

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI HISTORY ROOM UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA SMP MINQU

Narto puji santoso¹, M. Iqbal Ibrahim Hamdani², Mohamad Il Badri³

Universitas PGRI Argopuro Jember^{1,2,3}

nartopujisantoso9@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas aplikasi History Room sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS. Metode penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart, penelitian ini melibatkan 25 siswa dan dilaksanakan dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui pra-tes dan pasca-tes untuk mengukur peningkatan hasil belajar, dengan integrasi aplikasi History Room berisi teks, gambar, dan video dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa, dari 65,08 pada pra-tes menjadi 80,04 pada pasca-tes, dengan tingkat penguasaan belajar mencapai 88%. Temuan ini menunjukkan bahwa aplikasi History Room berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang berpusat pada siswa, mendorong eksplorasi konten sejarah secara mandiri, dan meningkatkan kolaborasi antar siswa. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media digital interaktif seperti History Room efektif dalam menjadikan mata pelajaran IPS lebih menarik dan mudah diakses, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara optimal.

Kata Kunci: Aplikasi, Peningkatan, Siswa.

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of the History Room application as an interactive learning medium to improve learning outcomes in social studies. The research method used the Classroom Action Research (CAR) approach model Kemmis and McTaggart, this study involved 25 students and was carried out in two cycles. Data were collected through pre-tests and post-tests to measure improvements in learning outcomes, with the integration of the History Room application containing text, images, and videos in learning. The results showed a significant increase in students' average scores, from 65.08 in the pre-test to 80.04 in the post-test, with a learning mastery level reaching 88%. These findings indicate that the History Room application successfully created a student-centered learning atmosphere, encouraged independent exploration of historical content, and increased collaboration between students. Overall, this study concludes that the use of interactive digital media such as History Room is effective in making social studies subjects more interesting and accessible, thereby optimally increasing student engagement and understanding.

Keywords: Application, Increase, Student.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat di dunia pendidikan mendorong guru untuk memanfaatkan inovasi berbasis teknologi, seperti media pembelajaran digital. Pada masa pandemi COVID-19 menjadi momentum kritis yang memaksa sekolah dan instansi pendidikan untuk mengadopsi teknologi informasi guna menjalankan kebijakan pemerintah, termasuk pembelajaran jarak jauh. Adaptasi terhadap kebiasaan baru ini tidak lagi menjadi pilihan, melainkan keharusan bagi sekolah dan guru agar proses pembelajaran tetap berjalan. (Faisal, 2020).

Kresnadi (2023) menjelaskan bahwa berbagai perangkat keras (hardware) beserta koneksinya dapat menghantarkan peserta didik secara cepat dan akurat apabila dimanfaatkan secara benar dan tepat. Hal ini menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pendidikan bukan sekadar tren, tetapi kebutuhan vital untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran di era digital. Dengan kata lain, teknologi yang diimplementasikan dengan benar (seperti infrastruktur dan media pembelajaran berbasis digital) menjadi kunci dalam menciptakan proses belajar yang efisien, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan zaman. (Djibran, 2024).

Aplikasi *History Room* merupakan salah satu inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi IPS, khususnya sejarah. Permana (2022) menjelaskan bahwa aplikasi ini dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan memberikan pengalaman serta gaya

belajar yang sesuai dengan minat mereka. sehingga pengguna dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik dan perspektif yang luas tentang sejarah. Hal ini sejalan dengan tujuan aplikasi untuk membuat proses penyampaian materi lebih mudah diterima dan dipahami, terutama pada topik sejarah. Aplikasi *History Room* merupakan inovasi dalam bidang pendidikan yang dirancang khusus untuk siswa SMP Minqu Gumukmas.

Melalui platform digital ini, siswa dapat mengakses, mempelajari, dan menjelajahi konten sejarah dengan cara yang lebih menarik. Dalam penelitian ini, tujuan penggunaan aplikasi *History Room* adalah untuk mengenalkan "Sejarah Lokal Masa Hindu Budha." Selain itu, aplikasi ini juga memberikan nilai tambah dengan menyajikan gambaran visual yang lebih hidup tentang peristiwa-peristiwa bersejarah, sehingga memungkinkan pengguna untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik dan perspektif yang lebih luas mengenai sejarah.

Dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP MINQU Gumukmas, pembelajaran sering kali dianggap membosankan dan kurang melibatkan siswa. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam aktivitas seperti bertanya, berdiskusi, atau mengemukakan pendapat selama proses belajar mengajar. Dalam penelitian Putri (2025) mengemukakan bahwa yang menjadi faktor-faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran matematika kelas V SDN 23 Koto Tuo ada tiga yaitu: kemampuan siswa, kondisi

lingkungan siswa, dan tata cara guru dalam membimbing siswa.

Akibatnya, keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran menjadi rendah, yang berdampak pada pemahaman konsep yang tidak optimal dan akhirnya mempengaruhi hasil belajar mereka. Untuk mengatasi masalah ini, guru disarankan untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih interaktif. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah penggunaan media pembelajaran digital, seperti "aplikasi History Room." Dengan pendekatan yang lebih kreatif dan menarik, diharapkan aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran IPS dapat meningkat, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif. (Henita, 2023).

Di SMP Minqu Gumukmas Jember, guru berupaya meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VII dengan memanfaatkan aplikasi History Room. Aplikasi History Room ini menyediakan materi-materi IPS yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, dan video pembelajaran. Sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. penggunaan aplikasi ini memberikan kemudahan bagi siswa. Dengan menggunakan Aplikasi history room, siswa dapat bekerja sama dalam kelompok maupun secara individu. Selain itu, mereka juga dapat mengakses materi pembelajaran secara mandiri, yang berarti mereka dapat belajar dan mencari informasi sendiri tanpa harus bergantung pada orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi history room berfungsi sebagai alat yang mendukung kolaborasi dan

pembelajaran mandiri di kalangan siswa.

Studi ini akan memberikan inovasi baru dengan media pembelajaran Menerapkan fitur aplikasi history room dalam pembelajaran IPS di kelas VII Sekolah SMP MINQU Gumukmas Jember. penulis berharap dengan Penerapan History Room dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui pengalaman belajar yang lebih kaya dan interaktif. Melalui aplikasi ini, siswa dapat mengeksplorasi konsep-konsep sejarah dengan lebih mendalam dan menyenangkan, sehingga mereka lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan lebih memahami materi yang disampaikan.

METODE PENELITIAN

Model Kemmis dan McTaggart merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diajukan oleh Lewin, dengan perbedaan utama terletak pada penggabungan tahap tindakan (acting) dan pengamatan (observing) menjadi satu kesatuan. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa pelaksanaan tindakan dan pengamatan merupakan dua aktivitas yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan.

Secara keseluruhan, model PTK Kemmis dan McTaggart terdiri dari empat tahap yang saling berhubungan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Keempat tahap ini membentuk satu kesatuan dalam siklus yang berulang. Dengan demikian, siklus dalam konteks ini dapat dipahami sebagai rangkaian kegiatan yang mencakup perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Lokasi Penelitian di SMP MINQU Gumukmas, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur, Indonesia. SMP MINQU pada tahun ajaran 2024-2025 memiliki siswa sejumlah x yang terdiri dari kelas VII sebanyak x, kelas VIII sebanyak x dan kelas IX sebanyak x. Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas VII yang diambil sampel acak berjumlah 25 siswa.

Analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil tes awal dan tes akhir untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran. Tingkat ketuntasan belajar dihitung berdasarkan persentase jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan dibandingkan dengan jumlah seluruh siswa.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada hari rabu 23 April 2025, tahap awal dalam peneliti ini. peneliti dan guru

memberikan penjelasan tentang penggunaan penerapan aplikasi history room kepada siswa, yang meliputi gambaran awal tentang penerapan aplikasi dan apa saja yang dapat dilakukan di dalam aplikasi history room. Kemudian siswa diarahkan untuk menjawab soal yang ada pada aplikasi history room sebagai pretest dalam jangka waktu 30 menit. Selanjutnya siswa diarahkan mengeksplor materi yang ada di dalam aplikasi yang meliputi teks, gambar, dan video pembelajaran dengan jangka waktu 60 menit.

Setelah dilakukannya perlakuan siswa diarahkan untuk melakukan tes tahap akhir dengan menjawab soal yang terdapat pada aplikasi (post test). Berdasarkan hasil penelitian yang mengacu pada tes pemahaman siswa dengan pertanyaan atau soal yang terdapat pada aplikasi history room didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Rata-Rata Hasil Belajar Siswa

No	Nama	Nilai		Ketuntasan
		Pre test	Post test	
1	Abdul Da'afa k.	48	78	Tuntas
2	Aini Magfiroh	60	80	Tuntas
3	Amanda Salsa	56	85	Tuntas
4	Bintang Putra	74	86	Tuntas
5	Alfin Nur Faizin	75	80	Tuntas
6	Husna Eka F.	72	85	Tuntas
7	Diyana	74	86	Tuntas
8	Kirana Aulia	64	85	Tuntas
9	Nafa Miftahul J.	78	87	Tuntas
10	Sifa Laylatul	60	86	Tuntas
11	Sinta K.	56	78	Tuntas
12	Uswatun H.	66	76	Tuntas
13	Revano Riski	40	65	Tidak Tuntas
14	Muhamad Aqib	68	80	Tuntas
15	Iqbal Aril M.	40	68	Tidak Tuntas
16	Mualif Arfari	48	70	Tidak Tuntas
17	Natsya Wilda	74	80	Tuntas
18	Aska Ahmad	70	80	Tuntas

No	Nama	Nilai		Ketuntasan
		Pre test	Post test	
19	Agha Awliya	75	85	Tuntas
20	Ahmad Kevin	60	75	Tuntas
21	M. Ibnu Saiful	75	80	Tuntas
22	Lana Kulana	75	78	Tuntas
23	Noval Fitrah	76	78	Tuntas
24	Najwa Natalia	75	85	Tuntas
25	Shabrinatuz Zackyyah	68	85	Tuntas
Rata-Rata		65,08	80,04	
Peningkatan (%)		22,99		

Sumber: Olah Data Penulis

Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa pada pra-tes adalah 65,08, sedangkan pada pasca-tes meningkat menjadi 80,04. Artinya, terdapat peningkatan pemahaman siswa yang cukup signifikan setelah penerapan aplikasi

History Room. Selain itu, tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai 88% dari total peserta didik. Hasil ini kemudian divisualisasikan lebih lanjut melalui Diagram 1 untuk memperjelas perbandingan nilai pra-tes dan pasca-tes.

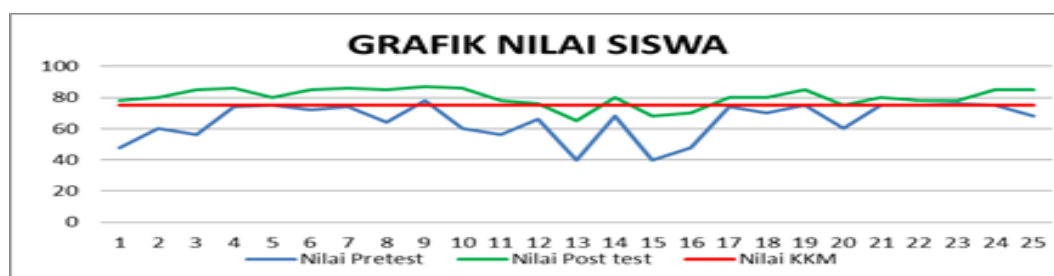


Diagram 1. Nilai Siswa

Sumber: Olah Data Penulis

Diagram 1 memperlihatkan perbandingan nilai pra-tes dan pasca-tes siswa setelah penerapan aplikasi *History Room*. Grafik menunjukkan adanya tren peningkatan nilai pada hampir seluruh siswa. Sebelum perlakuan, sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan rata-rata 65,08. Setelah penggunaan *History Room*, rata-rata meningkat menjadi 80,04 dan mayoritas siswa berhasil mencapai ketuntasan belajar.

Secara visual, tampak pergeseran signifikan dari kelompok siswa dengan nilai rendah ke kelompok nilai menengah dan tinggi. Sebanyak 22 dari 25 siswa (88%)

dinyatakan tuntas, sedangkan hanya 3 siswa yang belum mencapai batas ketuntasan. Pola ini menegaskan bahwa *History Room* efektif membantu mayoritas siswa memahami materi IPS dengan lebih baik.

Selain itu, grafik juga menunjukkan bahwa siswa dengan nilai rendah pada pra-tes mengalami peningkatan tajam pada pasca-tes, sementara siswa dengan nilai tinggi tetap konsisten mengalami peningkatan. Hal ini membuktikan bahwa *History Room* bermanfaat baik bagi siswa yang kesulitan memahami materi maupun bagi

siswa dengan kemampuan akademik yang lebih baik.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari 65,08 pada pra-tes menjadi 80,04 pada pasca-tes, dengan tingkat ketuntasan belajar mencapai 88%. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan aplikasi *History Room* sebagai media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, efektif, dan berpusat pada siswa. Peningkatan skor tersebut mencerminkan bahwa integrasi teknologi digital dapat mengatasi rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS yang selama ini dianggap membosankan.

Keberhasilan ini didukung oleh fitur multimedia berupa teks, gambar, dan video yang sesuai dengan gaya belajar siswa. Selain itu, penerapan model PTK Kemmis dan McTaggart juga terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang berkelanjutan. Meski terdapat sebagian siswa yang belum tuntas, secara keseluruhan aplikasi ini mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, relevan, serta dapat menjadi alternatif inovatif dalam pengajaran sejarah di tingkat SMP.

Analisis Diagram 1 yang menyajikan perbandingan nilai pra-tes dan pasca-tes memperlihatkan tren peningkatan hasil belajar siswa secara merata. Sebelum perlakuan, sebagian besar siswa berada pada kategori nilai menengah ke bawah, bahkan beberapa siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Namun, setelah penggunaan aplikasi *History Room*, hampir seluruh siswa menunjukkan

peningkatan nilai. Dari 25 siswa, 22 siswa (88%) dinyatakan tuntas, sedangkan hanya 3 siswa yang masih belum mencapai ketuntasan. Pola grafik ini mengindikasikan bahwa penggunaan media digital interaktif tidak hanya berdampak pada peningkatan rata-rata kelas, tetapi juga mampu memperkecil kesenjangan kemampuan antar siswa. Dengan demikian, *History Room* bermanfaat bagi siswa yang sebelumnya kesulitan memahami materi maupun siswa yang sudah memiliki kemampuan lebih baik.

Penerapan aplikasi *History Room* juga terbukti meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Integrasi teks, gambar, serta video membuat materi sejarah lebih hidup, menarik, dan kontekstual. Hasil ini sejalan dengan penelitian Permana & Kasriman (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital berbasis aplikasi dapat meningkatkan motivasi belajar karena sesuai dengan gaya belajar generasi digital. Hal ini diperkuat oleh Ali dkk. (2025) yang menemukan bahwa media digital interaktif mendorong pembelajaran yang lebih aktif, mandiri, dan menumbuhkan pandangan positif dari siswa.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan Kresnadi dkk. (2023) yang menjelaskan bahwa pemanfaatan perangkat digital, seperti Chromebook, mempercepat akses informasi sekaligus meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, penggunaan *History Room* mampu mengatasi kebosanan siswa dalam mempelajari sejarah yang sebelumnya dianggap monoton. Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, penelitian ini memberikan kontribusi lebih spesifik. Putri dkk.

(2025) menegaskan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa salah satunya disebabkan metode mengajar guru yang monoton. Dalam konteks ini, *History Room* hadir sebagai solusi dengan memberikan variasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Konsistensi hasil penelitian ini juga terlihat jika dikaitkan dengan penelitian Ningsih & Ismaya (2024), yang menyatakan bahwa pembelajaran IPS berbasis pendekatan kontekstual mampu membentuk karakter siswa sekaligus meningkatkan pemahaman mereka. Dengan demikian, *History Room* tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai media yang membangun keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif.

Penelitian ini juga memperkuat temuan Pratama (2021) yang mengembangkan media pembelajaran berbasis website untuk bahasa Indonesia, di mana hasilnya menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman siswa. Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran digital dapat diaplikasikan lintas mata pelajaran, termasuk IPS.

Peningkatan hasil belajar siswa dalam penelitian ini tidak hanya mencerminkan keberhasilan dari sisi kognitif, tetapi juga menunjukkan peningkatan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengeksplorasi materi, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok. Hal ini sesuai dengan temuan Safitri dkk. (2022), yang membuktikan bahwa penggunaan media visual dan interaktif, seperti *big book* dan media web *Wordwall*, mampu meningkatkan perhatian, antusiasme,

serta partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Selain itu, penggunaan *History Room* juga mendorong kemandirian belajar. Siswa dapat mengakses materi di luar jam pelajaran, mengeksplorasi konten sejarah secara mandiri, serta memperdalam pemahaman melalui visualisasi. Temuan ini mendukung teori konstruktivis yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis pengalaman langsung dan eksplorasi mandiri.

Secara praktis, penelitian ini memberikan implikasi penting bagi guru IPS di tingkat SMP. Pertama, guru dapat memanfaatkan media digital seperti *History Room* untuk meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi lebih pada siswa. Kedua, media digital interaktif dapat menjadi solusi atas rendahnya minat siswa terhadap pelajaran IPS, khususnya sejarah. Ketiga, hasil penelitian ini membuka peluang untuk mengembangkan aplikasi serupa pada mata pelajaran lain sehingga inovasi pembelajaran digital semakin meluas.

SIMPULAN

Penerapan aplikasi *History Room* dalam pembelajaran IPS di SMP MINQU Gumukmas Jember terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas dan pemahaman belajar siswa. Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dan mandiri dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
<https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Djibran, A., Subiyanto, P., Wakhudin, W., & Rahayu, N. (2024). Transforming Education in The Digital Age : How Technology Affects Teaching and Learning Methods. *Journal of Pedagogi*. 1(3). 141-155.
<https://doi.org/10.62872/ksq9jc13>.
- Faisal, P., & Kisman, Z. (2020). Information and communication technology utilization effectiveness in distance education systems. *International Journal of Engineering Business Management*, 12.
<https://doi.org/10.1177/1847979020911872>.
- Henita, N., Erita, Y., Nadia, D., & Yulia, R. (2023). The Effect of the Steam Approach on Student Social Science Learning Outcomes in Elementary School. *Journal of Digital Learning and Distance Education*. 1(9).
<https://doi.org/10.56778/jdlde.v1i9.52>.
- Kresnadi, H., Halidjah, S., Pranata, R., & Syahrudin, H. (2023). Pemanfaatan Chromebook Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar Negeri 18 Sungai Kakap. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(1),
<https://doi.org/10.31932/jpdp.v9i1.2028>
- Ningsih, S. W. N. S. W., Ismaya, E. A. (2024). Implementasi Implementasi Ips Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar Kecamatan Sale Kabupaten Rembang. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(9), 703–710. Retrieved from
<https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/8042>
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Pratama, F. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran bahasa indonesia berbasis website. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*. 4(2).
<http://dx.doi.org/10.30998/diskursus.v4i2.9723>
- Putri, O. S., Safrizal, S., Fadriati, F. (2025). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika di Kelas V SDN 23 Koto Tuo. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*. 5(1). 36-44.
<https://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogia>
- Safitri, M., Nazliati, & Rasyid, M. N. (2022). Penerapan Media Web Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa. *Al-Ikhtibar: Jurnal*

Ilmu Pendidikan, 9(1), 47–
56. [https://doi.org/10.32505/ikh
tibar.v9i1.636](https://doi.org/10.32505/ikh
tibar.v9i1.636)