

Pengembangan Video Sosiodrama pada Pembelajaran Sejarah Materi Sejarah Proklamasi Kelas XI SMK Negeri 7 Medan

Ricu Sidiq¹ Gabriel Bangkit Surbakti² Putri Harum Madiba³

Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia^{1,2,3}

Email: ricusidiq.unimed.ac.id¹ bialsurbakti@gmail.com² puriharummadiba@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan membuat media pembelajaran berupa video sosiodrama untuk materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di kelas XI SMK Negeri 7 Medan. Keunggulan dari media ini adalah siswa tidak hanya menonton, tetapi juga terlibat langsung dalam pembuatan video. Dengan cara ini, siswa dapat meningkatkan kreativitas mereka karena mereka berperan aktif dalam memainkan dan menghidupkan kembali peristiwa sejarah tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Adapun subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI ULP XI SMK N 7 Medan. Instrument penelitian yang digunakan adalah angket. Angket ditunjukan kepada validator ahli materi dan media serta kepada peserta didik. Hasil penelitian menunjukan bahwa uji kelayakan materi oleh ahli materi tahap I adalah 80% yang termasuk ke dalam kategori "layak" dan setelah diperbaiki adalah 85% yang masuk ke dalam kategori "sangat layak" dan untuk ahli media tahap I adalah 83% yang masuk kategori "sangat layak" dan untuk tahap II adalah 85% yang termasuk dalam kategori "sangat layak". Hasil respon siswa pada kelompok kecil yaitu 93% yang masuk dalam kategori "sangat layak" dan untuk hasil respon siswa pada kelompok besar yaitu 88% yang masuk kedalam kategori " sangat layak". Dengan demikian, pengembangan video sosiodrama terbukti efektif sebagai alternatif media pembelajaran sejarah yang dapat membantu guru menciptakan suasana belajar lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Sosiodrama, Pembelajaran Sejarah



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu. Bahwa pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (*long life education*) (Ujud et al., 2023). Pendidikan juga memiliki peranan yang penting dalam menjamin kemajuan dan kelangsungan dibidang pendidikan dapat dikatakan berkualitas apabila terjadi penyelangaraan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan melibatkan semua komponen-komponen pendidikan, seperti mengcangkup tujuan pembelajaran, alat dan sumber pembelajaran, guru dan siswa, bahan pembelajaran, starategi atau metode pembelajaran, alat dan sumber pembelajaran serta evaluasi. Agar tujuan dari pendidikan tercapai, maka semua komponen yang ada harus di organisasikan agar antar sesama komponen dapat bekerja sama, sehingga guru harus mempertimbangkan komponen secara keseluruhan. Proses belajar mengajar adalah rangkaian kegiatan yang melibatkan hubungan timbal balik antara guru dan siswa. Dalam kegiatan tersebut, peran guru sangat penting dalam menciptakan suasana yang menyenangkan dan mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Karena itu, dalam proses belajar, guru harus mampu memilih media yang tepat sesuai dengan kondisi di dalam kelas. Hal ini berdasarkan fakta bahwa media memiliki pengaruh besar dalam meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran dan kemampuan mereka dalam menerima informasi yang disampaikan, salah satunya pada pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan di Sekolah Menengah Atas. Mata pelajaran ini membahas tentang peristiwa dan kehidupan manusia yang terjadi di masa lalu. Selain itu, pembelajaran sejarah juga memiliki hubungan antara masa lalu dengan kehidupan sekarang, sehingga bisa menjadi bahan pembelajaran untuk masa yang akan datang. Pembelajaran sejarah dirasa mampu membangun potensi siswa serta meningkatkan rasa cinta tanah air yang ada di dalam diri mereka. Dalam pembelajaran sejarah, sering kali terjadi berbagai masalah dalam kelas, seperti rendahnya minat siswa dalam belajar. Hal ini disebabkan oleh suasana kelas yang kurang menarik, terutama ketika guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa memanfaatkan media pembelajaran. Dapat terlihat bahwa saat guru memberikan materi, banyak siswa yang terlihat mengantuk, bosan, dan kurang fokus dalam mengikuti pelajaran sejarah. Salah satu faktor penyebab masalah tersebut adalah kurangnya kemampuan atau keahlian guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini akhirnya menyebabkan minat siswa dalam belajar sejarah menjadi berkurang. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran diperlukan kemampuan guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Salah satu cara yang bisa dilakukan guru adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran, seperti video sosiodrama proklamasi.

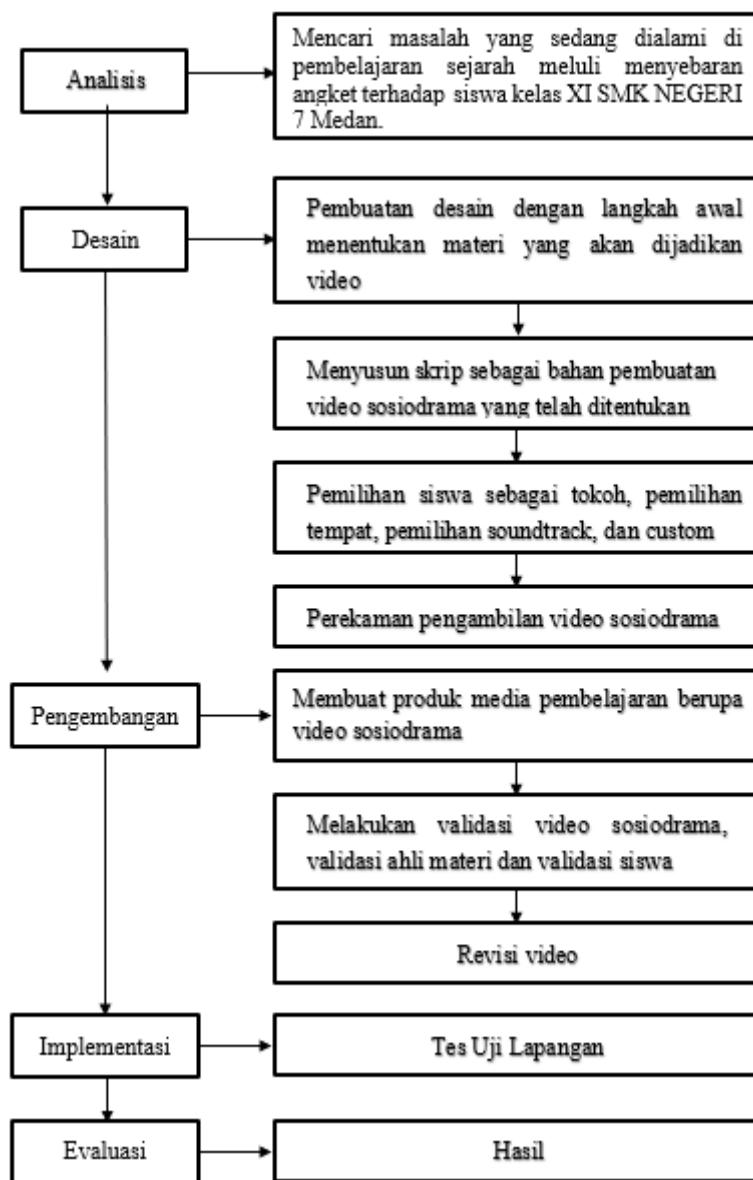
Dengan seiring perkembangan zaman dan teknologi, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti video sosiodrama menjadi salah satu solusi yang efektif. Salah satu metode yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran sejarah adalah sosiodrama. Video sosiodrama memungkinkan siswa untuk belajar melalui peran dan drama, memvisualisasikan situasi nyata atau peristiwa sejarah dalam bentuk narasi yang hidup. Dengan demikian, mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki dampak signifikan terhadap kesuksesan proses belajar, terutama dalam bidang sejarah. Menggunakan media berupa video sosiodrama yang berkisah tentang proklamasi dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran secara lebih efektif, sehingga memudahkan tugas guru dan meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran sejarah. Berdasarkan uraian diatas, dengan media pembelajaran video sosiodrama diharapkan dapat meningkatkan minat belajar sejarah siswa. Oleh sebab itu peneliti tetarik untuk mengangkat penelitian ini dengan judul "Pengembangan Video Sosiodrama Pada Pembelajaran Sejarah Materi Sejarah Proklamasi Kelas XI SMK Negeri 7 Medan".

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah rangkaian aktivitas yang dilakukan untuk mencari kebenaran dalam sebuah studi, yang dimulai dari suatu pemikiran yang membentuk perumusan masalah hingga menciptakan hipotesis awal. Hal ini didukung oleh hasil penelitian sebelumnya serta persepsi yang dimiliki, sehingga penelitian dapat diolah dan dianalisis, akhirnya membentuk suatu kesimpulan. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model *ADDIE*. Menurut (Mardhotillah & Rakimahwati, 2021) Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*R&D*) dengan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model *ADDIE* merupakan pendekatan sistematis dalam pengembangan instruksional. Keunggulan dari model ini salah satunya adalah proses kerjanya yang terstruktur dan berlangsung secara bertahap, sehingga menghasilkan produk yang layak digunakan sebagai alat pembelajaran (Mulyatiningsih, 2015). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Lokasi penelitian di lakukan di SMK N 7 Medan. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI ULP 1 dan XI ULP 2 berjumlah 33 orang yang terdiri dari kelompok besar dan kelompok kecil. Penelitian di laksanakan dalam bentuk video sosiodrama, yang terdiri atas beberapa tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Dalam penelitian ini data dikumpulkan melalui cara untuk mendapatkan informasi berupa angka atau pernyataan. Dalam penelitian, teknik pengumpulan data diperlukan agar dapat mengetahui tingkat daya yang diperoleh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket yang diberikan kepada seorang guru sejarah dan siswa di kelas SMKN 7 Medan. Selain itu, wawancara juga dilakukan untuk menyebarluaskan konsioner atau angket tersebut. Adapun tahapan pengembangan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE:

Tabel 1. Struktur Model ADDIE



Analisis

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui atau mendeskripsikan masalah yang sedang diteliti. Pada tahap ini, peneliti mencari masalah yang dialami guru dan siswa di SMK NEGERI 7 MEDAN ketika melakukan proses pembelajaran pada materi pembelajaran sejarah melalui penyebarluasan angket. Adapun masalah yang diperoleh adalah:

1. Dalam pembelajaran sejarah guru jarang menggunakan media pembelajaran.
2. Guru masih kurang kreatif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan s

3. Siswa membutuhkan suasana belajar yang nyaman agar dapat meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran sejarah.
4. Siswa membutuhkan media pembelajaran berupa video sosiodrama karena penggunaan video lebih mudah dalam menyampaikan materi

Desain

Setelah peneliti menemukan apa yang menjadi kendala yang dialami guru dan murid, peneliti kemudian melakukan tahapan desain. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang media pembelajaran yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Pada tahap ini, peneliti mencoba merancang sebuah produk berupa video pembelajaran yang berbentuk drama. Bentuk tahapan desain video sosiodrama dikembangkan sebagai berikut:

1. Mengumpulkan bahan-bahan berupa materi sejarah apa yang akan dijadikan video sosiodrama.
2. Menyusun skrip berupa teks sebagai bahan pembuatan video sosiodrama yang telah ditentukan.
3. Pemilihan siswa sebagai tokoh pemeran drama, pemilihan tempat yang akan dijadikan perekaman video, menentukan soundtrack yang telah ditentukan, pemilihan costum yang akan digunakan pada saat proses perekaman video.
4. Perekaman pengambilan video drama.
5. Penyusunan produk sosiodrama.

Development (Pengembangan)

Tahap ketiga adalah pengembangan produk yang sudah dirancang oleh peneliti, di mana peneliti mulai menciptakan produk tersebut agar lebih berkualitas. Tahapan yang dilakukan adalah melakukan validasi terhadap produk sosiodrama oleh para ahli materi dan ahli media, yaitu:

1. Membuat revisi terhadap video sosiodrama sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media.
2. Melakukan uji coba video sosiodrama terhadap kelompok kecil, kelompok sedang, dan kelompok besar.
3. Melakukan uji coba satu-satu bertujuan untuk mengidentifikasi kelemahan pada produk asli, yang dirancang dan dievaluasi oleh para ahli 31 berdasarkan pendapat siswa. Dalam hal ini, peneliti menggunakan dua siswa sebagai subjek uji.
4. Melakukan uji coba kelompok kecil (Small Grup Trial) untuk mengidentifikasi kekurangan dari produk asli yang dapat diperbaiki dan dirancang kembali.
5. Melakukan uji coba kelompok besar bertujuan untuk menentukan apakah video sosiodrama yang telah dikembangkan layak digunakan dalam konteks pembelajaran atau tidak.

Implementasi

Setelah produk dibuat, tahap keempat berikutnya adalah tahap implementasi. Pada tahap ini, produk berupa media video sosiodrama akan diperkenalkan kepada siswa di SMKN 7 Medan. Dalam tahap implementasi, peneliti wajib mempersiapkan guru dan siswa. Berikut langkah-langkah yang dilakukan pada tahap implementasi:

1. Mempersiapkan guru. Pada tahap implementasi, diperlukan kehadiran guru sejarah sebagai pembimbing dalam kelas
2. Mempersiapkan siswa seperti memberikan pengarahan kepada siswa sebelum pelaksanaan implementasi.
3. Mempersiapkan peralatan yang diperlukan seperti laptop, speaker, dan infokus.

Evaluasi

Tahapan yang terakhir adalah tahapan evaluasi. Tahapan ini dilakukan untuk nilai kualitas media yang dikembangkan apakah layak atau tidak untuk digunakan pada siswa.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa 5 tahap utama model ADDIE merupakan model pengembangan yang tahapannya saling berhubungan antara tahapan satu dengan yang lain, artinya pelaksanaan harus dilakukan secara maksimal dengan dipandu oleh rencana proyek yang disusun oleh tahapan awal desain hingga evaluasi produk tersebut.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum peneliti menyampaikan hasil dari uji coba kelompok besar dan kelompok kecil, terlebih dahulu disampaikan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media tahap I dan II awal yang melatar belakangi terlaksananya penelitian ini yakni, pada awalnya nilai yang diperoleh ahli materi tahap I dengan mencapai 80% dengan kategori "layak". Pada tahap II ahli materi mencapai 83,63% dengan kategori "sangat layak". Kemudian validasi kembali dilakukan pada ahli media tahap I memperoleh hasil 83,64% dengan kategori "sangat layak", validasi kembali dilakukan pada ahli media tahap II dan memperoleh hasil 85,45% dengan kategori "sangat layak". Berdasarkan hasil angket validasi dari ahli materi dan ahli media bahwa model pembelajaran video sosiodrama dapat di terapkan dan di uji coba pada siswa. Uji coba kepada siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil dari uji coba dari kelompok kecil dapat kita lihat dari table dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Uji Coba pada Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Skor rata-rata tiap aspek	Presentasi	Kategori
1	Penyajian isi materi	16,8	84%	Sangat Layak
2	Pembelajaran segi bahasa	6.0	75%	Layak
3	Grafik	19.6	81.7%	Sangat Layak
4	Manfaat	7.0	84.5%	Sangat Layak
Kesluruhan Skor penilaian		48.8	93.5%	Sangat Layak

Hasil uji coba dari kelompok kecil dapat dilihat dari table diatas. Berdasarkan data hasil uji coba kelompok kecil yang telah dilakukan, kesimpulannya adalah media pembelajaran berupa video sosiodrama pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia yang dikembangkan oleh peneliti dianggap baik oleh siswa. Hal ini terlihat dari total skor yang dicapai yaitu 52. Dari tabel yang disajikan, terlihat bahwa respons siswa terhadap aspek-aspek penelitian menunjukkan hasil yang positif, yaitu pada aspek isi/materi memperoleh 84% dengan kategori sangat layak, aspek bahasa mencapai 75% dengan kategori layak, aspek grafik memperoleh hasil 81,7% dengan kategori sangat layak, dan aspek manfaat memperoleh hasil 87,5% dengan kategori sangat layak. Dengan mempertimbangkan presentase masing-masing aspek penilaian tersebut, kesimpulannya adalah media pembelajaran video sosiodrama materi proklamasi kemerdekaan Indonesia untuk Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 7 Medan mendapatkan nilai keseluruhan sebesar 93,5% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil uji coba kepada kelompok kecil menunjukkan nilai keseluruhan adalah 48.8% dengan presentasi 93.5% dengan kategori "sangat layak". Kemudian uji coba kembali dilakukan pada kelompok besar dapat kita lihat dari table dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Uji Coba Pada Kelompok Besar

No	Aspek Penilaian	Skor rata-rata tiap aspek	Presentasi	Kategori
1	Penyajian isi materi	17.6	88%	Sangat Layak
2	Pembelajaran segi bahasa	7.14	89%	Sangat Layak
3	Grafik	14.07	87%	Sangat Layak

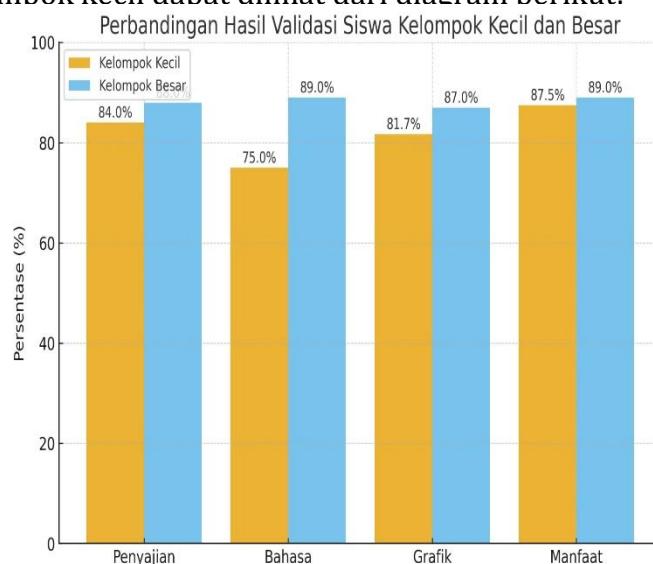
4	Manfaat	7.14	89%	Sangat Layak
Kesluruhan Skor penilaian		48.8	11.40	88.25%

Hasil uji coba menggunakan kelompok besar dapat dilihat dari diagram di atas. Dari tabel yang disajikan, hasil penilaian terhadap siswa dalam ujicoba produk menunjukkan bahwa total skor yang diperoleh dari angket yang diisi siswa adalah 11.40 dengan persentase sebesar 88.25%, yang dikategorikan sebagai sangat layak. Penilaian pada setiap aspek menunjukkan hasil sebagai berikut: aspek penyajian isi/materi mencapai persentase 88% dengan kategori sangat layak, aspek media mencapai persentase 89% dengan kategori sangat layak, aspek kebahasaan mencapai persentase 87% dengan kategori sangat layak, dan aspek manfaat mencapai persentase 89%. Setelah dilakukan pengujian kelompok kecil dan kelompok besar, maka terdapat peningkatan skor keseluruhan penilaian. Pada pembahasan materi pokok tentang proklamasі kemerdekaan Indonesia, siswa sangat aktif berdiskusi tentang pengetahuan yang sudah mereka miliki dan dikaitkan dengan literatur yang ada atau bertanya pada orang yang lebih ahli (misalnya untuk ahli materi dan ahli media). Ini menunjukkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sangat tinggi. Siswa tidak terjebak pada buku pelajaran saja dalam mencari dan menggali informasi, tetapi sudah menggunakan sumber media belajar yang lainnya, seperti media sosial, Internet dan nara sumber lainnya. Hasil uji coba dari kelompok besar dan kelompok kecil memperlihatkan peningkatan yang signifikan, peningkatan tersebut dapat dilihat dari diagram dibawah ini:

Tabel 4. Perbandingan Skor Penilaian Kelompok Kecil dan Kelompok Besar

No	Aspek Penilaian	Kelompok kecil	Kelompok besar
1	Penyajian isi materi	84%	88%
2	Pembelajaran segi bahasa	75%	89%
3	Grafik	81.7%	87%
4	Manfaat	84.5%	89%
Kesluruhan		93.5%	88.25%

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat dijelaskan bahwa pencapaian hasil uji coba media pembelajaran video sosiodrama materi proklamasi kemerdekaan Indonesia pada kelompok kecil dan kelompok besar, maka media video sosiodrama dinyatakan sangat layak dipakai dalam pembelajaran sejarah dikelas. Hasil penilaian pada setiap aspek dari uji coba kelompok besar dan kelompok kecil dapat dilihat dari diagram berikut:



Gambar 1. Diagram Uji Coba Kelompok Besar dan Kelompok Kecil

Berdasarkan diagram di atas, nilai atas hasil uji coba terhadap produk telah diperoleh. Uji coba produk pada kelompok kecil mendapatkan persentase nilai keseluruhan sebesar 93,5% dengan kategori produk sangat layak, kemudian dilakukan revisi terhadap produk. Selanjutnya, hasil uji coba produk pada kelompok besar mendapatkan persentase nilai keseluruhan sebesar 88,25% dengan kategori produk sangat layak. Dengan demikian, kesimpulan dari hasil nilai keseluruhan yang diperoleh adalah penggunaan media pembelajaran video sosiodrama pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia tergolong sangat baik dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah di sekolah. Selain itu, media pembelajaran video sosiodrama telah tergolong memenuhi syarat kelayakan sebagai media yang baik.

Pembahasan

Pengembangan media video sosiodrama dalam materi proklamasi kemerdekaan Indonesia dilakukan dengan mengikuti model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, development, implementasi, dan evaluasi (Hidayat & Nizar, 2021). Hasil observasi dalam penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMK Negeri 7 Medan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah belum berjalan secara optimal oleh para guru. Dalam pembelajaran sejarah, guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa video sosiodrama. Kebanyakan guru masih bergantung pada media yang sederhana seperti buku paket sebagai sumber utama dalam pembelajaran dan kegiatan kelompok. Kesulitan yang dialami guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah tidak optimal. Padahal penggunaan media pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran sejarah, memiliki dampak yang signifikan terhadap pemahaman siswa terhadap berbagai materi sejarah yang diajarkan. Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi oleh peneliti, diperlukan solusi yang dapat mengatasi persoalan tersebut, yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berupa video sosiodrama dalam materi proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Pengembangan media ini diharapkan dapat mendorong kreativitas dan inovasi guru dalam memfasilitasi pembelajaran yang lebih aktif dan menarik bagi siswa, sehingga materi pembelajaran dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Setelah masalah dan solusi atas permasalahan tersebut ditemukan, peneliti mulai melakukan analisis dengan mengumpulkan informasi, mencari data, mengumpulkan materi, dan merujuk berbagai sumber dalam proses pengembangan media pembelajaran video sosiodrama sejarah. Proses penciptaan media video sosiodrama sejarah didasarkan pada kondisi siswa yang beragam, karena dalam satu kelas terdapat berbagai latar belakang yang berbeda. Dalam proses pembuatan video sosiodrama, langkah-langkah yang dilakukan peneliti meliputi pengumpulan materi melalui buku, jurnal, gambar, video, dan instrumen lainnya. Setelah berhasil mengumpulkan data dan informasi, peneliti memasuki tahap pengembangan modul ajar, menyusun draf materi, dan melakukan pengembangan media pembelajaran video sosiodrama yang diawali dengan menyusun kerangka produk, kemudian mendesain produk yang terdiri dari kegiatan menyusun materi dalam produk dengan memasukkan tulisan, gambar, audio, dan musik atau instrumen. Setelah media pembelajaran video sosiodrama berhasil didesain, file yang disimpan dalam bentuk video diekspor ke dalam bentuk file media, lalu diunggah ke Google Drive dalam bentuk link.

Pengembangan dan pengujian media video sosiodrama yang telah dikembangkan sejalan dengan teori Edgar Dale yang dikenal sebagai *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale) (Parisma, 2017). Teori ini menjelaskan bahwa manusia atau siswa khususnya lebih mudah memahami dan mengingat materi pelajaran jika mereka terlibat secara langsung atau mengalami peristiwa tersebut secara langsung dibandingkan hanya mendengar atau membaca. Dalam kerucut pengalaman Dale, berbagai jenis pengalaman pembelajaran diurutkan dari yang

paling konkret (langsung) hingga yang paling abstrak (simbolis), seperti kata-kata yang dibaca atau didengar. Dalam konteks ini, media pembelajaran video sosiodrama berada pada tingkat yang lebih konkret dibandingkan hanya teks atau ceramah, sehingga diharapkan siswa dapat mengoptimalkan pemahaman dan pembelajaran sejarah. Adapun analisis dan penerapan prinsip-prinsip dari teori Dale's Cone of Experience dalam konteks video sosiodrama, berikut penjelasannya.

Pertama, adanya pengalaman konkret dan aktif. Menurut Dale, pengalaman belajar yang lebih aktif dan konkret lebih efektif dibandingkan pengalaman yang 70 lebih abstrak. Dalam konteks video sosiodrama, hal ini berarti menyampaikan informasi yang memungkinkan penonton mengalami peristiwa secara virtual. Dalam video tersebut diterapkan animasi atau gambar yang diperankan oleh siswa guna secara dinamis menggambarkan peristiwa-peristiwa penting dalam proklamasi kemerdekaan Indonesia, seperti penyusunan teks proklamasi dari peristiwa pengumuman proklamasi kemerdekaan pada 17 Agustus 1945. Kedua, adanya pengalaman visual dan audio. Dale menyatakan bahwa elemen visual dan audio seperti gambar dan video membantu menghubungkan pengalaman kongkret dan abstrak, serta memberikan konteks yang lebih baik. Dalam video penerapan narasi audio, peristiwa yang ditampilkan dalam video sosiodrama dapat dijelaskan secara detail, seperti pembacaan teks proklamasi dan para tokoh yang diperankan oleh siswa. Selain itu, penambahan musik latar yang relevan dapat menciptakan suasana yang mendukung pemahaman materi. Contohnya, menggunakan musik atau suara yang mencerminkan suasana sejarah pada masa proklamasi. Ketiga, adanya pengalaman simulasi dan demonstrasi. Meskipun pengalaman simulasi dan demonstrasi tidak seefektif pengalaman langsung, namun dalam video sosiodrama, pengalaman ini memberikan kesan yang lebih baik tentang konsep atau peristiwa. Video menampilkan simulasi atau proses penulisan dan pembuatan teks proklamasi, sehingga membantu siswa memahami bagaimana proses dikembangkan dan disampaikan. Keempat, adanya pengalaman abstrak. Pengalaman abstrak ini memberikan informasi yang lebih deskriptif dan teoritis, meskipun kurang kongkrit dibandingkan pengalaman langsung. Informasi yang disampaikan secara abstrak tidak dapat ditampilkan melalui visual. Dengan menerapkan pendekatan ini, video sosiodrama dapat dirancang untuk memaksimalkan pemahaman dan keterlibatan siswa, menggabungkan berbagai jenis pemahaman belajar agar dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang proklamasi kemerdekaan Indonesia. Menurut hasil penilaian dari validator dan siswa. Dalam hal kualitas desain pembelajaran, desain media, serta manfaat yang diterima pengguna, media ini termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menjadikan media tersebut efektif dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan prinsip yang diungkapkan oleh Sri Nurhayati, yang menyatakan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami materi dengan cara yang efisien salah satunya melalui media berbasis video animasi sosiodrama (sri nurhayati, 2023).

Kelebihan dari pengembangan video sosiodrama adalah produk yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman siswa dalam bermain drama dan merasakan langsung bagaimana peristiwa tersebut terjadi. Selain itu, produk ini bisa digunakan sebagai bahan referensi belajar sejarah yang dapat diakses kapan saja dan bisa diputar kembali sesuai kebutuhan siswa. Produk ini juga bisa diakses secara online melalui sebuah link, sehingga tidak perlu menyimpan file yang ukurannya besar. Namun, kelemahannya adalah memerlukan koneksi internet yang stabil agar bisa ditonton.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video sosiodrama pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia untuk siswa kelas XI ULP di SMK

Negeri 7 Medan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terkait penggunaan video sosiodrama dalam materi proklamasi kemerdekaan Indonesia, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran video sosiodrama yang dibuat oleh siswa menggunakan aplikasi CapCut sebagai alat peng gabung video. Media pembelajaran ini dirancang berdasarkan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (analyze), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Materi dalam video sosiodrama ini mencakup proklamasi kemerdekaan Indonesia. Materi yang digunakan telah disesuaikan dengan kompetensi dasar dan materi pokok dari modul ajar mata pelajaran sejarah Indonesia untuk kelas XI semester dua yang digunakan oleh guru. Selain itu, media ini berisi konten dalam bentuk drama, gambar, audio, dan video.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video sosiodrama pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia di SMK Negeri 7 Medan dapat digunakan sebagai media pembelajaran sejarah. Dalam validasi materi pada tahap pertama, diperoleh persentase hasil sebesar 80% dengan kategori sangat layak dan memerlukan revisi produk. Pada validasi tahap kedua, persentase hasil meningkat menjadi 83,64% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya, dalam validasi media pada tahap pertama, persentase hasil sebesar 85,45% dengan kategori sangat layak, sehingga media memerlukan sedikit revisi produk. Setelah itu, hasil validasi ahli media pada tahap kedua mencapai persentase 85,45% dengan kategori sangat layak. Uji coba kelompok besar memberikan persentase hasil sebesar 88,25%, dengan kategori sangat layak, sehingga media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>

Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>

Mulyatiningsih, E. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Endang. *Islamic Education Journal*, 35,110,114,120,121.

Parisma, A. (2017). *Analisis Penggunaan Media Gambar Berdasarkan Teori Edgar Dale terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen SD 25 Mengkendek*. 1, 16–72.

sri nurhayati. (2023). *Pengaruh metode Pembelajaran ceramah terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam.* c, 34. <https://doi.org/10.37968/masagi.v2i1.297>

Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>