

## Efektivitas Penerapan Aplikasi Android Museum Sang Nila Utama Terhadap Minat Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X.A di SMA Negeri 1 Minas

Susan Fakhirah<sup>1</sup>Bunari<sup>2</sup> Asyul Fikri<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau,  
Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Email : [susan.fakhirah5719@student.unri.ac.id](mailto:susan.fakhirah5719@student.unri.ac.id)<sup>1</sup> [bunari@lecturer.unri.ac.id](mailto:bunari@lecturer.unri.ac.id)<sup>2</sup>  
[asyul.fikri@lecturer.unri.ac.id](mailto:asyul.fikri@lecturer.unri.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari penerapan aplikasi android Museum Sang Nila Utama terhadap minat belajar dalam pembelajaran sejarah kelas X.A di SMA Negeri 1 Minas. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *pre-experimental* dengan desain penelitian *one group pretest posttest design*. Teknik pengambilan data *purposive sampling*, yaitu kelas X.A yang menjadi kelas eksperimen. Hasil penelitian yang didapat menunjukkan bahwa penerapan aplikasi android Museum Sang Nila Utama terhadap minat belajar dalam pembelajaran sejarah mendapat kategori cukup efektif dan terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan pada penerapan aplikasi android Museum Sang Nila Utama terhadap minat belajar dalam pembelajaran sejarah kelas X.A di SMA Negeri 1 Minas. Hal ini dibuktikan dengan uji N-gain Score yang memperoleh nilai 0,6308 dan N-Gain persen memperoleh nilai 63,07%. Berdasarkan pembagian N-Gain Score dapat dilihat nilai gain yaitu 0,6308 lebih besar dari 0,3 dan lebih kecil dari 0,7 maka nilai tersebut masuk dalam kategori sedang. Sedangkan berdasarkan kategori tafsiran efektivitas N-Gain dapat dilihat nilai gain yaitu 63,07% maka nilai tersebut masuk dalam kategori cukup efektif.

**Kata Kunci:** Efektivitas, Aplikasi Android Museum Sang Nila Utama, Minat Belajar

### Abstract

*This research aims to determine the effectiveness of implementing the Sang Nila Utama Museum android application on learning interest in class X.A history learning at SMA Negeri 1 Minas. This research uses a pre-experimental quantitative method with a one group pretest posttest research design. The data collection technique was purposive sampling, namely class X.A which was the experimental class. The results of the research obtained show that the application of the Sang Nila Utama Museum android application towards learning interest in history learning is categorized as quite effective and there is a significant average difference in the application of the Sang Nila Utama Museum android application towards learning interest in history learning for class X.A in State High Schools. 1 Minas. This is proven by the N-gain Score test which obtained a value of 0.6308 and the N-Gain percent obtained a value of 63.07%. Based on the division of the N-Gain Score, it can be seen that the gain value is 0.6308, which is greater than 0.3 and smaller than 0.7, so this value is in the medium category. Meanwhile, based on the interpretation category of N-Gain's effectiveness, it can be seen that the gain value is 63.07%, so this value is included in the quite effective category.*

**Keywords:** Effectiveness, Sang Nila Utama Museum Android Application, Interest in Learning



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

### PENDAHULUAN

Pendidikan menurut lengeveld dalam (Suriansyah, 2011: 1) adalah usaha mempengaruhi, melindungi serta memberikan bantuan yang tertuju kepada kedewasaan anak didiknya atau dengan kata lain membantu anak didik agar cukup mampu dalam melaksanakan tugas hidupnya sendiri tanpa bantuan orang lain. Pendidikan adalah suatu proses yang diperlukan

untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan masyarakat (Syaputra & Hasanah, 2021: 209). Menurut UU Sisdiknas pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Kholis, 2014: 72). Jadi pendidikan adalah suatu usaha sadar untuk mewujudkan, membentuk dan menciptakan generasi bangsa yang baik. Dalam pendidikan yang menjadi bagian utama ialah proses menciptakan generasi bangsa yang baik. Untuk menciptakan itu semua tentunya pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran, karena proses pembelajaran merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan. Proses pembelajaran memiliki peran penting dalam dunia pendidikan karena ini merupakan kegiatan yang diharapkan dapat mencapai tujuan pendidikan nasional dan dapat meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satunya dalam proses pembelajaran sejarah di Indonesia saat ini tergolong rendah dan sedang menuju ke arah baik (Herdiansyah & Kurniati, 2020: 45).

Pembelajaran sejarah sangat penting dalam pembangunan bangsa. Seperti yang diutarakan oleh Soekarno "Jasmerah" (jangan sekali-sekali melupakan sejarah) (Harahap, 2020: 7). Ucapan tersebut membangkitkan rasa nasionalisme pemuda terhadap bangsa. Pembelajaran sejarah merupakan suatu hal yang harus ditanamkan dalam diri setiap peserta didik penerus generasi bangsa. Hal tersebut bertujuan untuk mengingatkan kepada mereka bagaimana sejarah dari perjuangan Indonesia untuk memerdekakan diri dan menjadi cerminan untuk generasi penerus bangsa untuk memajukan negaranya. Pada dasarnya, pembelajaran sejarah mempunyai tujuan yang sesuai dengan UU Pendidikan Nasional yang dapat memberikan arah bagi pembangunan bangsa. Dalam kaitan mengenai aspek kognitif yang diterima siswa dalam pembelajaran sejarah memiliki peran yang penting untuk membangun karakter, hal ini sejalan dengan yang ditulis oleh Sardiman, menyatakan bahwa pembelajaran sejarah sebenarnya memiliki peran yang sangat penting dalam pembangunan karakter bangsa (Syaharuddin, 2020: 24).

Pembelajaran sejarah sebenarnya lebih mengarah kepada sebuah upaya untuk menyampaikan atau mewariskan nilai-nilai yang berasal dari berbagai peristiwa di masa lalu untuk menjadi petunjuk, pelajaran, hingga pertimbangan dalam melangkah di masa depan. Pembelajaran sejarah di sekolah juga bertujuan untuk memperkenalkan kepada generasi muda, dalam hal ini adalah siswa mengenai jati diri bangsanya, yang mana juga akan berkaitan dengan upaya menumbuhkan rasa nasionalisme. Selain itu, pembelajaran sejarah bertujuan mengembangkan aktivitas peserta didik untuk melakukan telaah berbagai peristiwa, untuk kemudian dipahami dan diinternalisasikan berbagai nilai yang ada dibalik peristiwa itu sehingga melahirkan contoh untuk bersikap dan kemudian bertindak. Dalam pembelajaran sejarah itu juga peserta didik diharapkan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan yang terjadi dalam masyarakat.

Dengan memahami sejarah, siswa dapat menemukan dan menumbuhkan jati diri bangsa di tengah-tengah kehidupan masyarakat dunia. Sesuai juga dengan salah satu ungkapan yang populer di kalangan masyarakat, yaitu Jas Merah, jangan sekali-sekali melupakan sejarah, yang mana hal ini juga menunjukkan bahwasanya sejarah memiliki arti penting bagi suatu bangsa. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dipastikan pendidikan sejarah, khususnya di tingkat menengah atas merupakan suatu hal yang sangat penting. Sehingga, dalam prosesnya diperlukan suatu penentuan media belajar yang tepat agar substansi yang disampaikan akan memberikan kesan baik dan dapat dengan mudah diterima serta dipahami.

Namun pada saat sekarang ini dapat kita lihat kurangnya minat para peserta didik dalam mempelajari dan mengetahui sejarah yang ada di Indonesia. Mereka menganggap bahwa pelajaran sejarah adalah sesuatu hal yang sangat membosankan. Dampak dari berkurangnya minat terhadap pembelajaran sejarah ini akan membuat sejarah itu tenggelam dan terabaikan begitu saja. Sebagai peserta didik yang berperan sebagai generasi penerus bangsa seharusnya mempunyai kewajiban besar atas kemajuan serta pelestarian bangsa Indonesia. Pelestarian ini bisa dilakukan melalui pendidikan yang ditanamkan dalam pembelajaran sejarah. Pemberian materi pendidikan sejarah pada peserta didik diharapkan dapat menanamkan nasionalisme kepada peserta didik, memperkuat wawasan mereka sekarang ini dalam mencintai negaranya dan bonusnya mereka akan lebih mengenal perjuangan bangsanya. Untuk membuat semangat peserta didik meningkat dalam menerima pelajaran tentunya sebagai seorang guru harus mempersiapkan proses pembelajaran itu secara maksimal. Salah satu persiapan pembelajaran dapat dilakukan dengan perencanaan. Dengan perencanaan yang baik maka pembelajaran dapat disesuaikan dengan maksimal (Syaputra & Hasanah, 2021: 210). Sumber belajar yang mumpuni dapat menjadikan pelajaran itu menarik. Dengan memanfaatkan teknologi informasi maka sumber belajar dan tujuan belajar sejarah akan lebih mudah tercapai (Nasbi, 2017: 319).

Di era 5.0 sekarang ini teknologi informasi kian hari semakin berkembang. Banyak teknologi yang dapat mempermudah kita untuk mendapatkan berbagai informasi dari berbagai belahan dunia. Begitu pula pada bidang pendidikan, teknologi berupa PC, laptop maupun mobile smartphone dapat digunakan oleh peserta didik maupun tenaga pendidik. Adanya teknologi yang canggih ini dapat digunakan dalam menunjang kegiatan pendidikan. Dari berbagai teknologi tersebut peserta didik maupun tenaga pendidik dapat mengakses informasi-informasi terkait pelajaran secara luas dan bebas. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dengan dilihat dari menurunnya semangat belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Guru dapat memanfaatkan teknologi yang berkembang tadi menjadi sumber belajar yang dapat membuat peserta didik mempunyai wawasan yang lebih luas.

Dengan perkembangan teknologi yang kian hari semakin berkembang maka UPT Museum dan Taman Budaya Dinas Kebudayaan Provinsi Riau menciptakan sebuah aplikasi android Museum Sang Nila Utama. Lahirnya aplikasi android Museum Sang Nila Utama dilatarbelakangi oleh peningkatan pandemi Covid-19 yang membuat ditutupnya museum untuk sementara. Sehingga dengan ditutupnya Museum Sang Nila Utama, fungsi museum sebagai wisata edukasi menjadi terhambat bahkan tidak terlaksanakan. Dengan munculnya hambatan tersebut lahirlah sebuah aplikasi berbasis android Museum Sang Nila Utama, yang mana aplikasi ini memudahkan akses untuk melihat isi dari Museum Sang Nila Utama yang ada di Pekanbaru. Dengan adanya aplikasi ini guru sejarah dapat menjadikan aplikasi tersebut sebagai salah satu sumber belajar sejarah umum maupun sejarah lokal. Selain itu, guru juga dapat mempermudah peserta didik dalam menemukan materi dan memahami sejarah-sejarah yang ada di dalam aplikasi tersebut dapat menjadi penguat dari sumber belajar utama.

Peneliti memilih SMA Negeri 1 Minas sebagai tempat penelitian. Dipilihnya SMA Negeri 1 Minas ini dilandasi beberapa faktor. Pertama karena jarak tempuh yang cukup jauh untuk mencapai museum Sang Nila Utama, kedua dikarenakan sumber belajar yang terpaku hanya pada buku. Penelitian ini dimaksudkan untuk melihat keefektivitasan dari aplikasi android Museum Sang Nila Utama sebagai sumber belajar sejarah. Apakah aplikasi android Museum Sang Nila Utama ini dapat menjadi sumber belajar sejarah yang efisien dan mampu meningkatkan minat belajar para peserta didik di SMA Negeri 1 Minas.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan menggunakan metode kuantitatif *Pre-Experimental* dengan desain penelitian *One Group Pretest Posttest Design*. Desain *Pre-Experimental* merupakan desain penelitian kuantitatif yang dimana pada prinsipnya hanya menggunakan satu kelompok tidak ada kelompok kontrol (Yusuf, 2017:78). Dengan kata lain metode *Pre-Experimental* ialah rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji. Sedangkan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, maksud dari desain *One Group Pretest-Posttest Design* yang mana sebelum diberi perlakuan terlebih dahulu kelas yang menjadi sampel penelitian diberikan pretest dan setelah diberi perlakuan juga di tes Kembali dengan soal yang sama sebagai tes akhir yaitu posttest (Sugiyono, 2017:109). Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Minas terletak di Siak, tepatnya berada di kota Minas Jaya yang beralamat di Jl. Suman HS. Jaya, Minas Jaya, Kecamatan Minas, Kabupaten Siak, Provinsi Riau, Indonesia. Penelitian ini dimulai pada tanggal 05 Oktober 2023 hingga 20 Oktober 2023. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas X yang dibagi menjadi 8 kelas dengan total jumlah keseluruhan 273 peserta didik. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas X.A sebagai kelas eksperimen yang akan mendapat perlakuan berupa penerapan aplikasi android Museum Sang Nila Utama dalam pembelajaran sejarah. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dimulai dari peneliti melakukan observasi dilanjutkan dengan pemberian kuisisioner kepada peserta didik dan dokumentasi. Instrument penelitian merupakan pedoman tertulis dalam penelitian sesuai dengan metode yang dipergunakan (Anufia & Alhamid, 2019). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, lembar kuisisioner dan lembar dokumentasi. Lembar kuisisioner yang digunakan berisi 20 item pernyataan yang sudah menjalani tahap uji validitas dan uji reliabilitas. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini dimulai dari uji N-gain Score, Uji Normalitas dan Uji Hipotesis dengan bantuan program *SPSS 25 for Windows*.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk melihat perbedaan rata-rata yang signifikan dari penerapan aplikasi android Museum Sang Nila Utama terhadap minat belajar dalam pembelajaran sejarah dan untuk melihat efektivitas penerapan aplikasi android Museum Sang Nila Utama terhadap minat belajar dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Minas khususnya di kelas X.A. Tahap awal sebelum peneliti melakukan analisis data terlebih dahulu peneliti membuat 25 item pernyataan kuisisioner untuk dibagikan kepada peserta didik. Namun sebelum itu peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas untuk melihat apakah 25 item pernyataan kuisisioner tersebut valid dan dapat dibagikan kepada kelas eksperimen. Setelah dilakukannya uji validitas dan reliabilitas terdapat 20 item pernyataan kuisisioner yang valid dan siap untuk dibagikan kepada kelas eksperimen. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *Pre-Eksperimental* dengan desain penelitian *One Group Pretest Posttest Design*. Kelas yang menjadikan kelas eksperimen adalah kelas X.A yang akan mendapatkan penerapan aplikasi android Museum Sang Nila Utama. Sebelum penerapan dilakukan kelas tersebut diberikan kuisisioner *pretest* dan setelah penerapan kelas tersebut Kembali diberikan kuisisioner *posttest*. Setelah data terkumpul peneliti melakukan analisis data sebagai berikut:

1. Uji Normalitas. Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Shapiro-wilk dengan bantuan *SPSS 25 for windows*. Ketentuan pengambilan data yang dikatakan berdistribusi normal apabila hasil perhitungan menunjukkan nilai signifikan lebih dari 0,05.

**Tabel 1.**

<b>Paired Samples Test</b>									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-8.200	3.022	.552	-9.328	-7.072	-14.863	29	.000

Jika nilai signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas pretest dan posttest pada kelas eksperimen sebagai berikut:

**Tabel 2.**

<b>Tests of Normality</b>						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Minat Belajar	.120	30	.200*	.967	30	.453
Posttest Minat Belajar	.112	30	.200*	.977	30	.735

\* . This is a lower bound of the true significance.  
a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Uji SPSS 25 for windows, 2023

Berdasarkan hasil uji normalitas data pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa semua data menunjukkan angka yang signifikan yaitu lebih dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa seluruh data dalam penelitian ini berdistribusi normal sehingga uji hipotesis dapat dilakukan.

2. Uji Hipotesis. Uji hipotesis ini dilakukan setelah pengujian normalitas dengan distribusi normal, maka analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan menggunakan paired sampel t test.. Uji ini dilakukan untuk menguji hasil yang partisipasinya sama dengan variabel yang berbeda. Ketentuan pengambilan keputusan hipotesis ini adalah jika nilai signifikan > 0,05, maka Ho diterima dan Ha ditolak. Sedangkan jika nilai signifikan < 0,05, maka Ho ditolak Ha diterima. Hasil pengujian statistic dengan SPSS dapat dilihat pada lampiran atau pada tabel uji hipotets (Uji Paired Sample T Test) yang disajikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.**

<b>Paired Samples Statistics</b>					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	59.17	30	2.214	.404
	Posttest	67.37	30	2.220	.405

Sumber : Uji SPSS 25 for windows.

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat dilihat hasil uji hipotesis pada paired samples statistic menunjukkan nilai mean pretest sebelum perlakuan diberikan sebesar 59,17 setelah diberikan perlakuan nilai mean posttest menunjukkan sebesar 67.37. Selanjutnya dilihat pada uji hipotesis paired samples test yang dilakukan menggunakan bantuan SPSS 25 for windows memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dan t-hitung 14,863. Hal ini menunjukkan bahwa 0,000 < 0,05. Dengan ketentuan hipotesis uji paired samples t test dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima maka terdapat perbedaan yang

signifikan pada rata-rata penerapan aplikasi android Museum Sang Nila Utama terhadap minat belajar sejarah kelas X.A di SMA Negeri 1 Minas.

## **Pembahasan**

### **1. Perbedaan Rata-rata yang Signifikan Penerapan Aplikasi Android Museum Sang Nila Utama Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X.A SMA Negeri 1 Minas**

Rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah disebabkan oleh beberapa faktor baik itu faktor internal maupun faktor eksternal. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah ialah sumber belajar sejarah yang monoton hanya berfokus pada buku paket, sehingga membuat siswa mengantuk, merasa jenuh ketika membaca dan memandangi isi buku yang berisikan tulisan saja. Sumber belajar sejarah yang monoton dapat membuat siswa merasa bosan sehingga memunculkan rasa tidak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Saat ini kurikulum merdeka sudah mulai diterapkan diberbagai sekolah, yang mana kurikulum merdeka bertujuan untuk meningkatkan kualitas SDM yang ada di Indonesia. Salah satu hal yang penting untuk mewujudkan tujuan dari kurikulum merdeka ini ialah dengan meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah maka dari itu peneliti melakukan penelitian pada minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah menggunakan sumber belajar sejarah dari aplikasi android Museum Sang Nila Utama. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari aplikasi android Museum Sang Nila Utama terhadap minat belajar siswa kelas X.A di SMA Negeri 1 Minas.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Minas yang melibatkan satu kelas, kelas eksperimen yaitu kelas X.A. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan sumber belajar sejarah dari aplikasi android Museum Sang Nila Utama. Untuk melihat pengaruh aplikasi android Museum Sang Nila Utama terhadap minat belajar sejarah diperoleh dengan cara membagikan angket yang terdiri dari 20 butir item pernyataan (setelah dilakukan uji validasi) kepada masing-masing responden yaitu sebanyak 30 siswa kelas eksperimen dan 30 siswa kelas kontrol. Sebelum peneliti menyebarkan kuisisioner untuk kelas eksperimen, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas diluar kelas penelitian yaitu kelas X.C. Setelah uji validitas dan uji reliabilitas kuisisioner dilakukan peneliti memperoleh hasil 20 butir item pernyataan yang valid dari 25 butir item kuisisioner awal. Hal yang dilakukan peneliti selanjutnya membagikan kuisisioner pretest kepada kelas eksperimen dan sebelum penerapan aplikasi android Museum Sang Nila Utama. Dilihat dari hasil pretest kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 59,17.

Namun setelah diberikan perlakuan terhadap kelas eksperimen yaitu penerapan aplikasi android Museum Sang Nila Utama pada kelas X.A lalu peneliti membagikan kuisisioner posttest kepada kelas tersebut. Kelas tersebut memperoleh nilai 67,37. Berdasarkan nilai posttest yang diperoleh dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan nilai sebesar 8,2. Berdasarkan hasil uji hipotesis (uji paired samples test) minat belajar siswa diperoleh nilai signifikan 0,000 yang menunjukkan  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Melalui perhitungan yang telah dilakukan diperoleh  $t_{hitung} = 14.863$  dan  $t_{tabel} = 2.045$ . Sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan pada penerapan aplikasi android Museum Sang Nila Utama terhadap minat belajar sejarah kelas X.A di SMA Negeri 1 Minas.

### **2. Efektivitas Penerapan Aplikasi Android Museum Sang Nila Utama Terhadap Minat Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X.A di SMA Negeri 1 Minas**

Museum Sang Nila Utama adalah salah satu museum yang memiliki koleksi terlengkap di provinsi Riau. Museum Sang Nila Utama mengoleksi warisan-warisan budaya Melayu

Riau, mulai dari pakaian adat pernikahan, permainan tradisional, alat musik, artefak, miniatur bangunan bersejarah, dan koleksi-koleksi lainnya. Saat ini, Museum Sang Nila Utama memiliki lebih dari 4000 koleksi yang dibagi menjadi 10 klasifikasi, yaitu Geologika, Biologika, Etnografi, Arkeologika, Historika, Numismatika, Filologika, Keramilogika, Seni Rupa dan Teknologika. Semenjak pandemi Covid-19 melanda Indonesia khususnya Provinsi Riau Kota Pekanbaru berbagai aktivitas mulai terhambat dan berjalan dengan tidak efektif, begitu pula dengan kunjungan masyarakat, siswa maupun mahasiswa ke Museum Sang Nila Utama. Dengan adanya pandemi Covid-19 ini Dinas Kebudayaan Provinsi Riau menrciptakan Aplikasi Android Museum Sang Nila Utama yang bertujuan untuk mempermudah masyarakat serta para pelajar untuk mengakses isi koleksi Museum Sang Nila Utama. Aplikasi android Museum Sang Nila Utama ini juga dapat digunakan sebagai sumber belajar sejarah bagi siswa, mahasiswa maupun masyarakat umum. Aplikasi ini juga dapat mempermudah siswa, mahasiswa maupun masyarakat yang berdomisili diluar Pekanbaru untuk dapat mengaksesnya dengan mudah.

Penggunaan aplikasi android Museum Sang Nila Utama belum banyak diketahui oleh masyarakat, siswa maupun mahasiswa. Maka dari itu peneliti melakukan sosialisasi awal untuk memperkenalkan aplikasi android Museum Sang Nila Utama kepada siswa kelas X SMA Negeri 1 Minas. Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas aplikasi android Museum Sang Nila Utama bila dijadikan sebagai sumber belajar sejarah kelas X SMA Negeri 1 Minas. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Minas yang melibatkan satu kelas eksperimen yaitu kelas X.A. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan sumber belajar sejarah dari aplikasi android Museum Sang Nila Utama. Untuk melihat efektivitas penerapan aplikasi android Museum Sang Nila Utama dilakukan dengan cara membagikan kuisioner pretest-posttest dengan masing-masing berjumlah 20 item pernyataan kepada 30 siswa. Untuk menghitung efektivitas dari aplikasi android Museum Sang Nila Utama terhadap minat belajar menggunakan uji N-Gain. Uji efektivitas aplikasi android Museum Sang Nila Utama diperoleh dengan membandingkan minat belajar siswa sebelum diterapkan aplikasi android Museum Sang Nila Utama(pretest) dan setelah diterapkan aplikasi android Museum Sang Nila Utama (posttest). Hasil posttest menunjukkan terdapat peningkatan skor dari pretest ke posttest. Hal ini menunjukkan bahwa setelah siswa menggunakan aplikasi android Museum Sang Nila Utama sebagai sumber belajar sejarah terdapat peningkatan yang signifikan pada minat belajar kelas X.A. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji N-Gain menggunakan SPSS 25 for windows.

**Tabel 4. Pembagian Skor N-Gain**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_score	30	.25	1.00	.6308	.17994
ngain_persen	30	25.00	100.00	63.0772	17.99385
Valid N (listwise)	30				

Setelah dilaksanakannya penelitian untuk mengukur efektivitas penerapan aplikasi android Museum Sang Nila Utama dalam meningkatkan minat belajar kelas X di SMA Negeri 1 Minas melalui uji N-Gain Score adapun hasil uji N-Gain score memperoleh nilai 0,6308 dan N-Gain persen memperoleh nilai 63,07%. Berdasarkan pembagian N-Gain Score dapat dilihat nilai gain yaitu 0,6308 lebih besar dari 0,3 dan lebih kecil dari 0,7 maka nilai tersebut masuk dalam kategori sedang. Sedangkan berdasarkan kategori tafsiran efektivitas N-Gain dapat dilihat nilai gain yaitu 63,07% maka nilai tersebut masuk dalam kategori cukup efektif. Jadi dapat disimpulkan bahwa aplikasi android Museum Sang Nila Utama cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar kelas X di SMA Negeri 1 Minas.

Rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah disebabkan oleh beberapa faktor baik itu faktor internal maupun faktor eksternal. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah ialah sumber belajar sejarah yang monoton hanya berfokus pada buku paket, sehingga membuat siswa mengantuk, merasa jenuh ketika membaca dan memandangi isi buku yang berisikan tulisan saja. Sumber belajar sejarah yang monoton dapat membuat siswa merasa bosan sehingga memunculkan rasa tidak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Saat ini kurikulum merdeka sudah mulai diterapkan diberbagai sekolah, yang mana kurikulum merdeka bertujuan untuk meningkatkan kualitas SDM yang ada di Indonesia. Salah satu hal yang penting untuk mewujudkan tujuan dari kurikulum merdeka ini ialah dengan meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah maka dari itu peneliti melakukan penelitian pada minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah menggunakan sumber belajar sejarah dari aplikasi android Museum Sang Nila Utama. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari aplikasi android Museum Sang Nila Utama terhadap minat belajar siswa kelas X.A di SMA Negeri 1 Minas.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Minas yang melibatkan satu kelas, kelas eksperimen yaitu kelas X.A. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan sumber belajar sejarah dari aplikasi android Museum Sang Nila Utama. Untuk melihat pengaruh aplikasi android Museum Sang Nila Utama terhadap minat belajar sejarah diperoleh dengan cara membagikan angket yang terdiri dari 20 butir item pernyataan (setelah dilakukan uji validasi) kepada masing-masing responden yaitu sebanyak 30 siswa kelas eksperimen dan 30 siswa kelas kontrol. Sebelum peneliti menyebarkan kuisisioner untuk kelas eksperimen, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas diluar kelas penelitian yaitu kelas X.C. Setelah uji validitas dan uji reliabilitas kuisisioner dilakukan peneliti memperoleh hasil 20 butir item pernyataan yang valid dari 25 butir item kuisisioner awal. Hal yang dilakukan peneliti selanjutnya membagikan kuisisioner *pretest* kepada kelas eksperimen dan sebelum penerapan aplikasi android Museum Sang Nila Utama. Dilihat dari hasil *pretest* kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 59,17.

Namun setelah diberikan perlakuan terhadap kelas eksperimen yaitu penerapan aplikasi android Museum Sang Nila Utama pada kelas X.A lalu peneliti membagikan kuisisioner *posttest* kepada kelas tersebut. Kelas tersebut memperoleh nilai 67,37 . Berdasarkan nilai *posttest* yang diperoleh dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan nilai sebesar 8,2. Berdasarkan hasil uji hipotesis (uji paired samples test) minat belajar siswa diperoleh nilai signifikan 0,000 yang menunjukkan  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Melalui perhitungan yang telah dilakukan diperoleh  $t_{hitung} = 14.863$  dan  $t_{tabel} = 2.045$  . Sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan pada penerapan aplikasi android Museum Sang Nila Utama terhadap minat belajar sejarah kelas X.A di SMA Negeri 1 Minas.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan mengenai efektivitas aplikasi android Museum Sang Nila Utama sebagai sumber belajar sejarah terhadap minat belajar sejarah siswa kelas X.A di SMA Negeri 1 Minas diperoleh beberapa kesimpulan yakni sebagai berikut: Terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan dari penerapan aplikasi android Museum Sang Nila Utama terhadap minat belajar sejarah siswa kelas X.A di SMA Negeri 1 Minas. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil dari uji hipotesis yang telah peneliti lakukan. Berdasarkan hasil uji hipotesis (uji paired samples test) minat belajar siswa diperoleh nilai signifikan 0,000 yang menunjukkan  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Melalui perhitungan yang telah dilakukan diperoleh  $t_{hitung} = 14.863$  dan  $t_{tabel} = 2.045$  . Sehingga



thitung > ttabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan pada penerapan aplikasi android Museum Sang Nila Utama terhadap minat belajar dalam pembelajaran sejarah kelas X.A di SMA Negeri 1 Minas. Aplikasi android Museum Sang Nila Utama efektif bila dijadikan sebagai sumber belajar sejarah siswa kelas X.A di SMA Negeri 1 Minas. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil dari uji N-Gain Score yang telah peneliti lakukan. Penggunaan aplikasi android Museum Sang Nila Utama tergolong pada kategori cukup efektif. Dari hasil uji N-Gain Score adapun hasil uji N-Gain score memperoleh nilai 0,6308 dan N-Gain persen memperoleh nilai 63,07%. Berdasarkan pembagian N-Gain Score dapat dilihat nilai gain yaitu 0,6308 lebih besar dari 0,3 dan lebih kecil dari 0,7 maka nilai tersebut masuk dalam kategori sedang. Sedangkan berdasarkan kategori tafsiran efektivitas N-Gain dapat dilihat nilai gain yaitu 63,07% maka nilai tersebut masuk dalam kategori cukup efektif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anufia, B., & Alhamid, T. (2019). *Instrumen Pengumpulan Data*.
- Harahap. (2020). Analisis Resepsi Nasionalisme Generasi Milenial (1980-2000) Terhadap Teks Pidato "Jas Merah" (Jangan Sekali-kali Meninggalkan Sejarah) Soekarno. UPN" Veteran" Yogyakarta.
- Herdiansyah, D., & Kurniati, P. S. (2020). Pembangunan Sektor Pendidikan Sebagai Penunjang Indeks Pembangunan Manusia di Kota Bandung. *Jurnal Agregasi: Aksi Reformasi Government Dalam Demokrasi*, 8(1).
- Kholis, N. (2014). Paradigma Pendidikan Islam Dalam Undang-undang Sisdiknas 2003. *Jurnal Kependidikan*, 2(1), 71–85.
- Nasbi, I. (2017). Manajemen kurikulum: Sebuah kajian teoritis. *Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(2).
- Sugiyono, D. (2017). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Suriansyah, A. (2011). *Landasan pendidikan*. Comdes.
- Syaputra, A., & Hasanah, E. (2021). Manajemen Kurikulum dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 8(2), 208– 224.
- Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Prenadamedia Group.