



---

## MENERAPKAN PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS DIGITAL DI SMAN 2 ROKAN IV KOTO

Oleh

Ahya Sofia Balqis<sup>1</sup>, Aswadtun Hasanah<sup>2</sup>, Ella Putri Astuti<sup>3</sup>, Elsa Mayangsari<sup>4</sup>, Lisa Oktafindari<sup>5</sup>, Nada Mutia Zahara<sup>6</sup>, Putri Mala Sari Lubis<sup>7</sup>, Riszky Wahyu Winoto<sup>8</sup>, Sherly Harvido Reza<sup>9</sup>, Zukri<sup>10</sup>

<sup>1,6,7,9</sup>Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Riau

<sup>2,4,10</sup>Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Riau

<sup>3,5,8</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

Email: <sup>1</sup>[ahyasofiabalqis@gmail.com](mailto:ahyasofiabalqis@gmail.com), <sup>2</sup>[aswadtunhasanah10@gmail.com](mailto:aswadtunhasanah10@gmail.com),

<sup>3</sup>[ellaputri1505@gmail.com](mailto:ellaputri1505@gmail.com), <sup>4</sup>[elsamayang4312@gmail.com](mailto:elsamayang4312@gmail.com),

<sup>5</sup>[Lisaoktavindari69@gmail.com](mailto:Lisaoktavindari69@gmail.com),

<sup>6</sup>[nadamutia03@gmail.com](mailto:nadamutia03@gmail.com), <sup>7</sup>[putriputrmalasari63@gmail.com](mailto:putriputrmalasari63@gmail.com),

<sup>8</sup>[Riszky1119@gmail.com](mailto:Riszky1119@gmail.com), <sup>9</sup>[sherlyharvidoooreza@gmail.com](mailto:sherlyharvidoooreza@gmail.com),

<sup>10</sup>[zukrizukri666@gmail.com](mailto:zukrizukri666@gmail.com)

---

### Article History:

Received: 02-08-2023

Revised: 18-09-2023

Accepted: 26-09-2023

### Keywords:

Pengabdian Kepada Masyarakat, Digitalisasi, Pendidikan, Sejarah Indonesia, Imperialisme.

**Abstract:** Information technology that has developed so rapidly in the era of globalization has had an impact on various field, one of which is the field of education in implementing digital-based learning media. This application is carried out to provide students with understanding and interest in understanding history learning. In this activity understanding and skills are required so that Universitas Riau Community Service Student teach at SMAN 2 Rokan IV Koto with the aim of introducing digital-based history learning using the method of providing educational videos about Indonesia History during the period of Imperialism and colonialism as a starting point in understanding history. The conclusion of this activity shows that students can understand the impact on colonized nations and the implications for the development of the modern world. In addition, teaching about colonialism and imperialism can also help student understand contemporary social and political issues related to colonial heritage.

---

## PENDAHULUAN

Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga masa kini, mengemukakan tujuan pendidikan sejarah adalah agar peserta didik mampu memahami sejarah, memiliki kesadaran sejarah, dan memiliki wawasan sejarah yang bermuara pada kearifan sejarah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sejarah dapat memberikan nilai atau norma yang dapat dijadikan pedoman bagi kehidupan sehari-hari. Sejarah mempunyai peranan yang penting dalam membentuk pemahaman, kesadaran dan wawasan sejarah sehingga siswa dapat menyikapi masalah dalam kehidupan



dengan bijak.(Apriliana, 2017)

Permasalahan pokok yang dijumpai dalam pembelajaran sejarah selama ini adalah pembelajaran yang belum menyentuh secara substantif baik secara proses maupun hasil belajar. Pada umumnya, pembelajaran sejarah diselenggarakan kurang menarik minat dan perhatian peserta didik dan terkesan kurang menyenangkan. Hal ini diakibatkan oleh terbatasnya media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru sejarah sehingga pembelajaran terkesan apa adanya. Oleh karena itu, pengembangan sebuah media yang berbasis teknologi mendapat tempat sebagai pendukung pembelajaran yang lebih mendorong siswa untuk aktif dan kreatif dalam menyampaikan gagasan atau pendapat yang cerdas bagi pengembangan diri. Kemajuan teknologi di bidang komunikasi dan informasi saat ini mengalami kemajuan pesat dan merambah keberbagai aspek kehidupan tidak terkecuali di aspek pendidikan. Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan manusia akan lebih maju dan berkembang, memiliki wawasan yang lebih luas, serta dapat menjadi manusia yang

berkualitas nantinya berguna bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa dan Negara.

Berdasarkan permasalahan diatas, dalam kegiatan ini menjadi alasan Mahasiswa Universitas Riau membuat media pembelajaran dengan basis digitalisasi dengan memberikan video edukatif sebagai salah satu pengabdian kepada masyarakat. Dalam upaya untuk membagikan pemahaman bahwa melalui teknologi akan menciptakan inovasi pemberian pembelajaran terhadap siswa yang menarik sehingga diharapkan dapat memahami dengan baik dan mengimplementasikan teknologi.(Susanti, 2018)

Tabel diberi nomor urut dengan judul tabel dan nomor di atas tabel. Tabel harus dipusatkan pada kolom atau pada halaman. Tabel harus diikuti oleh spasi. Elemen-elemen tabel harus spasi tunggal, dan spasi ganda dapat digunakan untuk menunjukkan pengelompokan data atau untuk memisahkan bagian-bagian dalam tabel. Tabel dirujuk dalam teks dengan nomor tabel. misal: Tabel 1. Jangan tampilkan garis vertikal pada tabel. Hanya ada garis horizontal yang ditampilkan di dalam tabel.

Angka diberi nomor urut dimulai pada 1 dengan judul gambar dan nomor di bawah angka seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1. Rekomendasi rinci untuk angka adalah sebagai berikut: Pastikan gambarnya jelas dan dapat dibaca dengan huruf yang diketik. Gambar hitam & putih atau berwarna diperbolehkan. Ilustrasi cetakan harus dipindai dan dimasukkan dalam versi elektronik dari pengiriman dalam format yang sesuai. Seperti contoh berikutini.

## **METODE**

Dalam metode pelaksanaan ini Mahasiswa KKN UNRI melakukan metode pembelajaran berbasis video based learning. Video based learning merupakan pembelajaran pengetahuan ataupun keterampilan dengan menggunakan video, setidaknya memiliki dua elemen yaitu visual dan audio. Terlaksananya pembelajaran berbasis video based learning agar siswa/siswi tidak bosan dikelas dan menarik perhatian siswa/siswi saat proses belajar mengajar.

Peserta didik kemudian akan menuliskan informasi yang mereka peroleh, mengingat materi yang telah diajarkan oleh pendidik, dan bertanggung jawab dengan hasil ringkasan yang mereka buat. Hal tersebut dalam variasi dari pembelajaran visual ini kerap kali dianggap monoton dan membosankan.

**Tabel 1. Metode Pelaksanaan Pelatihan Pemanfaatan Metaverse bagi Pembelajaran**

No	Metode Pelaksanaan	Keterangan
1	Survey Lapangan	Tim Kukerta Universitas Riau melaksanakan survey kelas untuk mengidentifikasi proses belajar di SMAN 2 Rokan IV Koto
2	Pretest	Kukerta Universitas Riau melaksanakan pretest untuk melihat bagaimana motivasi belajar peserta didik di kelas
3	Pelaksanaan Pelatihan	Tim Kukerta Universitas Riau melaksanakan proses ngajar- mengajar pemanfaatan video based learning
4	Post Test	Tim Kukerta Universitas Riau melaksanakan post test untuk mengukur bagaimana motivasi belajar peserta setelah mendapatkan pelatihan pemanfaatan based learning



## HASIL

Pelaksanaan KKN UNRI selama 40 hari yang di laksanakan dari tanggal 10 Juli sampai 20 Agustus 2023. Selama itu banyak kegiatan pengajaran yang telah dilakukan, salah satu yang kami terapkan adalah metode pembelajaran video based learning dengan sasaran siswa SMA yang cenderung bosan ketika melakukan pembelajaran yang monoton. Mata pelajaran yang kami ambil adalah pelajaran sejarah karena menurut kami mata pelajaran sejarah adalah yang paling cocok menggunakan metode pengajaran video based learning. (Pendidikan et al., 2022)

Sebelum melakukan kegiatan pengajaran ini kami melakukan konsultasi dan observasi terhadap guru, kelas dan kegiatan pengajaran yang biasa di lakukan di sekolah itu. Setelah mendapat izin untuk melanjutkan kegiatan mengajar dengan metode video based learning. Kami melakukan pengenalan diri terlebih dahulu sebelum memasuki pembelajaran agar kegiatan mengajar tidak terkendala karena tidak saling kenal. Setelah selesai melakukan perkenalan kami selaku pengajar menghidupkan infokus dan memutar video pembelajaran sambil menjelaskan video yang di putar.

Pada jam 12.30 kami menemui guru maple Sejarah Indonesia dan ibuk tersebut menunjukkan kami dimana kelas IPS di ruangan itu. Sebelum kami memulai mengajar adik-adik kami menanyakan bagaimana ibuk tersebut mengajar nya kayak apa & adik-adik tersebut menjawab, ibuk tu ngajar kami cuman disuruh membaca buku Sejarah Indonesia setelah membaca buku langsung mencatat yg penting-penting di buku & ibuk tu jarang masuk. Setelah kami berada di ruangan IPS pada jam 13.00 Kami bertanya pada adik-adik jam berapa kalian pulang & adik-adik tersebut menjawab kami pulang jam 13.40. kami menyuruh adik-adik tersebut mengambil infokus, speaker & mic. Beberapa menit kemudian adik-adik sudah memasang alat tersebut, disaat semua adik-adik murid sudah berada dikelas kami berdua memutar kami video dari laptop pake infokus, speaker & mic adik-adik terlihat memperhatikan video yg kami putar kan. Setelah memutar video tersebut, terlihat adik-adik sangat menikmati video pembelajaran yg kami putar. Mengapa kami memilih pembelajaran melalui infokus sebab kalau tanpa infokus proses belajar mengajar akan terlihat bosan, dan kami pun sudah pernah merasakan apa yg dirasakan adik-adik kalau saat proses belajar membaca dan mencatat para murid- murid akan cepat bosan.

Hasil dari kami proses ngajar mengajar para adik-adik terlihat mengerti, mudah dipahami & terlihat menarik. Para adik-adik antusias menonton video based learning ( Infokus ), Ketercapaian yang kami dapatkan dari proses ngajar mengajar adik-adik SMAN 2 Rokan IV Koto agar adik-adik paham Imperialisme dan kolonialisme atau awal mula bangsa eropa masuk ke Indonesia, bangsa eropa memasuki kawasan Indonesia mencari bahan Rempah-Rempah.



Setelah 120 menit kegiatan berlangsung semua murid tertarik dengan metode pembelajaran video based learning, setelah video selesai banyak murid menjadi aktif dan bertanya, lalu ketika kami memberikan pertanyaan semua murid dapat menjawab dengan baik.(Shofiul, 2018)

Metode video based learning keunggulan dan kelemahan terhadap guru dan murid, diantaranya :

Keunggulan video based learning, bagi guru :

- Materi bisa di ajarkan secara lebih efektif dan efisien.
- Pengulangan penjelasan konsisten karena hanya mereplay
- Guru bisa memantau aktivitas pembelajaran lebih leluasa.
- Guru bisa menjelaskan secara rinci.
- Bisa menampilkan beberapa gambar yang visual daripada harus membayangkan.

Keunggulan video based learning, bagi siswa :

- Pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami karena bisa di ulangi secara langsung atau siswa tinggal mereplay video.
- Materi bisa lebih rinci, menarik dan jelas karena memberikan tampilan gambar dan audio.
- Siswa terfokus untuk menyelesaikan masalah secara mandiri atau kelompok dengan memanfaatkan contoh yang di ditampilkan melalui video.
- Siswa bisa mempelajari materi secara mandiri dengan mengaksesnya melalui internet atau dibagikan oleh guru.
- Tingkat kesulitan kegiatan ini tidak bisa dibilang mudah tapi tidak sulit juga karena fasilitas seperti infokus tersedia di sekolah hanya saja jaringan di area sekolah sangat sulit untuk mendownload video pengajaran solusinya adalah guru harus mendownload semua video pengajaran agar bisa di putar secara offline. Untuk peluang pengembangan kegiatan ini kemungkinan akan terus berlanjut karena metode *video based learning* ini sangat diterima oleh murid.(Yudianto, 2017)



**Tabel 1.** Hasil Post Test Pelatihan Pemanfaatan Metaverse dalam Pembelajaran

No	Pertanyaan	Rata-rata Pencapaian (%)			
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak setuju
1	Infokus membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran?	-	95%	-	-
2	Infokus membuat peserta didik lebih memahami materi pembelajaran?	-	100%	-	-
3	Infokus membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran?	-	100%	0%	-
4	Infokus membuat peserta didik lebih termotivasi dalam pembelajaran?	-	100%	-	-
5	Infokus membuat peserta didik lebih mudah dalam belajar?	-	100%	-	-
6	Infokus lebih mudah digunakan saat pembelajaran?	-	100%	-	-
<b>Rata-rata</b>			95, %	0%	

Berdasarkan tabel rincian angket persepsi peserta didik terhadap menggunakan infokus Pemanfaatan Video Based Learning dalam pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa rata-rata 95% peserta didik kelas XII di SMA Negeri 2 Rokan IV Koto memberikan respon yang baik dan positif terhadap pelaksanaan belajar mengajar Tim Kukerta UNIVERSITAS RIAU. Secara lebih detail hasil angket tersebut dapat di rinci sebagai berikut: sebanyak 95% peserta didik setuju bahwa menggunakan Video Based Learning ( Infokus ) dapat membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran. Peserta didik setuju bahwa Video Based Learning ( Infokus ) dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, Sebanyak 95% peserta didik setuju bahwa Video Based Learning dapat membuat peserta didik lebih termotivasi dalam pembelajaran.

## KESIMPULAN

Metode pembelajaran *video based learning* dengan sasaran siswa SMA yang cenderung bosan ketika melakukan pembelajaran yang monoton. Mata pelajaran yang kami ambil adalah pelajaran sejarah karena menurut kami mata pelajaran sejarah adalah yang paling cocok menggunakan metode pengajaran *video based learning*. Tujuan dari metode pembelajaran *video based learning* adalah sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang ada



di sekolah supaya kegiatan pembelajaran berlangsung menarik dan siswa lebih memahami apa yang di jelaskan oleh guru. Sebelum melakukan kegiatan pengajaran ini kami melakukan konsultasi dan observasi terhadap guru, kelas dan kegiatan pengajaran yang biasa di lakukan di sekolah itu. Setelah mendapat izin untuk melanjutkan kegiatan mengajar dengan metode *video Based Learning* Sehingga Kesimpulan dari kegiatan ini menunjukkan siswa dapat memahami dampaknya terhadap bangsa-bangsa yang dikolonialisasi dan implikasinya dalam perkembangan dunia modern. Selain itu, pengajaran tentang kolonialisme dan imperialism juga dapat membantu siswa memahami isu-isu sosial dan politik kontemporer yang berkaitan dengan warisan colonial.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terimakasih penulis disampaikan kepada UNIVERSITAS RIAU. Kepada Guru, Murid, Masyarakat dan Pengabdian Mahasiswa kukerta UNIVERSITAS RIAU atas diselenggarakannya di SMAN 2 Rokan IV Koto. Sehingga kegiatan pembelajaran berbasis Video Base Learning dalam belajar mengajar di SMAN 2 Rokan IV Koto ini dapat dilaksanakan dan berjalan lancar.

### **DAFTAR REFERENSI**

- [1] Apriliana, D.N.S. (2017) 'Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick on the Draw Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Menumbuhkan Kerja Sama Siswa', Universitas Pendidikan Indonesia, pp. 13–31.
- [2] Pendidikan, K. et al. (2022) 'Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi', pp. 12–
- [3] 14. Shofiul, M. (2018) 'Konsep teori media pembelajaran inovatif', Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2018. (1), p. 7.
- [4] Susanti, E. (2018) 'Konsep Dasar IPS', CV. Widya Puspita, p. 201.
- [5] Yudianto, A. (2017) 'Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran', Seminar Nasional Pendidikan 2017, pp. 234–237.
- [6] Absor, N. F. (2020). Pembelajaran Sejarah Abad 21 : Tantangan dan Peluang dalam Menghadapi Pandemi Covid-19. *Journal of History Education*, 2(1), 30–35.
- [7] Ainun Munawar, Andy Suryadi, . ( 2019 ) Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Videoscribe Materi Kerajaan Islam Di Jawa Kelas X Tahun Ajaran 2018/2019 Di SMA Negeri 3 Salatiga. *Indonesian Journal of History Education*, 7 (2), 2019: p. 174-184.
- [8] Nikela Alya Rezkia, Hera Hastuti, . ( 2022 ) Literasi Digital: Penerapan Pada Pembelajaran Sejarah dalam Mencari Sumber Belajar di SMA Negeri 1 Lembah Gumanti. *Journal of Historical Science and Education*. Vol. 1 No. 1 Tahun 2022.
- [9] YULI ZUHRIA, .( 2020 ) Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Web pada Materi Sejarah Peradaban Islam. Sarjana Thesis, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA



HALAMAN INI SENGAJA DIKSONGKAN