAYA	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	38
25	RENDY ADI SAPUTRO	5	4	4	5	2	4	4	2	4	4	38
26	RYANANDA ADHI PRATAMA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
27	SIAM NIDA ALIFI RIZQIANA	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	38
28	ALBAIHAQI HANUN MUBAROK	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	40
29	ALFIYANTO RAHMAD SYAH PUTRA	4	4	4	4	5	5	5	2	4	5	42
30	AMANDA DEVI RAHMAWATI	4	3	3	2	3	4	4	2	3	3	31
31	ANDRE BOYKE SETIAWAN	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	44
32	CINDY CITRA ADELIA AGUSTIN	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	38
33	DWI LESTARI	5	5	4	3	4	4	5	3	3	4	40
34	FEBRIANA AMELIA PUTRI	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	38
35	FIRDA NUR AZIZAH	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49
36	HANIFA HASYWA ERKA AMELIA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
37	ILONA MELVA SEPTIANA	3	2	3	3	4	4	4	2	4	3	32
38	INTAN DIAH UTAMI	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39
39	JASMINE ZAHRA QONITA	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39
40	KEISHA AUNNUR RACHMA	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39
41	LUTFIA AZZAHRA PRIBANDARI	5	5	4	5	5	5	5	2	5	4	45
42	MUQTADA RADICK PRADIPTA	4	4	4	3	4	4	4	2	5	4	38
43	NAAJWA KHAYLA DYVENI	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39
44	NABILA PRATIWI PUTRI	5	4	5	5	4	4	4	2	5	5	43
45	NAJWA NADIYATUS SHOLEHAH	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	38
46	NAUFAL KHAFIDZA HERNADRIANYAH	5	5	5	5	5	4	4	3	5	5	46
47	NAUFAL RAIHAN ABDUL HALIM	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	38

48	NAUFAL ZIDAN ALFAREZA	4	4	5	4	5	4	4	3	4	4	41
49	RADIN KURNIAWAN	5	4	5	5	4	4	4	2	5	5	43
50	REINA DWI MAWANTI RULLYNDAS	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39
51	RULITA PUTRI RAMADHANI	5	4	4	3	4	4	4	4	4	5	41
52	SACHIKO IZDIHAR AYANA	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	38
53	SALMA NOOR SAFIAH RANI	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	38
54	SERA SANGGUANA SAPUTRI	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	38
55	SYIFA ANISA FADHILAH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	41
56	TIRAM SWASTIASTU SAKHIRA	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	38
57	ALFA RIZKY HAPSORI	5	4	4	4	5	1	1	5	4	4	37
Total		242	231	228	209	237	226	232	188	236	233	2262
Rata-rata		4,24561	4,05263	4	3,66667	4,15789	3,96491	4,07018	3,29825	4,14035	4,08772	
Total		31,45614035								8,228070175		
Rata-rata Total		3,932017544								4,114035088		
Rata-rata Akhir		4,023026316										

*Lampiran D.4 Hasil Analisis Angket Respon Guru*

Aspek Penilaian	Butir Pernyataan	Penilaian Guru	Rata-rata Aspek	Rata-rata Total
Kemudahan	1	5	4,625	4,8125 Baik
	2	3		
	3	5		
	4	5		
	5	5		
	6	4		
	7	5		
	8	5		
Kepraktisan	9	5	5	
	10	5		

*Lampiran D.5 Hasil Penilaian Lembar Pretest Angket Minat Belajar Siswa*

NO	NAMA	NO SOAL (PRETEST)										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	ADWA HANNANI MALWA SABRINA	4	2	3	3	3	4	3	4	3	4	33
2	AILSA DWI SURYANI	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	33
3	AJENG KANAYA KINGKINARTI	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	45
4	ALDIVA SYAHARA RAMADHANI	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	36
5	ALIYA ARFA HIDANA	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39
6	ALLIKA SAKURA FIRDAUSY	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	44
7	ANA OKTAVIANI	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39
8	ASYA KHORIN ANGGELINA	3	2	3	3	3	4	3	3	2	4	30
9	AZRA NINDYA PARAMITHA	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	36
10	BAYU WIDIATMOKO	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	31
11	BIRLIAN ADITYA MAHENDRA	5	5	4	4	4	4	4	3	5	4	42
12	DANANG SETYO NUGROHO	3	3	3	3	2	2	4	2	2	3	27
13	DWI RISMA TIARA SARI	4	3	4	4	3	4	5	4	4	5	40
14	ENDAH NUR AZIZAH	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	36
15	FITRI LISTIYANA RAMADANI	3	3	4	4	4	4	3	3	5	3	36
16	INDAH AYU RAHMADANI	4	3	2	4	4	4	3	3	3	4	34
17	KURNIA PRATNYA PARAMITA	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	32
18	LATIFA AZ ZAHRO	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	37
19	MEUTIA RAHMA TIARA	3	2	2	3	2	2	3	2	4	3	26
20	MICHELIA IZZA	4	3	4	4	4	4	2	3	3	4	35
21	NUR WAHID SENDI SAPUTRA	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	40
22	QUR'AINI	4	3	4	4	4	4	4	3	5	4	39
23	RAFAEL FROMA ABHINAYA	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	36
24	RENDY ADI SAPUTRO	3	2	3	5	4	3	3	3	4	3	33
25	RYANANDA ADHI PRATAMA	4	3	4	4	4	4	1	3	5	5	37
26	SIAM NIDA ALIFI RIZQIANA	4	2	4	4	4	4	2	4	3	3	34
27	ALBAIHAQI HANUN MUBAROK	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	36
28	ALFIYANTO RAHMAD SYAH PUTRA	4	2	4	3	4	2	2	3	4	3	31
29	AMANDA DEVI RAHMAWATI	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	36
30	ANDRE BOYKE SETIAWAN	3	3	2	4	3	2	2	2	4	2	27
31	CINDY CITRA ADELIA AGUSTIN	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	32

32	DWI LESTARI	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	36
33	FEBRIANA AMELIA PUTRI	4	3	4	4	4	3	1	3	3	3	32
34	FIRDA NUR AZIZAH	4	3	4	4	4	5	3	5	4	5	41
35	HANIFA HASYWA ERKA AMELIA	4	2	4	3	3	4	3	3	4	4	34
36	ILONA MELVA SEPTIANA	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	36
37	INTAN DIAH UTAMI	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	34
38	JASMINE ZAHRA QONITA	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	37
39	KEISHA AUNNUR RACHMA	4	2	4	3	3	4	4	3	4	4	35
40	LUTFIA AZZAHRA PRIBANDARI	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	45
41	MUQTADA RADICK PRADIPTA	5	2	4	3	4	5	3	3	3	4	36
42	NAAJWA KHAYLA DYVENI	4	3	3	4	4	3	2	4	3	4	34
43	NABILA PRATIWI PUTRI	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	49
44	NAJWA NADIYATUS SHOLEHAH	4	3	3	3	4	4	3	4	2	4	34
45	NAUFAL KHAFIDZA HERNADRIANZYAH	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	44
46	NAUFAL RAIHAN ABDUL HALIM	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	25
47	NAUFAL ZIDAN ALFAREZA	4	3	4	4	5	4	3	4	5	4	40
48	RADIN KURNIAWAN	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	37
49	REINA DWI MAWANTI RULLYNDAS	4	3	4	3	4	4	5	4	4	5	40
50	RULITA PUTRI RAMADHANI	4	4	5	3	4	4	4	4	3	5	40
51	SACHIKO IZDIHAR AYANA	4	3	5	4	4	4	5	4	4	5	42
52	SALMA NOOR SAFIAH RANI	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	33
53	SERA SANGGUANA SAPUTRI	4	4	3	4	4	3	2	3	3	3	33
54	SYABILLA IMELDA PUTRI	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	23
55	SYIFA ANISA FADHILAH	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	35
56	TIRAM SWASTIASTU SAKHIRA	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	33
57	ALFA RIZKY HAPSORI	5	4	4	4	4	4	4	3	5	4	41

*Lampiran D.6 Hasil Penilaian Lembar Posttest Angket Minat Belajar Siswa*

NO	NAMA	NO SOAL (POSTTEST)										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	ADWA HANNANI MALWA SABRINA	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	34
2	AILSA DWI SURYANI	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	37
3	AJENG KANAYA KINGKINARTI	5	4	5	4	4	4	4	4	3	4	41
4	ALDIVA SYAHARA RAMADHANI	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	35
5	ALIYA ARFA HIDANA	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	34
6	ALLIKA SAKURA FIRDAUSY	5	5	4	4	4	4	4	3	5	4	42
7	ANA OKTAVIANI	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	41
8	ASYA KHORIN ANGELINA	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	38
9	AZRA NINDYA PARAMITHA	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	38
10	BAYU WIDIATMOKO	4	3	4	3	3	5	5	3	3	4	37
11	BIRLIAN ADITYA MAHENDRA	3	3	4	5	5	4	4	3	5	4	40
12	DANANG SETYO NUGROHO	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	38
13	DWI RISMA TIARA SARI	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	36
14	ENDAH NUR AZIZAH	4	4	4	3	4	5	5	4	3	4	40
15	FITRI LISTIYANA RAMADANI	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	35
16	INDAH AYU RAHMADANI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
17	KURNIA PRATNYA PARAMITA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
18	LATIFA AZ ZAHRO	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
19	MEUTIA RAHMA TIARA	4	3	4	5	4	4	3	3	4	4	38
20	MICHELIA IZZA	4	3	4	4	3	4	3	5	2	4	36
21	NUR WAHID SENDI SAPUTRA	4	4	4	4	4	4	3	4	5	3	39
22	QUR'AINI	5	3	5	4	4	4	3	4	3	3	38
23	RAFAEL FROMA ABHINAYA	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	37
24	RENDY ADI SAPUTRO	5	3	5	5	5	5	5	5	3	4	45
25	RYANANDA ADHI PRATAMA	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	48
26	SIAM NIDA ALIFI RIZQIANA	4	2	4	4	4	4	3	4	3	4	36
27	ALBAIHAQI HANUN MUBAROK	4	3	4	4	4	5	4	4	3	4	39
28	ALFIYANTO RAHMAD SYAH PUTRA	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	38
29	AMANDA DEVI RAHMAWATI	4	2	4	3	3	4	2	3	3	4	32
30	ANDRE BOYKE SETIAWAN	4	4	5	4	4	3	4	3	2	5	38
31	CINDY CITRA ADELIA AGUSTIN	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	37

32	DWI LESTARI	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	47
33	FEBRIANA AMELIA PUTRI	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	37
34	FIRDA NUR AZIZAH	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	48
35	HANIFA HASYWA ERKA AMELIA	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	36
36	ILONA MELVA SEPTIANA	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	38
37	INTAN DIAH UTAMI	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	36
38	JASMINE ZAHRA QONITA	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	48
39	KEISHA AUNNUR RACHMA	4	3	4	3	3	4	5	3	4	4	37
40	LUTFIA AZZAHRA PRIBANDARI	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	42
41	MUQTADA RADICK PRADIPTA	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39
42	NAAJWA KHAYLA DYVENI	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	38
43	NABILA PRATIWI PUTRI	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	46
44	NAJWA NADIYATUS SHOLEHAH	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	37
45	NAUFAL KHAFIDZA HERNADRIANZYAH	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	46
46	NAUFAL RAIHAN ABDUL HALIM	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	34
47	NAUFAL ZIDAN ALFAREZA	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	37
48	RADIN KURNIAWAN	5	4	4	4	4	4	3	4	3	4	39
49	REINA DWI MAWANTI RULLYNDAS	4	2	4	3	3	4	4	4	5	3	36
50	RULITA PUTRI RAMADHANI	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	38
51	SACHIKO IZDIHAR AYANA	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	42
52	SALMA NOOR SAFIAH RANI	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	37
53	SERA SANGGUANA SAPUTRI	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	37
54	SYABILA IMELDA PUTRI	1	4	4	4	4	4	5	4	1	5	36
55	SYIFA ANISA FADHILAH	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39
56	TIRAM SWASTIASTU SAKHIRA	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	38
57	ALFA RIZKY HAPSORI	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	42

## LAMPIRAN E

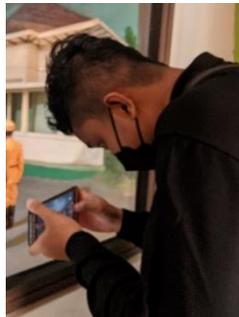
*Lampiran E.1 Dokumentasi Pengambilan Gambar*

*Lampiran E.2 Dokumentasi Editing Video*

*Lampiran E.3 Dokumentasi Penelitian di Sekolah*

*Lampiran E.4 Script Video*

*Lampiran E.1 Dokumentasi Pengambilan Gambar Di Museum*



*Lampiran E.2 Dokumentasi Editing Video*



*Lampiran E.3 Dokumentasi Penelitian di Sekolah*



*Lampiran E.4 Script Video*

**SCRIPT LAHIRNYA TENTARA NASIONAL INDONESIA**

Setelah Proklamasi Kemerdekaan pada tanggal 17 Agustus 1945, para pendiri bangsa sudah dihadapkan tuntutan agar segera membentuk pemerintahan di atas negara yang berdaulat. Indonesia memerlukan tentara sebagai benteng pertahanan. Tentara Nasional Indonesia atau yang dikenal dengan sebutan TNI, lahir dan terbentuk dari maklumat pembentukan Tentara Keamanan Rakyat. Lantas bagaimana sejarah lahirnya Tentara Nasional Indonesia? Mari kita simak penjelasannya.

a. Badan Keamanan Rakyat

Pada sidang PPKI tanggal 22 Agustus 1945, diputuskan untuk membentuk BKR (Badan Keamanan Rakyat). Tujuan dibentuknya BKR adalah untuk memelihara keselamatan masyarakat dan keamanan di berbagai wilayah.

Pembentukan BKR ini menyebabkan pro dan kontra di kalangan pemuda. Para pemuda tidak puas terhadap kebijakan pemerintah dalam pembentukan BKR, kemudian membentuk badan-badan perjuangan yang dikenal dengan laskar. Dengan munculnya badan perjuangan tersebut, maka dapat dikatakan bahwa di seluruh tanah air siap untuk membersihkan kekuatan Jepang dari Indonesia.

b. Tentara Keamanan Rakyat

Sampai akhir September 1945, Indonesia belum memiliki kesatuan dan organisasi ketentaraan yang resmi dan profesional. Para pemimpin negara menyadari bahwa sulit mempertahankan negara tanpa adanya tentara. Maka, pada tanggal 5 Oktober 1945, dikeluarkan Maklumat Pemerintah tentang pembentukan TKR (Tentara Keamanan Rakyat). Urip Sumoharjo diangkat sebagai Kepala Staf TKR. Urip Sumoharjo memilih Markas Besar TKR di Yogyakarta.

Persoalan mengenai pimpinan TKR masih belum selesai karena disebabkan oleh tidak munculnya Supriyadi pasca berakhirnya pemberontakan PETA di Blitar pada Februari 1945. Maka, pada tanggal 12 November 1945 diadakan pemilihan pimpinan tertinggi TKR yang baru dan disepakati untuk mengangkat Kolonel

Sudirman, Panglima Divisi V Banyumas sebagai Panglima Besar TKR dan Urip Sumoharjo sebagai Kepala Staf TKR. Akan tetapi pengangkatan dan pelantikan Kolonel Sudirman baru dilaksanakan pada tanggal 18 Desember 1945, setelah pertempuran Ambarawa selesai.

c. Dari TKR, TRI, ke TNI

Pada tanggal 1 Januari 1946, pemerintah mengeluarkan Penetapan Pemerintah No.2/SD 1946 yang berisi mengenai perubahan nama Tentara Keamanan Rakyat menjadi Tentara Keselamatan Rakyat. Belum genap satu bulan, Tentara Keselamatan Rakyat diganti dengan Tentara Republik Indonesia atau TRI.

Pada tanggal 5 Mei 1947, presiden mengeluarkan dekrit yang berisi tentang pembentukan Panitia Pembentukan Organisasi Tentara Nasional yang dipimpin secara langsung oleh Presiden Soekarno.

Setelah panitia tersebut bekerja, dikeluarkanlah Penetapan Presiden tentang pembentukan organisasi TNI (Tentara Nasional Indonesia). Terhitung mulai tanggal 3 Juni 1947, secara resmi telah diakui berdirinya TNI sebagai penyempurnaan dari TRI. Segenap anggota angkatan perang yang tergabung dalam TRI dan anggota kelaskaran dimasukkan ke dalam TNI. TNI sendiri terbagi menjadi TNI Angkatan Darat (TNI AD), TNI Angkatan Laut (TNI AL), dan TNI Angkatan Udara (TNI AU).

# CURRICULUM VITAE



- Nama** : Muhamad Abdu
- Tempat, Tanggal Lahir** : Subang, 29 September 1999
- Alamat Asal** : Jatireja 01/01 Jatireja, Comprenng, Subang,  
Jawa Barat 41258
- Alamat Domisili** : Gg. Mawar RT 05 No. 137 Sonopakis Lor,  
Ngestiharjo, Kasihan, Bantul, DIY 55182
- No. HP** : +6289676372536
- Instagram** : @muhammadabdhu29
- Riwayat Pendidikan** : - (2018 - 2022) S1 Pendidikan Sejarah Universitas PGRI Yogyakarta  
- (2015 - 2018) SMA Negeri 1 Pagaden  
- (2012 - 2115) SMP Negeri 1 Comprenng  
- (2006 - 2012) SD Negeri Purnawarman
- Pengalaman Organisasi** : - (2022 - sekarang) Kontributor Media & Tim SEO Komunitas Sinau  
Cagar Budaya (SIGARDA) Indonesia  
- (2021 - 2022) Ketua BEM FKIP Universitas PGRI Yogyakarta  
- (2021) Co-Founder Komunitas Jelajah Situs Sejarah (KJSS)  
- (2020 - 2021) Ketua HMP Pendidikan Sejarah Universitas PGRI  
Yogyakarta  
- (2020 - 2022) Staff Divisi Pendidikan Ikatan Pelajar dan  
Mahasiswa Kabupaten Subang (IPMKS) – Daerah Istimewa  
Yogyakarta  
- (2019 - 2022) Relawan Museorium Sejarah Universitas PGRI  
Yogyakarta  
- (2019 - 2020) Staff Divisi PSDM HMP Pendidikan Sejarah  
Universitas PGRI Yogyakarta  
- (2019 - 2020) Staff Komisi II Dewan Perwakilan Mahasiswa  
Keluarga Mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta  
- (2019 - 2020) Staff Divisi Kepelatihan UKM Taekwondo  
Universitas PGRI Yogyakarta

- Pengalaman Kerja** : - (2021) Pemandu di Taman Pintar Yogyakarta (Magang) (2018 - 2019) Operator @net dan Blangkonnet
- Penghargaan** : - (2021) Juara Harapan I Story Telling “Sultan Agung: A Man Makes History” Tingkat Daerah Istimewa Yogyakarta  
- (2020) Finalis Duta Putra Universitas PGRI Yogyakarta  
- (2017) Juara III Taekwondo Subang Open 2 Tingkat Provinsi Jawa Barat  
- (2016) Juara III Taekwondo STS Championship Tingkat Provinsi Jawa Barat
- Lain-Lain** : - (2022) Penelitian RISPRO LPDP bersama dosen dengan judul “ Pengembangan Konten Virtual Tour Sebagai Implementasi *Project Independent* Program MBKM di Museum Benteng Vredeburg  
- (2022) Pelatihan “Kelas Aksara Jawa” Komunitas Segajabung  
- (2021) Pelatihan “Menelisik Peran Fotografi Sebagai Salah Satu Metode Dokumentasi Koleksi di Museum” Museum Mata DR. Yap Yogyakarta  
- (2021) Course KMMI: “Manajemen Pariwisata Berbasis Budaya Lokal” Universitas Negeri Yogyakarta