

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
SKETCH UP SITUS MEGALITIK BATU BRAK UNTUK MENINGKATKAN
KESADARAN SEJARAH PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1
SEKAMPUNG UDIK KABUPATEN LAMPUNG TIMUR**

(Skripsi)

Oleh

YESI OKTANIA PUTRI

(1953033006)



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2026

ABSTRAK

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *SKETCH UP* SITUS MEGALITIK BATU BRAK UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN SEJARAH PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 SEKAMPUNG UDIK KABUPATEN LAMPUNG TIMUR

OLEH

YESI OKTANIA PUTRI

Penelitian ini bertujuan untuk membantu peserta didik meningkatkan Kesadaran Sejarah. Permasalahan penelitian ini adalah bagaimanakah pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *Sketch up* Situs Megalitik Batu Brak untuk meningkatkan kesadaran sejarah pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Sekampung Udik.

Jenis penelitian yang akan dilakukan Adalah pengembangan (*Research and Development atau R&D*). Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang menggunakan 5 langkah tahapan dalam penelitian yaitu, 1) *Analysis* 2) *Design* 3) *Development* 4) *Implementation* 5) *Evaluation*. Analisis data yang dilakukan yaitu mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif dari ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran (guru sejarah), peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Sekampung Udik

Hasil penelitian ini berupa produk video pembelajaran berbasis aplikasi *Sketch Up* yang menampilkan rekonstruksi virtual situs megalitik Batu Brak dilengkapi dengan narasi sejarah, keterangan artefak. Produk yang dihasilkan telah melalui serangkaian revisi berdasarkan masukan ahli materi dan ahli media sehingga layak digunakan dan diterapkan sebagai media pembelajaran Sejarah. Penggunaan video pembelajaran berbasis aplikasi *Sketch Up* Situs Megalitik Batu Brak mampu membantu meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik yang ditunjukkan oleh persentase penilaian kesadaran sejarah sebesar 88,69% dengan kategori sangat tinggi Dengan demikian, video pembelajaran berbasis aplikasi *Sketch Up* Situs Megalitik Batu Brak layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa kelas X SMA Negeri 1 Sekampung Udik Lampung Timur.

Kata kunci : Video Pembelajaran, *Sketch Up*, Situs Megalitik, Kesadaran Sejarah.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF LEARNING VIDEOS BASED ON THE SKETCH UP APPLICATION OF THE BATU BRAK MEGALITHIC SITE TO INCREASE HISTORICAL AWARENESS IN GRADE X STUDENTS OF SMA NEGERI 1 SEKAMPUNG UDIK, EAST LAMPUNG REGENCY

BY

YESI OKTANIA PUTRI

This research aims to help students improve Historical Awareness. The problem of this research is how the development of learning videos based on the Sketch Up application for the Batu Brak Megalithic Site can increase historical awareness in 10th-grade students of SMA Negeri 1 Sekampung Udik. The type of research to be carried out is development (Research and Development or R&D). This research refers to the ADDIE development model, which uses 5 stages in the research, namely, 1) Analysis 2) Design 3) Development 4) Implementation 5) Evaluation. The data analysis conducted involves collecting qualitative and quantitative data from media experts, content experts, learning practitioners (history teachers), and 10th-grade students of SMA Negeri 1 Sekampung Udik. The result of this research is a learning video product based on the Sketch Up application that presents a virtual reconstruction of the Batu Brak megalithic site, complete with historical narration and artifact descriptions. The product has undergone a series of revisions based on feedback from material experts and media experts, making it suitable to be used and applied as a History learning medium. The use of a learning video based on the Sketch Up application for the Batu Brak Megalithic Site can help increase students' historical awareness, as evidenced by a historical awareness assessment percentage of 88.69% in the very good category. Thus, the learning video based on the Sketch Up application for the Batu Brak Megalithic Site is feasible to be used as a history learning medium to enhance the historical awareness of 10th-grade students at SMA Negeri 1 Sekampung Udik, East Lampung.

Keywords: Learning Video, Sketch Up, Megalithic Sites, historical consciousness

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
SKETCH UP SITUS MEGALITIK BATU BRAK UNTUK MENINGKATKAN
KESADARAN SEJARAH PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1
SEKAMPUNG UDIK KABUPATEN LAMPUNG TIMUR**

OLEH

YESI OKTANIA PUTRI

SKRIPSI

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2026

Judul Skripsi : **Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Sketch Up* Situs Megalitik Batu Brak Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sekampung Udik Kabupaten Lampung Timur**

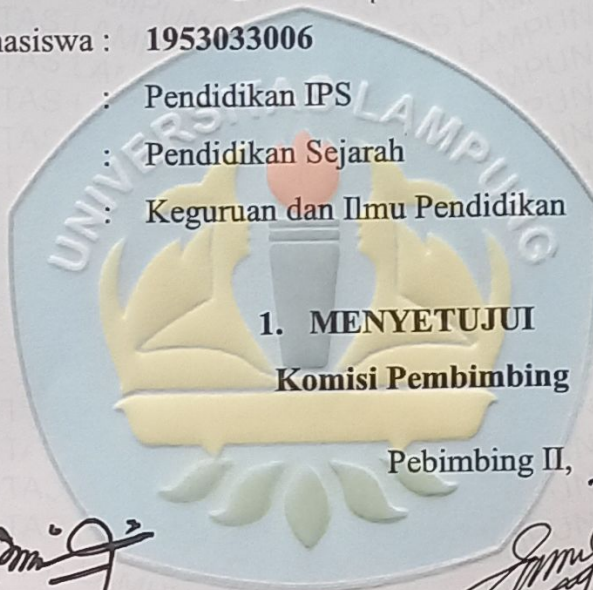
Nama Mahasiswa : **Yesi Oktania Putri**

No. Pokok Mahasiswa : **1953033006**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

Program Studi : **Pendidikan Sejarah**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**1. MENYETUJUI
Komisi Pembimbing**

Pebimbing I,

Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum
NIP. 197009132008122002

Pebimbing II,

Nur Indah Lestari, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199007212019032020

2. MENGETAHUI

Koordinator Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial,

Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., M.Si
NIP. 197411082005011003

Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah

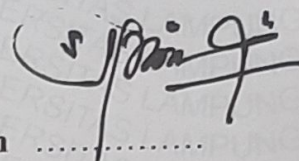
Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum
NIP. 197009132008122002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

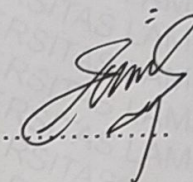
Ketua

: **Yustina Sri Ekwandari, S. Pd., M. Hum**



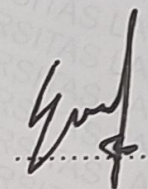
Sekretaris

: **Nur Indah Lestari, S. Pd., M. Pd.**



Penguji

Bukan Pembimbing : **Dr. Ema Agustina, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Aboet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198705042014041001

Tanggal Ujian Skripsi : 03 Juni 2026

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yesi Oktania Putri

NPM : 1953033006

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/FKIP Universitas Lampung

Alamat : Dusun II, RT 001 RW 002, Desa Gunung Mekar kecamatan
Jabung Kabupaten Lampung Timur.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah dianjurkan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan di sebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 11 Juni 2026



Yesi Oktania Putri

NPM. 1953033006

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Pugung Raharjo, Kabupaten Lampung Timur, pada tanggal 26 Oktober 2001, Anak tunggal dari pasangan Bapak Subroto dan Ibu Untiarni. Penulis memulai pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) Melati (2006-2007), dilanjutkan Pendidikan Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Gunung Mekar pada 2007 dan tamat belajar pada tahun 2013. Melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 3 Jabung pada tahun 2013 hingga lulus tahun 2016 Kemudian pada tahun 2016 penulis melanjutkan Pendidikan Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Pasir Sakti dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2019 penulis melanjutkan pendidikannya Ke perguruan Tinggi Universitas Lampung melalui jalur SMMPTN dan resmi terdaftar sebagai Mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Pada tahun 2022 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Bojong, Kecamatan Sekampung Udik, Kabupaten Lampung Timur dan melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Sekolah Dasar (SD) Negeri 3 Bojong. Selama menjadi Mahasiswa, penulis aktif mengikuti organisasi Kemahasiswaan antara lain Himpunan Mahasiswa Pendidikan IPS (HIMAPIS) sebagai anggota bidang Dana dan Usaha. Forum Komunikasi Mahasiswa (FOKMA) Pendidikan Sejarah sebagai anggota bidang Media Center.

MOTTO

“Generasi yang mengenal jati dirinya akan
menjadi penjaga peradaban bangsanya.”

(Ki Hajar Dewantara)

“Akan datang hari di mana kamu menoleh ke belakang, bersyukur dalam sujud,
karena Allah telah membimbingmu melewati ujian yang dulu terasa begitu berat.

Kamu kuat karena Allah tak pernah meninggalkanmu”

(Yesi Oktania Putri)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat Taufiqo, hidayah serta karunianya. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Dengan ketulusan hati dan rasa syukur, saya persembahkan sebuah karya ini sebagai tanda cinta dan sayang saya kepada:

Kedua orang tuaku Bapak Subroto dan Ibu Untiarni yang telah melahirkan saya ke dunia dan membesarkan saya dengan penuh kasih sayang, kesabaran, selalu memberi motivasi, membimbingku tanpa lelah dan tanpa henti serta senantiasa selalu mendo 'akan saya dan berjuang selalu untuk saya agar tercapai semau segala cita-cita

Terima kasih untuk perjuangan bapak dan ibu atas setiap tetes keringat kalian hingga penulis bisa menyelesaikan studi pendidikan, dan tidak lupa doa dan dukungan dari kedua orang tua. Semoga keberhasilan saya dapat membanggakan kalian, sungguh semua yang bapak ibu berikan tak mungkin terbalaskan

Almamater Tercinta

“Universitas Lampung”

SANWACANA

Alhamdulillahirobbil 'aalamin,

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat Menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi yang berjudul : **Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Sketch Up* Situs Megalitik Batu Brak Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sekampung Udik Kabupaten Lampung Timur.** Sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, motivasi, bimbingan, dukungan dan saran dari berbagai piha. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani D.E.A., I.P.M., Asean., Eng. Selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd. selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Bambang Riadi, S. Pd., M. Pd., selaku Wakil Dekan II Bidang Keuangan dan Umum Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

6. Bapak Dr. Dedi Miswar S.Si., M.Pd. selaku Koordinator Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
7. Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus sebagai Pembimbing I skripsi saya, terima kasih Ibu atas segala arahan, bimbingan, dan kepeduliannya selama saya menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
8. Ibu Nur Indah Lestari, S.Pd., M.Pd. sebagai Pembimbing II skripsi penulis sekaligus Dosen PA, terima kasih Ibu atas segala saran, bimbingan, motivasi dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
9. Terima kasih Kepada Ibu Dr. Ema Agustina, M.Pd.. selaku Dosen Pembahas skripsi saya, terima kasih Ibu karena telah memberikan bimbingan, saran, dan kepeduliannya selama saya menjadi mahasiswi Pendidikan Sejarah.
10. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, dan para pendidik di Unila pada umumnya yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lampung.
11. Bapak/Ibu Staf tata usaha dan karyawan Universitas Lampung
12. Keluarga besarku, kakek, nenek, Om dan tante, terima kasih selalu menjadi motivasi terbaik serta menjadi tempat untuk bercerita dan berbagi pengalaman
13. Sepupu-sepupuku tersayang Moni Selvi Diana, Dhanan Wijaya, kakak ku Astri Wijayanti yang selalu memberikan bantuan, dukungan dan semangat sampai saat ini.
14. Sahabatku Dela Mandasari, Yulia Ariani, Anisya Munatama, Eva Mudrika, Terima kasih sudah menjadi sahabat berbagi cerita, yang selalu siap memberi bantuan dikala penulis sedang kesulitan, selalu siap menyemangati dan memberikan penulis arti dari kesetiakawanan.

15. Sahabat kuliah tercintaku Friska Yumeida, Aliza Oktavia, Ratu Rahma Safitri, Euis Romadhoni. Terima kasih telah kebersamai penulis suka maupun duka sejak awal menjadi Mahasiswa baru hingga saat ini.
16. Teman-teman seperjuangan, Kiki, Fajar, Monica, Andini, Miya, Sarah, Siti, Nunung, Winda dan teman-teman Pendidikan Sejarah angkatan 2019 yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu terima kasih karena telah banyak membantu penulis menjadi tempat bertanya, bercerita, berkeluh kesah, semua kenangan manis, cinta dan kebersamaan yang tidak akan pernah penulis lupakan selama kita melaksanakan kegiatan perkuliahan di Prodi Pendidikan Sejarah tercinta ini
17. *Last but not least*, Yesi Oktania Putri, terima kasih untuk diri sendiri yang tak pernah menyerah dan tetap bertanggung jawab menyelesaikan perjalanan ini. Prosesnya memang tidak mudah, tapi akhirnya semua terbayar dengan gelar S.Pd. *Remember Yes, this is not the end, it's just the beginning of a greater journey !*

Semoga hasil penulisan ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Penulis mengucapkan terima kasih atas segala bantuannya. Semoga Allah SWT., memberikan kebahagiaan atas semua yang telah kalian berikan.

Bandar Lampung, 11 Juni 2026

Yesi Oktania Putri
NPM. 195303300

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR TABEL	iV
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	8
1.3. Tujuan Penelitian	8
1.4. Manfaat Penelitian	8
1.5. Kerangka Berfikir	9
1.6. Paradigma Penelitian	11
II. TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Kajian Teori	12
2.1.1 Media Pembelajaran.....	12
2.1.2. Video Sebagai Media Pembelajaran	18
2.1.3. Aplikasi <i>Sketch Up</i>	23
2.1.4. Situs Megalitik Batu Brak	28
2.1.5. Kesadaran Sejarah	34
2.2. Penelitian Yang Relevan.....	39

III. METODOLOGI PENELITIAN.....	41
3.1. Ruang Lingkup Penelitian	41
3.1.1. Objek Penelitian	41
3.1.2. Subjek Penelitian.....	42
3.1.3. Tempat Penelitian.....	42
3.1.4 . Waktu Penelitian	42
3.2. Metode Penelitian.	42
3.3. Desain Penelitian.	43
3.4. Populasi dan Sampel	48
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	49
3.5.1. Wawancara.	50
3.5.2. Observasi.	51
3.5.3. Angket.	52
3.5.4. Tes	53
3. 6. Instrumen Penilaian.	53
3.7. Teknik Analisis Data.....	63
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	66
4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	66
4.1.1. Sejarah SMA Negeri 1 Sekampung Udik.....	66
4.1.2. Visi Misi dan Tujuan SMA Negeri 1 Sekampung Udik.....	67
4.1.3. Tenaga Pendidik dan Kependidikan.....	70
4.1.4. Sarana dan Prasarana	73
4.2. Hasil Penelitian	74
4.2.1. Pengembangan Media	74
4.2.1.1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	74
4.2.1.2. <i>Design</i> (Desain).	77
4.2.1.3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	86
4.2.1.4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	104
4.2.1.5. <i>Evaluasi</i> (Evaluasi).....	124

4.3 Pembahasan.....	126
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	132
5.1 Kesimpulan	132
5.2 Saran.....	133

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Paradigma Penelitian.....	10
Gambar 2. Model Pengembangan ADDIE	41
Gambar 3 . Teknik Analisis Data Spiral	57
Gambar 4. <i>Storyboard</i> video pembelajaran	70
Gambar 5. Tampilan cover video pembelajaran	71
Gambar 6. Tujuan pembelajaran pada video pembelajaran	72
Gambar 7. Tampilan pembuka pada video pembelajaran.....	73
Gambar 8. Tampilan Menhir pada video pembelajaran.....	74
Gambar 9. Tampilan Dolmen pada video pembelajaran.....	74
Gambar 10. Tampilan Batu Datar pada video pembelajaran	75
Gambar 11. Tampilan Batu Umpak Pada Video pembelajaran	75
Gambar 12. Tampilan akhir pada video pembelajaran	76
Gambar 13. Tampilan revisi ahli media.....	79
Gambar 14. Tampilan revisi cover pada video pembelajaran.....	84
Gambar 15. Tampilan revisi narasi pada video pembelajaran	85
Gambar 16. Tampilan revisi akhir pada video pembelajaran	86
Gambar 17. Diagram persentase jawaban siswa	105

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi - Kisi Instrumen Angkat Ahli Materi	54
Tabel 2. Kualifikasi Ahli Materi	55
Tabel 3. Kisi - Kisi Angket Instrumen Ahli Media.....	55
Tabel 4. Kualifikasi Ahli Media.....	55
Tabel 5. Kisi - Kisi Instrumen Angket Praktisi (Guru).....	57
Tabel 6. Kualifikasi Praktisi Pendidikan.....	58
Tabel 7. Kisi - Kisi Instrumen angket respon Siswa.....	59
Tabel 8. Pedoman Skor Nilai	60
Tabel 9. Kisi - Kisi Instrumen Angket Kesadaran Sejarah	60
Tabel 10. Pedoman Skor Nilai	62
Tabel 11. Keteria Interpretasi Kelayakan (Fitri & Haryanti, 2020).....	64
Tabel 12. Kriteria Kesadaran Sejarah (Umami et al., 2022).....	65
Tabel 13. Nama Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Sekampung Udik	67
Tabel 14. Daftar Nama Tenaga Pendidikan	70
Tabel 15. Daftar Nama Tenaga Kependidikan.....	72
Tabel 16. Daftar Sarana dan Prasarana	73
Tabel 17. Hasil Penilaian Ahli Materi 1.....	87
Tabel 18. Hasil Penilaian Ahli Materi 2.....	89
Tabel 19. Penilaian Aspek Materi.....	90
Tabel 20. Hasil Penilaian Ahli Media 1	92
Tabel 21. Hasil Penilaian Ahli Media 2.....	97
Tabel 22. Penilaian Aspek Media	98
Tabel 23. Hasil Penilaian Praktisi Pendidikan (Guru Sejarah)	100
Tabel 24. Penilaian Aspek Media (Praktisi Guru Sejarah)	102
Tabel 25. Hasil Rekapitulasi Jawaban Pre-test Kesadaran Sejarah	104
Tabel 26. Hasil Rekapitulasi Jawaban Post-test Kesadaran Sejarah.....	112
Tabel 27. Hasil Rekapitulasi Jawaban Respon Siswa	120
Tabel 28. Persentase Jawaban Siswa kelas X.4	123

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan komponen penting dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan sangat berperan dalam pengembangan manusia dan pengembangan kepribadian manusia yang mencakup pengetahuan, nilai sikap, dan keterampilan yang berguna untuk mencapai kepribadian yang lebih baik (Munawar, 2019). Pendidikan juga merupakan suatu proses yang terus berlanjut dan tak pernah berakhir, sehingga menghasilkan kualitas yang berkesinambungan sampai masa yang akan datang pada nilai-nilai budaya bangsa dan Pancasila (Sujana, 2019).

Mengacu pada Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Fungsi sistem pendidikan nasional yaitu pada pasal 3 yang menyatakan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis dan juga bertanggung jawab (Jannah et al., 2022).

Sejarah sebagai salah satu pelajaran cabang ilmu pengetahuan yang memiliki identik dengan pengembangan karakter yang diharapkan mampu menciptakan generasi muda yang cinta akan negerinya dan dapat menjadi warga negara yang baik. Karakter menjadi elemen yang cukup penting untuk ditanamkan kepada para peserta didik sejak dini guna menciptakan generasi muda yang dapat menyongsong pembangunan Bangsa (Muhtarom & Erlangga, 2021).

Belajar sejarah adalah belajar tentang kemanusiaan dalam segala aspeknya. Belajar sejarah akan melahirkan kesadaran tentang hakikat perkembangan budaya dan peradaban manusia, hasil belajar inilah yang kemudian dikenal sebagai kesadaran sejarah. Jadi tujuan belajar sejarah salah satunya adalah melahirkan kesadaran sejarah. Dengan demikian, proses pembelajaran sejarah di sekolah juga harus didorong untuk menciptakan situasi yang dapat menumbuhkan kembangkan kesadaran sejarah (Sayono, 2013). Pembelajaran sejarah bagi peserta didik itu sangat penting untuk kehidupannya, karena tujuan dari belajar sejarah adalah supaya peserta didik dapat memahami peristiwa yang terjadi pada masa lampau dan mengambil hikmah dari setiap peristiwa yang terjadi sehingga dapat dijadikan sebagai pedoman dan pelajaran dalam hidupnya (Triaristina et al., 2025).

Pembelajaran sejarah sering digunakan untuk menemukan penyebab dan akibat dari terjadinya peristiwa penting yang menentukan kehidupan orang banyak, serta menghubungkannya dengan kehidupan saat ini. Kartodirjo memaparkan bahwa Fungsi dan tujuan sejarah akan tercapai apabila peserta didik mampu memahami dan menghayati secara mendalam peristiwa sejarah yang ada dan serta mampu mengambil makna dan nilai-nilai dari peristiwa sejarah tersebut, dalam proses pembelajaran harus mampu menghadirkan peristiwa masa lalu ke hadapan peserta didik. Fungsi utama pembelajaran sejarah adalah agar generasi selanjutnya atau generasi muda untuk kedepannya dapat mengambil hikmah dan pelajaran dari peristiwa sejarah yang terjadi di masa lampau serta berubah ke arah yang lebih baik dengan menghindari sisi negatif dari peristiwa sejarah di masa lampau (Ekwandari et al., 2020).

Sebagai media pembinaan nilai dan karakter, sejarah semestinya memainkan peranan lebih besar khususnya dalam memberikan inspirasi, motivasi, dan lebih penting lagi pengenalan siswa akan diri dan lingkungannya. Pembelajaran sejarah lokal dapat memberikan lokal historis pada peserta didik dan pemahaman mengenai lokalitas historis (Kusnoto & Minandar, 2017). Hal tersebut yang menjadi urgensi bahwa pelajaran sejarah lokal untuk peserta didik diperlukan terutama di era globalisasi,

identitas kelolakan perlu dipahami serta dipelajari oleh peserta didik untuk tidak menghilangkan identitas kelolakan. Sejarah lokal akan membentuk nilai-nilai kelolakan terhadap peserta didik dan dapat menjadi penunjang dalam pemahaman materi dalam materi sejarah nasional. Sejarah lokal merupakan suatu gambaran sejarah dalam cakupan suatu wilayah yang memiliki kelokalitasan tertentu atau sering juga dikenal dengan unsur spasial. Sejarah lokal memiliki arti yang luas, sejarah lokal memiliki inti yang beragam. Abdullah menuturkan bahwa yang dimaksud dengan sejarah lokal adalah sejarah dari suatu tempat yang memiliki nilai *locality* yang memiliki batas perjanjian. Menurut Purnamasari dan Wasino (2011) yang mengatakan bahwa sejarah lokal diartikan sebagai suatu kejadian masa lalu dari kelompok masyarakat tertentu dari letak geografis tertentu, terkandung suatu peristiwa dalam lokasi yang kecil baik desa atau tempat tertentu atau wilayah administratif seperti kota dan kabupaten (Syahputra et al., 2020).

Situs bersejarah merupakan tempat yang memiliki nilai sejarah. Suatu tempat dikatakan memiliki nilai sejarah antara lain apa bila di tempat tersebut terdapat benda atau peninggalan bersejarah merupakan tempat kelahiran, kemangkatan, dan makam tokoh penting atau merupakan ajang peristiwa penting yang terjadi, dalam sejarah disebut dengan peristiwa pada masa lampau yang memiliki signifikansi sosial. Situs bersejarah berkaitan erat dengan sejarah lokal. Situs bersejarah mengandung sejarah lokal dan sejarah lokal biasanya muncul di tempat-tempat bersejarah. Sejarah lokal di Indonesia masih belum banyak ditulis, karena keterbatasan sumber. Sejarah lokal di suatu lokalitas tertentu masih berupa kisah-kisah yang dituturkan secara lisan. Kisah-kisah tersebut merupakan memori kolektif masyarakat.

Situs sejarah sebagai tinggalan masa lalu bukan hanya untuk dibanggakan atau dikagumi, dilihat, dan dinikmati. Situs sejarah ini wajib digali, digali, dan direkonstruksi untuk mendapatkan gambaran tentang masa lalu yang dapat dijadikan sebagai pegangan masa kini untuk perbandingan menapak masa yang akan datang. Dengan adanya beragam situs sejarah yang ada di Indonesia, khususnya Lampung

dapat digunakan sebagai bahan ajar yang mampu meningkatkan kesadaran sejarah pada peserta didik (Lestari et al., 2024).

Pembelajaran sejarah yang selalu melekat stigma membosankan dari peserta didik dapat dikatakan karena kurangnya inovasi para pendidik dalam menyampaikan peristiwa sejarah yang sering kali masih terpaku menggunakan bahan ajar yang tertuang dalam buku paket mata pelajaran sejarah. Guru di posisikan sebagai satu-satunya dan pokok sumber informasi, sehingga pembelajaran sejarah membosankan, juga hanya menjadi wahana pengembangan ketrampilan berpikir tingkat rendah dan tidak memberi peluang kemampuan berintuisi maupun memecahkan masalah. Untuk itu para guru sejarah di lapangan di tantang untuk memiliki motivasi, keinginan, antusiasme dan kreativitas mengembangkan dan meningkatkan kompetensi mengajar melalui pengayaan dan penguasaan berbagai model, media dan strategi pembelajaran sejarah (Nandia et al., 2016).

Belajar sejarah ini dianggap hanya rangkaian angka tahun dan urutan peristiwa. Pembelajaran sejarah yang selama ini terjadi di sekolah-sekolah cenderung membosankan dan monoton. Materi pembelajaran dipandang oleh peserta didik terlalu teoritis, kurang memanfaatkan berbagai media secara optimal. Beberapa peserta didik belum belajar sampai pada tingkat pemahaman. Peserta didik belum mampu mempelajari fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan gagasan inovatif lainnya pada tingkat ingatan, mereka belum mampu menerapkannya secara efektif dalam pemecahan. Padahal konsep dan materi sejarah yang diberikan kepada peserta didik bertujuan untuk memperoleh kemampuan berpikir historis dan menumbuhkan kesadaran sejarah pada diri peserta didik (Evitasari et al., 2020).

Dunia memasuki abad 21 memiliki kaitan erat dengan kata globalisasi. Oleh karena itu, proses pembelajaran sejarah saat ini sudah seharusnya tidak lagi hanya terpaku kepada bahan ajar, namun memberikan ruang kepada para pendidik untuk berinovasi dalam memberikan materi pembelajaran menggunakan media-media pembelajaran alternatif yang dapat menarik perhatian peserta didik (Erlangga et al., 2022). Pada era

digital saat ini, pembelajaran perlu beradaptasi untuk menggunakan sarana pembelajaran berbasis digital juga, hal itu dilakukan agar peserta didik mudah memahami dan peserta didik pun semakin tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran (Ekwandari et al., 2025). Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa pada era modern sekarang ini, dunia pendidikan banyak memanfaatkan IT (*Informasi Technology*) dalam segala aspeknya tidak terkecuali pada aspek pembelajaran di dalam kelas. Dengan pemanfaatan IT secara baik dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan (Khaeruddin, 2016).

Meningkatnya ilmu pengetahuan dan teknologi membuat kita mudah untuk menjangkau informasi dari berbagai belahan dunia mana pun. Tidak disadari bahwa hal ini membuat suatu jarak antara kita dan budaya lokal kita. Teknologi jika tidak dimanfaatkan dengan baik dapat memberikan dampak yang sangat besar, “mendekatkan yang jauh, menjauhkan yang dekat”. Begitulah kiasan yang tepat untuk menggambarkan perkembangan teknologi di Indonesia saat ini. Masyarakat lebih cepat tahu dengan apa yang terjadi di luar sana dibanding dengan apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

Teknologi berperan penting dalam dinamika kehidupan modern, termasuk juga dalam caranya mengenalkan peninggalan sejarah yang ada di lingkungan kita. Pada era sekarang pembelajaran sejarah di arahkan untuk dapat beradaptasi dengan situasi dan kondisi. selain teknologi yang berkembang, pemilihan materi juga menjadi suatu hal yang harus diperhatikan. Salah satunya dengan memanfaatkan sejarah lokal sebagai materi. Sejarah lokal menjadi garda terdepan sebagai penghubung antara masyarakat dan sejarah. Dapat dikatakan bahwa seseorang dapat dikatakan “sadar sejarah” jikalau telah mengenal sejarah di lingkungan mereka sendiri. Idealnya, implementasi dari sejarah lokal ini dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran-pembelajaran sejarah di sekolah (Syahputra et al., 2020). Menurut Sudjana dan Rivai (2002:9) “Pengajaran

akan lebih efektif apabila objek dan kejadian yang menjadi bahan pengajaran dapat divisualisasikan secara realistis atau menyerupai keadaan yang sebenarnya, namun tidaklah berarti bahwa media harus selalu menyerupai keadaan yang sebenarnya”. Dengan memvisualisasikan materi yang akan disampaikan dalam bentuk penampilan tiga dimensi, hal tersebut tentu dirasa lebih baik dari pada metode ceramah (Khaeruddin, 2016).

Berdasarkan pengamatan dan observasi yang di lakukan pada 15 Juli 2024 Pada pukul 10.00 WIB di SMA Negeri 1 Sekampung Udik dalam kegiatan proses pembelajaran hanya menggunakan buku teks, LKS (Lembar Kerja Siswa) dan *power poin*, sebagai referensi belajar. Hal itu mengakibatkan para siswa merasa jenuh, membosankan, bahkan cenderung tidak disukai. Pembelajaran di sekolah sangat teoretik dan tidak dikaitkan dengan lingkungan siswa. Akibatnya siswa tidak mampu menggunakan pengetahuannya untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari. Dari pengumpulan data yang dilakukan masih terlihat bahwa pembelajaran sejarah belum secara optimal memanfaatkan media pembelajaran yang ada dan sebagian besar masih menerapkan pembelajaran ekspositori. Akibatnya indikator kesadaran sejarah siswa, terutama dimensi afektif (kepedulian terhadap warisan) dan dimensi spasial (pemahaman konteks sejarah lokal) belum mencapai tingkat optimal.

Provinsi lampung memiliki kekayaan sejarah lokal Provinsi Lampung memiliki kekayaan sejarah lokal yang luar biasa, salah satunya adalah Situs Megalitikum Batu Brak di Kabupaten Lampung Barat. Situs ini, yang terdiri dari Menhir, Dolmen, Batu Umpak, dan batu datar merupakan bukti nyata peradaban pra-sejarah yang vital dan kaya akan nilai-nilai luhur seperti gotong royong dan spiritualitas. Sayangnya, jarak lokasi situs Batu Brak yang jauh dari SMA Negeri 1 Sekampung Udik (Lampung Timur) membuat kunjungan lapangan menjadi tidak realistis dari segi waktu, biaya, dan logistik sehingga siswa tidak memiliki pengalaman belajar yang konkret. Sebagian artefak di Situs Megalitikum Batu Brak berada dalam kondisi yang tidak utuh atau telah berubah, menyulitkan siswa memahami konfigurasi, tata ruang, dan fungsi asli situs masa lampau jika hanya melihat melalui foto dua dimensi,

Keterbatasan visual ini gagal memicu empati sejarah yang dibutuhkan untuk membangun kesadaran sejarah. Pemanfaatan situs sejarah lokal untuk pembelajaran adalah dengan menjadikan situs sejarah sebagai bahan ajar atau lebih tepatnya di media kan, sehingga siswa tidak harus secara langsung mengidentifikasi situs sejarah tersebut ke objeknya. Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini guru dapat mengemas media pembelajaran yang menampilkan situs-situs sejarah lokal yang memiliki hubungan erat dengan materi-materi pembelajaran sejarah. Hal yang bisa dilakukan adalah dengan mendokumentasikan situs-situs sejarah dengan video *shooting* untuk dirancang menjadi media audio visual dalam berbagai bentuk.

Untuk menjembatani kesenjangan antara fakta abstrak, jarak geografis, dan tuntutan peningkatan Kesadaran Sejarah, diperlukan inovasi media pembelajaran yang bersifat konkret dan impresif. Pemilihan media, berbentuk video Pembelajaran dipilih karena kemampuan audiovisualnya yang tinggi dalam menyampaikan informasi secara sistematis dan menarik. Untuk menjamin keakuratan visualisasi, video ini dikembangkan berbasis Aplikasi *Sketch Up*, sebuah perangkat lunak pemodelan 3D yang efektif dalam merekonstruksi objek dan situs arsitektural secara berskala. Hasilnya adalah Video Rekonstruksi 3D Situs Megalitik Batu Brak yang berfungsi sebagai Simulasi Kunjungan Virtual (*Virtual Tour*) yang dinamis.

Untuk itu peneliti mencoba mengembangkan suatu media yang lebih menarik agar permasalahan di atas bisa teratasi. Penelitian pengembangan ini dilakukan adalah untuk menghasilkan produk berupa video pembelajaran berbasis Aplikasi *Sketch Up* Situs Megalitik Batu Brak sebagai media kunjungan simulasi virtual. Diharapkan, visualisasi 3D yang dinamis dan realistis dalam video dapat membuat materi sejarah lokal menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami, sehingga secara langsung dapat menumbuhkan dan meningkatkan Kesadaran Sejarah pada siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sekampung Udik. Oleh karena itu penelitian ini berfokus pada pengembangan video pembelajaran berbasis *Sketch Up*, Situs Megalitik Batu Brak dan pengujian efektivitas penggunaan media pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Sekampung Udik.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi latar belakang di atas, maka dibuat rumusan masalah pada penelitian ini yaitu : Bagaimanakah pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *Sketch Up* Situs Megalitikum Batu Brak untuk meningkatkan kesadaran sejarah pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Sekampung Udik Lampung Timur?

1.3. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang ada di atas, dapat dibuat tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis aplikasi *Sketch Up* Situs Megalitik Batu Brak untuk meningkatkan kesadaran sejarah pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Sekampung Udik Lampung Timur.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan berguna bagi semua pihak yang membutuhkan. Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis
 - a. Memberikan sumbangan pengetahuan mengenai pengembangan video pembelajaran sejarah Situs Megalitikum Batu Brak untuk meningkatkan kesadaran sejarah pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Sekampung Udik.
 - b. Memperkaya ilmu pendidikan bagi peneliti khususnya dan masyarakat pada umumnya sehingga dapat dijadikan bahan referensi terutama mengenai pengembangan media video pembelajaran dalam menjelaskan peristiwa sejarah.
 - c. Sebagai bahan referensi bagi para peneliti-peneliti yang lain yang ingin mengembangkan dunia Pendidikan dan ilmu Pendidikan.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi siswa, yaitu penelitian ini dapat mendapatkan pengetahuan baru dan meningkatkan kesadaran sejarah dalam menghargai bangsa dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari – hari

- b. Bagi guru, yaitu penelitian ini dapat menjadi acuan untuk menerapkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sejarah.
- c. Bagi sekolah, yaitu penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi pihak sekolah dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses belajar mengajar untuk mengenalkan peristiwa sejarah.
- d. Bagi peneliti, yaitu penelitian ini dapat memberikan pengalaman mengajar dengan menggunakan video pembelajaran sebagai media pembelajaran dikelas.

1.5. Kerangka Berpikir

Usaha dalam meningkatkan kualitas suatu pendidikan adalah tanggung jawab seorang pengajar karena pengajar yang langsung berhadapan dengan peserta didik di sekolah dalam proses kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh bagaimana seorang pengajar merencanakan program pengajaran, mengolah informasi menjadi materi pengajaran, menyampaikan materi tersebut dalam bentuk kegiatan belajar mengajar, dan mengevaluasi hasil pembelajaran tersebut.

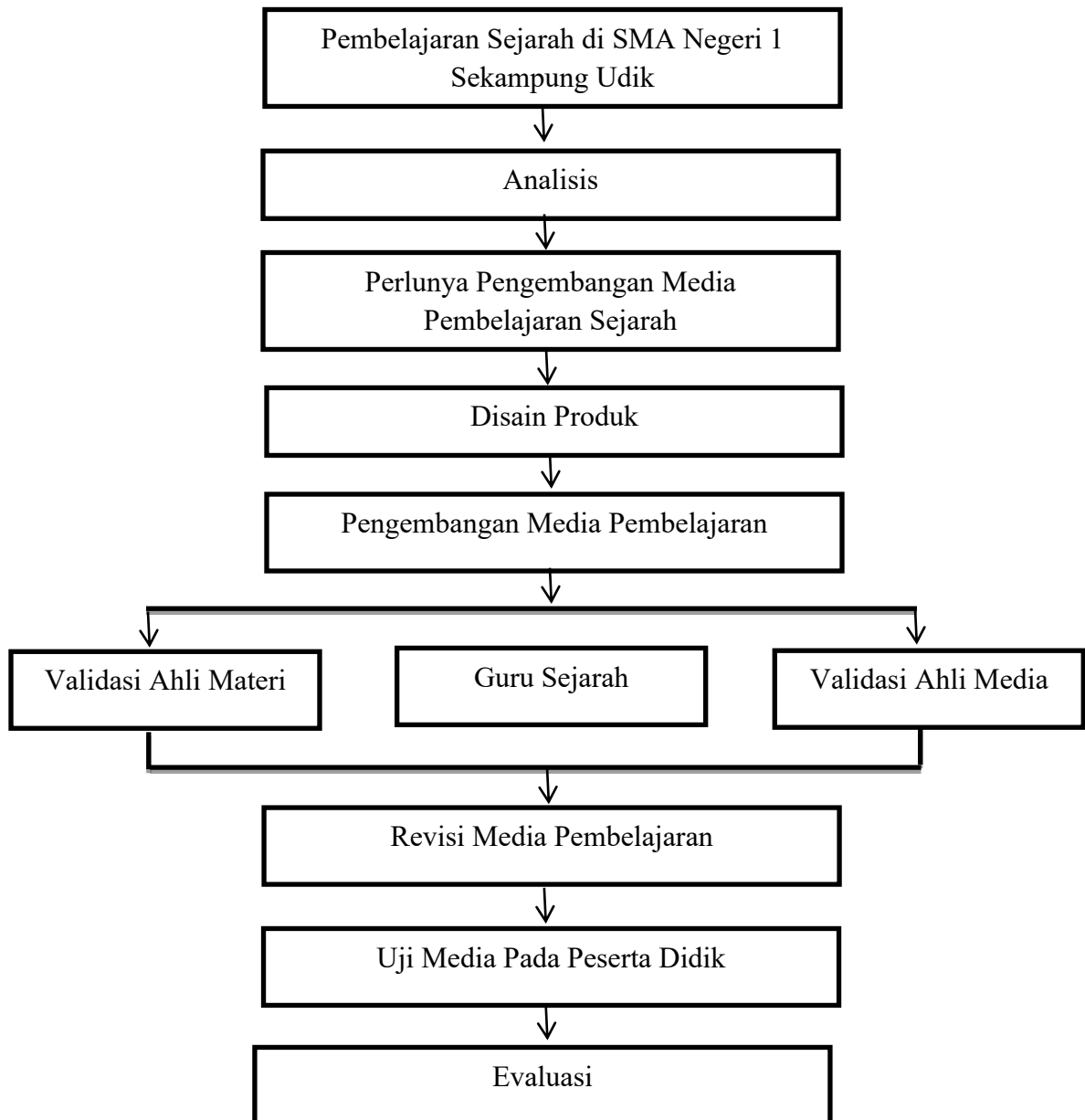
Kegiatan belajar dan mengajar lebih dapat dimengerti dan dipahami oleh peserta didik apabila didukung dengan menggunakan suatu media pembelajaran. Tercapai atau tidaknya suatu tujuan yang telah ditetapkan dalam proses pembelajaran tergantung dari strategi penyampaian dan pembelajaran, penggunaan media tersebut. Pembelajaran menggunakan media dapat mempermudah proses pembelajaran, memperjelas penyajian materi, mengatasi keterbatasan waktu dan daya Indera, membuat siswa lebih termotivasi serta materi pembelajaran dapat lebih dipahami dan dimengerti. Kriteria dalam pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, kondisi peserta didik, karakteristik media yang akan digunakan, strategi dalam pembelajaran, serta fungsi media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Sekampung Udik masih memerlukan optimalisasi, khususnya dalam penggunaan media

pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik. Oleh karena itu diperlukan pengembangan media pembelajaran sejarah yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakter peserta didik. Pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Sekampung Udik masih didominasi penggunaan media seperti buku teks, LKS, dan *Power Point*. Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung bersikap pasif dalam proses pembelajaran, sehingga indikator kesadaran sejarah khususnya dimensi afektif (kepedulian terhadap warisan budaya) dan dimensi spasial (pemahaman konteks sejarah lokal) belum mencapai tingkat yang optimal.

Di sisi lain, Situs Megalitik Batu Brak sebagai salah satu kekayaan sejarah lokal Lampung tidak dapat diakses secara langsung oleh siswa akibat kendala jarak, biaya, dan kondisi fisik artefak yang tidak utuh, sehingga pengalaman belajar yang konkret tidak terwujud. Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, peneliti melakukan pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Sketch Up*. Penggunaan aplikasi *Sketch Up* dalam hal ini berfungsi sebagai instrumen pemodelan 3D yang memungkinkan dilakukannya rekonstruksi digital terhadap Situs Batu Brak. Objek yang semula sulit dibayangkan secara utuh, kini dapat divisualisasikan dalam bentuk tiga dimensi yang dinamis, detail, dan dapat diputar dari berbagai sudut pandang

Peneliti merancang desain produk sebagai tahap awal dalam proses pengembangan media Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, serta praktisi Pendidikan (guru sejarah) untuk melihat kelayakan isi, tampilan, Bahasa dan kesesuaian tujuan pembelajaran. Hasil validasi menjadi dasar dalam melakukan revisi terhadap media pembelajaran agar produk yang dihasilkan layak untuk digunakan. Setelah melalui tahap revisi, media di uji cobakan kepada peserta didik untuk mengetahui respons pengguna media tersebut. Tahap akhir adalah evaluasi untuk melihat kelayakan akhir hasil pengembangan media serta menentukan kelayakan media sebagai produk akhir yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah

1.6. Paradigma Penelitian



Gambar 1. Paradigma Penelitian

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Proses ini akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar, dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa dan siswa mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik pula. Untuk menyempurnakan komunikasi antara pemberi dan penerima informasi agar tercipta komunikasi yang efektif diperlukan alat komunikasi atau media (Hasan et al., 2021) Media pembelajaran merupakan bagian terpenting di dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran dapat memberikan dampak yang baik bagi ketercapaian tujuan pembelajaran di kelas. Menurut Mihammad (2004) media pembelajaran merupakan segala sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran, sehingga mampu menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan peserta didik, yang pada akhirnya mendukung berlangsungnya proses belajar (Lestari et al., 2026)

Kata media Berasal dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Gegne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang

siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, bingkai, dan lain sebagainya adalah contoh dari sebuah media dalam pendidikan. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar-mengajar dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain, sedangkan mengajar meliputi segala hal yang dilakukan oleh guru di dalam kelas. Menurut Purwanto (2011), manusia membutuhkan waktu yang sangat lama hingga menjadi manusia dewasa, dalam proses tersebut belajar menjadi bagian penting. Proses belajar dapat dilakukan kapan pun dan di mana pun berada dan tidak mengenal ruang dan waktu. Proses pembelajaran yang optimal dapat dicapai bila adanya interaksi antara guru dan murid atau antara fasilitator dengan peserta. Dalam proses belajar dengan situasi dan kondisi tertentu akan terjadi perubahan tingkah laku yang berdampak pada hasil belajar. Pembelajaran tidak hanya menyampaikan materi dalam kelas semata, namun lebih dari itu merupakan suatu aktivitas profesional yang menuntut seorang guru dapat mengembangkan keterampilan dasar mengajar secara terpadu serta menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Anwar F & Pajarianto, 2022).

Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Sedangkan menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Menurut Nasution, media pengajaran

adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru (Nurrita, 2018).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Menurut Azhar Arsyad (2003) media pendidikan memiliki ciri-ciri umum sebagai berikut:

1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindra.
2. Media pendidikan memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.
3. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
4. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
5. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran
6. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, *slide*, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, video *recorder*) (Sukiman, 2012).

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, maka dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Lingkungan belajar yang kondusif serta penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting dalam menciptakan kegiatan belajar yang efektif dan efisien. Media

pendidikan menjadi bagian penting dalam menyampaikan materi yang dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa di lingkungan sekolah.

2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang di sampaikan tersebut. Menurut Wina Sanjaya, ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

1. Sebagai media komunikatif digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.
2. Sebagai media motivasi siswa dalam belajar dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur keindahan saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.
3. Sebagai media Kebermaknaan penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis.
4. Sebagai media penyamaan persepsi dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan
5. Sebagai media individualitas dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda (Nurrita, 2018).

Fungsi media pembelajaran yang lebih kompleks dikemukakan oleh Munadi dalam Hasan Muhammad (2021), di antaranya:

1. Media pembelajaran berfungsi sosial-budaya artinya kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi masalah sosial-budaya antar peserta didik dalam berkomunikasi pada proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran berfungsi psikologis artinya media ini berkaitan dengan kemampuannya yang dapat mempengaruhi terhadap pikiran, perilaku dan mental manusia. Jika media pembelajaran yang digunakan sesuai dan berfungsi sebagaimana mestinya, maka media tersebut akan mampu memotivasi peserta didik untuk fokus mengikuti pembelajaran.
3. Fungsi semantik artinya media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan dalam mengartikan atau memaknai pembelajaran. Atau dengan kata lain semantik adalah teori yang membahas mengenai pelambangan yang diibaratkan dengan benda lain. Semantik dapat dicontohkan seperti gambar Harimau yang diibaratkan sebagai lambang keberanian.
4. Media pembelajaran berfungsi manifulatif yang meliputi kemampuan merekam, menyimpan, melestarikan, memperbaiki data, dan mentransfer suatu kejadian atau benda yang diamati. Contoh fungsi manifulatif dapat diaplikasikan dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari. Apalagi sekarang zaman serba digital, kita bisa memanfaatkan teknologi internet untuk memudahkan pembelajaran. Mulai dari proses perekaman gambar maupun suara, kemudian disimpan
5. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar maksudnya adalah peran guru dapat digantikan dalam proses pembelajaran yang berpusat pada guru. Contoh, video pembelajaran dapat menggantikan peran guru, yang biasanya melakukan metode ceramah di depan kelas (Anwar,2022).

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, maka dapat dipahami bahwa media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Dari fungsi yang telah di paparkan di atas media pembelajaran tidak hanya memfasilitasi komunikasi yang lebih baik antara guru dan siswa, tetapi juga memotivasi siswa, meningkatkan pemahaman, menyamakan persepsi, dan mengakomodasi beragam gaya belajar serta kebutuhan siswa. Fungsi yang lebih kompleks dari media

pembelajaran yang disebutkan juga menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat membantu mengatasi berbagai tantangan dalam pembelajaran, baik dari segi sosial-budaya maupun psikologis siswa. Jadi, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif dapat memperkaya pengalaman belajar siswa secara signifikan.

2.1.1.3. Macam-macam Media Pembelajaran

Menurut Sadiman (2003), macam-macam media pembelajaran yang lazim digunakan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia:

1. Media grafik termasuk dalam media visual, banyak jenis media grafis diantaranya gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/*chart*, grafik (*graphs*), kartun, poster, peta dan globe, papan flanel/*flannel board*, papan buletin/*bulletin board*).
2. Media audio, media audio berkaitan dengan Indera pendengaran diantaranya; radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium.
3. Media proyeksi diam (*still projected medium*), mempunyai persamaan dengan media grafik jika pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor sehingga dapat dilihat oleh sasaran. Beberapa jenis media proyeksi diantaranya: film bingkai/*slide*, film rangkai (*film strip*), *overhead* proyektor, proyektor *opaque*, *tachitoscope*, *microprojection* dengan *microfilm*.

Media pembelajaran sangat bervariasi wujudnya. Azhar Arsyad (2014) mengemukakan bahwa berdasarkan perkembangan teknologinya, media pembelajaran dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu :

1. Media hasil teknologi cetak, meliputi teks, grafik, gambar, foto.
2. Media hasil teknologi audio-visual, meliputi film, televisi, video.
3. Media hasil teknologi komputer
4. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer (Nurmalasari, 2016)

Jenis – jenis media pembelajaran yang juga dikemukakan oleh Anderson sebagai berikut:

1. Audio contohnya pita audio (rol atau kaset), piringan audio, radio (rekaman siaran)
2. Cetak contohnya buku teks terprogram, buku pegangan/ manual, dan buku tugas
3. Audio – Cetak contohnya buku latihan dilengkapi dengan kaset, gambar/ poster (dilengkapi audio).
4. Proyek Visual Diam contohnya film bingkai (seide), film rangkai (berisi pesan verbal)
5. Proyek Visual Diam dengan Audio contohnya film bingkai (*slide*) suara, film rangkai suara
6. Visual Gerak contohnya film bisu dengan judul (*caption*)
7. Visual Gerak dengan Audio contohnya film suara, dan video/vcd/dvd
8. Benda contohnya benda nyata, model tiruan (*mock Up*)
9. Komputer contohnya media berbasis komputer CAI (*Computer Assisted Instructional*) dan CMI (*Computer Managed Intructional*) (Wahyuni, 2020).

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, maka dapat dipahami bahwa Media pembelajaran memang memiliki banyak variasi yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar. Berikut adalah ringkasan dari macam-macam media pembelajaran yang umum digunakan menurut beberapa sumber yakni media grafik, media audio, media proyeksi diam, media hasil teknologi cetak, media teknologi audio visual, media hasil teknologi komputer, media visual gerak, dan media benda. Setiap jenis media memiliki keunggulan dan kelemahannya sendiri, dan pilihan media tergantung pada tujuan pembelajaran, materi yang disampaikan, serta preferensi dan kebutuhan peserta didik.

2.1.2. Video Sebagai Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan gairah siswa dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan motivasi dan berpotensi memberikan

pengaruh psikologis terhadap pembelajaran mereka (Pardana & Hidayati, 2024). Video adalah bahan ajar yang dapat menyajikan berbagai informasi dan penyajian yang menyenangkan dan runtun untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Belawati (2003) media video dapat menyajikan gambar yang bergerak, dan di iringi suara yang menyertainya, membuat peserta didik merasakan suatu tayangan, seperti berada di tempat yang sesungguhnya (Jannah, 2020). Video adalah suatu media penyampai pesan berupa media audiovisual atau media pandang dengar Media audio visual memiliki dua macam yang pertama, dilengkapi dengan fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit, disebut sebagai media audio-visual murni; dan kedua, media audio-visual tidak murni. Film bergerak, video, dan televisi sejenis dengan yang pertama, sedangkan *opaque*, *slide*, OHP dan peralatan visual lainnya yang diberi suara termasuk sama dengan yang kedua (Purwanti, 2015). Penggunaan media berupa video dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi karena video memiliki berbagai macamnya misalnya saja video animasi. (Ummah, 2023).

Yulianto (2012) berpendapat bahwa video adalah media berbasis elektronik yang dapat menyatukan teknologi visual dan audio dengan cara bersamaan sehingga mendapatkan sebuah tayangan yang menarik dan dinamis. Lebih lanjut, pendapat dari Yulianto menyatakan pembelajaran yang akan sangat membantu pemahaman peserta didik untuk memahami pembelajaran karena media video yang sangat dan akurat. Video pembelajaran digunakan supaya peserta didik dapat berpikir lebih logis, konkret, dan realistis. Kemudian proses belajar lebih aktif, kreatif dan berkesan. Media video dalam pembelajaran merupakan aplikasi teknologi yang melibatkan eksploitasi komponen-komponen yang mampu menampilkan visual dan suara secara bersamaan. Pemanfaatan media video dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa, sehingga siswa dapat berpartisipasi lebih aktif. Selain itu, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif dari guru, tetapi juga terlibat aktif dalam mengajukan pertanyaan, mengemukakan ide, berpartisipasi dalam diskusi, dan mempresentasikan hasil kerjanya. Keterlibatan

siswa secara aktif dalam proses pembelajaran ini meningkatkan tingkat keterlibatan siswa (Pardana & Hidayati, 2024).

Menurut Prastowo (2011) suatu tayangan video dalam pembelajaran adalah untuk mencapai satu kompetensi atau lebih. Pembuatan video pembelajaran desain awalnya dimulai dengan menganalisis kurikulum, penentuan media, penyusunan skenario dimulai pada program video, saat gambar diambil dan melakukan suatu proses editing yang memerlukan banyak waktu. Beberapa keuntungan yang didapat jika bahan ajar disajikan dalam bentuk video/film, antara lain: Video/film dapat digunakan seseorang untuk belajar sendiri. Sebagai media pandang dengar video menyajikan situasi yang komunikatif dan dapat diulang-ulang. Menampilkan sesuatu yang detail dari benda yang bergerak, kompleks yang sulit dilihat dengan mata. Video dapat dipercepat maupun diperlambat, dapat diputar kembali pada bagian tertentu.(Jannah, 2020) Media pembelajaran berbasis video sangat efektif dalam proses pembelajaran karena dapat meminimalisir kejenuhan siswa dan sebaliknya menumbuhkan semangat siswa untuk belajar. Teknologi video memungkinkan siswa untuk berhasil menyampaikan konsep-konsep yang sulit diungkapkan secara verbal. Mengintegrasikan media video ke dalam proses pembelajaran akan menambah pemahaman siswa dan memperluas sudut pandang mereka (Pardana & Hidayati, 2024).

Menurut Sudana dan Rivai (2002) “Pengajaran akan lebih efektif apabila objek dan kejadian yang menjadi bahan pengajaran dapat divisualisasikan secara realistis menyerupai keadaan yang sebenarnya, namun tidaklah berarti bahwa media harus selalu menyerupai keadaan yang sebenarnya”. Obyek tiga dimensi divisualisasikan menjadi sebuah animasi tiga dimensi sehingga dapat dinikmati dalam sudut pandang mana pun layaknya sebuah obyek nyata. Karena kemampuannya menjadikan suatu obyek dapat terlihat lebih hidup dan lebih nyata maka sangat potensial untuk dijadikan sebagai media pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan lebih efektif.

Visualisasi (*Visualize*) di tinjau dari segi bahasa berasal dari kata “Visual” yang artinya : penampakan atau “Suatu yang berkenaan dengan penglihatan”. Sedangkan menurut istilah visualisasi adalah Proses penggambaran suatu informasi agar dapat mudah dicerna, di pelajari dan dipahami. Arti dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012) visualisasi diartikan sebagai pengungkapan gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik, dan sebagainya. Secara Umum Visualisasi adalah rekayasa dalam pembuatan gambar, diagram atau animasi baik yang bersifat abstrak maupun nyata untuk menampilkan suatu informasi. Menurut McCormick dalam Binus (2005) Visualisasi adalah sebagai berikut:

1. Metode penggunaan komputer untuk mentransformasi simbol menjadi geometrik.
2. Memungkinkan peneliti mengamati simulasi dan komputasi
3. Memberikan cara untuk melihat yang tidak terlihat. Memperkaya proses penemuan ilmiah dan mengembangkan pemahaman yang lebih dalam dan tak diduga (Arrofiqi, 2013)

Visualisasi adalah rekayasa dalam pembuatan gambar, diagram atau animasi untuk penampilan suatu informasi. Visualisasi dalam bentuk gambar baik yang bersifat abstrak maupun nyata telah dikenal sejak awal dari peradaban manusia. Contoh ; lukisan di dinding-dinding gua dari manusia purba. Sekarang visualisasi telah berkembang dan banyak dipakai untuk keperluan ilmu pengetahuan, rekayasa, visualisasi desain produk, pendidikan multimedia interaktif, kedokteran, dan lain-lain. Video Visualisasi merupakan salah satu media untuk mengkomunikasikan gagasan atau konsep yang dibuat melalui proses merekam gambar dan suara, menata urutan dan menyambung atau memotong gambar dan menyatukannya menjadi kesatuan yang utuh. Fungsi dari video visualisasi ini sebagai sarana untuk mengkomunikasikan ide atau gagasan melalui penyajian dalam bentuk video (Santosa, 2019).

1.1.2.1. Virtual Tour

Virtual Tour merupakan simulasi dari lokasi yang ada, biasanya terdiri dari urutan video atau gambar diam. Unsur media lainnya yang dapat digunakan dalam *virtual tour* seperti efek suara, musik, narasi dan teks. *Virtual tour* digunakan untuk penggambaran video dan media fotografi berbasis panorama yang terdiri dari sejumlah foto yang diambil dari satu sudut pandang. *Virtual Tour* merupakan teknologi yang menempatkan pengguna di dalam gambar serta dapat meningkatkan daya lihat, daya tingkat, dan daya analisis data secara signifikan.

Virtual tour biasanya digunakan untuk memberikan pengalaman visualisasi kepada pengguna seakan pernah berada di suatu tempat dengan hanya melihat layar. Salah satu cara penyajian *virtual tour* yaitu dengan memanfaatkan gambar, video, maupun model 3 dimensi Kamera foto yang tidak bergerak sering juga diasosiasikan dengan *virtual tour*. Perolehan informasi yang mendetail merupakan salah satu faktor penyebab wisatawan mudah untuk mendapatkan dan meningkatkan pengetahuan yang memadai serta pengetahuan yang berhubungan dengan sejarah pada suatu objek wisata yang dituju. *Virtual tour* bersifat *complimentary* atau pelengkap aktivitas perjalanan yang banyak diminati oleh wisatawan nusantara maupun mancanegara. *Virtual tour* digunakan untuk memudahkan pengguna melihat suatu lingkungan tanpa harus melakukan perjalanan fisik ke lokasi tersebut (Anwar, 2021).

Virtual tour merupakan teknologi yang menempatkan *user* di dalam gambar untuk memberikan pengalaman di suatu tempat hanya dengan melihat layar monitor. *Virtual tour* adalah suatu aktivitas menjelajahi suatu tempat secara virtual, artinya seseorang bisa melihat kondisi suatu tempat tanpa harus berada di tempat tersebut. Penggunaan *virtual tour* sudah banyak digunakan untuk media promosi ataupun pengenalan suatu lokasi. Beberapa tempat yang cocok difasilitasi dengan *virtual tour* yaitu museum, daerah pariwisata, sekolah, perguruan tinggi, tempat bersejarah, daerah penangkaran, hotel, dan lain sebagainya (Purnami, 2024).

Virtual Tour merupakan gambaran utuh dari sebuah lokasi nyata yang kemudian disimulasikan ke dalam media 3 dimensi dengan menggunakan aplikasi. Irawati (2015) menyebutkan bahwa *Virtual Tour* dibuat agar orang yang menonton mampu mendapatkan informasi secara visual dengan lebih baik, lebih luas dan lengkap mengenai sebuah lokasi. Keunggulan dari *Virtual Tour* ini akan lebih menguntungkan bagi peserta didik karena gaya belajarnya yang lebih condong ke arah visual. *Virtual Tour* dapat memuat informasi secara lengkap mengenai Peninggalan Situs serta dikemas dengan muatan gambaran lengkap mengenai situs peninggalan (Naiborhu., 2024).

Dalam penelitian ini, video pembelajaran berbasis *Sketch Up* adalah media audiovisual yang menampilkan hasil rekonstruksi atau visualisasi 3D, yang digunakan untuk merekonstruksi bangunan dan situs peninggalan Situs Megalitikum Batu Brak yang bisa dilihat dan akses dengan mudah. Model dari 3D dari Situs Megalitikum Batu Brak dapat memperlihatkan susunan batu, fungsi serta konteks budaya di masa lampau secara, disertai dengan narasi dan teks, yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman materi sejarah dan meningkatkan kesadaran sejarah siswa. Pengembangan video pembelajaran ini diharapkan dapat dijadikan solusi terhadap kesulitan siswa dalam membayangkan Situs Megalitikum Batu Brak yang lokasi berjauhan dari lokasi sekolah dan sulit untuk dijangkau, model 3D yang diberikan dapat membawa situs tersebut secara visual ke ruang kelas sehingga dapat meningkatkan kesadaran sejarah.

2.1.3. Aplikasi *Sketch Up* dalam pemanfaatan pengembangan Media Pembelajaran

Dengan berkembangnya teknologi komputer berbagai teknik animasi tradisional berubah menggunakan komputer. Beberapa aplikasi perangkat lunak (*software*) diciptakan untuk mendukung produksi animasi 2D maupun 3D yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai kebutuhan dalam berbagai bidang khususnya dalam

bidang pendidikan. Beberapa aplikasi pembuat animasi 2D dan 3D yaitu antara lain *Adobe Flash*, *Adobe After Effect*, *Macromedia Director*, *Aurora 3D presentation*, *Blender*, dan *Aurora Animasi 3D Maker*. Sedangkan untuk *software* yang mempunyai kemampuan untuk menggambar 3D khususnya pada bidang gambar arsitektur maupun struktur yaitu antara lain : *3D Studio Max*, *Google Sketch Up*, *AutoCAD 3D*, *AutoCAD Architecture*, *ArchiCAD*, *3D Sweet Home*, *Rhinoceros*, *Lumion3D*, *Revit Architecture*, *Tekla*. Beberapa *software* untuk desain animasi 3D khususnya bidang arsitektur maupun struktur terkadang digunakan untuk orang yang sudah ahli dalam bidangnya atau seorang profesional dan juga beberapa *software* tidak disebarluaskan dengan versi gratis (*free*) tapi dengan versi komersial atau berbayar misalnya *3D Studio Max*, *Rhinoceros*, *Lumion3D*, *Tekla*.

Namun ada juga aplikasi pembuat animasi 3D yang dapat digunakan dengan versi gratis contohnya *3D Sweet Home*, *Blender*, *Google Sketch Up*. Oleh karena itu alat pengembangan media pembelajaran ini dipilih menggunakan *Google Sketch Up*. *Google Sketch Up* merupakan sebuah program grafis yang diproduksi oleh *Google* Program ini memberikan hasil utama yang berupa gambar sketsa grafik tiga dimensi. Perangkat lunak ini sangat tepat digunakan untuk membuat atau mendesain objek tiga dimensi dengan perbandingan panjang, lebar, maupun tinggi. Pengeditannya lebih mudah dibandingkan menggunakan perangkat lunak grafis lain. *Sketch Up* juga memiliki kelebihan pada kemudahan penggunaan dan kecepatan dalam melakukan desain, serta menyenangkan berbeda dengan program tiga dimensi lainnya (Aji, 2016).

Sketch Up adalah program permodelan tiga dimensi (3D) yang dirancang untuk berbagai macam aplikasi termasuk arsitektur, desain interior, teknik sipil, dan dalam sektor pendidikan. *Sketch Up* sangat relevan dalam upaya rekonstruksi digital objek atau situs sejarah/budaya. Dengan 3D modeling, struktur yang sudah rusak atau hilang dapat divisualisasikan kembali secara akurat, membantu memahami konteks spasial dan bentuk asli situs. Pemanfaatan *Sketch Up* dalam penelitian ini adalah untuk merekonstruksi Situs Megalitikum Batu Brak secara virtual menjadi model 3D,

yang kemudian akan diintegrasikan ke dalam video pembelajaran. Hal ini menyediakan visualisasi yang otentik dan dinamis bagi siswa. Fitur utama yang relevan dalam konteks rekonstruksi situs sejarah adalah:

- 1) Pemodelan *Push and Pull*, memungkinkan pengguna untuk mengubah bentuk 2D menjadi 3D dengan cepat, sangat efektif untuk memodelkan struktur bangunan atau komponen megalitik seperti menhir, dolmen, batu datar dan batu umpak.
- 2) Akurasi Skala, *Sketch Up* memungkinkan pemodelan berbasis data dan skala yang akurat, penting untuk merekonstruksi situs sesuai dengan dimensi aslinya atau berdasarkan hasil ekskavasi dan pengukuran arkeologis.
- 3) *Texture and Material Mapping*, Fitur untuk memasukkan tekstur (misalnya, tekstur batu, tanah) yang realistis ke dalam model 3D, sehingga visualisasi rekonstruksi situs menjadi lebih hidup dan otentik.
- 4) Export Format Video dan Gambar, Kemampuan untuk mengekspor model 3D menjadi *scene* yang bergerak (video) atau gambar diam (*rendering*), menjadikannya media pembelajaran yang siap digunakan.

Google Sketch Up merupakan salah satu aplikasi program komputer untuk membuat desain grafis. *Sketch Up* mulai berkembang pesat dan banyak digunakan. Salah satu kelebihanannya adalah aplikasi ini dibagikan secara gratis oleh Google sehingga tidak memerlukan pembelian *software* meskipun Google juga mengeluarkan versi komersial. Kelebihan lainnya adalah *interface Google Sketch Up* dibuat secara simpel dan mudah digunakan. Aplikasi *Google Sketch Up* juga dilengkapi dengan *plug-in Vray*. *Vray* adalah salah satu render engine yang sangat populer pada dunia desain grafis. *Vray* sudah tersedia dalam aplikasi *Google Sketch Up* sehingga dapat menghasilkan *output* presentasi yang mendekati nyata atau sangat realistic. Kelebihan dan Kekurangan *Google Sketch Up*. Ada banyak kelebihan *Google Sketch Up* dengan aplikasi grafis lainnya diantaranya:

- a) Intuitif, mudah digunakan, dan gratis bagi semua orang untuk menggunakannya.
- b) Dapat memodelkan segala sesuatu yang dapat diimajinasikan
- c) Membuat permodelan 3D menjadi lebih menyenangkan
- d) Dapat memperoleh model-model secara *online* dan gratis di *Google 3D warehouse*.
- e) Dapat menjelajahi dan saling berbagi secara *online* lusinan video tutorial, *Help center* dan juga komunitas pengguna seluruh dunia (Risdayanti, 2017).

Keunggulan yang dimiliki perangkat lunak *Sketch Up*, Menurut Djoko Darmawan (2009) adalah :

- a) Dapat menghasilkan gambar yang cukup baik untuk keperluan presentasi.
- b) Pengoperasiannya relatif mudah.
- c) Memiliki fleksibilitas yang tinggi untuk menerima dan mengirim data ke program aplikasi lain (Aji, 2016).

Adapun kekurangan pada aplikasi ini yaitu hanya dapat digunakan pada beberapa operating System saja yaitu *Windows XP, Vista, 7 (keatas), Mac OS (10.5 +)*. Untuk yang versi pro atau versi berbayar masih dalam tahap pengembangan dan masih terdapat beberapa *bug* di dalamnya. Bila dibandingkan dengan perangkat animasi desain 3D lainnya seperti *3D Studio Max, AutoCAD Architecture, Lumion3D* kebanyakan digunakan oleh profesional desainer yang sudah dalam taraf perusahaan dan kelebihan pada *tool-tool* yang terdapat di dalamnya memang lengkap dan banyak namun dari segi penggunaannya untuk pemula ataupun beberapa praktisi pendidikan yang ingin belajar aplikasi tersebut kurang bersahabat serta tidak *open source*. Sedangkan *Google Sketch Up* yang mana aplikasi tersebut bersifat *open source*, bagi pemula ataupun praktisi pendidikan aplikasi tersebut mudah digunakan, mempunyai *tool-tool* yang tidak terlalu banyak namun sudah cukup untuk membuat model animasi 3D serta membuat *scene-scene* gambar bergerak Pada aplikasi *Seth Up*

terdapat beberapa *tool* yang dapat digunakan untuk mengakses perintah-perintah *Sketch Up* antara lain sebagai berikut:

- 1) *Title Bar*: menampilkan nama aplikasi dan nama file yang aktif, bagian kiri terdapat *Control Menu* standar aplikasi *Windows* dan bagian kanan terdapat *Sizing Button* untuk memperkecil, memperbesar atau menutup aplikasi.
- 2) *Menu Bar*: berisi menu untuk mengakses perintah *Sketch Up* antara lain terdiri dari menu *File, Edit, View, Camera, Draw, Tools, Window, Help*.
- 3) *Standart Toolbar*: berisi *shortcut* perintah-perintah yang ada pada Menu Bar.
- 4) *Getting started Toolbar*: merupakan *toolbar* yang berisi ikon *shortcut* yang sering digunakan pada saat melakukan proses desain.
- 5) *Large Tool Set*: merupakan *toolbar* yang berisi ikon *shortcut* yang hamper sama dengan ikon pada *Getting Started Toolbar* dan ditambah dengan ikon lain yang mempunyai fungsi dengan perubahan sudut pandang objek yang dibutuhkan dalam proses desain.
- 6) *Drawing Area*: area kosong tersebut berfungsi sebagai area menggambar dan segala sesuatu yang digambar pada area ini akan terlihat.
- 7) *Status Bar*: memuat informasi mengenai *tool* yang sedang digunakan atau sedang aktif.
- 8) *Status Bar*: memuat informasi mengenai *tool* yang sedang digunakan atau sedang aktif.
- 9) *Dimension Window*: memuat informasi mengenai dimensi atau ukuran objek yang sedang digambar (Risdayanti, 2017).

Media *3D Sketch Up* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena dapat menyajikan informasi materi dalam bentuk gambar 3D yang menarik dan juga memperlihatkan tahap pengerjaan dalam bentuk animasi. Sehingga siswa akan belajar secara langsung dengan beragam tampilan gambar yang mendekati seperti sebenarnya. Penggunaan media pembelajaran *3D Sketch Up* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan memenuhi persyaratan validasi dalam aspek artistik

tampilan, aspek kandungan materi, aspek kesesuaian bentuk dan aspek daya tarik media sehingga media dapat lebih mudah dipahami oleh siswa (Ruanti et al., 2025). Dalam penelitian ini, video pembelajaran berbasis *Sketch Up* adalah media audiovisual yang menampilkan hasil video visualisasi 3D Situs Megalitik Batu Brak, yang kemudian akan diintegrasikan ke dalam bentuk video pembelajaran yang berfungsi sebagai simulasi kunjungan virtual yang disertai dengan narasi dan teks, yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman materi sejarah dan meningkatkan kesadaran sejarah siswa.

2.1.4. Situs Megalitik Batu Brak

2.1.4.1. Sejarah Situs Megalitik Batu Brak

Kerajaan Sekala Brak dianggap sebagai cikal bakal masyarakat Lampung. Kerajaan Sekala Brak merupakan kerajaan yang pada awal berdirinya terletak di Dataran Belalau dan berada di sekitar Danau Ranau. Kini, termasuk dalam wilayah Kabupaten Lampung Barat. Dari wilayah Kerajaan Sekala Brak ini kemudian menyebar ke seluruh pelosok Lampung seturut dengan aliran sungai. Aliran sungai tersebut di antaranya: Way Seputih, Way Komering, Way Kanan, Way Semangka, Way Sekampung, Way Tulang Bawang, dan anak-anak sungainya sehingga sampai ke Palembang dan pertemuan laut Sunda dan Banten. Sekala Brak bermakna agung bagi orang Lampung yang didapat berdasarkan cerita turun-menurun dalam bentuk warahan, warisan kebudayaan, dan adat istiadat (Siska, 2017).

Situs megalitik batu berak ini pertama kali diketemukan pada Tahun 1951 oleh BRN (Badan Rekonstruksi Nasional). Penelitian pertama dimulai pada tahun 1980 oleh Prof.Dr.Aris Soekandar seorang arkeolog dari Jakarta. Komplek situs megalitik Batu Berak ini berada di bawah naungan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Lampung yang bekerja sama dengan Badan Suaka Purbakala Banten. Situs megalitik Batu Berak ini dahulu dipakai sebagai tempat pemujaan, bukan tempat pemakaman pada zaman animisme. (Basri et al., 2020). Arsip dan Dokumentasi yang bersumber dari Museum Ruwa Jurai yang ada di Kota Bandar Lampung peninggalan sejarah

situs megalitik Batu Brak ini adalah kelanjutan dari persebaran kehidupan masyarakat pada zaman itu yang awalnya berasal dari Sumatera Selatan dan kemudian terus berjalan dan menyebar ke pelosok daerah pesisir dan pedalaman yang ada di Provinsi Lampung. Terdapat beberapa periode dalam masuknya hasil kebudayaan megalitik di Nusantara.

Periode yang pertama atau disebut juga dengan zaman Batu Muda di mana pemikiran manusianya sudah lebih maju zaman ini berada di Nusantara pada Abad ke-25 SM. Awalnya kebudayaan megalitik masuk ke Nusantara di perkenalkan oleh orang asing yang berasal dari Vietnam yang berjalan ke daerah Melayu terus menuju Sumatera, dilanjutkan menuju Pulau Jawa, serta daerah Timur lalu disebarkan lagi tepatnya di Kepulauan Kalimantan. Periode kedua ini datang ke Nusantara sekitar tahun 1.400 - 1.300 SM pada periode ini dikenal dengan istilah zaman. “Kebudayaan megalitik ini tersebar ke Pulau Sumatera dan daerah-daerah yang menjadi tempat penemuan dari kebudayaan megalitik ini antara lain: Sumatera Utara, di dekat Danau Toba, Kabupaten Nias, Kabupaten Lahat, Provinsi Jambi tepatnya di Kabupaten Kerinci, Kota Bumi, Provinsi Lampung bagian tengah, dan Kalianda (Triaristina et al., 2023).

Pusat dari perkumpulan hasil kebudayaan megalitik yang berasal dari kebudayaan Pasemah ini berada pada daerah yang mempunyai pegunungan dan daerah itu adalah bagian dari Sumatera Selatan yaitu wilayah Lahat dan Pagar Alam, yang ditemukan peninggalan sejarahnya antara lain dolmen, menhir batu balik dan lesung batu. Berdasarkan pemaparan yang dilakukan oleh peneliti serta dianalisis peninggalan sejarah situs Batu Brak termasuk dalam periode awal datangnya kebudayaan masuk ke Nusantara. Peninggalan Sejarah Batu Brak, tergolong dalam periodisasi hasil kebudayaan megalitik pada zaman nirleka. Peninggalan Batu Brak ini digunakan untuk acara upacara pemujaan terhadap roh nenek moyang atau leluhur, dan tempat untuk ditinggali oleh masyarakat pada zaman itu, serta tempat untuk mengubur mayat, atau masyarakat yang meninggal saat itu.

Zaman nirleka dilihat dari ciri-cirinya bahwa kehidupannya sangat simpel dan masih berasumsi bahwa peninggalan peninggalan di sekeliling nya mempunyai kekuatan gaib dan mempunyai sifat seperti lumrahnya manusia saat ini yaitu sifat yang baik dan tidak baik. Halnya tentang sebuah keyakinan terhadap sebuah kehidupan manusia setelah wafat dan yang mempengaruhi alam bawah sadar manusia, sudah terpatritri dalam pikirannya yang sudah diajarkan oleh para guru yang dipercaya oleh mereka. Peninggalan sejarah situs Batu Brak mempunyai ukuran yang sangat besar, sekitar 4 hektar. Tempat dari peninggalan megalitik Batu Brak ini mulanya merupakan perkebunan kopi milik dari penduduk lokal setempat, dan di situs ini terdapat batu menhir sebanyak 40 buah, batu dolmen sebanyak 38, batu datar 2, dan batu kelompok yang berjumlah beberapa buah. Pemugaran pada situs ini sudah dilakukan sebanyak dua kali yaitu tahun 1984 dan 1989. Dalam melakukan perombakan pada situs megalitik Batu Brak, dilakukan penempatan serta rekonstruksi bangunan ke bentuk posisi awalnya. “Bahwa pada penemuan awalnya kondisi dan bentuk bangunannya berantakan ini disebabkan karena terkena dampak dari bencana alam serta umur dari situs ini sendiri yang sudah tua (Siska, 2017).

Peninggalan sejarah berupa ukiran - ukiran dan relief tidak tampak dalam situs megalitik Batu Brak. Bangunan dari hasil kebudayaan megalitik ini sangat bervariasi serta dengan semua bangunan yang berdiri di situs Batu Brak ini menandakan bahwa gambaran pada kehidupan masyarakat sudah teratur dan memiliki sifat gotong royong yang tinggi dalam kehidupannya. Menurut (Naharo, 2017), “bentuk-bentuk peninggalan megalitik yang didirikan oleh masyarakat pada zaman dahulu mempunyai ciri khas yaitu ukurannya lebar dan panjang dan tidak bisa didirikan secara perseorangan saja, dan pembuatannya ini memerlukan kerja sama dan gotong-royong dan melibatkan masyarakat yang banyak dan jumlahnya tidak sedikit ini mencapai ribuan orang untuk membangun tempat ini. Secara etimologis peninggalan sejarah Batu Brak memiliki arti yang dapat kita pisahkan secara dua bahasa, yang pertama secara etimologis Jawa bahwa Batu Brak ini memiliki arti lebih dari satu atau banyak, secara etimologis Lampung situs ini berarti memiliki kelebaran yang besar,

berdasarkan kesimpulan kedua etimologis situs Batu Brak ini adalah bangunan yang memiliki jumlah lebih dari satu dan dengan bentuk kelebaran yang panjang.

Peninggalan megalitik Batu Brak awalnya diketemukan oleh para rombongan dengan ketuanya seorang ningrat yang bernama Poerwadirja yang berasal dari Jawa. Pada saat ditemukan peninggalan sejarah awalnya berupa daerah kawasan yang ditumbuhi oleh banyak pepohonan serta di dalam nya terdapat peninggalan berupa bebatuan yang ada dalam megalitik Batu Brak, setelah ditelusuri oleh rombongan akhirnya juga diketemukan benda-benda peninggalan sejarah yang ada di dalam situs ini, peninggalan sejarahnya antara lain: Dolmen, batu yang berukuran panjang atau menhir, bebatuan umpak, bebatuan datar, serta perhiasan-perhiasan berupa manik-manik dan keramik. Letak bebatuan peninggalan sejarah megalitik ini, bebatuan pada situs megalitik ini, masih tetap dan sama dengan letak saat awal diketemukan. Peninggalan berupa bebatuan di situs Batu Brak posisinya ke arah pegunungan dan dianggap sebagai tempat suci dan diyakini memiliki kekuatan magis, gunung ini dinamakan Gunung Rigis (Triaristina et al., 2023).

2.1.4.2. Jenis-jenis peninggalan Situs Megalitik Batu Brak adalah:

1. Batu Datar

Jenis batu ini adalah merupakan benda yang ada pada masa pra aksara, di Nusantara, yang juga ditemukan di daerah Lampung tepatnya di Kecamatan Sumber Jaya tempatnya bernama situs megalitik Batu Brak. Saat benda ini diketemukan juga diiringi menemukan juga benda-benda peninggalan sejarah berupa batuan yang lainnya. Bebatuan yang ditemukan ini dasarnya adalah sering dikenal dengan nama bebatuan vulkanik serta bebatuan besar dengan ukuran tinggi atau dikenal dengan monolitik. Batu datar yang ada di situs Megalitik Batu Brak Posisinya tepat lurus dan cenderung berorientasi ke arah titik koordinat yang mengarah ke pegunungan yang merupakan sebagai yang dianggap sakral serta suci yang mempunyai ketertarikan dengan masyarakat yang dianggap tempat magis menurut masyarakat. Bebatuan

dengan bentuk datar memiliki fungsi yang sama seperti peninggalan lain yang ada di situs ini yaitu dolmen, namun bebatuan yang berbentuk datar ini sering digunakan saat meletakkan sesaji dalam upacara yang diperuntukkan dalam menyembah leluhurnya. Batu datar yang ada di situs Batu Brak ini diperkirakan mempunyai ukuran sebagai berikut: Batu pertama: panjang 150 cm, lebar 100 cm, dan tebal 65cm. Batu kedua: memiliki panjang 135 cm, lebar 85,5 cm dan tebal 55 cm (Triaristina et al., 2023).

2. Menhir

Menhir atau yang disebut juga dengan batu tegak, memiliki fungsi untuk memuja kepada leluhurnya. Dalam pembuatan menhir ini mempunyai filosofi bahwa semakin tinggi derajat atau kekuatan yang dimiliki oleh seseorang pada zaman itu. Menhir yang ditemukan pada situs megalitik Batu Brak ini terdiri dari bermacam-macam dari yang ukurannya sangat besar, dipahat dengan wujud yang lurus dan unik. Dan ada juga bentuk yang berukuran kecil. Menhir di situs ini letaknya ditanam dengan posisi yang menghadap ke sebuah gunung yang disebut pegunungan surga, karena bentuk dari gunung ini diibaratkan oleh manusia yang hidup pada masa itu dalam pemikirannya seperti surga, mempunyai bentuk yang indah, bisa memberikan kenyamanan bagi orang yang melihat gunung tersebut. Tradisi yang sudah melekat pada masyarakat sekitar gunung surga itu adalah gunung ini suci dan digunakan untuk persinggahan para leluhur penunggu dari alam raya ini, yang bisa memberikan keselamatan bagi manusia yang berada di dunia. Peninggalan sejarah di tempat ini ditemukan secara berkelompok antar satu dan yang lainnya dengan jumlah yang ada secara keseluruhan sekitar 50 buah, dan menhir yang tertinggi ini berukuran panjang 268 cm, dan lebar 68 cm, serta tinggi 55 cm, dan dibagi ke dalam lima kategori dengan perincian antara lain: a) kategori satu: terdiri dari (lima) buah menhir, b) kategori dua : terdiri dari (tiga belas) buah menhir , c) kategori tiga : terdiri dari (tujuh) buah menhir, d) kategori empat : terdiri dari (tujuh belas) buah menhir dan e) kategori lima: terdiri dari (delapan) buah menhir.

3. Dolmen (Meja Batu).

Dolmen atau yang sering disebut dengan meja batu adalah sebuah bangunan berasal dari buatan manusia yang hidup saat itu yang mempunyai daya kreativitas. Jelasnya lagi bangunan sejarah ini adalah berbentuk tumpukan batu yang memiliki wujud disanggah dengan batuan yang lain dan bentuknya berukuran tidak terlalu besar dan totalnya ada yang terdiri dari empat batu dan ada yang terdiri dari enam batu sehingga jika dilihat dapat menyerupai bentuk meja. Peninggalan sejarah berupa Dolmen di situs ini, berasal dari bebatuan vulkanik dan bebatuan andesit, yang berjumlah 27 batu, dengan rincian batu yang memiliki ukuran paling besar sekitar dua ratus sembilan puluh tujuh sentimeter, kemudian batu yang berukuran sedang sekitar dua ratus sembilan puluh sentimeter, serta batu yang terkecil berukuran tujuh puluh tujuh sentimeter. Dengan bentuk susunannya panjang membentuk satu garis horizontal dan terlihat jelas arah dari bangunan ini berkoordinat dengan pada sebuah pegunungan yang disebut Regis, oleh masyarakat gunung ini adalah memiliki ketinggian yang lebih dari gunung - gunung lainnya yang ada di daerah itu, sehingga oleh manusia yang hidup pada saat itu dianggap sesuatu yang berbentuk besar serta tinggi adalah tempat persinggahan para roh-roh leluhur, tempat yang dianggap seperti itu oleh adalah berupa pegunungan, pepohonan, dan batuan.

Bangunan sejarah yang ada di situs ini yaitu dolmen untuk tempat meletakkan barang-barang perlengkapan upacara seperti sesajen saat ritual upacara untuk mengagungkan leluhurnya serta tempat untuk beribadah sesuai kepercayaan yang dianutnya, tidak berfungsi untuk menguburkan manusia yang sudah meninggal pada saat itu, sudah dilakukan sebuah penyelidikan bahwa tidak terbukti di tempat ini ditemukan kerangka manusia yang sudah meninggal, karena ini sudah melalui sebuah pencarian atau ekskavasi. Barangkali yang terjadi pada saat itu, mencerminkan ukuran tentang dolmen ini kehidupan manusianya yaitu kehidupan secara yang dilihat secara sosial pada masa kebudayaan megalitik. Bangunan ini mempunyai keunikan tersendiri, karena dapat dilihat dari peninggalan berupa batu-batuan ini yang digunakan untuk

menopang atau disebut juga dengan susunan bertingkat pada batu dan kemudian ini adalah sebuah tanda yang khas dari zaman megalitik (Triaristina et al., 2023)

4. Batu Umpak

Situs megalitik Batu Brak, mempunyai peninggalan sejarah yaitu berupa tumpukan batu dan atau yang dikenal dengan bangunan batu umpak, ini diyakini oleh masyarakat yang hidup pada masa kebudayaan megalitik, bangunan batu umpak ini digunakan sebagai dasar untuk membuat bangunan-bangunan sejarah yang hasilnya masih bisa dilihat dan dimanfaatkan hingga saat ini. Kebiasaan dari kebudayaan megalitik atau yang dikenal dengan istilah zaman batu besar, manusia yang hidup saat itu, mulai tahu akan keberadaan peninggalan sejarah berupa batu umpak, dengan kehidupannya yang menetap serta tidak berpindah-pindah dari tempat satu ke tempat yang lain, ini ditunjukkan bahwa ada sebuah bangunan yang berupa bebatuan berbentuk umpak, dengan jumlah sekitar 158 dan terpencar-pencar pada area situs ini. Kata umpak secara etimologis yang berasal dari bahasa Jawa mempunyai arti alas atau tiang, dan dapat disimpulkan bahwa bebatuan ini dipergunakan sebagai dasar untuk membuat bangunan peninggalan sejarah di situs tersebut hasil dari bangunan itu berbentuk rumah dengan bentuk bertingkat dan tidak jelas bagaimana bentuk rumah ini nantinya dikarenakan masih berupa tumpukan batu saja. Bebatuan yang berbentuk umpak di situs Megalitikum Batu Brak ini dibuat sejajar dan menghadap ke arah sebuah Gunung Regis, yang digunakan oleh masyarakat untuk upacara sakral mereka yaitu memuja para leluhurnya yaitu para roh-roh yang dianggap sebagai pencipta kehidupan manusia (Triaristina et al., 2023).

2.1.5. Kesadaran Sejarah

2.1.5.1. Teori Kesadaran Sejarah

Pembelajaran sejarah sarat akan ajaran moral, mengandung nilai-nilai kepahlawanan, keteladanan, kepeloporan, patriotisme, nasionalisme, semangat pantang menyerah memberi kontribusi besar dalam membentuk kesadaran persatuan, solidaritas, watak kepribadian peserta didik. Secara strategis Mata Pelajaran Sejarah dapat diartikan

sebagai pembelajaran yang memiliki karakteristik membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat, sekaligus mencetak insan Indonesia berjiwa nasionalis dan cinta tanah air (Agustina et al., 2026)

Pembelajaran sejarah yang ideal seharusnya meletakkan tujuan pembelajaran sejarah sebagai dasar, lalu apa yang sebenarnya menjadi tujuan belajar sejarah itu? Menjadi manusia yang bijaksana adalah tujuan belajar sejarah. Kebijakan setelah membuka pintu-pintu pengetahuan sejarah akan menemukan berbagai hikmah dan makna akan kehidupan (Sayono, 2015) Sejalan dengan pendapat tersebut Aman (2015) percaya bahwa pembelajaran sejarah seharusnya menekankan pada aspek afektif berupa kesadaran sejarah dan nasionalisme, baru kemudian kecakapan akademik. Pendapat ini sesuai dengan pendapat Widja (1989) bahwa tujuan akhir daripada belajar sejarah adalah perubahan sikap peserta didik menjadi lebih baik sebagai bagian dari masyarakat dan bangsa. Kesadaran sejarah menurut Lukacs (1968) secara sederhana adalah mengingat masa lalu sehingga beliau menekankan pada ingatan atau pengetahuan terkait dengan peristiwa. Pendapat lain tentang kesadaran sejarah dari pemikir Indonesia seperti Abdulgani dan Soedjatmoko mendefinisikan kesadaran sejarah sebagai suatu sikap jiwa dan orientasi intelektual, di mana Soedjatmoko secara khusus menekankan pada bagaimana suatu bangsa menghadapi diri dengan kenyataan dan realitas sosial dalam perspektif masa kini, masa lalu, dan masa yang akan datang (Mahfud et al., 2024).

Historical consciousness becomes a hermeneutic concept that deals with the totality of history and historical understanding; it take a meta-perspective on history and individual's conceptions of history (Thorp, 2014). Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa kesadaran sejarah akan muncul jika kita memahami sejarah secara total (menyeluruh). Karena pemahaman sejarah yang utuh membentuk konsep pemahaman individu tentang Sejarah (Maslahah & Rofiah, 2019). Robert F. Berkhofer (1931-2012), seorang ahli filsafat sejarah dari Amerika Serikat, menyatakan bahwa kesadaran sejarah didasarkan pada kesadaran tentang waktu (*consciousness of time*) melalui pengalaman masa lalunya. A. Daliman mendasarkan pengertian kesadaran

sejarah berdasarkan kenyataan bahwa manusia memiliki memori. Melalui memori, manusia memiliki kesadaran sejarah, yakni menyadari pengalaman masa lampaunya baik individual maupun kolektif. Kesadaran sejarah menyadarkan bagaimana masa lampau atau silam itu membentuk kehidupan manusia sekarang ini dan yang akan datang. Ismail menjabarkan pengertian kesadaran sejarah sebagai berikut. Kesadaran sejarah adalah lebih dari sekadar mengetahui fakta-fakta sejarah. Akan tetapi, ia mengingatkan bahwa kesadaran sejarah semata-mata harus dimulai dari mengetahui fakta-fakta sejarah. Akan tetapi, pengetahuan akan fakta-fakta sejarah belum dapat dikatakan sebagai kesadaran sejarah. Kesadaran atau *consciousness* adalah lebih dari itu. Kesadaran sejarah adalah pengetahuan tentang fakta-fakta sejarah, ditambah pengetahuan tentang sebab-musababnya antara fakta-fakta itu (Cakranegara, 2020).

Menurut I Gede Widja, kesadaran sejarah dapat dimaknai sebagai suatu bentuk kesadaran yang menunjukkan pada satu tingkat penghayatan pada makna dan hakikat sejarah sebagai suatu tuntunan dalam menghadapi berbagai tantangan di masa kini dan masa yang akan mendatang. Ada banyak indikator dalam mengukur kesadaran sejarah peserta didik (Syahidah & Setiawati, 2019). Indikator kesadaran sejarah pada Kurikulum Merdeka berisikan poin-poin berikut. Memahami fakta sejarah serta melihat keterkaitan antara masa lalu, masa kini dan masa depan; mengaitkan peristiwa sejarah dengan realitas sejarah dan mengevaluasi peristiwa sejarah; memaknai nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah; mengembangkan minat untuk memperdalam atau melanjutkan studi ilmu sejarah atau pendidikan sejarah mengembangkan kepedulian untuk mengunjungi dan menjaga benda-benda atau situs-situs peninggalan sejarah; berpartisipasi aktif dalam berbagai kegiatan kesejarahan (Mahfud et al., 2024).

Berdasarkan sejumlah pendapat pengertian di atas, dapat ditarik beberapa poin penting yang berkaitan dengan kesadaran sejarah, yakni pembelajaran sejarah memiliki peran strategis dalam membentuk manusia yang ber kesadaran, ber karakter, dan ber identitas kuat. Melalui pemahaman sejarah, peserta didik diajak untuk berpikir kritis, menghargai perjuangan dan pengorbanan para pendahulu, serta menumbuhkan

semangat untuk berkontribusi terhadap kemajuan bangsa. Pembelajaran sejarah juga membantu siswa memahami bahwa setiap tindakan manusia memiliki konsekuensi dalam alur waktu, sehingga mereka dapat belajar untuk bertindak dengan bijak, penuh dan tanggung jawab. Tujuan akhir pembelajaran sejarah bukanlah sekadar mencetak individu yang mengetahui masa lalu, tetapi membangun kesadaran sejarah yang mendorong peserta didik untuk menjadi manusia yang memahami akar budayanya, menghargai identitas bangsanya, serta mampu menatap masa depan dengan reflektif dan bijaksana. Kesadaran sejarah menjadi fondasi moral dan intelektual bagi generasi muda untuk menjadi warga negara yang berkarakter, cinta tanah air, dan siap menghadapi dinamika perubahan zaman tanpa kehilangan arah dan nilai-nilai luhur bangsanya.

2.1.5.2. Indikator Kesadaran Sejarah

Pembelajaran sejarah memiliki beberapa tujuan utama. Pertama, untuk memberikan pengetahuan tentang fakta-fakta sejarah. Siswa atau masyarakat diajak mengenal tanggal, tempat, tokoh, dan peristiwa penting yang membentuk masa lalu. Fakta-fakta ini penting sebagai dasar pengetahuan yang akan membentuk pemahaman yang lebih dalam mengenai perkembangan peristiwa di berbagai era dan lokasi. Kedua, pembelajaran sejarah bertujuan untuk mendorong pemahaman yang lebih kompleks mengenai sebab-akibat dalam peristiwa sejarah. Dengan memahami alasan di balik suatu peristiwa, seperti perang, revolusi, atau perubahan sosial, seseorang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Sejarah tidak hanya menjelaskan apa yang terjadi, tetapi juga mengapa sesuatu terjadi dan bagaimana dampaknya pada masyarakat di masa kini. Selanjutnya, pembelajaran sejarah berfungsi untuk menanamkan nilai-nilai moral dan sosial. Sejarah dipenuhi oleh contoh-contoh yang menggambarkan kepahlawanan, pengorbanan, perjuangan, serta nilai-nilai penting seperti keadilan, kesetaraan, dan kebebasan. Melalui pembelajaran ini, siswa dapat belajar tentang konsekuensi dari tindakan manusia, baik positif

maupun negatif, sehingga mereka dapat menilai keputusan dan tindakan di masa kini berdasarkan pelajaran dari masa lalu (Mauiziah et al., 2021).

Pembelajaran sejarah juga membantu dalam pembentukan identitas nasional sejarah suatu bangsa mengajarkan tentang asal-usul, perjuangan, dan pencapaian yang telah diraih. Dengan mengetahui sejarah bangsa sendiri, individu dapat merasakan kebanggaan serta memiliki rasa kepemilikan terhadap bangsa dan budayanya. Mempelajari sejarah, masyarakat tidak hanya mengetahui peristiwa-peristiwa penting, tetapi juga menyerap nilai-nilai yang tercermin dari berbagai fase dalam perjalanan bangsa tersebut. Hal ini memungkinkan masyarakat untuk merumuskan identitas bersama yang kuat serta menanamkan karakter yang tangguh dan berintegritas. Dalam hal pembentukan identitas, sejarah mengajarkan asal-usul kebudayaan, nilai-nilai, dan tradisi yang diwariskan dari generasi ke generasi. Identitas suatu bangsa tidak terbentuk secara tiba-tiba, melainkan melalui proses yang panjang dan rumit, di mana berbagai elemen seperti budaya, bahasa, agama, dan nilai-nilai moral berperan dalam membentuk identitas kolektif. Dengan mempelajari sejarah, masyarakat dapat mengenali dan mengapresiasi keragaman yang ada di dalam bangsanya (Susilo et al., 2025).

Pembelajaran sejarah juga membentuk karakter individu dan bangsa melalui penanaman nilai-nilai moral, etika, dan patriotisme. Dalam sejarah, terdapat banyak tokoh dan peristiwa yang memberikan contoh teladan tentang pengorbanan, keberanian, dan integritas. Generasi muda dapat meneladani nilai-nilai ini dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, membentuk karakter yang berlandaskan pada semangat juang dan cinta tanah air. Misalnya, sosok pahlawan nasional yang berjuang melawan penjajahan dapat menjadi inspirasi bagi generasi berikutnya untuk menghadapi tantangan modern dengan semangat yang sama. Sejarah juga memberikan pelajaran penting tentang kesalahan-kesalahan yang telah dilakukan di masa lalu, sehingga masyarakat dapat belajar darinya dan tidak mengulangi kesalahan yang sama. Pada akhirnya, pembelajaran sejarah tidak hanya membentuk identitas dan karakter individu, tetapi juga memperkuat jati diri bangsa. Dengan memahami

masa lalu, bangsa akan memiliki kesadaran yang lebih kuat tentang siapa mereka, dari mana mereka berasal, dan ke mana mereka harus melangkah. Ini memberikan arah yang jelas bagi bangsa untuk terus berkembang, menghadapi tantangan global, dan membangun masa depan yang lebih baik. Melalui pembelajaran sejarah, karakter bangsa yang kuat, berintegritas, dan berlandaskan pada nilai-nilai luhur dapat terbentuk, menciptakan generasi yang siap membawa bangsa menuju kemajuan yang lebih besar. Melalui pengetahuan sejarah, individu tidak hanya mengenal peristiwa-peristiwa penting yang membentuk bangsa, tetapi juga memahami nilai-nilai dasar yang melekat dalam setiap peristiwa tersebut, seperti keberanian, solidaritas, dan keteguhan dalam menghadapi berbagai tantangan. Nilai-nilai ini berkontribusi dalam pembentukan rasa kepemilikan terhadap identitas nasional, di mana individu merasa bahwa mereka adalah bagian dari narasi panjang yang melibatkan seluruh rakyat dalam membangun negara dan mempertahankan kemerdekaan serta kedaulatan bangsa (Susilo et al., 2025).

Berdasarkan pemaparan Penelitian ini menggunakan variabel kesadaran sejarah yang meliputi 4 indikator yakni :1). Pengetahuan Sejarah yang terdiri dari sub indikator yakni memahami fakta – fakta Sejarah. Memahami periode terjadinya peristiwa Sejarah. Memahami tempat terjadinya peristiwa Sejarah. Memahami tokoh dalam peristiwa Sejarah. Memahami penyebab terjadinya peristiwa Sejarah. 2). Pemahaman dan makna Sejarah yang terdiri dari sub indikator yakni : menemukan nilai – nilai dari peristiwa Sejarah. Menemukan dampak positif dan negatif dari peristiwa Sejarah. 3). Apresiasi / sikap terhadap Sejarah yang terdiri dari sub indikator yang menunjukkan rasa menghargai peristiwa sejarah. 4). Kegunaan sejarah yang terdiri dari sub indikator mengidentifikasi kegunaan mempelajari sejarah sebagai sarana memprediksi masa depan, dan mengidentifikasi kegunaan mempelajari sejarah bagi pembelajaran

2.2. Penelitian Yang Relevan.

1. Jurnal Penelitian yang dilakukan oleh Asyhar Basyari pada tahun 2019 mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Visualisasi Museum

Sasana Wiratama untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa”. Media pembelajaran berbasis audio-visual yang dikembangkan peneliti di dalamnya terdapat beberapa video tentang Candi Sari, Ratu Boko dan Sambisari yang diambil dari *link* Youtube dan diberi narasi penjelasan sesuai dengan isi video serta diselaraskan dengan KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) pada materi Perlawanan Pangeran Diponegoro. penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis visualisasi museum Sasana Wiaratama untuk Meningkatkan kesadaran sejarah siswa MAN Yogyakarta III terbukti efektif. Adapun perbedaan judul penelitian ini dengan judul penelitian yang akan diteliti adalah terdapat pada materi yang ada pada media pembelajaran yang di kembangkan, dimana peneliti mengambil materi tentang sejarah lokal.

2. Jurnal penelitian yang dilakukan oleh Erninda Ruanti, Mohammad Fahthul Aziz Komang Destiana Pratiwi, Putri Sasalia, dan Siti Dian Anugrah pada tahun 2025 mengenai “Pengembangan video pembelajaran berbasis Aplikasi *Google Sketch Up* Pada Materi SMA”. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah video pembelajaran matematika berbantuan *google Sketch Up* pada materi pengenalan trigonometri kelas XI yang berisi penjelasan konsep trigonometri dengan tampilan yang mendekati realistik. Pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi *skecthup* pada materi SMA mendapat hasil validasi dikategorikan sangat layak. Adapun kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti ialah sama - sama melakukan penelitian pengembangan *Research and Development (R & D)* serta menggunakan aplikasi *Sketch Up* dalam melakukan pengembangan video pembelajaran. Sedangkan yang menjadi pembeda dari penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian sebelumnya yaitu pada pokok bahasan yang akan dikaji. Peneliti sebelumnya hanya membahas mata pelajaran Matematika. Sementara itu, Penelitian yang akan peneliti lakukan sekarang Adalah mengkaji satu pembelajaran sejarah Situs Megalitik Batu Brak.
3. Jurnal Penelitian yang dilakukan oleh Anggi Widiastuti, Bobi Hidayat dan Muhammad Rijal Fadli pada tahun 2023 mengenai “Pengembangan Media

Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Visualisasi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMA”. Media pembelajaran melalui visualisasi sejarah lokal tentang kolonialisasi Metro dengan produk media visual yang terdiri dari foto video dan narasi pembahasan untuk menguatkan pemahaman sejarah lokal pada peserta didik. Adapun perbedaan judul penelitian ini dengan judul penelitian yang akan diteliti adalah terdapat pada materi yang ada pada media pembelajaran yang di kembangkan, di mana peneliti mengambil materi tentang Situs Megalitikum Batu Brak

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.1.1. Objek Penelitian

Objek Penelitian ini adalah mengembangkan video pembelajaran berbasis aplikasi *Sketch Up* Situs Megalitikum Batu Brak untuk meningkatkan kesadaran sejarah

3.1.2. Subjek Penelitian.

Subjek dari penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, guru dan siswa kelas X SMA Negeri 1 Sekampung Udik Kabupaten Lampung Timur

3.1.3. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sekampung Udik Kabupaten Lampung Timur

3.1.4 . Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2025/2026

3.1.5. Bidang Ilmu Penelitian

Bidang ilmu dalam penelitian ini adalah bidang ilmu pendidikan sejarah

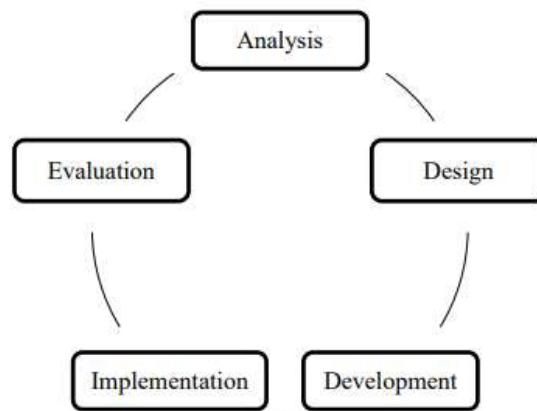
3.2. Metode Penelitian.

Menurut Sugiyono (2020) menyatakan bahwa “Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan pendidikan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* atau

penelitian pengembangan. *Research and Development (R&D)* merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan. Menurut Gay (1990) Penelitian Pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, bukan untuk menguji teori, Dalam bukunya Metode Penelitian dan Pendidikan, Sugiono menyebutkan bahwa metode Penelitian dan Pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development (R & D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan Borg and Gall (1983:772) mendefinisikan penelitian pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Okpatrioka, 2023).

3.3. Desain Penelitian.

Pada prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Menurut Rusdi (2018), ADDIE merupakan kerangka kerja yang runtut dan sistematis dalam mengorganisasi rangkaian kegiatan penelitian pengembangan. Model penelitian ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.



Gambar 2. Model Pengembangan ADDIE (Rusdi, 2016)

Adapun langkah-langkah dari model penelitian pengembangan ADDIE sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan proses pengumpulan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan pembuatan suatu produk. Dalam hal ini produk yang dihasilkan yaitu video pembelajaran berbasis aplikasi *Sketch Up* Pengumpulan informasi ini berupa analisis kebutuhan, analisis pembelajaran, dan analisis lingkungan.

a) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan memiliki tujuan untuk melakukan identifikasi produk yang memiliki kesamaan dengan sasaran yang diinginkan.

b) Analisis Materi Pembelajaran

Analisis materi pembelajaran terdiri dari penentuan materi pembelajaran yang dicocokkan dengan kurikulum yang digunakan di sekolah dan kebutuhan siswa. Dalam penelitian ini mendapatkan permasalahan dari studi literatur dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku teks, LKS (Lembar Kerja Siswa) dan Power poin, sebagai referensi belajar. Pembelajaran di sekolah sangat teoretik dan tidak dikaitkan dengan lingkungan siswa, implementasi dari pembelajaran sejarah lokal belum sepenuhnya diintegrasikan ke dalam pembelajaran-pembelajaran sejarah. Dengan ini peneliti mencoba memecahkan masalah mengenai keterbatasan media pembelajaran yang berisi sejarah lokal. Pemanfaatan situs sejarah lokal untuk pembelajaran adalah dengan menjadikan situs sejarah sebagai bahan ajar atau lebih tepatnya di mediakan. Pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan produk berupa video pembelajaran berbasis aplikasi *Sketch Up* media pembelajaran sejarah lokal diharapkan dapat meningkatkan kesadaran sejarah pada peserta didik dan menjadi solusi permasalahan serta layak digunakan sebagai

media pembelajaran yang valid sehingga mendukung proses pembelajaran disekolah.

c) Analisis Lingkungan

Analisis lingkungan dilaksanakan untuk melakukan identifikasi lingkungan belajar serta strategi penyampaian pada suatu pembelajaran.

2. Tahap Desain (*Design*).

Setelah tahap analisis, langkah berikutnya adalah desain. Pada tahap ini, pengembang mulai merancang pengalaman belajar berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Desain mencakup pembuatan rencana pembelajaran, pemilihan metode pengajaran, dan pengembangan materi ajar. Menurut Ulrich dan Eppinger (2012), desain yang baik harus mempertimbangkan berbagai aspek, termasuk tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan konteks pembelajaran. Salah satu aspek penting dalam tahap desain adalah pemilihan metode pengajaran yang sesuai. Metode yang dipilih harus mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Misalnya, jika tujuan pembelajaran adalah meningkatkan keterampilan berbicara, maka metode diskusi atau simulasi dapat dipilih. Materi yang dirancang harus sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik dan dapat memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam konteks ini, penggunaan teknologi dalam desain materi ajar dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Hal ini sejalan dengan temuan Purnama (2016) yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Dengan demikian, tahap desain merupakan langkah yang sangat penting dalam model ADDIE. Desain yang baik akan memastikan bahwa pengalaman belajar yang dirancang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Hidayat, 2021)

Tahap ini dilaksanakan untuk memudahkan peneliti saat merancang sebuah media pembelajaran yang akan dibuat. Tahapan desain yang terdiri dari penyusunan standar test, penyusunan kerangka dasar media pembelajaran seperti *flowchart* dan *Storyboard*, dan produksi media awal.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya mulai diwujudkan menjadi produk nyata. Produk yang dimaksud bisa berupa modul, media pembelajaran, video, aplikasi, atau perangkat ajar lainnya. Proses ini juga mencakup pembuatan instrumen evaluasi dan materi pendukung pembelajaran lainnya. Setelah pengembangan produk selesai, dilakukan uji coba awal atau *alpha testing* untuk melihat apakah produk tersebut sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Jika ditemukan kekurangan, maka perlu dilakukan revisi sebelum tahap implementasi

Pada tahap ini berisikan kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap diterapkan. Pada tahap pengembangan ini dilakukan validasi produk untuk menilai apakah desain produk media video pembelajaran berbasis aplikasi *Sketch Up* tergolong media yang efektif dan efisien.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap di mana produk pembelajaran yang telah dikembangkan mulai diterapkan dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya. Pada tahap ini, guru atau instruktur menggunakan media, modul, atau perangkat yang telah disiapkan kepada peserta didik. Selama proses implementasi, penting untuk mengamati respons peserta didik, efektivitas produk, dan kendala-kendala yang muncul. Tujuan utama

tahap ini adalah memastikan bahwa produk pembelajaran dapat digunakan dengan baik dan benar, serta memberikan dampak positif terhadap proses belajar (Siregar & Rhamayanti, 2025). Desain produk yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian akan mendapatkan hasil yang bisa diketahui apa saja kelemahan dan kekurangan dari media tersebut. Tahap ini dilaksanakan apabila hasil dari uji ahli telah memenuhi kriteria yang baik. Tahap implementasi ialah tahap uji coba yang dilakukan dalam pembelajaran siswa kelas X SMA Negeri 1 Sekampung Udik Kabupaten Lampung Timur.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Merupakan tahapan untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan. Proses evaluasi dilakukan oleh validator untuk dinilai apakah produk media video pembelajaran berbasis aplikasi *Sketch Up* ini layak atau tidak digunakan dalam pembelajaran.

Alasan utama peneliti memilih menggunakan model desain penelitian ADDIE dalam pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *Sketch Up* Situs Megalitikum Batu Brak adalah karena model ini menyediakan kerangka kerja yang sistematis, terstruktur, dan fleksibel yang sangat sesuai untuk pengembangan media pembelajaran. Model ADDIE menjamin bahwa proses pengembangan dilakukan dengan urutan yang jelas, memberikan panduan langkah demi langkah yang jelas dan mempermudah laporan hasil penelitian secara kronologis dan terstruktur. ADDIE memastikan produk yang dikembangkan relevan dan dibutuhkan. Tahap ini memastikan bahwa video pembelajaran Situs Megalitik Batu Brak memang dibutuhkan oleh peserta didik. Model ADDIE memastikan bahwa pengembangan video dilakukan berdasarkan perencanaan yang matang bukan sekedar pembuatan spontan. Pembuatan produk diikuti dengan adanya validasi ahli (materi dan media) sehingga kualitas produk terjamin sebelum produk diuji coba. Model ADDIE mendukung pengujian efektivitas media terhadap peningkatan kesadaran sejarah.

3.4. Populasi dan Sampel

Populasi dan sampel adalah suatu komponen yang ada di dalam penelitian, populasi dan sampel ini nantinya akan menjadi objek ataupun sasaran dalam sebuah penelitian yang akan dilakukan.

1. Populasi.

Populasi dalam penelitian merupakan suatu hal yang sangat penting, karena ia merupakan sumber informasi. Sugiyono mendefinisikan populasi sebagai wilayah generalisasi yang ada dalam penelitian. Wilayah ini meliputi tentang objek atau subjek yang bisa ditarik kesimpulannya. Arikunto mendefinisikan populasi sebagai keseluruhan suatu objek di dalalmu penelitian yang dialami dan juga dicatat segala bentuk yang ada di lapangan (Amin, 2023).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 1 Sekampung Udik yang terdiri dari 7 kelas Tahun Ajaran 2025/2026.

2. Sampel.

Sampel merupakan bagian dari total dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila suatu populasi banyak dengan jumlah yang besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua populasi yang dapat, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang telah diambil dari populasi tersebut. Untuk pengambilan sampel harus diambil dari populasi yang sangat benar *representative* (mewakili) (Sugiyono, 2018). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah menggunakan *nonprobability sampling* jenis *purposive Sampling*. *Purposive sampling* adalah metode pengambilan sampel di mana peneliti secara sengaja memilih elemen sampel berdasarkan karakteristik tertentu yang dianggap relevan atau bermakna dalam konteks penelitian. Sampel yang terpilih pada penelitian ini adalah seluruh kelas X 4 yang berjumlah 30 siswa. Kriteria dan alasan utama pemilihan *Purposive Sampling* adalah sebagai berikut:

- 1) Relevansi Materi
Subjek harus berada pada tingkatan kelas yang sedang atau akan mempelajari materi sejarah yang relevan, yaitu materi prasejarah. Kelas X adalah jenjang yang paling tepat untuk konteks kurikulum ini.
- 2) Kebutuhan Intervensi
Kelas yang dipilih (Kelas X.4, sebagai kelas eksperimen) Pemilihan ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan di tahap awal R&D yang mengidentifikasi rendahnya kesadaran sejarah atau minat belajar pada kelas tersebut.
- 3) Kesesuaian Jadwal
Kelas X.4 memiliki alokasi waktu mata pelajaran Sejarah yang sesuai durasi uji coba yang telah ditentukan oleh peneliti, meminimalisir gangguan terhadap kegiatan belajar-mengajar kelas lain.
- 4) Dukungan Guru Mata Pelajaran
Pemilihan Kelas X.4 dilakukan berdasarkan rekomendasi dan kesediaan guru mata pelajaran Sejarah yang mengajar di kelas tersebut. Kerja sama penuh dari guru adalah kriteria mutlak untuk kelancaran pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*.
- 5) Kesiapan Sarana (Aksesibilitas Media)
Kelas X 3 memiliki infrastruktur dan fasilitas pendukung yang memadai untuk menayangkan video pembelajaran berbasis *Sketch Up* (proyektor, *sound system*, dan pencahayaan ruangan yang kondusif). Tanpa fasilitas ini, pengujian media 3D tidak dapat dilakukan secara optimal.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang akurat maka dibutuhkan teknik pengumpulan data yang relevan dengan penelitian yang dilakukan, teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain.

3.5.1. Wawancara.

wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.. sedangkan menurut Singarimbun {1989) mengatakan, wawancara adalah proses interaksi dan komunikasi. Dalam proses ini, hasil wawancara ditentukan oleh beberapa faktor yang berinteraksi dan mempengaruhi arus informasi (Sudijono, 2011) menjelaskan bahwa wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilaksanakan dengan melakukan tanya jawab lisan secara sepihak, berhadapan muka, dan memiliki tujuan tertentu.

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan fakta, kepercayaan, perasaan, keinginan dan sebagainya yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian yang diharapkan oleh peneliti. Pertanyaan yang digunakan untuk merangsang informasi dibuat sama sebagaimana membuat daftar pertanyaan dengan berbagai penyesuaian. Perbedaannya pada cara menanyakan daftar pertanyaan tersebut. Teknik wawancara menghendaki kedua belah pihak berinteraksi langsung secara aktif (Rosaliza, 2015), Penjelasan tentang pengumpulan data merupakan hal yang penting karena akan menuntun pembaca memahami proses penelitian secara tepat, Peneliti harus memutuskan besarnya struktur dalam wawancara. Struktur wawancara dapat berada pada setiap penelitian, terdapat beberapa jenis wawancara yaitu :

- 1) Wawancara tidak berstruktur, tidak berstandar, informal, atau berfokus.

Wawancara ini biasanya diikuti oleh suatu kata kunci, agenda atau daftar topik yang akan dicakup dalam wawancara, dimulai dari pertanyaan umum dalam area yang luas pada penelitian. Jenis wawancara ini bersifat fleksibel dan peneliti dapat mengikuti minat dan pemikiran partisipan. Pewawancara dengan bebas menanyakan berbagai pertanyaan kepada partisipan dalam urutan mana pun bergantung pada jawaban.

- 2) Wawancara Semi Berstruktur.

Wawancara ini dimulai dari isu yang dicakup dalam pedoman wawancara. Pedoman wawancara dapat agak panjang dan rinci walaupun hal itu tidak perlu diikuti secara ketat. Pedoman wawancara berfokus pada subyek area tertentu yang diteliti, tetapi dapat direvisi setelah wawancara karena ide yang baru muncul belakangan. Walaupun pewawancara bertujuan mendapatkan perspektif partisipan, mereka harus ingat bahwa mereka perlu mengendalikan diri sehingga tujuan penelitian dapat dicapai dan topik penelitian tergalai.

3) Wawancara berstruktur atau berstandar.

Wawancara berisi sejumlah pertanyaan yang telah direncanakan sebelumnya. Tiap partisipan ditanyakan pertanyaan yang sama dengan urutan yang sama pula. Jenis wawancara ini menyerupai kuesioner survei tertulis. Wawancara ini menghemat waktu dan membatasi efek pewawancara bila sejumlah pewawancara yang berbeda terlibat dalam penelitian. Pedoman wawancara terdiri atas satu set pertanyaan umum atau bagan topik, dan digunakan pada awal pertemuan untuk memberikan struktur, terutama bagi para peneliti pemula (Rachmawati, 2007).

Wawancara dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran sejarah di sekolah serta untuk mengetahui kebutuhan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur karena pertanyaan-pertanyaan untuk wawancara sudah disiapkan sebelum melakukan wawancara terhadap informan yaitu Guru Sejarah SMA Negeri 1 Sekampung Udik yaitu Ibu Maimanah, S.Pd.

3.5.2. Observasi.

Menurut Arikunto (2006) Observasi adalah mengumpulkan data atau keterangan yang harus dijalankan dengan melakukan usaha-usaha pengamatan secara langsung ke tempat yang akan diselidiki. Menurut Sugiyono (2010). Observasi adalah suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis yang dilakukan dengan pengamatan dan ingatan. Adler & Adler (1987)

menyebutkan bahwa observasi merupakan salah satu dasar fundamental dari semua metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif, khususnya menyangkut ilmu-ilmu sosial dan perilaku manusia. Morris (1973) mendefinisikan observasi sebagai aktivitas mencatat suatu gejala dengan bantuan instrumen-instrumen dan merekamnya dengan tujuan ilmiah atau tujuan lain. Lebih lanjut dikatakan bahwa observasi merupakan kumpulan kesan tentang dunia sekitar berdasarkan semua kemampuan daya tangkap pancaindra manusia.

Dari pengertian di atas, peneliti akan melakukan observasi ke sekolah untuk melihat fasilitas yang ada di sekolah agar dapat disesuaikan dengan media yang dikembangkan, selain itu juga observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. (Hasanah, 2016). Peneliti melakukan observasi ke sekolah SMA Negeri 1 Sekampung Udik untuk melihat bahan ajar dan metode yang sekolah gunakan agar dapat disesuaikan dengan media yang di kembangkan, selain itu juga observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik di mana pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka.

3.5.3. Angket.

Angket merupakan alat pengumpulan data primer dengan metode survei untuk memperoleh opini responden. Kuesioner dapat digunakan untuk memperoleh informasi pribadi misalnya sikap, opini, harapan dan keinginan responden (Pujihastuti, 2010). Angket dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu angket terbuka dan angket tertutup. Angket terbuka adalah angket yang disajikan dalam bentuk sederhana sehingga responden dapat memberikan isian sesuai dengan kehendak dan keadaannya. Sedangkan angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara memberikan tanda silang (x) atau tanda centang (√) (Afriansyah, 2016).

Angket yang digunakan oleh peneliti sebagai alat instrumen penelitian yaitu kuesioner tertutup. Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian ini dengan menggunakan skala *likert* lima poin angket ini di berikan kepada guru sejarah/ dosen sejarah untuk memastikan kebenaran isi video (validasi materi) dan angket ini juga diberikan kepada pakar teknologi atau ahli multimedia untuk menila aspek teknis video yang dikembangkan (validasi media).

3.5.4. Tes

Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk menemukan atau mengukur sesuatu dengan cara yang telah ditentukan, menurut aturan (Arikunto, 2012). Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test*. *Pre test* dan *post test* ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana video pembelajaran berbasis aplikasi *Sketch Up* yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa.

3. 6. Instrumen Penilaian.

Menurut Arikunto (2006) Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah angket dan soal pilihan ganda. Di mana angket digunakan untuk mengukur kualitas media yang dikembangkan, adapun skala yang digunakan pada angket adalah skala *likert* lima poin untuk ahli media, ahli materi, guru dan juga skala dikotomi yang terdapat dua alternatif jawaban untuk siswa. Instrumen angket pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi, dan siswa sebagai bahan mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan dibagi menjadi tiga yaitu:

1. Instrumen dengan aspek isi dan aspek kualitas materi pembelajaran untuk penilaian ahli materi.

2. Instrumen dengan aspek tampilan media, kualitas media serta navigasi dan perangkat media untuk penilaian ahli media.
3. Instrumen dengan aspek materi pembelajaran, aspek isi, kualitas tampilan media dan aspek penggunaan media untuk penilaian praktisi guru sejarah
4. Instrumen dengan aspek materi dan aspek media untuk penilaian oleh siswa

Berikut kisi-kisi untuk instrumen penelitian dapat dilihat seperti tabel berikut ini:

Tabel 1. Kisi - Kisi Instrumen Angkat Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
Kualitas Materi Pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran	1	7
	Ketepatan pemilihan bahasa	2	
	Ketepatan tata bahasa dan ejaan	3,4	
	Kemenarikan materi	5	
	Media pembelajaran mandiri	6	
	Kemampuan mendorong visualisasi tentang pembelajaran	7	
	Ketepatan konsep / isi	8	
Isi	Kedalaman materi	9,10	8
	Keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari	11	
	Menumbuhkan rasa ingin tahu	12	
	Ketepatan video animasi untuk menjelaskan materi	13,14	
	Kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik	15	

Sumber: Aspek dan Indikator Penilaian Media Pembelajaran (Risdayanti, 2017) dengan modifikasi.

Ahli materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan adalah Ibu Nur Asih S.Pd. yang merupakan guru sejarah kelas X di SMA Ma'arif 3 Sekampung Udik. Pemilihan Validator tersebut dipertimbangkan berdasarkan kemampuan dan pengalaman mengajar. Tabel berikut merupakan kualifikasi praktisi :

Tabel 2. Kualifikasi Ahli Materi

Nama	Instansi	Ahli Bidang	Kualifikasi
Nur Asih S.Pd.	Bendahara dan guru mata pelajaran sejarah di SMA Ma'arif 3 Sekampung Udik	Materi sejarah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berkompeten dalam materi sejarah 2. Lulusan S1 Pendidikan Sejarah Universitas Muhammadiyah Metro 3. Pengalaman mengajar selama 10 tahun

Tabel 3. Kisi - Kisi Angket Instrumen Ahli Media

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor	Jumlah
		Instrumen	Butir
Kualitas tampilan	Kualitas gambar	1	6
	Ukuran huruf	2	
	Warna dan jenis huruf	3	
	Tampilan animasi	4	
	Kemenarikan media	5	
	Durasi tidak terlalu panjang	6	
	Penggunaan bahasa mudah dipahami	7	

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
Aspek kebahasaan	Kesesuaian penggunaan bahasa dalam tingkat perkembangan siswa	8	3
	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda	9	
	Volume suara	10	
Aspek suara	Instrumen pengiring/ <i>background</i>	11	3
	Kejelasan vokal pengisi suara	12	
Aspek kemudahan penggunaan	Kemudahan penggunaan media	13	3
	Kepraktisan menggunakan media	14	
	Penyajian materi memungkinkan siswa belajar mandiri	15	

Sumber : Aspek dan Indikator Penilaian Media Pembelajaran Walker dan Hess dalam (Arsyad, 2013) dengan modifikasi

Ahli media dalam media pembelajaran yang dikembangkan adalah Bapak Daniel Rinaldi, S.T., M.Eng. yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Lampung. Pemilahan Validator tersebut dipertimbangkan berdasarkan kemampuan dosen. Tabel berikut merupakan kualitas dari validator dari ahli media :

Tabel 4. Kualifikasi Ahli Media

Nama	Instansi	Ahli Bidang	Kualifikasi
Daniel Rinaldi, S.T., M.Eng.	Dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Lampung	Media	1. Berkompeten dalam bidang media 2. Lulusan S1 Teknologi Informasi Universitas Gajah Mada dan lulusan S2 Teknologi

Nama	Instansi	Ahli Bidang	Kualifikasi
			Informasi Universitas Gajah Mada

Tabel 5. Kisi - Kisi Instrumen Angket Praktisi (Guru)

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
Aspek materi	Kejelasan tujuan pembelajaran.	1	4
	Penggunaan kata dan kalimat dalam menguraikan materi jelas.	2	
	Materi yang disampaikan menarik.	3	
	Penyajian materi dapat mendorong kemampuan visualisasi siswa tentang pembelajaran.	4	
Aspek Isi	Konsep / isi materi tepat	5	4
	Materi yang diuraikan secara rinci	6	
	Materi yang disajikan dalam video mudah dipahami.	7	
	Keterkaitan materi dengan kehidupan sehari – hari	8	
Kualitas Tampilan Media	Kualitas gambar	9	5
	Ukuran huruf	10	
	Tampilan animasi	11	
	Kemenarikan media	12	
	Durasi tidak terlalu panjang	13	
	Kemudahan penggunaan media	14	

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
Aspek penggunaan Media	Kepraktisan dalam menggunakan media	15	3
	Penyajian materi memungkinkan siswa belajar mandiri	16	

Sumber: Aspek dan Indikator Penilaian Media Pembelajaran (Risdayanti, 2017) dengan modifikasi.

Praktisi guru dalam media pembelajaran yang dikembangkan adalah Ibu Maimanah, S.Pd. yang merupakan guru sejarah kelas X di SMA Negeri 1 Sekampung Udik. Pemilihan Validator tersebut dipertimbangkan berdasarkan kemampuan dan pengalaman mengajar. Tabel berikut merupakan kualifikasi praktisi :

Tabel 6. Kualifikasi Praktisi Pendidikan

Nama	Instansi	Ahli Bidang	Kualifikasi
Maimanah, S.Pd.	Humas dan guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Sekampung Udik	Materi sejarah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berkompeten dalam materi sejarah 2. Lulusan S1 Pendidikan Sejarah Universitas Lampung 3. Pengalaman mengajar selama 10 tahun

Tabel 7. Kisi - Kisi Instrumen angket respons Siswa

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
Ketertarikan	Tampilan video pembelajaran media menarik	1	3
	Media mudah digunakan	2	
	Warna dan jenis huruf (teks) yang digunakan dalam video mudah untuk dibaca	3	
Kemudahan Pemahaman	Video yang disajikan meningkatkan pengetahuan siswa tentang materi	4	5
	Video pembelajaran ini meningkatkan siswa dalam mempelajari materi	5	
	Video pembelajaran ini dapat mempermudah siswa memahami materi	6	
	Video pembelajaran dapat menumbuhkan pengalaman belajar yang baru bagi siswa	7	
	Kalimat yang digunakan mudah dimengerti	8	
Keterlaksanaan	Penggunaan video pembelajaran ini menambahkan ketertarikan dan memotivasi saya untuk belajar	9	2
	Video ini mendukung siswa untuk belajar baik secara mandiri maupun berkelompok	10	

Sumber : Aspek dan Indikator Respons Siswa Terhadap Media Pembelajaran Oktiana (2015) dengan modifikasi.

Pedoman pemberian skor yang ada dalam masing-masing angket adalah sebagai berikut :

Tabel 8. Pedoman Skor Nilai

Kategori	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Tabel 9. Kisi - Kisi Instrumen Angket Kesadaran Sejarah

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah perbutir
Pengetahuan Sejarah	Saya memahami pengertian masa pra aksara	1	5
	Saya mengetahui ciri = ciri kehidupan manusia pada masa pra aksara	2	
	Saya mengetahui bahwa situs megalitik Batu Brak merupakan peninggalan sejarah pada masa pra aksara	3	
	Melalui video, saya mengetahui bentuk dan ciri – ciri batu megalitik peninggalan situs Batu Brak	4	
	Saya mengetahui bahwa situs Megalitik Batu Brak merupakan bukti kehidupan Masyarakat Lampung pada masa praaksara	5	
Pemahaman dan Makna Sejarah	Saya memahami makna simbolik dari peninggalan batu – batu besar disitus megalitik batu brak	6	7
	Saya merasa pembelajaran melalui video membantu saya memahami sejarah lebih mudah	7	
	Saya menyadari bahwa memahami sejarah membantu saya mengenal jadi diri bangsa	8	
	Saya memahami pentingnya pelestarian	9	

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah perbutir
	situs		
	Saya menyadari bahwa video pembelajaran membantu saya lebih memahami nilai = nilai sejarah masa praaksara	10	
	Saya tertarik mempelajari sejarah tentang Situs Megalitik Batu Brak	11	
	Saya memperhatikan penjelasan guru tentang peninggalan megalitik	12	
	Saya senang Ketika guru mengajak belajar sejarah lokal seperti Batu Brak	13	
	Saya berpendapat bahwa mempelajari situs sejarah dapat membentuk karakter cinta tanah air	14	
Apresiasi/ Sikap terhadap sejarah	Saya merasa bangga menjadi bagian dari bangsa yang memiliki banyak situs sejarah	15	5
	Saya menghargai perjuangan nenek moyang yang meninggalkan warisan budaya seperti Situs Megalitik batu Brak	16	
	Saya merasa sedih jika melihat situs bersejarah yang rusak atau tidak terawat	17	
	Saya merasa sejarah membantu saya berpikir kritis terhadap kehidupan masa kini	18	
	Saya berusaha mencari informasi tambahan tentang Situs Megalitik Batu Brak	19	

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah perbutir
Kegunaan sejarah	Saya termotivasi untuk menjaga dan melestarikan Situs sejarah setelah melihat video pembelajaran	20	7
	Saya merasa pembelajaran tentang Situs Megalitik Batu Brak bermanfaat untuk memahami kehidupan Masyarakat masa lalu dan kaitannya dengan kehidupan saat ini	21	
	Saya bersedia ikut serta dalam kegiatan dalam kegiatan pelestarian situs daerah	22	
	Saya menyadari pentingnya mengenalkan situs sejarah kepada generasi muda	23	
	Saya mendukung Upaya sekolah dalam mengenalkan situs – situs sejarah lokal.	24	

Sumber : Aspek dan indikator respons kesadaran sejarah (Umami et al., 2022) dengan modifikasi

Pedoman pemberian skor yang ada dalam masing-masing angket adalah sebagai berikut :

Tabel 10. Pedoman Skor Nilai

Kategori	Skor
Sangat Setuju (ST)	5
Setuju (S)	4
Ragu – Ragu (RR)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

3.7. Teknik Analisis Data.

Data yang dikumpulkan dari penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif, adapun teknik analisis data yang digunakan sebagai berikut:

A. Teknik Analisis Data Kualitatif.

Analisis deskriptif kualitatif merupakan suatu teknik yang menggambarkan dan menginterpretasikan arti data-data yang telah terkumpul dengan memberikan perhatian dan merekam sebanyak mungkin aspek situasi yang diteliti pada saat itu sehingga memperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh tentang keadaan sebenarnya. Teknik analisis data kualitatif yang digunakan adalah teknik analisis data model spiral menurut Creswell dan Poth yang dikembangkan oleh Rusdi, teknik analisis data kualitatif dalam penelitian ini seperti berikut.



Gambar 4 . Teknik analisis data spiral (Rusdi, 2018).

B. Teknik analisis data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari angket yang telah diberikan untuk validasi ahli media, ahli materi, dan siswa. Data kuantitatif yang diperoleh akan dianalisis menggunakan teknik analisis data statistika deskriptif. Teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menganalisis data kuantitatif yang diproses dengan cara dijumlah kemudian dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan sehingga memperoleh presentasi kelayakan. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase.

$\sum x$: Jumlah jawaban responden.

$\sum xi$: Jumlah nilai ideal.

Adapun kriteria validasi yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 11. Kriteria Interpretasi Kelayakan

No.	Kriteria	Tingkat Validitas
1.	81% - 100%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
2.	61% - 80%	Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
3.	41% - 60 %	Kurang Valid (disarankan tidak digunakan perlu di revisi)
4.	21 % - 40%	Tidak Valid (Tidak Boleh digunakan)
5.	0% - 20%	Sangat Tidak Valid (tidak boleh digunakan)

Sumber :(Fitri & Haryanti, 2020)

Berdasarkan kriteria di atas, media dinyatakan valid jika memenuhi persentase sebesar 85%- 100% dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi, ahli media dan guru. Oleh karena itu, perlu direvisi jika belum memenuhi kriteria valid atau layak.

Hasil perhitungan persentase dari angket yang mengukur kesadaran sejarah dianalisis melalui kriteria kesadaran peserta didik. Berikut tabel kriteria kesadaran sejarah peserta didik

Tabel 12. Kriteria Kesadaran Sejarah

No.	Kriteria	Tingkat Validitas
1.	$80\% \geq X \leq 100\%$	Sangat Tinggi
2.	$70\% \geq SA \leq 79\%$	Tinggi
3.	$60 \geq SA \leq 69\%$	Cukup Tinggi
4.	$\geq 60\%$	Kurang Tinggi

Sumber : (Umami et al., 2022)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis aplikasi *Sketch Up* Situs Megalitik Batu Brak berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Produk yang dihasilkan berupa video pembelajaran sejarah yang menyajikan visualisasi tiga dimensi (3D) Situs Megalitik Batu Brak sehingga materi dapat disajikan secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil uji coba kepada peserta didik menunjukkan respons yang sangat baik terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut. Penggunaan video pembelajaran berbasis aplikasi *Sketch Up* Situs Megalitik Batu Brak juga mampu membantu meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik yang ditunjukkan oleh persentase penilaian kesadaran sejarah sebesar 88,69% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, video pembelajaran berbasis aplikasi *Sketch Up* Situs Megalitik Batu Brak layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa kelas X SMA Negeri 1 Sekampung Udik Lampung Timur.

5.2. Saran

Saran yang diberikan peneliti setelah mengembangkan video pembelajaran ini adalah ;

1. Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan video pembelajaran ini secara optimal sebagai sumber belajar, untuk memperdalam pemahaman mengenai peninggalan sejarah lokal, khususnya Situs Megalitik batu Brak, sehingga dapat meningkatkan kesadaran sejarah serta menumbuhkan rasa bangga terhadap warisan budaya bangsa
2. Bagi guru diharapkan dapat memanfaatkan video pembelajaran berbasis aplikasi *Sketch Up* dalam kegiatan pembelajaran sejarah sebagai alternatif media yang mampu meningkatkan minat belajar, mempermudah visualisasi materi, serta membantu peserta didik memahami peninggalan sejarah secara lebih kongkret.
3. Sekolah diharapkan dapat mendukung pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai serta mendorong pengembangan media pembelajaran inovatif guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
4. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dengan memanfaatkan teknologi terbaru, memperluas cakupan materi sejarah, serta melakukan uji coba pada jumlah sampel yang lebih besar agar diperoleh hasil yang lebih optimal dan dapat digeneralisasikan secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriansyah, M. F. 2016. Tingkat kepuasan members fitness terhadap pelayanan di tempat kebugaran balai kesehatan olahraga dan pusat informasi pencegahan penyakit metabolik (Bkor-Pippm) Kabupaten Lumajang. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 6(2), 370–377.
- Agustina, E., Niara, K., & Muhammad Adika Nugraha. 2026. Implementasi Manajemen dalam Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Jambura History and Culture*, 8(1).
- Aji, W. W. 2016. *Penggunaan Media Pembelajaran Visual Tiga Dimensi (Sketchup) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Gambar Konstruksi Bangunan Kelas Xi Teknik Gambar Bangunan Smk N 2 Salatiga Tahun Pelajaran 2015/2016*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.
- Amin, N.F. Garancang, S., & Abunawas, K. 2023. Konsep Umum Populasi dan Sampel Dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Anwar. 2021. Prototipe Aplikasi Virtual Tour Objek Wisata Bersejarah Di Aceh Berbasis *Augmented Reality*. 5(1), 177–180.
- Anwar F & Pajariantio, D. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0*. Makassar : CV. Tohar Media.
- Arikunto, S. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arrofiqi, H. 2013. Efektivitas Penggunaan Visualisasi Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Tik Materi Perangkat Keras Komputer Kelas Vii Smp N 1 Kartasura. In *Skripsi*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Basri, M., Arif, S., Perdana, Y., & Sumargono, S. 2020. Nilai-Nilai Sejarah Berbasis Local Wisdom Situs Batu Berak Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 5(2), 125.

- Cakranegara, J. J. S. 2020. Membangun Kesadaran Sejarah Kritis Dan Integratif Untuk Indonesia Maju. *Jurnal Pertahanan & Bela Negara*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.33172/jpbh.v10i1.811>
- Ekwandari, Y. S., Agustina, E., Pratama, R. A., Rachmedita, V., & Triaristina, A. 2025. Pelatihan Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Pembelajaran di Era Digital pada Guru-Guru SMP di Kecamatan Gunung Sugih Lampung Tengah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(2).
- Ekwandari, Y. S., Perdana, Y., & Lestari, N. I. 2020. Integrasi Pendidikan Multikultural dalam Pembelajaran Sejarah di SMA YP UNILA. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 15–31. <https://doi.org/10.36706/jc.v9i1.10268>
- Erlangga, G., Meilia, A. T., Hidayah, N., & Miharja, J. 2022. Museum virtual sebagai media pembelajaran sejarah pada program Kampus Mengajar 2 di SDI Azzahro Tangerang. *Historiography*, 2(3), 453. <https://doi.org/10.17977/um081v2i32022p453-463>
- Evitasari, O., Qodariah, L., & Gunawan, R. 2020. Pemanfaatan Fungsi Museum sebagai Sumber Belajar Sejarah dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Estoria*, 1(10), 43–56.
- Fitri, A. Z., & Haryanti, N. 2020. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method dan Research and Development*. Madani Media.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. 2021. Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hasanah, H. 2016. Teknik-teknik observasi. *Jurnal At-Taqaddum*, 21–46.
- Hidayat, F. 2021. Model Addie (*Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation*) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1).
- Jannah, F., Irtifa, T., & Fatimattus Az Zahra, P. 2022. Problematika penerapan kurikulum Merdeka Belajar 2022. *Al YAZIDIY: Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Pendidikan*, 4(2), 55–65.
- Jannah, R. 2020. *Pengembangan Media Vidio Pembelajaran*. K-Media.
- Lestari, N. I., Agustina, E., Ekwandari, Y. S., Rachmedita, V., & Triaristina, A. A. 2026. Implementasi Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Kuliah Sejarah Australia Dan Oceania Untuk Meningkatkan Literasi Historis Mahasiswa. *Jurnal Artefak*, 13(1).
- Lestari, N. I., Rachmedita, V., & Sinaga, R. M. 2024. Efektifitas Penggunaan Bahan Ajar Situs Sejarah Lokal Lampung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Estoria*, 4(2).

- Mahfud, M. H., Hariyono, H., & Widiadi, A. N. 2024. Jas Merah (Jalan-Jalan Sejarah Mengembangkan Kesadaran Sejarah): Pembelajaran Sejarah Luar Ruangan Berbasis Kesadaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.17977/um0330v7i1p1-7>
- Maslahah, W., & Rofiah, L. 2019. Pengembangan Bahan Ajar (Modul) Sejarah Indonesia Berbasis Candi - Candi di Blitar Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah. *Jurnal Agastya*, 9(1), 32–43.
- Mauiziah, A. Z., Apriliani, D. R., Utomo, S., Heriansyah, D., & Naqiyah. 2021. Urgensi Sejarah Sebagai Ilmu dalam Upaya Penyadaran kembali Identitas Nasional Bangsa Indonesia di Era Society 5.0. *Jurnal Riset Agama*, 1(3), 794–807. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jra>
- Muhtarom, H., & Erlangga, G. 2021. Peran Nilai-Nilai Sumpah Pemuda Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Di SMAN 18 Jakarta. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 10(2), 114–128. <https://doi.org/10.36706/jc.v10i2.13525>
- Munawar, A. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Videoscribe Materi Kerajaan Islam Di Jawa Kelas X Tahun Ajaran 2018 / 2019 Di SMA Negeri 3 Salatiga. In *Skripsi*. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Semarang.
- Naiborhu., S. dan B. K. 2024. *Pengembangan Aplikasi SIVIRCADO (Situs Virtual Candi-Candi di Sidoarjo) Berbasis Virtual Tour sebagai Media Pembelajaran IPS di SMP Bina Budi Mulia Malang*. 1(1), 30–46.
- Nandia, A., Waluyo, H. J., & Haryanto, S. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Media Audio Visual Situs Purbakala Pugung Raharjo Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Kotagajah. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 6(1).
- Nurmalasari, A. D. 2016. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Gizi Materi Pokok Zat Gizi Sumber Tenaga Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Purworejo*. (Issue skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Okpatrioka. 2023. Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Dharma Acaria Nusantara*, 1(1), 86–100.
- Pardana, S. B., & Hidayati, N. 2024. Video Dalam Proses Pembelajaran: Peran Pentingnya Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(1), 628–634. <https://www.e-journal.my.id/biogenerasi/article/view/3352/2225>

- Pujihastuti, I. 2010. Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian. *CEFARS: Jurnal Agribisnis Dan Pengembangan Wilayah*, 2(1), 43–56.
- Purnami, ni made ayu. 2024. *Pengembangan Virtual Tour Bangunan Bersejarah Pada Puri Agung Negara*. 13, 139–149.
- Purwanti, B. 2015. Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/2194>
- Rachmawati, I. N. 2007. Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35–40. <https://doi.org/10.7454/jki.v11i1.184>
- Risdayanti, N. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Menggunakan Sketchup Pada Metode Pelaksanaan Pekerjaan Arsitektur Kontruksi Kontruksi Bagunan Gedung Bertingkat Rendah*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rosaliza, M. 2015. Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Ilmu Budaya*, 11(2), 71–79.
- Ruanti, P. S., Anugrah, S. D., & Raya, U. P. 2025. *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Google Sketch Up Pada Materi Sma*. 4(2), 64–76.
- Rusdi, M. 2018. *Penelitian desain dan pengembangan kependidikan : konsep, prosedur dan sintesis pengetahuan baru*. Depok : Rajawali Pers.
- Santosa, K. C. 2019. Perancangan Video Visualisasi Budaya Kehidupan Warga Surakarta dalam Menjalani Kehidupan Sehari - hari. In *skripsi*. Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana.
- Sayono, J. 2013. Pembelajaran Sejarah Di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis. *Sejarah Dan Budaya*, 9–17.
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. 2025. Implementasi Pengembangan Model ADDIEpada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan*, 3(2).
- Siska, Y. 2017. Peninggalan Situs Megalitik Sekala Brak Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Sejarah Lokal Di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(2), 172–181. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v4i2.6489>
- Sudijono, A. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

- Sujana, I. W. C. 2019. Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Sukiman. 2012. *pengembangan media pembelajarn*. Yogyakarta : PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI).
- Susilo, A., Budi, Y., Kuwoto, M. A., & Purwata, H. 2025. Pentingnya Kesadaran Sejarah Dalam Membangun Indentitas dan Karakter Bangsa. *Jurnal Sindang*, 7(1), 1–12.
- Syahidah, F., & Setiawati, E. 2019. Pengembangan Modul Sejarah Lokal Kota Metro Untuk Memperkuat Kesadaran Sejarah. *Swarnadwipa*, 2(3), 201–212. <https://doi.org/10.24127/sd.v2i3.890>
- Syahputra, M. A. D., Sariyatun, S., & Ardianto, D. T. 2020. Peranan Penting Sejarah Lokal sebagai Objek Pembelajaran untuk Membangun Kesadaran Sejarah Siswa. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 85–94. <https://doi.org/10.17509/historia.v4i1.27035>
- Triaristina, A., Ekwandari, Y. S., Sumargono, S., Dahari, W. W., & Alfarisi, R. 2023. Sejarah dan Eksistensi Peninggalan Situs Megalitik Batu Brak. *Jurnal Artefak*, 10(1), 63. <https://doi.org/10.25157/ja.v10i1.8480>
- Triaristina, A., Rachmedita, V., Agustina, E., & Imanita, M. 2025. *Peninggalan-Peninggalan Sejarah di Kabupaten Pringsewu Sebagai Sumber Belajar*. 5(1), 1–15. <https://doi.org/10.22437/jejak.v5i1.43863>
- Umami, R., Umamah, N., Sumardi, & Surya, R. A. 2022. Model Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) Dalam Meningkatkan Kesadaran Sejarah Peserta Didik. *Diakronika*, 22(1), 236.
- Ummah, D. N. 2023. Pengembangan Video Animasi 3d Berbasis Kontekstual Dengan Book Creator Pada Pokok Bahasan Himpunan. In *Skripsi*. Institut Agama Islam Negeri (Iain) Metro.
- Wahyuni, S. 2020. Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas Xi Sma Negeri 5 Jenepono. In *Skripsi* (Vol. 5, Issue 1). Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.