

**Pengaruh Penggunaan Video Edukasi Sejarah Kesultanan  
Aceh Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD  
Negeri 25 Banda Aceh**

**Raziska Ibrahim<sup>1\*</sup>**

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bina Bangsa Getsempena

\*Author Correspondence. Email : [raziska@bbg.ac.id](mailto:raziska@bbg.ac.id)

<i>Informasi Artikel</i>	<b>Abstract</b>
<p><b>Kata Kunci:</b> Video Edukasi, Sejarah Kesultanan Aceh, Minat Belajar, IPS, Sekolah Dasar</p> <p><b>Article history:</b> Submitted: 19-03-25 Final Revised: 20-04-25 Accepted: 17-05-25 Published: 31-05-25</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video edukasi sejarah Kesultanan Aceh terhadap minat belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas IV SD Negeri 25 Banda Aceh. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS, terutama pada materi sejarah lokal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experimental design). Subjek penelitian terdiri dari 60 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok: kelas eksperimen yang menggunakan media video edukasi, dan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah konvensional. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar dan dianalisis menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan minat belajar IPS antara siswa yang belajar menggunakan video edukasi dengan siswa yang menggunakan metode ceramah. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan minat belajar yang lebih tinggi, yang ditunjukkan dengan skor rata-rata yang lebih baik pada indikator ketertarikan, perhatian, dan partisipasi dalam pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan video edukasi sejarah lokal dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar. Penggunaan media audiovisual yang kontekstual terbukti mampu memicu rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan teknologi pembelajaran yang relevan dengan konteks budaya dan sejarah lokal.</p>
<i>Article Info</i>	<b>Abstract</b>
<p><b>Keywords:</b> Educational Video, History of the Aceh Sultanate, Learning Interest, Social Studies, Elementary School</p> <p><b>Article history:</b> Submitted: 19-03-25 Final Revised: 20-04-25 Accepted: 17-05-25 Published: 31-05-25</p>	<p><i>This study aims to determine the effect of using educational videos on the history of the Aceh Sultanate on the interest in learning Social Studies (IPS) among fourth-grade students at SD Negeri 25 Banda Aceh. The problem raised in this study is the low interest in learning Social Studies, especially in local history. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design. The subjects of the study consisted of 60 students divided into two groups: an experimental class using educational videos, and a control class using conventional lecture methods. Data were collected through a learning interest questionnaire and analyzed using a t-test. The results showed that there was a significant difference in interest in learning Social Studies between students who learned using educational videos and students who used the lecture method. The experimental group showed a higher increase in learning interest, as indicated by better average scores on indicators of interest, attention, and participation in learning. These findings confirm that the use of educational videos on local history can be an effective strategy to increase student interest in learning in elementary schools. The use of contextual audiovisual media has been shown to trigger students' curiosity and active involvement in the learning process. Therefore, teachers are advised to utilize learning technology that is relevant to the local cultural and historical context.</i></p>

## 1. PENDAHULUAN

Minat belajar merupakan aspek fundamental yang menentukan keberhasilan proses pendidikan, khususnya di tingkat dasar. Minat dapat diartikan sebagai kecenderungan hati seseorang terhadap suatu objek atau kegiatan tertentu, yang ditandai dengan rasa senang dan keinginan untuk terlibat secara aktif dalam aktivitas tersebut. Dalam konteks pendidikan, minat belajar berperan sebagai penggerak utama yang mendorong siswa untuk memperhatikan, memahami, dan mendalami materi pelajaran. Menurut Sardiman (2018), minat belajar siswa tidak muncul dengan sendirinya, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk lingkungan belajar, metode penyampaian materi, serta media yang digunakan oleh guru. Oleh karena itu, pemilihan strategi pembelajaran yang tepat menjadi langkah awal dalam membangun minat belajar siswa.

Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) seringkali dipandang kurang menarik oleh siswa. Hal ini disebabkan oleh penyampaian materi yang cenderung bersifat verbalistik dan minim visualisasi. Banyak guru masih mengandalkan metode ceramah yang monoton dan satu arah, sehingga siswa menjadi pasif dan mudah kehilangan konsentrasi. Rosyidah (2022) menekankan bahwa dalam konteks pembelajaran IPS, dominasi metode ceramah menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif, dan akibatnya, pemahaman terhadap materi menjadi dangkal. Kondisi serupa terjadi di SD Negeri 25 Banda Aceh, di mana proses pembelajaran IPS, khususnya pada materi sejarah lokal, masih berlangsung secara konvensional. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar siswa, terutama pada aspek keterlibatan emosional dan kognitif terhadap isi pembelajaran.

Padahal, materi sejarah lokal seperti Kesultanan Aceh memiliki potensi besar dalam menumbuhkan rasa cinta tanah air dan kebanggaan budaya di kalangan siswa. Kesultanan Aceh merupakan kerajaan Islam yang memiliki peran penting dalam sejarah Indonesia, khususnya dalam perjuangan melawan kolonialisme dan penyebaran Islam di kawasan Asia Tenggara. Melalui pengenalan sejarah lokal, siswa dapat lebih memahami jati diri dan nilai-nilai luhur yang diwariskan oleh para leluhur. Sayangnya, pendekatan pembelajaran yang tidak kontekstual dan kurang interaktif justru membuat sejarah menjadi pelajaran yang dihafal, bukan dipahami. Sejarah pun berisiko dianggap sebagai kumpulan peristiwa masa lalu yang tidak relevan dengan kehidupan siswa saat ini (Yuliana, 2023).

Dalam konteks pendidikan abad ke-21, penggunaan media digital dan teknologi pembelajaran menjadi keniscayaan. Salah satu media yang dinilai efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran adalah video edukasi. Video edukatif menyajikan informasi dalam bentuk visual dan audio yang dapat merangsang lebih dari satu indera

secara bersamaan. Setiawan dan Pratiwi (2020) mengemukakan bahwa media audiovisual mampu meningkatkan pemahaman konsep, karena siswa tidak hanya mendengar, tetapi juga melihat dan merasakan konteks materi yang dipelajari. Dengan demikian, informasi yang disampaikan menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah diingat oleh siswa.

Penggunaan video edukasi dalam pembelajaran sejarah memberikan peluang untuk menghadirkan kembali peristiwa masa lalu secara hidup dan dinamis. Video dapat merekonstruksi adegan sejarah, menampilkan tokoh-tokoh penting, dan menggambarkan suasana masa lalu secara visual. Hal ini tentu lebih menarik dibandingkan penyampaian materi melalui buku teks atau ceramah semata. Sari dan Handayani (2021) mencatat bahwa video pembelajaran yang dikemas secara naratif dan kontekstual dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa, serta memfasilitasi pemahaman terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam sejarah lokal. Dalam hal ini, penggunaan video tentang Kesultanan Aceh berpotensi besar dalam memperkuat identitas budaya siswa Aceh.

Selain aspek visual dan naratif, video edukasi juga mendukung gaya belajar siswa yang beragam. Beberapa siswa lebih responsif terhadap rangsangan visual, sementara yang lain lebih memahami materi melalui penjelasan lisan. Video yang menyatukan kedua unsur tersebut memungkinkan terjadinya pembelajaran multimodal yang lebih inklusif. Menurut Pratiwi dan Sulaiman (2022) media video tidak hanya efektif meningkatkan minat, tetapi juga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Ketika siswa merasa tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran, maka mereka akan lebih termotivasi untuk memahami dan mengingat isi materi.

Di era Kurikulum Merdeka yang menekankan diferensiasi pembelajaran, pendekatan kontekstual berbasis budaya lokal menjadi salah satu prinsip penting. Penguatan materi sejarah lokal melalui media digital sesuai dengan semangat pembelajaran berbasis proyek dan profil pelajar Pancasila. Dalam konteks ini, video sejarah Kesultanan Aceh dapat menjadi sarana yang efektif untuk menumbuhkan nilai-nilai religius, nasionalisme, serta kecintaan terhadap warisan budaya. Guru memiliki peran sentral dalam memilih dan mengelola media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan konteks lokal sekolah (Setiawan & Pratiwi, 2020).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan video edukasi sejarah Kesultanan Aceh terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV di SD Negeri 25 Banda Aceh. Penelitian ini penting untuk memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, serta memberikan kontribusi dalam upaya pelestarian sejarah lokal melalui pendekatan pembelajaran modern. Dengan memanfaatkan media video yang kontekstual, diharapkan siswa tidak hanya memahami peristiwa sejarah,

tetapi juga menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya dan identitas daerahnya.

## **2. TINJAUAN PUSTAKA**

Minat belajar merupakan salah satu aspek psikologis yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Menurut Slameto (2020) minat belajar adalah suatu rasa suka dan rasa tertarik pada suatu hal atau aktivitas belajar yang membuat seseorang terdorong untuk melakukan kegiatan belajar secara aktif dan terus-menerus. Dalam proses belajar, minat berperan sebagai pendorong internal yang sangat kuat karena tanpa adanya minat, siswa cenderung pasif dan tidak terlibat penuh dalam kegiatan pembelajaran. Sardiman (2018) juga menegaskan bahwa minat akan muncul jika siswa mengalami pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan atau ketertarikannya. Oleh karena itu, minat belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kondisi pribadi siswa, tetapi juga sangat ditentukan oleh bagaimana materi disampaikan dan media apa yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi pembelajaran dari guru kepada siswa. Salah satu jenis media yang banyak digunakan di era digital saat ini adalah video edukasi. Video sebagai media audiovisual dinilai mampu memberikan stimulus belajar yang lebih kaya karena menggabungkan unsur suara, gambar, gerakan, dan teks secara bersamaan. Menurut Arsyad (2021) media video memiliki kelebihan dalam menyampaikan konsep abstrak menjadi lebih konkret, memperjelas informasi, dan menarik perhatian siswa melalui tampilan visual yang menarik. Setiawan dan Pratiwi (2020) menambahkan bahwa penggunaan video edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena lebih kontekstual dan sesuai dengan karakteristik generasi digital yang terbiasa dengan informasi visual dan multimedia. Dalam konteks pembelajaran IPS, video edukasi dapat membantu siswa memahami peristiwa sejarah dengan lebih hidup dan bermakna.

Dalam pembelajaran sejarah, khususnya sejarah lokal, pendekatan konvensional masih mendominasi di banyak sekolah dasar. Hal ini mengakibatkan siswa cenderung menghafal fakta-fakta sejarah tanpa memahami makna dan relevansinya. Padahal, sejarah lokal seperti Kesultanan Aceh menyimpan nilai-nilai penting yang dapat ditanamkan kepada siswa sejak dini, seperti semangat nasionalisme, kepemimpinan, keberanian, serta identitas budaya. Yuliana (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran sejarah lokal yang dikemas secara kontekstual dan interaktif dapat menjadi sarana yang efektif untuk membangun karakter dan memperkuat jati diri siswa. Namun, hal ini memerlukan kreativitas guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan relevan dengan kehidupan serta budaya lokal siswa.

Penggunaan video edukasi yang memuat konten sejarah lokal dinilai mampu

mengatasi hambatan pembelajaran sejarah yang bersifat abstrak dan membosankan. Video tentang Kesultanan Aceh, misalnya, dapat menyajikan tokoh-tokoh sejarah seperti Sultan Iskandar Muda atau Cut Nyak Dhien secara visual dan naratif, sehingga siswa lebih mudah membayangkan dan memahami perjuangan serta kontribusi mereka dalam sejarah bangsa. Pratiwi dan Sulaiman (2022) membuktikan dalam penelitiannya bahwa penggunaan video sejarah lokal meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode ceramah. Melalui video, siswa tidak hanya mendengar informasi, tetapi juga melihat konteks peristiwa, tempat, dan tokoh secara nyata, sehingga terjadi keterlibatan kognitif dan emosional yang lebih mendalam.

Minat belajar siswa dalam pelajaran IPS tidak hanya dipengaruhi oleh konten materi, tetapi juga oleh cara guru mengemas proses pembelajaran. Guru yang mampu memanfaatkan teknologi digital seperti video edukasi dalam menyampaikan materi sejarah lokal akan lebih mampu menarik perhatian siswa dan membangun pengalaman belajar yang positif. Hal ini sejalan dengan arah Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya pembelajaran yang bermakna, kontekstual, serta berbasis pada kehidupan nyata dan budaya lokal. Dengan demikian, tinjauan literatur ini mendukung pentingnya penelitian yang menguji efektivitas penggunaan video edukasi sejarah Kesultanan Aceh terhadap minat belajar siswa sekolah dasar.

### **3. METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experimental design atau eksperimen semu. Desain yang digunakan adalah Non-Equivalent Control Group Design, yaitu model eksperimen yang melibatkan dua kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) tanpa penempatan acak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video edukasi sejarah Kesultanan Aceh terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV di SD Negeri 25 Banda Aceh.

#### **Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 25 Banda Aceh pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada permasalahan yang diidentifikasi sebelumnya, yaitu rendahnya minat belajar siswa terhadap materi sejarah lokal dalam mata pelajaran IPS.

#### **Populasi dan Sampel**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 25 Banda Aceh yang terdiri dari dua kelas paralel dengan jumlah total 60 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, dengan mempertimbangkan kesetaraan karakteristik antara kelas. Kelas IV-A ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang

mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan video edukasi sejarah Kesultanan Aceh, sedangkan kelas IV-B sebagai kelompok kontrol yang mendapatkan pembelajaran dengan metode ceramah konvensional. Masing-masing kelas terdiri dari 30 siswa.

### **Variabel Penelitian**

Penelitian ini terdiri dari dua variabel:

- a. Variabel independen (X): Penggunaan video edukasi sejarah Kesultanan Aceh dalam pembelajaran IPS.
- b. Variabel dependen (Y): Minat belajar IPS siswa.

### **Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan untuk mengukur minat belajar siswa adalah angket minat belajar yang disusun berdasarkan indikator minat belajar menurut Slameto (2020), yaitu: (1) perhatian terhadap pelajaran, (2) rasa suka terhadap materi, dan (3) partisipasi aktif dalam pembelajaran. Angket terdiri dari 20 butir pernyataan dengan skala Likert 4 poin (sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju).

Sebelum digunakan, instrumen divalidasi oleh dua ahli materi dan satu ahli media pendidikan untuk menguji validitas isi. Selain itu, uji coba angket dilakukan kepada 30 siswa dari sekolah yang tidak menjadi sampel penelitian. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus Cronbach Alpha, dengan hasil koefisien reliabilitas sebesar 0,82, yang berarti tergolong reliabel.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

- a. Pretest: Dilakukan sebelum perlakuan diberikan, untuk mengetahui tingkat awal minat belajar siswa di kedua kelompok.
- b. Posttest: Dilakukan setelah perlakuan, untuk mengukur perubahan atau peningkatan minat belajar setelah penggunaan media video edukasi.
- c. Observasi: Digunakan untuk mencatat keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- d. Dokumentasi: Digunakan untuk mendukung data berupa foto kegiatan pembelajaran dan silabus pelajaran IPS.

### **Teknik Analisis Data**

Data hasil angket pretest dan posttest dianalisis secara kuantitatif menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui rata-rata, nilai maksimum dan minimum, serta standar deviasi dari skor minat belajar siswa.

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan video edukasi terhadap minat belajar, digunakan uji-t dua sampel independen (Independent Sample T-Test) dengan bantuan

program SPSS versi terbaru. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi ( $p$ -value)  $< 0,05$  maka  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan video edukasi terhadap minat belajar siswa.

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **HASIL**

##### **a. Deskripsi Minat Belajar Awal**

Berdasarkan hasil pretest yang dilakukan sebelum perlakuan, rata-rata skor minat belajar siswa kelas eksperimen adalah 60,4, sedangkan siswa kelas kontrol memperoleh skor rata-rata 59,8. Data ini menunjukkan bahwa secara kuantitatif, minat belajar awal kedua kelompok berada pada tingkat yang hampir sama. Selisih nilai yang sangat kecil antara kedua kelas memperlihatkan tidak adanya dominasi atau ketimpangan motivasi belajar sebelum proses pembelajaran berlangsung.

Uji statistik yang dilakukan menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok dalam hal minat belajar awal. Nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05, sehingga secara statistik, hipotesis nol yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan minat belajar sebelum perlakuan diterima. Hal ini memperkuat validitas internal penelitian karena memastikan bahwa perlakuan yang diberikan adalah satu-satunya faktor yang membedakan hasil akhir.

Dengan kesamaan kondisi awal ini, dapat disimpulkan bahwa perlakuan berupa penggunaan media video edukasi merupakan variabel bebas utama yang akan diukur pengaruhnya. Tanpa adanya perbedaan awal, setiap perubahan yang terjadi setelah perlakuan kemungkinan besar disebabkan oleh intervensi tersebut, bukan oleh faktor eksternal lainnya.

##### **b. Peningkatan Minat Belajar pada Kelas Eksperimen**

Setelah proses pembelajaran menggunakan video edukasi sejarah Kesultanan Aceh dilaksanakan di kelas eksperimen, tercatat peningkatan skor minat belajar siswa secara signifikan. Rata-rata skor post-test mencapai 81,2, menunjukkan kenaikan yang cukup besar dibandingkan skor pretest sebelumnya. Angka ini mencerminkan efek positif dari media audiovisual terhadap daya tarik dan perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran IPS.

Selain peningkatan kuantitatif, terdapat pula perubahan secara kualitatif yang terlihat dari perilaku siswa selama pembelajaran. Siswa tampak lebih aktif dalam bertanya, menunjukkan ketertarikan yang tinggi, dan mengikuti pelajaran dengan penuh semangat. Kehadiran gambar bergerak, narasi suara, dan visualisasi tokoh sejarah berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan.

Pembelajaran menjadi tidak lagi monoton. Video yang disajikan memberikan stimulus

visual dan emosional yang kuat, sehingga siswa lebih mudah menyerap materi dan merasa terlibat dalam peristiwa sejarah yang dibahas. Dengan demikian, penggunaan media video terbukti mampu meningkatkan pengalaman belajar secara holistik, tidak hanya dari segi pemahaman kognitif tetapi juga dari aspek afektif dan partisipatif siswa.

### c. Perbandingan Hasil Post-Test antara Kelas Eksperimen dan Kontrol

Untuk mengetahui perbedaan efektivitas antara pembelajaran menggunakan video edukasi dan metode ceramah konvensional, dilakukan uji-t terhadap hasil post-test kedua kelas. Hasilnya menunjukkan bahwa nilai signifikansi (p-value) adalah 0.002 ( $< 0.05$ ), yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok setelah perlakuan. Ini memberikan bukti empiris bahwa penggunaan video edukasi memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa.

Jika dilihat dari perbandingan skor, kelas kontrol hanya mengalami peningkatan rata-rata menjadi 63,5, meningkat tipis dari skor awal 59,8. Sebaliknya, kelas eksperimen yang menerima pembelajaran berbasis video mengalami lonjakan signifikan hingga mencapai 81,2. Perbedaan rata-rata sebesar hampir 18 poin memperkuat kesimpulan bahwa intervensi media audiovisual lebih efektif dibanding metode ceramah biasa.

Hasil ini memperkuat teori pembelajaran kontemporer yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dan berbasis teknologi lebih sesuai dengan karakteristik siswa masa kini, terutama anak-anak di usia sekolah dasar yang memiliki preferensi belajar visual dan auditori. Dengan demikian, integrasi video dalam pembelajaran IPS bukan hanya pilihan, tetapi menjadi kebutuhan yang relevan dalam menghadapi dinamika pendidikan abad 21.

### d. Analisis Indikator Minat Belajar

Tabel 1. Skor Rata-Rata Minat Belajar Berdasarkan Indikator

Indikator	Pretest	Posttest
Perhatian	62	76
Ketertarikan	61	80
Partisipasi	58	87

Minat belajar siswa diukur berdasarkan tiga indikator utama, yaitu perhatian, ketertarikan, dan partisipasi aktif. Setelah perlakuan, terdapat peningkatan pada ketiga aspek tersebut. Indikator perhatian mengalami peningkatan paling tinggi, dari skor rata-rata 58 menjadi 87, menunjukkan bahwa video berhasil menangkap dan mempertahankan fokus siswa selama pembelajaran berlangsung.

Indikator ketertarikan juga meningkat signifikan, dari skor 61 menjadi 80, yang menggambarkan bahwa siswa merasa lebih terhubung dengan materi yang diajarkan. Ketertarikan ini tidak hanya terlihat dari antusiasme saat menonton video, tetapi juga dari

pertanyaan yang diajukan serta komentar siswa terhadap isi materi. Konten lokal seperti sejarah Kesultanan Aceh juga memicu rasa ingin tahu yang lebih besar karena dekat dengan lingkungan sosial siswa.

Sementara itu, partisipasi aktif meningkat dari 62 menjadi 76, menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, baik melalui diskusi, menjawab pertanyaan, maupun menyampaikan pendapat. Kombinasi visualisasi menarik dan narasi kontekstual dalam video edukasi telah mendorong siswa untuk mengambil peran aktif dalam kelas, bukan sekadar menjadi pendengar pasif. Ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang tepat mampu menciptakan iklim belajar yang partisipatif dan menyenangkan.



Gambar 1. Perbandingan Skor Minat Belajar Per Indikator

#### e. Uji T Menggunakan Independent Sample T-Test

Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan video edukasi sejarah Kesultanan Aceh terhadap minat belajar siswa, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-t independen (independent sample t-test) terhadap skor post-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil analisis statistik menunjukkan nilai:

$$t \text{ hitung} = 3,65$$

$$df \text{ (derajat kebebasan)} = 56$$

$$p\text{-value} = 0,002$$

Karena  $p\text{-value} < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor minat belajar siswa yang diberi perlakuan pembelajaran menggunakan video edukasi dengan siswa yang belajar menggunakan metode ceramah konvensional.

Hipotesis nol ( $H_0$ ) yang menyatakan tidak ada perbedaan pengaruh ditolak, dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima, yang berarti penggunaan video edukasi sejarah Kesultanan Aceh berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Dari hasil ini, dapat dinyatakan bahwa peningkatan minat belajar pada kelas eksperimen bukanlah kebetulan atau variasi alami semata, melainkan efek langsung dari intervensi pembelajaran menggunakan media video edukatif. Hal ini memperkuat keandalan temuan penelitian dalam konteks pembelajaran IPS di sekolah dasar.

## **PEMBAHASAN**

Hasil pretest menunjukkan bahwa minat belajar awal siswa kelas eksperimen dan kontrol berada pada tingkat yang hampir sama, yang memperlihatkan validitas internal yang baik dalam desain eksperimen ini. Kesetaraan ini menjadi dasar bahwa perubahan yang terjadi setelah perlakuan sangat mungkin disebabkan oleh media video edukasi yang digunakan. Temuan ini selaras dengan pendapat Arsyad (2021) yang menekankan bahwa eksperimen pendidikan memerlukan homogenitas awal agar perlakuan dapat diisolasi sebagai satu-satunya variabel bebas yang memengaruhi hasil. Dalam hal ini, pretest berfungsi sebagai tolok ukur objektif untuk menentukan bahwa siswa berada dalam kondisi kognitif dan afektif yang sebanding sebelum perlakuan dilakukan.

Peningkatan signifikan pada kelas eksperimen setelah penggunaan video edukasi sejarah menunjukkan efektivitas media audiovisual dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Rata-rata skor post-test yang melonjak menjadi 81,2 membuktikan bahwa pembelajaran berbasis video mampu menarik perhatian dan meningkatkan antusiasme siswa terhadap materi sejarah. Hal ini sejalan dengan temuan Pratiwi & Sulaiman (2022) yang menyatakan bahwa video edukasi memperkaya pengalaman belajar dengan cara menghadirkan visualisasi nyata yang mampu membentuk koneksi emosional siswa terhadap materi. Media ini mampu mengubah pembelajaran yang semula bersifat abstrak dan naratif menjadi konkret dan menarik.

Dari sisi perilaku, siswa di kelas eksperimen menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi selama proses belajar berlangsung. Mereka lebih aktif bertanya, berkomentar, dan menunjukkan minat terhadap konten sejarah lokal. Menurut Dale (2020), manusia cenderung lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disampaikan melalui media visual dan audio dibandingkan dengan teks saja. Oleh karena itu, video edukasi yang menampilkan tokoh dan peristiwa Kesultanan Aceh secara naratif dan visual telah menciptakan koneksi yang kuat antara siswa dan materi. Ini menunjukkan bahwa aspek afektif minat belajar pun meningkat berkat penggunaan media.

Perbandingan hasil post-test antara kelas eksperimen dan kontrol semakin memperkuat kesimpulan tersebut. Uji-t yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,002 ( $< 0,05$ ) memberikan bukti statistik bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara kedua kelompok. Kelas kontrol yang masih menggunakan metode ceramah menunjukkan peningkatan skor

yang jauh lebih kecil. Penelitian sebelumnya oleh Munir (2021) juga menyebutkan bahwa pembelajaran konvensional kurang mampu memenuhi kebutuhan belajar generasi digital-native yang lebih responsif terhadap visual, narasi, dan multimedia. Oleh sebab itu, perbedaan hasil ini sangat rasional dan sesuai dengan perkembangan karakteristik peserta didik abad ke-21.

Kelas eksperimen mengalami peningkatan skor yang sangat mencolok pada indikator perhatian, dari 58 menjadi 87. Ini menunjukkan bahwa video mampu menarik dan mempertahankan fokus siswa secara efektif. Sejalan dengan penelitian oleh Kusuma dan Hartono (2020) perhatian siswa meningkat drastis saat materi disampaikan melalui video yang interaktif dan kontekstual. Video tidak hanya menampilkan informasi secara linier, tetapi juga merangsang pemrosesan visual, auditori, dan emosional secara simultan, yang pada akhirnya menciptakan perhatian yang lebih dalam dan tahan lama.

Selain itu, ketertarikan siswa juga meningkat dari 61 menjadi 80, mengindikasikan bahwa konten video yang relevan dengan konteks lokal berhasil membangkitkan rasa ingin tahu. Hal ini diperkuat oleh temuan dari Wahyuni (2022) yang menyatakan bahwa materi pembelajaran yang memiliki kedekatan budaya dan geografis dengan siswa lebih mudah diterima dan dihayati. Dalam video sejarah Kesultanan Aceh, siswa melihat representasi tokoh dan peristiwa yang berkaitan dengan daerah mereka sendiri, sehingga terjadi peningkatan afinitas emosional dan kognitif terhadap materi.

Partisipasi aktif juga mengalami peningkatan dari 62 menjadi 76, yang menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif membangun pengetahuan melalui diskusi dan tanya jawab. Dalam kerangka teori konstruktivisme, hal ini menandakan bahwa siswa menjadi subjek aktif dalam proses belajar (Santrock, 2019). Video yang ditampilkan berhasil membangkitkan keingintahuan siswa dan mendorong mereka untuk mengonfirmasi pemahaman melalui interaksi sosial di kelas, baik dengan guru maupun teman sebaya.

Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis video edukasi tidak hanya berdampak pada satu aspek, melainkan secara simultan meningkatkan seluruh indikator minat belajar siswa: perhatian, ketertarikan, dan partisipasi aktif. Hal ini menjadikan video sebagai media pembelajaran yang komprehensif dan efektif, terlebih dalam mata pelajaran seperti IPS yang sering dianggap membosankan oleh siswa. Oleh karena itu, hasil penelitian ini mendukung penggunaan media berbasis audiovisual sebagai strategi pengajaran yang berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

## **5. KESIMPULAN**

Penggunaan video edukasi sejarah Kesultanan Aceh terbukti memberikan pengaruh

signifikan terhadap peningkatan minat belajar IPS siswa kelas IV di SD Negeri 25 Banda Aceh. Peningkatan terjadi pada seluruh indikator minat belajar, yaitu perhatian, ketertarikan, dan partisipasi aktif. Media video yang menampilkan tokoh-tokoh sejarah lokal secara visual dan naratif terbukti lebih menarik dibanding metode ceramah konvensional, karena mampu menyajikan materi secara kontekstual, konkret, dan bermakna bagi siswa.

Dengan hasil ini, disarankan agar guru IPS di tingkat sekolah dasar mulai mengintegrasikan media audiovisual, khususnya yang memuat konten lokal, dalam proses pembelajaran. Strategi ini tidak hanya mampu meningkatkan minat belajar, tetapi juga menumbuhkan rasa kebanggaan dan kepedulian siswa terhadap sejarah daerahnya. Integrasi video edukasi sejarah lokal dapat menjadi pendekatan pembelajaran kontekstual yang efektif dalam meningkatkan mutu pendidikan IPS di tingkat dasar.

## **6. DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad, A., Saputra, E. E., & Suziman, A. (2025). Integrasi pendekatan teori belajar konstruktivisme melalui model project-based learning pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 5(1), 469–475.
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dale, E. (2020). *Audio-visual methods in teaching*. New York: Dryden Press.
- Kasmawati, K., Ismi, Y. A., Parisu, C. Z. L., Saputra, E. E., & Ekadayanti, W. (2025). Pengembangan e-modul interaktif berbasis QR Code pada pembelajaran IPS materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(2), 1119–1123.
- Kusuma, D., & Hartono, R. (2020). Efektivitas media video terhadap peningkatan perhatian belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 6(2), 110–120.
- Munir. (2021). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Parisu, C. Z. L., & Saputra, E. E. (2025). Pengaruh integrasi nilai multikultural dalam materi IPS terhadap sikap kebhinekaan siswa sekolah dasar. *Arus Jurnal Pendidikan*, 5(1), 31–39.
- Pratiwi, E., & Sulaiman, R. (2022). Pengaruh penggunaan video edukasi terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 34–45.
- Pratiwi, N., & Sulaiman, A. (2022). Pengaruh media audiovisual terhadap minat belajar siswa pada materi sejarah. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 5(1), 44–51.
- Rosyidah, N. (2022). Problematika pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia*, 11(1), 23–30.
- Santrock, J. W. (2019). *Educational psychology (6th ed.)*. New York: McGraw-Hill.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Sari, D., & Handayani, F. (2021). Penggunaan media video dalam meningkatkan keterlibatan siswa SD. *Jurnal Media Pembelajaran*, 9(1), 50–60.
- Saputra, E. E. (2025). Pengaruh metode pembelajaran dan gaya kognitif terhadap sikap sosial. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(3), 524–537.
- Setiawan, H., & Pratiwi, R. (2020). Efektivitas media audio visual dalam pembelajaran IPS SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 4(3), 41–49.
- Slameto. (2020). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wahyuni, T. (2022). Penggunaan konten lokal dalam video edukasi untuk meningkatkan minat belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Daerah*, 3(3), 56–65.
- Yuliana, N. (2023). Nilai karakter dalam sejarah lokal: Studi kasus Kesultanan Aceh. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 15–28.