



**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL JENIS FILM
PENDEK DALAM MENINGKATKAN EMPATI DAN
HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS
XI IPS 1 DI SMA NEGERI BALUNG
MENGUNAKAN MODEL
ASSURE**

SKRIPSI

Oleh

Danang Setyo Nugroho

NIM 140210302001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2019



**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL JENIS FILM
PENDEK DALAM MENINGKATKAN EMPATI DAN
HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS
XI IPS 1 DI SMA NEGERI BALUNG
MENGUNAKAN MODEL
ASSURE**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Sejarah (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Danang Setyo Nugroho

NIM 140210302001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2019

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Keluarga besar saya khususnya Ibunda Nyatmiati dan Ayahanda Sutarmanto tercinta yang telah mencurahkan doa dan dukungannya kepada penulis;
2. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Bapak/Ibu guru sejak Taman Kanak-Kanak sampai Sekolah Menengah Atas, serta Bapak/Ibu Dosen yang telah membimbing, mengajarkan, dan membekali ilmu yang bermanfaat dengan penuh keikhlasan, kesabaran, dan ketabahan.

MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan. Maka apabila kamu selesai
(dari satu urusan) tetapkanlah bekerja keras (untuk urusan yang lain).

Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.

(terjemahan Surah Al-Insyirah ayat 6-8)*



*) Departemen Agama RI. 2014. *Al-Quran Al-Karim dan Terjemahnya*. Surabaya: Halim Publishing & Distributing

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Danang Setyo Nugroho

NIM : 140210302001

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengembangan Media Audio Visual Jenis Film Pendek Dalam Meningkatkan Empati dan Hasil Belajar Sejarah Menggunakan Model *ASSURE*” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember,
Yang menyatakan,

Danang Setyo Nugroho
NIM. 140210302001

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL JENIS FILM
PENDEK DALAM MENINGKATKAN EMPATI DAN
HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS
XI IPS 1 DI SMA NEGERI BALUNG
MENGUNAKAN MODEL
ASSURE**

Oleh
Danang Setyo Nugroho
NIM 140210302001

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Dr. Sumardi, M.Hum.

Dosen Pembimbing II : Rully Putri Nirmala Pujii, S.Pd., M.Ed.

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Audio Visual Jenis Film Pendek Dalam Meningkatkan Empati dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 di SMA Negeri Balung Menggunakan Model *ASSURE*” telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal :

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Sumardi, M.Hum
NIP. 19600518 198902 1 001

Rully Putrii Nirmala Puji, S.Pd., M.Ed
NIP. 760016818

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Nurul Umamah, M.Pd
NIP. 19690204 199303 2 008

Drs. Sumarno, M.Pd
NIP. 760017263

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M.Sc.Ph.D.
NIP. 196808021 99303 1 004

RINGKASAN

Pengembangan Media Audio Visual Jenis Film Pendek dalam Meningkatkan Empati dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 di SMAN Balung Menggunakan Model ASSURE; Danang Setyo Nugroho; 140210302001; 2019; xix + 191 Halaman; Progam Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Empati sejarah mengharuskan seseorang untuk melihat perbedaan antara kehidupan di masa sekarang dan di masa lalu dengan tetap menjaga kemungkinan bahwa perspektif masa lalu memegang beberapa validitas (Barton & Levstik, 2010:43). Jika diminta hanya untuk menerapkan logika atau alasan ketika menjelajahi tokoh-tokoh sejarah, maka siswa dirugikan ketika mencoba untuk memahami orang-orang yang dipengaruhi oleh kekhawatiran seperti kebanggaan, takut, cinta, benci, putus asa, atau keserakahan (Jason dan Sarah, 2013:44).

Proses pembentukan koneksi afektif ke masa lalu memungkinkan siswa untuk melihat tokoh-tokoh sejarah sebagai manusia yang menghadapi pengalaman yang sangat menusiawi dan mengarah ke pemahaman yang lebih kaya daripada perspektif mengambil saja (Jason dan Sarah, 2013:44). Terutama pada pembelajaran sejarah, cara menampilkan empati sejarah siswa membutuhkan media yang mendukungnya dan disesuaikan dengan perkembangan jaman saat ini.

Kedudukan media memiliki posisi penting dalam proses pembelajaran sejarah. Media dapat menjadi alat komunikasi berfungsi sekaligus sumber belajar bagi peserta didik. Media sebagai alat komunikasi berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima (Sadiman dkk, 2011:15). Pembelajaran sejarah memanfaatkan teknologi informasi sebagai salah satu cara yang dilakukan agar proses pembelajaran menjadi kontekstual dan menarik. Pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan memberikan beberapa keuntungan untuk meningkatkan kompetensi guru dan juga peserta didik (Puji, 2018:55).

Terdapat 11 macam pengalaman belajar siswa menurut Dale yaitu pengalaman verbal, pengalaman visual, pengalaman melalui radio, pengalaman melalui film,

pengalaman melalui televisi, pengalaman melalui pameran, pengalaman karyawisata, pengalaman demonstrasi, pengalaman melalui drama, pengalaman melalui benda tiruan, dan pengalaman langsung (Arsyad, 2013:10). Berdasarkan 11 macam pengalaman belajar, dapat disimpulkan bahwa pengalaman belajar siswa salah satunya dapat diperoleh melalui film. Hal ini sesuai dengan apa yang disebutkan bahwa film mampu memberikan pengalaman belajar yang tidak didapatkan siswa di dalam kelas karena keterbatasan ruang dan waktu yang mereka miliki (Masterpiece, 2011:6).

Hasil analisis data validasi ahli pada media audio visual jenis film pendek menunjukkan presentase sebesar 80% untuk uji validasi ahli materi, 93,8% untuk uji validasi ahli desain media pembelajaran, dan 97,5% untuk uji validasi ahli bahasa. Hasil analisis data uji coba pengguna pada media audio visual jenis film pendek menunjukkan 92,5% untuk uji pengguna pendidik dan 93,71% untuk uji pengguna peserta didik. Hasil validasi ahli dan uji pengguna masuk klarifikasi sangat baik. Hasil analisis data uji coba lapangan pada media audio visual jenis film pendek menunjukkan hasil sebesar 0,97% untuk uji coba kelompok kecil empati sejarah, 0,97% untuk uji coba kelompok kecil hasil belajar sejarah, 0,96% untuk uji coba kelompok besar empati sejarah, dan 0,97% untuk uji coba kelompok besar hasil belajar sejarah. Hasil uji coba kelompok kecil dan besar dapat diklarifikasikan bahwa media audio visual jenis film pendek mempunyai tingkat keefektifan *large effect* (pengaruh besar) terhadap peningkatan empati dan hasil belajar sejarah.

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual jenis film pendek dapat meningkatkan empati dan hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 di SMAN Balung.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Audio Visual Jenis Film Pendek dalam Meningkatkan Empati dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 di SMAN Balung Menggunakan Model *ASSURE*”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Penyusun skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M. Sc, Ph. D, selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M. Sc. Ph. D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember;
3. Dr. Sumardi, M. Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember;
4. Dr. Nurul Umamah, M. Pd., selaku Ketua Progam Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember;
5. Seluruh dosen Progam Studi Pendidikan Sejarah dan dosen pengampu mata kuliah, khususnya Drs. Marjono, M. Hum., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memotivasi dan membimbing selama penulis menjadi mahasiswa;
6. Dr. Sumardi, M. Hum., selaku Dosen Pembimbing I, Rully Putri Nirmala Puji, S.Pd., M.Ed., selaku Dosen Pembimbing II, Dr. Nurul Umamah, M. Pd., selaku Dosen Penguji I, Drs. Sumarno, M. Pd., selaku Dosen Penguji II, yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga dalam penulisan skripsi ini;
7. Keluarga besar bapak Sutarmanto, dan Ibu Nyatmiati;

8. SMAN Balung sebagai tempat penelitian, teman-teman pendidikan sejarah angkatan 2014, teman-teman UKM Pramuka Universitas Jember, teman kos Adi dan Julita Eka Munalikha yang telah memberikan doa serta dorongan semangat; dan

9. semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember ,
Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan	9
1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan	9
1.5 Pentingnya Pengembangan bagi Pembelajaran Sejarah	11
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
1.6.1 Asumsi	11
1.6.2 Keterbatasan Pengembangan	12
1.7 Batasan Istilah	13
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	14
2.1 Media Audio Visual	14
2.1.1 Pengertian Media Audio Visual	14
2.1.2 Pengertian Film.....	15
2.1.3 Jenis Film.....	16
2.1.4 Keuntungan dan Kekurangan Penggunaan Media Film Pendek.....	17
2.1.5 Langkah-Langkah Penyusunan Media Film Pendek	21
2.2. Empati Sejarah	25
2.2.1 Pengertian Empati.....	26
2.2.2 Indikator Empati	27
2.3. Hasil Belajar	28

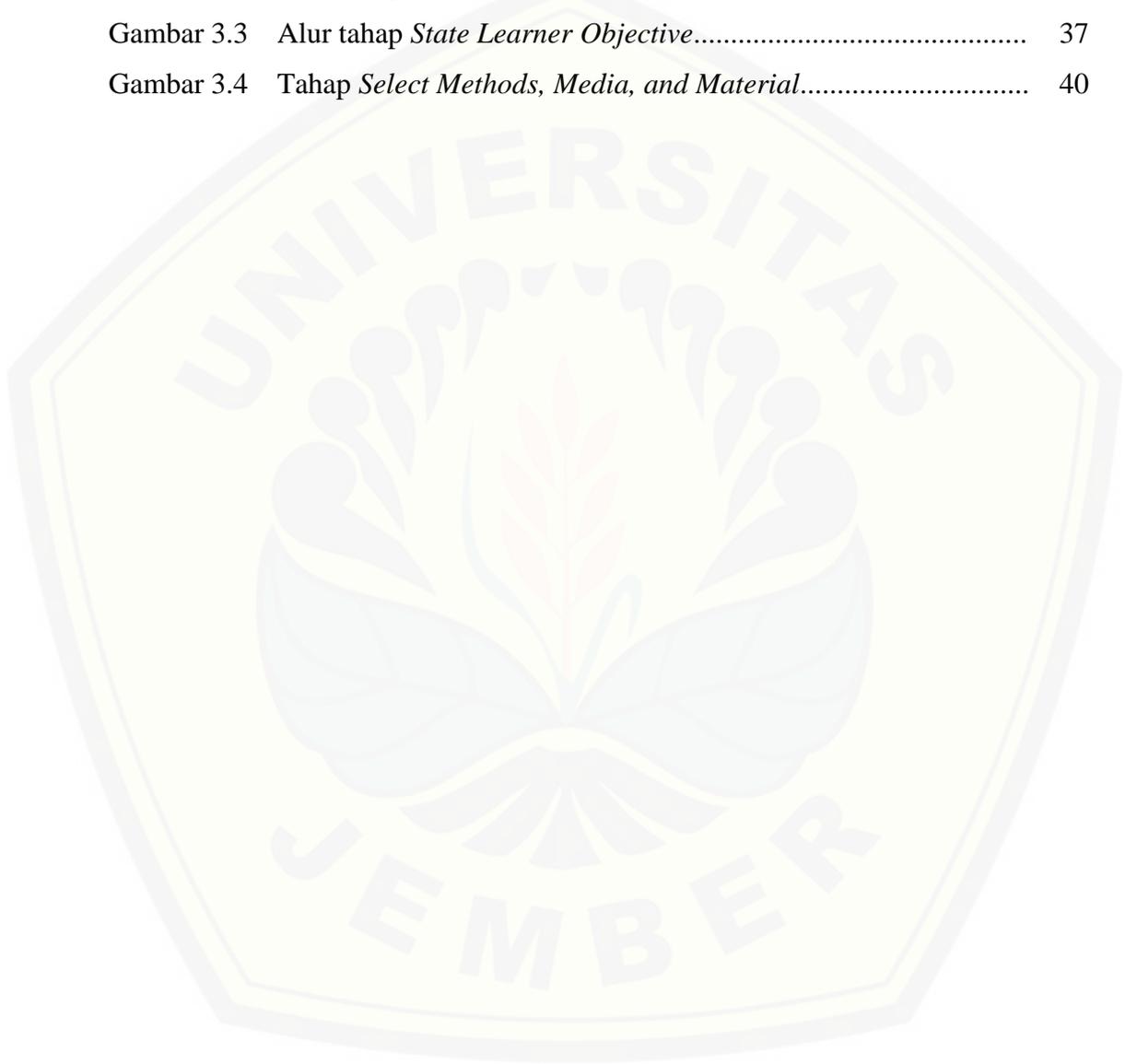
2.4. Argumentasi Pemilihan Model Pengembangan ASSURE	32
2.4.1 Model Pengembangan ASSURE	32
2.4.2 Argumentasi Pemilihan Model	36
2.5 Penelitian Terdahulu	37
BAB 3. METODE PENELITIAN	39
3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan	39
3.2 Desain Penelitian Pengembangan	39
3.2.1 <i>Analyze Learner Characteristic</i> (Menganalisis Karakteristik)	41
3.2.2 <i>State Performance Objectiv</i> (Menyatakan Standar Dan Tujuan).....	42
3.2.3 <i>Select Methods, Media, And Materials</i> (Memilih Strategi, Teknologi, Media, Dan Materi)	45
3.2.4 <i>Utilize Materials</i> (Menggunakan Strategi, Teknologi, Media, Dan Materi).....	47
3.2.5 <i>Requires Learner Participation</i> (Mengharuskan Partisipasi Peserta Didik)	50
3.2.6 <i>Evaluate And Revise</i> (Mengevaluasi Dan Merevisi).....	51
3.3 Teknik Pengumpulan Data	52
3.3.1 Dokumentasi	52
3.3.2 Teknik Wawancara	52
3.4.3 Angket.....	52
3.4 Teknik Analisis Data	53
3.4.3 Analisis Data Menggunakan SPSS	56
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	58
4.1 Hasil	58
4.1.1 Validasi Ahli	58
4.1.2 Uji Coba Produk Pengembangan	68
4.2 Pembahasan	85
4.2.1 Kajian Validasi Ahli	85
4.2.2 Kajian Efektivitas Pembelajaran Sejarah.....	86
BAB 5. PENUTUP	87
5.1 Kesimpulan	87
5.2 Saran	88

DAFTAR PUSTAKA..... 89



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Langkah desain pengembangan model ASSURE.....	30
Gambar 3.1 Tahapan desain pengembangan model ASSURE.....	34
Gambar 3.2 Alur tahap <i>Analyze Learner Characteristic</i>	35
Gambar 3.3 Alur tahap <i>State Learner Objective</i>	37
Gambar 3.4 Tahap <i>Select Methods, Media, and Material</i>	40



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1	Komponen ABCD..... 31
Tabel 3.1	Skala <i>Likert</i> 47
Tabel 3.2	Tabel Kelayakan Produk..... 48
Tabel 3.3	Kriteria Uji Efektivitas Relatif..... 49
Tabel 4.1	Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi Pertama..... 51
Tabel 4.2	Hasil Komentar dan Saran Validasi Pertama..... 51
Tabel 4.3	Tabel Kelayakan Produk..... 52
Tabel 4.4	Revisi Ahli Materi Berdasarkan Komentar dan Saran..... 52
Tabel 4.5	Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi Kedua..... 53
Tabel 4.6	Refleksi Komentar dan Saran Validasi Kedua..... 53
Tabel 4.7	Tabel Kelayakan produk..... 54
Tabel 4.8	Hasil Penilaian Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran Pertama..... 55
Tabel 4.9	Hasil Komentar dan Saran Validasi Pertama..... 55
Tabel 4.10	Tabel Kelayakan Produk..... 56
Tabel 4.11	Revisi Ahli Desain Media Pembelajaran Berdasarkan Komentar dan Saran..... 57
Tabel 4.12	Hasil Penilaian Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran Kedua..... 57
Tabel 4.13	Refleksi Komentar dan Saran Validasi Kedua..... 58
Tabel 4.14	Tabel Kelayakan Produk..... 59
Tabel 4.15	Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa Pertama..... 59
Tabel 4.16	Refleksi Komentar dan Saran Validasi Pertama..... 60
Tabel 4.17	Tabel Kelayakan Produk..... 60
Tabel 4.18	Hasil Penilaian Uji Pengguna Pendidik..... 61
Tabel 4.19	Refleksi Komentar dan Saran Uji Pengguna Pendidik..... 62
Tabel 4.20	Tabel Kelayakan Produk..... 63
Tabel 4.21	Tabel Kelayakan Produk..... 64
Tabel 4.22	Hasil Rata-rata Uji Kelompok Kecil Angket Empati Sejarah..... 65

Tabel 4.23	Hasil Statistik pada Uji Coba <i>Paired Samples Statistics</i> Empati Sejarah.....	66
Tabel 4.24	Kriteria Uji Efektivitas Relatif.....	67
Tabel 4.25	Hasil Rata-rata Uji Kelompok Kecil Angket Hasil Belajar Sejarah	68
Tabel 4.26	Hasil Statistik pada Uji Coba <i>Paired Samples Statistics</i> Hasil Belajar Sejarah.....	68
Tabel 4.27	Kriteria Uji Efektivitas Relatif.....	69
Tabel 4.28	Hasil Rata-rata Uji Kelompok Besar Angket Empati Sejarah.....	70
Tabel 4.29	Hasil Statistik pada Uji Coba <i>Paired Samples Statistics</i> Empati Sejarah.....	71
Tabel 4.30	Kriteria Uji Efektivitas Relatif.....	73
Tabel 4.31	Hasil Rata-rata Uji Kelompok Besar Angket Hasil Belajar Sejarah.....	73
Tabel 4.32	Hasil Statistik pada Uji Coba <i>Paired Samples Statistics</i> Hasil Belajar Sejarah.....	74
Tabel 4.33	Kriteria Uji Efektivitas Relatif.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Matrik Penelitian.....	83
Lampiran B. Analisis Instruksional Kompetensi Dasar.....	84
Lampiran C. Surat-SURAT.....	85
C1. Surat Izin Observasi SMAN Balung.....	85
C2. Surat Izin Observasi SMAN Rambipuji.....	86
C3. Surat Izin Observasi SMAN Ambulu.....	87
C4. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	88
C5. Surat Izin Penelitian.....	89
C6. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi.....	90
C7. Surat Permohonan Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran.....	91
C8. Surat Permohonan Validasi Ahli Bahasa.....	92
Lampiran D. Instrumen dan Angket.....	93
D1. Instrumen Perfomansi Pendidik.....	93
D2. Hasil Instrumen Perfomansi Pendidik.....	94
D3. Instrumen Perfomansi Peserta Didik.....	95
D4. Hasil Instrumen Perfomansi Peserta Didik.....	96
D5. Instrumen <i>Analyze Learner Characteristic</i>	108
D6. Hasil Instrumen <i>Analyze Learner Characteristic</i>	113
D7. Angket Validasi Ahli Materi.....	123
D8. Hasil Validasi Ahli Materi Pertama.....	126
D9. Hasil Validasi Ahli Materi Kedua.....	128
D10. Angket Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran.....	130
D11. Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran Pertama.....	132
D12. Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran Kedua.....	134
D13. Angket Validasi Ahli Bahasa.....	136

	D14. Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	136
	D15. Angket Uji Pengguna 1.....	140
	D16. Hasil Uji Pengguna 1.....	142
	D17. Angket Uji Pengguna 2.....	144
	D18. Hasil Uji Pengguna 2.....	146
Lampiran E.	Soal <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	150
	F1. Soal <i>Pre Test</i> Empati Sejarah.....	150
	F2. Soal <i>Pre Test</i> Hasil Belajar Sejarah.....	152
	F3. Soal <i>Post Test</i> Empati Sejarah.....	154
	F4. Soal <i>Post Test</i> Hasil Belajar Sejarah.....	156
Lampiran F.	Kisi-kisi Soal <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	164
	E1. Kisi-kisi Soal <i>Pre Test</i> Empati Sejarah.....	164
	E2. Kisi-kisi Soal <i>Post Test</i> Hasil Belajar Sejarah.....	168
	E3. Kisi-kisi Soal <i>Pre Test</i> Empati Sejarah.....	173
	E4. Kisi-kisi Soal <i>Post Test</i> Hasil Belajar Sejarah.....	179
Lampiran G.	Tampilan Produk.....	185
Lampiran H.	Dokumentasi.....	186
	H1. Uji Kelompok Kecil.....	186
	H2. Uji Kelompok Besar.....	187

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Empati sejarah mengharuskan seseorang untuk melihat perbedaan antara kehidupan di masa sekarang dan di masa lalu dengan tetap menjaga kemungkinan bahwa perspektif masa lalu memegang beberapa validitas (Barton & Levstik, 2010:43). Ini hanya dapat dicapai melalui pendekatan kognitif-afektif. Jika siswa meneliti situasi dari sudut pandang murni kognitif, mereka tidak akan menganggap diri mereka lebih unggul dari orang masa lalu karena orang yang rasional lebih baik daripada orang yang tidak rasional. Jika diminta hanya untuk menerapkan logika atau alasan ketika menjelajahi tokoh-tokoh sejarah, maka siswa dirugikan ketika mencoba untuk memahami orang-orang yang dipengaruhi oleh kekhawatiran seperti kebanggaan, takut, cinta, benci, putus asa, atau keserakahan (Jason dan Sarah, 2013:44).

Cara menampilkan empati sejarah pada siswa yaitu siswa saling bergantian antara fokus pada apa yang dilihat dan cara mereka mengenali apa yang dirasakan orang lain dalam situasi tertentu, disamping itu para siswa juga harus fokus pada diri sendiri untuk mengingatkannya pada pengalaman serupa yang pernah dialami sehingga memunculkan respon afektif yang sama. Proses pembentukan koneksi afektif ke masa lalu memungkinkan siswa untuk melihat tokoh-tokoh sejarah sebagai manusia yang menghadapi pengalaman yang sangat menusiawi dan mengarah ke pemahaman yang lebih kaya daripada perspektif mengambil saja (Jason dan Sarah, 2013:44). Terutama pada pembelajaran sejarah, cara menampilkan empati sejarah siswa membutuhkan media yang mendukungnya dan disesuaikan dengan perkembangan jaman saat ini.

Revolusi industri saat ini memasuki fase keempat. Dimana perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat memberikan dampak terhadap kehidupan manusia. Revolusi industri 4.0 sebagai fase revolusi teknologi mengubah cara beraktifitas manusia dalam skala, ruang lingkup, kompleksitas, dan transformasi cara hidup sebelumnya (Ghufron, 2018:333). Perkembangan

teknologi yang semakin pesat tidak bisa dihindari pengaruhnya terhadap bidang pendidikan.

Kehadiran Teknologi dalam pendidikan bukan saja sebagai mata pelajaran tetapi telah melebur dalam semua mata pelajaran yaitu dengan memanfaatkannya dalam proses pembelajaran (Siahaan, 2012:13). Teknologi tidak lagi sebagai mata pelajaran yang diajarkan, akan tetapi dijadikan sarana pembelajaran pada semua mata pelajaran (Simanjuntak, 2013:79). Salah satu mata pelajaran dalam kurikulum 2013 yang membutuhkan dan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran yaitu mata pelajaran sejarah.

Kedudukan media memiliki posisi penting dalam proses pembelajaran sejarah. Media dapat menjadi alat komunikasi berfungsi sekaligus sumber belajar bagi peserta didik. Media sebagai alat komunikasi berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima (Sadiman dkk, 2011:15). Materi dan konten pembelajaran sejarah yaitu mengenai kejadian atau kegiatan manusia pada masa lampau (*past human effect*) yang sekali terjadi dan tidak dapat diulang (Ahmad, 2010:108). Materi sejarah bersifat unik karena peristiwa yang sudah terjadi tidak mungkin sama dengan peristiwa lainnya (Wahyudi & Madjid, 2014:10). Mengingat materi pembelajaran sejarah pada umumnya menyangkut kehidupan masa lalu, pendidik dituntut untuk dapat mengemas materi pelajaran sejarah dengan baik dan menyenangkan (Alfian, 2011). Oleh sebab itu, dibutuhkan stimulus yang dapat membuat pelajaran sejarah lebih menarik yang dapat memproyeksikan peristiwa masa lampau ke ruang pengalaman peserta didik, salah satunya dengan penggunaan media.

Pembelajaran sejarah memanfaatkan teknologi informasi sebagai salah satu cara yang dilakukan agar proses pembelajaran menjadi kontekstual dan menarik. Pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan memberikan beberapa keuntungan untuk meningkatkan kompetensi guru dan juga peserta didik (Puji, 2018:55). Teknologi informasi yang digunakan dapat berupa informasi dari internet, film dokumenter, foto-foto sejarah, video sejarah, perpustakaan digital, museum digital, dan sebagainya. Penggunaan teknologi informasi akan menjadi kontekstual dengan menampilkan materi sejarah menjadi hidup, seolah-olah hadir pada saat ini dan

tidak terjebak pada pengolahan materi yang bersifat verbalistik seperti metode ceramah (Kemendikbud, 2016:12).

Terdapat 11 macam pengalaman belajar siswa menurut Dale yaitu pengalaman verbal, pengalaman visual, pengalaman melalui radio, pengalaman melalui film, pengalaman melalui televisi, pengalaman melalui pameran, pengalaman karyawisata, pengalaman demonstrasi, pengalaman melalui drama, pengalaman melalui benda tiruan, dan pengalaman langsung (Arsyad, 2013:10).

Berdasarkan 11 macam pengalaman belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa pengalaman belajar siswa salah satunya dapat diperoleh melalui film. Hal ini sesuai dengan apa yang disebutkan bahwa siswa cenderung lebih banyak memahami hal-hal yang terinterpretasikan dalam film daripada dalam buku teks. Disebutkan pula bahwa film mampu memberikan pengalaman belajar yang tidak didapatkan siswa di dalam kelas karena keterbatasan ruang dan waktu yang mereka miliki (Masterpiece, 2011:6).

Pada implementasinya, penggunaan media belum digunakan secara maksimal sebagai sarana pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil analisis instrumen perfomansi pendidik (lampiran D2) yang dilakukan pada tiga Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Jember, yaitu SMAN Balung, SMAN Rambipuji, dan SMAN Ambulu, diperoleh informasi bahwa sekolah hanya menyediakan buku cetak, power point, dan peta konsep sebagai sumber belajar. Buku tersebut berupa teks yang cenderung bersifat informatif sehingga kurang menarik perhatian peserta didik dalam belajar sejarah. Fakta menunjukkan peserta didik kebanyakan kurang menyukai kegiatan membaca, materi pelajaran biasanya mereka peroleh dalam kelas saja. Salah satu penyebabnya yaitu ketersediaan media pembelajaran yang kurang beragam. Media pembelajaran yang sering digunakan yakni buku paket, powepoint dan sesekali menggunakan peta konsep dan internet. Mereka kebanyakan merasa bosan untuk mempelajari materi yang hanya bersumber dari buku paket, maupun power point karena dianggap penyajiannya yang monoton. Pendidik juga tidak mempunyai pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pendidik hanya menggunakan dari media yang ada dan tidak ada pembaharuan dan pengembangan dari media yang ada. Sehingga

berdampak pula pada empati dan hasil belajar sejarah peserta didik yang cenderung sangat kurang karena tidak ada media yang mendukung. Hasil observasi juga menunjukkan rasa empati peserta didik terus berkurang dengan ditunjukkan dari tidak ada kepedulian peserta didik terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas. Peserta didik cenderung malas dan bosan terhadap pembelajaran sejarah. Selain empati, hasil belajar juga tidak menunjukkan hasil yang baik. Ditunjukkan dari hasil tugas yang diberikan pendidik, banyak peserta didik yang tidak sesuai dengan pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis instrumen performansi peserta didik (lampiran D4) dari kelas XI IPS 1 di SMAN Balung, XI IPS 2 di SMAN Rambipuji, dan XI IPS 1 SMAN Ambulu banyak menunjukkan tidak semua materi yang disampaikan pendidik melalui media dapat dimengerti dan dipahami. Peserta didik juga kurang termotivasi dan menghargai nilai-nilai sejarah dari materi yang disampaikan. Media yang digunakan pendidik kurang beragam yaitu sering menggunakan buku paket, lembar kerja siswa, dan internet. Tidak semua media pun dapat menyajikan materi dengan baik walaupun media tersebut juga sebagai sumber belajar. Peserta didik banyak yang merasa bosan dengan media yang sering digunakan oleh guru. Peserta didik juga mengharapkan adanya sebuah media pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik untuk mempelajarinya, baik secara individu maupun kelompok. Selain media pembelajaran yang sering digunakan pendidik, metode yang sering digunakan pendidik adalah ceramah dan presentasi. Metode ceramah hanya mendengarkan dari guru menjelaskan materi di depan kelas sehingga mempengaruhi empati peserta didik sendiri dan hasil belajar mereka. Film pendek merupakan salah satu alternatif pemilihan media yang menarik, karena film pendek ini dapat digunakan melalui handphone masing-masing sehingga dapat dilihat dimanapun dan kapanpun. Film pendek dapat membantu imajinasi peserta didik dalam menggambarkan peristiwa sejarah yang terjadi pada masa lalu.

Melalui penyebaran instrumen *Analyze Learner Characteristic* (lampiran D5) peserta didik di tiga sekolah tersebut menunjukkan bahwa karakteristik umum dari masing-masing kelas mempunyai peserta didik mayoritas perempuan. XI IPS 1 di SMAN Balung terdapat 22 perempuan dan 9 laki-laki dengan total 31 peserta didik.

XI IPS 2 di SMAN Rambipuji terdapat 19 perempuan dan 14 laki-laki dengan total 33 peserta didik. XI IPS 1 di SMAN Ambulu terdapat 15 perempuan dan 11 laki-laki dengan total 36 peserta didik. Ketiga kelas tersebut mempunyai rata-rata usia 17 tahun dengan mempunyai kelebihan, minat dan bakat cenderung kepada hal-hal belajar untuk memperbanyak pengembangan diri.

Hasil dari gaya belajar menunjukkan cenderung terhadap media visual dari ketiga kelas tersebut. Berikut hasilnya 13 orang memilih gaya belajar *visual learner* (41,9%), 11 orang memilih gaya belajar *auditory* (35,5%), dan 7 orang memilih gaya belajar *kinestetik* (22,6%) di SMA Negeri Balung. 14 orang memilih gaya belajar *visual* (43,75%), 11 orang memilih gaya belajar *auditory* (34,4%), dan 7 orang memilih gaya belajar *kinestetik* (21,9%) di SMA Negeri Rambipuji. 17 orang memilih gaya belajar *visual* (47,2%), 12 orang memilih gaya belajar *kinestetik* (33,3%), dan 7 orang memilih gaya belajar *auditory* (19,4%) di SMA Negeri Ambulu. Dapat disimpulkan ketiga sekolah tersebut cenderung berminat ke gaya belajar *visual*. Peserta didik menuntut pembelajaran tidak hanya menggunakan buku teks, lembar kerja siswa, dan internet. Namun perlu dilakukannya inovasi dalam pembelajaran sejarah, yaitu melalui pengembangan film pendek sehingga akan sesuai dengan gaya belajar peserta didik. Film pendek tidak hanya menjadi gaya belajar *visual* saja namun juga mengandung gaya belajar *auditory* yang keduanya akan saling mengisi secara otomatis dan lebih efisien.

Media audio visual merupakan perpaduan antara pandang dan dengar. Macam-macam media audio visual antara lain film/film pendek, video, web interaktif, modul interaktif, dan sebagainya. Berdasarkan macam-macam media audio visual tersebut, alternatif media yang cocok untuk diimplementasikan dalam pembelajaran sejarah adalah film pendek karena dapat membantu peserta didik dalam mengeksplorasi peristiwa sejarah yang terjadi pada masa lampau dengan waktu yang tidak lama.

Film pendek merupakan salah satu jenis media pembelajaran berbasis multimedia. Film pendek tergolong bahan ajar audio-visual atau bahan ajar pandang-dengar. Bahan ajar audio visual merupakan bahan ajar yang mengkombinasikan dua materi, yaitu materi visual dan auditif (Prastowo,

2013:301). Materi auditif ditujukan untuk merangsang indera pendengaran, sedangkan materi visual untuk merangsang indera penglihatan. Dengan kombinasi dua materi ini, pendidik dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas, karena kombinasi berlangsung secara lebih efektif. Selain itu, video memenuhi salah satu kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yang baik yaitu bahwa media yang digunakan harus sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan mampu menyajikan sebuah benda atau peristiwa secara langsung di hadapan penggunanya.

Peneliti mengembangkan film pendek karena memiliki banyak fungsi dalam pembelajaran. Film pendek mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi siswa pada beragam materi ajar (Harrison dan Hummel, 2010:21-22). Film pendek juga dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari peserta didik ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain. Film merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat (Arsyad, 2013:50).

Pengemasan film pendek sebagai salah satu jenis video yang merupakan sebuah ilustrasi peristiwa yang kreatif berdasarkan kenyataan. Film pendek merupakan video yang dibuat berdasarkan fakta bukan fiksi bukan pula memfiksikan fakta atau melakukan tipu atau pemalsuan dari kejadian fakta yang terjadi, serta pola penting dalam film pendek menggambarkan permasalahan suatu kehidupan manusia dengan diperankan oleh tokoh pengganti yang disesuaikan dengan peristiwa masa lampau. Berdasarkan hal tersebut, media film pendek diharapkan mampu menjadi alternatif stimulus belajar peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah dengan meminimalisasi materi sejarah yang bersifat kering, dan mampu menghadirkan peristiwa masa lampau ke hadapan peserta didik melalui tayangan visual-auditori.

Pembelajaran dengan menggunakan media merupakan salah satu pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk lebih senang dalam mengikuti suatu proses pembelajaran. persiapan pembelajaran yang baik atau terencana dan menarik dapat membantu peserta didik dalam mengerti atau memahami materi yang disampaikan, seperti penggunaan media film pendek yang dapat membantu peserta

didik memahami materi dengan tampilan berupa ilustrasi kejadian yang terjadi di masa lampau, bahwa melalui film pendek dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya serta dapat membuat proses komunikasi (pembelajaran) menjadi efektif.

Hal tersebut dapat dibuktikan melalui penelitian terdahulu yang telah mengembangkan media pembelajaran berupa video. Hasil penelitian menjelaskan bahwa dengan penambahan media animasi pada pelajaran sejarah secara tidak langsung menjelaskan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan berada pada kualifikasi baik dan telah mengalami beberapa proses revisi untuk langsung memperbaiki produk berdasarkan saran dan komentar para ahli, pendidik pada mata pelajaran sejarah serta peserta didik kelas X SMA Negeri 4 Jember. Hal tersebut dapat dilihat melalui beberapa tahap uji coba yakni tahap uji ahli media pembelajaran yang memperoleh presentase sebesar 68%, ahli content/isi materi pembelajaran sebesar 78,33%, penilaian ahli bahasa sebesar 76%, uji kelompok kecil sebesar 80,11%, uji coba lapangan dengan responden pendidik sebesar 88%, serta uji coba lapangan dengan responden peserta didik sebesar 81,3% (Gustiningrum, 2014:64). Selain itu, penelitian sejenis yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran video yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA dengan Model Borg and Gall". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video yang diproduksi sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dibuktikan dengan perolehan 81.3% uji ahli materi, 75,45% uji ahli media, 76% uji ahli desain pembelajaran, 82% uji respon pendidik 1, 92% uji respon pendidik 2, 84,6% uji kelompok kecil, dan 89,6% uji kelompok besar (Putri.R.A, 2016:146). Hasil penelitian-penelitian tersebut semakin memperkuat keberadaan video sebagai media alternatif inovatif dalam pembelajaran.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dirasa perlu melakukan pengembangan media pembelajaran film pendek yang berkualitas dan inovatif bagi peserta didik. Atas dasar pertimbangan tersebut, penulis terdorong untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul

“Pengembangan Media Film Pendek dalam Meningkatkan Empati dan Hasil Belajar Sejarah Menggunakan Model ASSURE”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka beberapa permasalahan yang dihadapi adalah: (1) ditemukannya permasalahan belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah, dikarenakan bahan/media ajar yang dipakai yaitu hanya LKS dan buku paket yang kurang menampilkan peristiwa secara ilustratif serta kurang interaktif dengan peserta didik, sehingga menyebabkan kebosanan pada sebagian besar peserta didik kelas XI IPS 1 di SMAN Ambulu dan SMAN Balung, serta XI IPS 2 di SMAN Rambipuji; (2) pendidik di SMAN Rambipuji, SMAN Ambulu, dan SMAN Balung tidak mempunyai pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang hanya menggunakan dari media yang ada dan tidak ada pembaharuan media yang ada; (3) pendidik di SMAN Rambipuji, SMAN Ambulu, dan SMAN Balung hanya sering menggunakan metode ceramah dan presentasi; (4) peserta didik di SMAN Rambipuji, SMAN Ambulu, dan SMAN Balung kurang mempunyai empati dan peduli akan nilai-nilai sejarah yang juga mempengaruhi kurangnya hasil belajar; (5) media pembelajaran di SMAN Rambipuji, SMAN Ambulu, dan SMAN Balung yang tersedia tidak sesuai dengan gaya belajar peserta didik yang cenderung lebih menyukai gaya belajar *visual learner*. Solusi dari masalah tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran film pendek sebagai tambahan media pembelajaran untuk menunjang sumber belajar peserta didik, terutama dalam meningkatkan empati dan hasil belajar sejarah. Sehingga rumusan masalah penelitian ini adalah:

- a. Apakah media audio visual jenis film pendek dapat meningkatkan empati sejarah?
- b. Apakah media audio visual jenis film pendek dapat meningkatkan hasil belajar sejarah?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- a. Menghasilkan produk berupa film pendek untuk sekolah menengah atas kelas XI yang tervalidasi ahli materi, ahli desain media pembelajaran dan ahli bahasa untuk meningkatkan empati sejarah;
- b. Menghasilkan produk berupa film pendek untuk sekolah menengah atas kelas XI yang tervalidasi ahli materi, ahli desain media pembelajaran dan ahli bahasa untuk meningkatkan hasil belajar sejarah.

1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran dalam bentuk film pendek untuk mata pelajaran sejarah kelas XI SMA. Adapun susunan produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- a. Judul Materi

Judul ini terdapat pada awal atau depan media film pendek ini sebagai *opening*. Judul yang dipilih yaitu “Sumpah Pemuda”.

- b. Kompetensi Inti

Kompetensi inti yang sesuai dengan judul yaitu 4.4 menyajikan langkah-langkah dalam penerapan nilai-nilai sumpah pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini dalam bentuk tulisan dan/atau media lain.

- c. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar yang sejalan dengan judul adalah 3.4 menghargai nilai-nilai sumpah pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini. Berdasarkan analisis instruksional pada kompetensi dasar ini akan menyajikan peristiwa sejarah yang dikemas melalui film pendek yang didalamnya menggunakan percakapan dengan bahasa yang mudah dimengerti dan dipahami.

d. Indikator dan Tujuan Pembelajaran

Indikator dan tujuan pembelajaran disampaikan harus dicapai oleh pengguna media film pendek. Sebelum film pendek ditampilkan indikator dan tujuan pembelajaran disampaikan dengan tujuan pengguna dapat menganalisis dari isi cerita peristiwa yang ditampilkan melalui film pendek.

e. Pengenalan Pemain Film Pendek

Pengenalan para pemain film pendek guna memperjelas bagaimana peran sesuai dengan tokoh yang ada dalam peristiwa sumpah pemuda. Pemain film pendek ini merupakan pemeran pengganti dari tokoh peristiwa yang ada. Para pemain akan ditampilkan sesuai dengan latar tempat, waktu, dan subjektif yang menyesuaikan dengan peristiwa sumpah pemuda.

f. Materi

Materi dengan percakapan di dalamnya. Materi yang disajikan mengadopsi dari berbagai sumber buku. Materi dikemas secara ringkas dengan ketersediaan ilustrasi yang mendukung kejelasan materi dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif. Materi disampaikan dengan cara ilustrasi peristiwa yang didukung dengan latar tempat, tokoh, dan peran yang sesuai. Materi pada film pendek ini sangat membantu imajinasi pengguna yang akan membawa pada peristiwa sumpah pemuda pada saat itu. Materi sumpah pemuda akan menyajikan ilustrasi dari latar belakang terjadinya sumpah pemuda sampai dengan dampak sumpah pemuda. Materi disajikan melalui film pendek akan meningkatkan daya ingat melalui materi auditif ditujukan untuk merangsang indera pendengaran, sedangkan materi visual untuk merangsang indera penglihatan. Dengan kombinasi dua materi ini, diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas, karena kombinasi berlangsung secara lebih efektif.

g. Daftar Pustaka

Daftar pustaka menyajikan daftar rujukan dari ilustrasi peristiwa sumpah pemuda untuk memperkuat argumen dari media film pendek.

1.5 Pentingnya Pengembangan bagi Pembelajaran Sejarah

Pengembangan memiliki arti penting dalam dunia pendidikan terutama untuk menghasilkan produk yang dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran. Beberapa alasan mengapa perlu dilakukan penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran berbasis film pendek ini dapat menjadi media referensi alternatif bagi pendidik maupun peserta didik dalam media untuk meningkatkan empati dan hasil belajar dalam pembelajaran sejarah;
- b. Pengembangan media film pendek ini menyajikan materi auditif ditujukan untuk merangsang indera pendengaran, sedangkan materi visual untuk merangsang indera penglihatan. Dengan kombinasi dua materi ini, pendidik dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas, karena kombinasi berlangsung secara lebih efektif.
- c. Pengembangan media pembelajaran berbasis film pendek ini dapat meningkatkan empati sejarah; dan
- d. Pengembangan media pembelajaran film pendek ini dapat meningkatkan hasil belajar sejarah.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki asumsi dan keterbatasan. Asumsi dan keterbatasan yang terdapat dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Asumsi

Beberapa asumsi dalam pengembangan media pembelajaran sejarah ini adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran berbasis film pendek pada mata pelajaran sejarah dapat digunakan sebagai sarana dalam menampilkan materi pembelajaran sejarah secara konkret dan mampu meminimalisasi permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran sejarah;
- b. Media pembelajaran berbasis film pendek pada mata pelajaran sejarah dapat menjadi alternatif bagi pendidik dalam penyampaian materi sejarah sebagai variasi jenis media yang digunakan;

- c. Pengembangan media pembelajaran berbasis film pendek ini mampu meningkatkan empati dan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah;
- d. Pengembangan media pembelajaran berbasis film pendek ini mampu meningkatkan keefektifan hasil peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah; dan
- e. Pengembangan media pembelajaran berbasis film pendek yang didesain secara sistematis dapat membantu para pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam pengembangan film pendek sebagai media pembelajaran sejarah adalah sebagai berikut:

- a. Materi pembelajaran sejarah sangat luas sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis film pendek pada mata pelajaran sejarah ini hanya memuat materi sejarah kelas XI SMA yang sesuai dengan kompetensi dasar yakni nilai sumpah pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia;
- b. Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis film pendek merupakan suatu proses pembuatan produk dengan tingkat kreativitas tinggi dimana pengembang memiliki keterbatasan panduan sehingga media yang dihasilkan masih dalam bentuk sederhana;
- c. Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis film pendek ini nantinya akan menghasilkan produk yang diuji kevalidannya, tingkat daya tarik peserta didik dan efektifitas penggunaan media video animasi dalam pembelajaran sejarah;
- d. Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis film pendek membutuhkan banyak biaya, banyak pemain, dan latar belakang yang sesuai dengan isi cerita peristiwa sejarah.

1.7 Batasan Istilah

Agar tidak terjadi kesenjangan atau kesalahan dalam penafsiran antara pengembang dan pembaca dalam memahami produk penelitian pengembangan ini, maka perlu adanya untuk dijelaskan istilah-istilah penting yang terdapat dalam judul. Beberapa istilah tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan dalam hal ini merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015:297);
- b. Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan (Asyhar, 2011:45);
- c. Film pendek adalah karya seni yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinema fotografi, dengan atau tanpa suasana, dan dapat pertunjukkan dengan durasi kurang dari 60 menit (Latif dan Utud, 2013:22);
- d. Model *ASSURE* (*Analyze, State, Select, Utilize, Requires, Evaluate*) adalah model pengembangan yang dirancang guna membantu pendidik merencanakan pembelajaran secara efektif dengan memadukan teknologi dan media di dalam kelas (Smalldino, 2014:111).

Berdasarkan batasan istilah di atas, maka yang dimaksud dengan pengembangan media Pengembangan media film pendek dalam meningkatkan empati dan hasil belajar sejarah menggunakan model *ASSURE* adalah suatu penelitian yang digunakan untuk mengasilkan produk dan menguji keefektifan produk sebagai bagian yang tidak dapat terpisahkan dari proses belajar mengajar demi mencapai tujuan pembelajaran dengan mengembangkan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinema videografi berupa film pendek dengan pengembangan yang dirancang guna membantu pendidik merencanakan pembelajaran secara efektif dengan memadukan teknologi dan media di dalam kelas.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab dua memaparkan secara berturut-turut mengenai: (1) media *audio visual*; (2) empati sejarah; (3) hasil belajar; (4) argumentasi pemilihan model pengembangan; (5) penelitian terdahulu.

2.1 Media Audio Visual

Penggunaan media pembelajaran telah memberikan kontribusi yang banyak terhadap proses pembelajaran. Banyak manfaat dan keuntungan yang bisa didapat dari penggunaan media pembelajaran. Pada dasarnya media pembelajaran mendukung serta membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang ada dalam bahan ajar sehingga peserta didik lebih mengerti dan memahami materi yang diajarkan (Pranata, 2010:4). Materi pembelajaran sejarah pada umumnya berisi tentang materi pembelajaran yang berkaitan dengan peristiwa masa lampau yang terselubung dalam ketidak jelasan sehingga membutuhkan sebuah media untuk membuat materi pembelajaran sejarah tersebut tampak nyata, jelas, vital, menarik, dan hidup (Kochar, 2008:211).

Bentuk media pembelajaran sejarah juga disesuaikan dengan perkembangan teknologi agar dapat membantu peserta didik dalam proses visualisasi peristiwa sejarah (Widja, 1996:43). Selain itu bentuk media pembelajaran juga dapat bervariasi bukan hanya sekedar media berupa benda, dokumen atau pelaku sejarah melainkan juga hal-hal lain yang dapat membantu peserta didik dalam memvisualisasikan peristiwa sejarah (Kochar, 2008:395). Hal ini secara tidak langsung menjelaskan bahwa media dalam proses pembelajaran sejarah menempati posisi yang sangat penting.

2.1.1 Pengertian Media Audio Visual

Kata media berasal dari bahasa Latin, yang bentuk tunggalnya adalah *medium*. Dalam hal ini, kita akan membatasi pengertian media dalam dunia pendidikan saja, yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan

pembelajaran (Daryanto, 2013:4). Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar, seperti film bersuara, video, televisi, dan *sound slide* (Asra, 2007:5–9). Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan (Asyhar, 2011:45). Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio visual adalah film, video, program TV dan lain-lain.

Media audio visual yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Contoh dari media audio-visual adalah program video/televisi pendidikan, video/televisi instruksional, dan program slide suara (Rusman, 2012:63).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses kegiatan. Contoh media audio visual adalah film, video, program TV, slide suara (*sound slide*) dan lain-lain.

2.1.2 Pengertian Film

Film secara kolektif, sering disebut *sinema*. *Sinema* atau *Cinematographie* yang berasal dari kata “*Cinema-tho*” yang berarti cahaya dan “*graph*” yang berarti tulisan, gambar, atau citra. Jadi film melukiskan gerak dengan cahaya. Artinya setiap tuturan, tindakan, dan ekspresi direkam dengan sebuah alat yang sering kita sebut dengan kamera.

Film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dengan segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara yang dapat dipertunjukan

dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektroneik dan lainnya (Undang-undang No 8 Tahun 1992).

Film adalah gambaran hidup (*movie*) atau sering juga disebut dengan sinema yang merupakan bentuk dari sebuah seni, hiburan, dan bisnis. Film merupakan hasil gambar rekaman dari orang dan benda (termasuk fantasi dan figur palsu) dengan kamera, atau dengan menggunakan teknik animasi (Peacock, 2001:5). Film atau *movie* merupakan tampilan pada layar oleh kilatan atau *flicker* cahaya yang muncul sebanyak 24 kali (24 gambar) tiap detiknya dari lampu proyektor. Kejadian itu dapat dilihat oleh mata manusia hanya saja karena kemampuan mata manusia yang terbatas, maka potongan-potongan gambar tidak terlihat sedangkan yang muncul adalah pergerakan gambar yang halus. Fenomena ini disebut *persistence of vision*. Pergerakan gambar-gambar tersebut merupakan *exaggeration* dari ide-ide romantis kita yang liar, potret atau gambaran dari kenyataan hidup, hingga terjerumus pada gelapnya mimpi buruk yang mampu merangsang emosi orang yang menontonnya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa film pendek adalah suatu media audio-visual yang mampu menghibur khalayak melalui berbagai macam gaya dalam menyampaikan cerita, pesan, ataupun gagasan. Cerita sebuah film merupakan hasil suatu proses ide-ide imajinatif yang diambil berdasarkan lingkungan kehidupan masyarakat sekitar.

2.1.3 Jenis Film

Film memiliki beberapa jenis yang akan memberikan karakteristik dalam sebuah film. Segmentasi audien dalam sebuah film akan memperhatikan jenisnya. Beberapa jenis film antara lain sebagai berikut:

a. Film Dokumenter (*Documentary Film*)

Dokumenter adalah sebutan yang diberikan untuk film pertama karya Lumiere Bersaudara yang berkisah tentang perjalanan (*travelogues*) yang dibuat sekitar tahun 1890-an. Tiga puluh enam tahun kemudian, kata dokumenter kembali digunakan oleh pembuat film dan kritikus film asal Inggris John Grierson untuk film *Moana* (1926) karya Robert Flaherty. Grierson berpendapat bahwa dokumenter merupakan cara kreatif mempresentasikan realitas (Hayward, 1996:

72). Film dokumenter menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai tujuan.

b. Film Pendek (*Short Movie*)

Film pendek merupakan karya film cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit. Jenis film ini banyak dihasilkan oleh para mahasiswa jurusan perfilman atau mereka yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film dengan baik (Panca, 2011: 2).

c. Film Panjang (*Length Film*)

Film panjang biasanya berdurasi lebih dari 60 menit. Umumnya berkisar antara 90-100 menit. Film yang diputar di bioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini (Panca, 2011: 3).

Faktor durasi memang menjadi salah satu faktor teknis yang menjadi perhatian penting. Film yang digunakan sebagai media pembelajaran disesuaikan dengan alokasi waktu yang telah ditentukan. Melihat durasi jenis film pengembang memilih jenis film pendek.

2.1.4 Keuntungan dan Kekurangan Penggunaan Media Film Pendek

Pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal sangatlah perlu menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media *audio* visual jenis video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, individual, maupun berkelompok. Pada pembelajaran yang bersifat masal (*mass instruction*), manfaat kaset video sangat nyata (Daryanto, 2012:86-88).

Media film pendek juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Selain itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

Media film pendek adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa. Selain itu, program video dapat

dikombinasikan dengan ilustrasi yang membantu peserta didik dalam menganalisis peristiwa sejarah.

Hasil penelitian diungkapkan bahwa media pembelajaran video memiliki sejumlah kelebihan (*American Hospital Association* dalam Prastowo, 2013: 303-304), diantaranya:

- a. Film pendek bermanfaat untuk menggambarkan gerak, keterkaitan dan memberikan dampak terhadap topik yang dibahas;
- b. Film pendek dapat diputar ulang;
- c. Film pendek dapat dikombinasikan dengan gambar diam dan teknik film lain seperti animasi; dan
- d. Dalam film pendek, proyektor standar dapat ditemukan dimana-mana.

Media film pendek memiliki beberapa kelebihan (Anderson dalam Prastowo, 2013:305-306), diantaranya:

- a. Film pendek (disertai suara atau tidak), kita dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu. Gerakan yang ditunjukkan tersebut dapat berupa rangsangan yang serasi atau berupa respons yang diharapkan dari peserta didik;
- b. Penampilan peserta didik dapat segera dilihat kembali untuk dikritik atau dievaluasi. Caranya, yaitu dengan merekam kegiatan yang dapat berhubungan dengan perkembangan keterampilan interpersonal, seperti teknik mewawancarai, memimpin sidang, memberi ceramah, dan sebagainya. Semua ini dimaksudkan untuk memantapkan penguasaan peserta didik terhadap suatu keterampilan sebelum terjun ke arena yang sebenarnya;
- c. Dapat memperkokoh proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian tersebut. Beberapa jenis efek visual yang bisa didapat dengan video diantara lain penyingkatan atau perpanjangan waktu, gambaran dari beberapa kejadian yang berlangsung bersamaan *split* atau *multiple screen image* (pada layar terlihat dua atau tiga kejadian), perpindahan yang lembut dari satu gambar atau babak berikutnya, dan penjelasan gerak (diperlambat atau dipercepat);
- d. Kita akan mendapatkan isi dan susunan yang masih utuh dari materi pelajaran atau latihan, yang dapat digunakan secara interaktif dengan buku kerja, buku

kerja, buku petunjuk, buku teks, serta alat atau benda lain yang biasanya digunakan di lapangan;

- e. Informasi dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama di lokasi (kelas) yang berbeda dan dengan jumlah penonton (peserta) yang tidak terbatas. Caranya yaitu dengan menempatkan monitor di kelas-kelas; dan
- f. Pembelajaran video merupakan suatu kegiatan pembelajaran mandiri, dimana peserta didik belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing dapat dirancang. Rancangan kegiatan yang mandiri ini biasanya dilengkapi atau dikombinasikan dengan bantuan komputer atau bahan cetak.

Selain memiliki kelebihan juga ada beberapa kelemahan dari media video sendiri (Daryanto, 2012:88-89), yaitu sebagai berikut:

- a. *Fine details*

Film pendek terutama kalau media ditayangkan televisi tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya dengan sempurna. Jadi, dalam menulis naskah harus menghindari visualisasi yang terlalu mendetail.

- b. *Size information*

Film pendek tidak dapat menampilkan objek dengan ukuran yang sebenarnya. Oleh karena itu, objek yang ditampilkan harus selalu disertai obyek lainnya sebagai pembanding. Misalnya kalau kita menampilkan bola pingpong secara *close up*, orang yang melihat akan ragu apakah itu bola pingpong atau bola voli. akan tetapi, kalau di samping bola pingpong itu kita tampilkan juga *bat* (alat pemukulnya) maka orang akan segera mengenali bahwa itu bola pingpong.

- c. *Third dimension*

Gambar yang diproyeksikan oleh video berbentuk dua dimensi. Untuk tampak seperti tiga dimensi dapat diatasi dengan mengatur pengambilan gambar, letak *property*, atau pengaturan cahaya.

- d. *Opposition*

Pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya. Oleh karena itu, penulis

naskah harus mencantumkan dengan jelas apa yang sebenarnya yang ingin diperlihatkan pada penonton.

e. *Setting*

Kalau kita tampilkan adegan dua orang yang sedang bercakap-cakap di antara kerumunan banyak orang, akan sulit bagi penonton untuk menebak di mana kejadian tersebut berlangsung, bisa saja ditafsirkan di pasar, di stasiun, atau tempat keramaian lain. oleh karena itu berlangsung atau obyek itu berada.

f. Material pendukung

Video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.

g. *Budget*

Untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit, terutama untuk membayar pemain, membeli atau menyewa peralatan atau tenaga pendukung lainnya.

Penjelasan lainnya ada beberapa kelemahan media *audio visual* jenis video (Prastowo, 2013:306-307), antara lain:

- a. Ketika akan digunakan, peralatan video tentu harus sudah tersedia di tempat penggunaan serta harus cocok ukuran dan formatnya dengan pita video atau piringan video (VCD/DVD) yang akan digunakan;
- b. Menyusun naskah atau *scenario* video bukanlah pekerjaan yang mudah, disamping menyita banyak waktu;
- c. Biaya produksi video sangat tinggi dan hanya sedikit yang mampu mengerjakannya;
- d. Perubahan yang pesat dalam teknologi menyebabkan keterbatasan *system* video menjadi masalah berkelanjutan.

Berdasarkan pemaparan tentang kelebihan dan kekurangan media video dalam pembelajaran dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media video adalah video mampu memperkuat materi pelajaran yang akan disampaikan dengan pemberian visualisasi gambar dan efek suara sehingga meningkatkan emosional penonton dalam hal ini peserta didik dalam belajar sejarah melalui tontonan video. Selain itu susunan materi dapat disajikan secara utuh dan ringkas serta mampu

disajikan secara serentak pada waktu yang sama walaupun pada tempat dan waktu yang berbeda sehingga mampu mengefektifkan pembelajaran.

Dapat disimpulkan juga bahwa kelemahan dari media film pendek ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu seperti sarana yang digunakan untuk memutar film pendek, pembuatan film pendek yang membutuhkan waktu lama dan biaya produksi yang mahal. Namun seiring dengan perkembangan jaman modern seperti ini kelemahan tersebut dapat diminimalisasikan dengan pesatnya perkembangan aplikasi dan *software-software* pendukung untuk membuat film pendek. *Software-software* tersebut pun pada masa sekarang sudah sangat mudah untuk didapatkan dengan cara mengunduh dari internet dan cukup terjangkau. Waktu untuk pengerjaan film pendek pun sudah dapat ditekan oleh kecanggihan teknologi yang semakin canggih sehingga pengerjaan video pun dapat dikerjakan dengan cepat, tepat dan efisien. Pemutaran film pendek pun sekarang sudah dapat menggunakan LCD proyektor atau dengan layar monitor bahkan laptop dan *handphone*. Pada pengembangan video ini sebagai pembelajaran sejarah ini, pengembang membuat produk film pendek dalam format mp4. Jadi, kelemahan-kelemahan tersebut dapat diminimalisir sehingga film pendek sebagai media pembelajaran sejarah dapat dibuat dan digunakan dengan mudah oleh penggunanya serta tujuan pembelajaran sejarah dapat tercapai dan terlaksana dengan baik.

Melalui media pembelajaran sejarah berbasis film pendek, menjadi salah satu bukti nyata pengimplementasian tujuan pembelajaran sejarah. Kurikulum 2013 menyatakan bahwa tujuan pembelajaran sejarah adalah untuk menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap diri sendiri, masyarakat, dan proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang.

2.1.5 Langkah-Langkah Penyusunan Media Film Pendek

Program media *audio visual* jenis film pendek dibuat dengan rancangan lengkap sehingga tiap akhir dari penayangan film pendek, peserta didik dapat menguasai satu atau lebih kompetensi dasar. Maka terdapat beberapa langkah-langkah yang harus ditempuh untuk menyusun media *audio visual* jenis video.

Langkah-langkah yang dapat ditempuh untuk menyusun sebuah program video/film (Depdiknas, 2004), adalah sebagai berikut:

- a. Judul diturunkan dari kompetensi dasar atau materi pokok sesuai dengan banyak sedikitnya materi;
- b. Pembuatan sinopsis yang menggambarkan secara singkat dan jelas tentang materi yang akan dibahas dalam sebuah program video;
- c. Informasi pendukung dijelaskan secara gamblang, padat dan menarik dalam bentuk *story board* atau naskah. Sebuah *story board* umumnya ditulis dalam dua kolom, dimana kolom pertama berisi gambar atau bagan yang dilengkapi dengan perintah-perintah pengambilan gambar, sedangkan kolom kedua berupa narasi yang menjelaskan gambar, sedangkan kolom kedua berupa narasi yang menjelaskan gambar. Kejelasan *story board* akan memudahkan dalam memproduksi sebuah program video/film;
- d. Pengambilan gambar dilakukan atas dasar *story board*. Agar hasil maksimal dan bagus, sebaiknya dikerjakan oleh orang yang menguasai alat rekam gambar;
- e. Proses *editing* dilakukan oleh orang mengetahui *software editing* didampingi oleh orang yang menguasai substansi atau isi materi video/film;
- f. Penilaian terhadap program secara keseluruhan, baik segi substansi, edukasi maupun sinematografi;
- g. Media video biasanya tidak interaktif, namun tugas-tugas dapat diberikan saat akhir penayangan video; dan
- h. Penilaian dapat dilakukan terhadap jawaban tertulis dari pertanyaan dalam program film pendek atau hasil karya dari tugas yang diberikan.

Pendapat lain yaitu ada tiga tahap penting yang perlu dilakukan dalam kegiatan produksi program media *audio visual* jenis video (Djauhar dkk, 2008:5.24-5.26), yaitu:

- a. Persiapan (pra produksi)

Tahap ini meliputi kegiatan:

- 1) penjajagan/*hunting* lokasi: kegiatan ini dimaksudkan untuk melihat keadaan lokasi yang sebenarnya. Dalam melakukan penjajagan lokasi ada

beberapa hal yang perlu diperhatikan seperti: (1) pilih lokasi yang tidak terlalu berjauhan, (2) pilih lokasi yang sesuai tuntutan naskah, (3) pilih lokasi yang mudah dijangkau waktu produksi, (4) pilih lokasi yang dapat dijangkau kendaraan;

- 2) penyusunan rencana anggaran biaya;
- 3) casting: penentuan pemain;
- 4) penyusunan jadwal *shooting*;
- 5) penyusunan kerabat kerja;
- 6) latihan pemain;
- 7) rapat produksi/*production meeting*.

b. Pelaksanaan produksi (*shooting*)

Pada dasarnya yang dimaksud tahap produksi adalah tahap pengambilan gambar (*shooting*). Pengambilan gambar dapat dilakukan di dua tempat yaitu di studio (*in door shooting*), dan di luar studio (*out door shooting*).

c. Penyelesaian akhir (purna produksi)

Tahap ini meliputi kegiatan:

1) penyuntingan gambar (*editing*)

Kegiatan penyuntingan pada umumnya dilakukan oleh seseorang saja yaitu editor. Mula-mula seorang editor mengumpulkan semua hasil rekaman serta komponen lainnya seperti gambar cadangan (*stock shots*), lembar peraga (*caption*), narasi, dan musik atau efek suara. Kemudian dibuat daftar berdasarkan klarifikasi tertentu. Gambar yang telah diklarifikasi kemudian disusun kembali dengan menggunakan alat editing secara elektronik gambar yang satu disambung dengan gambar lainnya. Tata urutan penyambungan gambar ini diawasi oleh pengarah acara dan dibuat sesuai dengan urutan pada naskah.

2) pemaduan gambar dengan suara dan musik (*mixing*)

Suara-suara yang diperoleh dari rekaman langsung di studio atau di luar studio disunting bersama-sama dengan penyuntingan gambarnya. Tetapi bila dikehendaki tambahan bunyi-bunyian lain (musik dan efek suara) dapat dipadukan kemudian. Kegiatan inilah yang dinamakan *mixing*.

3) pengisian suara (*dubbing*)

Pengambilan suara di luar studio kadangkala mendapat gangguan, sehingga hasilnya tidak baik, dan harus diganti. Kalau terjadi, maka suara itu harus direkam ulang dan diambil di studio. Mungkin juga seseorang tidak begitu baik, maka perlu diganti oleh suara orang lain. suara orang lain direkam dahulu, kemudian dipakai untuk menggantikannya. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan tersebut dinamakan kegiatan *dubbing*.

Pengembang sebelum melakukan penulisan naskah perlu memiliki pengetahuan tata peristilahan yang umum digunakan dalam pertelevisian/video sehingga tidak akan menimbulkan salah tafsir diantara kerabat produksi dalam memproduksi program video tersebut.

Tata peristilahan yang umum digunakan dalam penulisan naskah video (Wayan dan Bastaman dalam Djauhar dkk, 2008:5.17-5.19) dapat dikategorikan menjadi empat macam yaitu:

a. Pengambilan gambar:

- 1) *shot*: munculnya gambar pada monitor dari menekan *start* kamera sampai *stop*;
- 2) *two shot* (2 S) muncul gambar dua gambar di monitor;
- 3) *three shot* (3 S) muncul gambar tiga gambar di monitor;
- 4) *group shout*: muncul gambar sekelompok di monitor;
- 5) *very close up* (VCU) atau *extreme close up* (ECU): memperlihatkan gambar secara detail;
- 6) *big close up* (BCU) atau *big close shot* (BCS): memperlihatkan wajah dari dahi sampai dagu;
- 7) *close up* (CU) atau *close shot* (CS): memperlihatkan seluruh wajah atau bagian suatu benda;
- 8) *medium close up* (MCU) atau *medium close shot* (MCS) disebut juga *chest* atau *bust shot*: memperlihatkan dari kepala sampai dada;
- 9) *medium shot* (MS) pengambilan gambar dari kepala sampai pinggang;

- 10) *medium long shot* (MLS) disebut juga *knee shot*: menampakkan kepala sampai lutut;
 - 11) *long shot* (LS) menampakkan seluruh tubuh/badan manusia;
 - 12) *over shoulder shot* (OSS) pengambilan dua orang yang berhadap-hadapan dari atas bahu, dipergunakan bila sedang bercakap-cakap.
- b. Penggunaan Kamera
- Misalnya *panning* (PAN): gerakan kamera menoleh ke kanan atau ke kiri; *tilting* (TILT); gerakan kamera ke atas atau ke bawah; *zoom* (*zoom in* atau *zoom out*): gerakan kamera yang menghasilkan gambar seolah-olah mendekat atau menjauh dan sebagainya.
- c. Peristilahan yang berkaitan dengan tata suara, misalnya:
- 1) *fade in*: musik/suara perlahan-lahan diperdengarkan makin lama makin mengeras;
 - 2) *fade out*: musik/suara diperlemah sampai akhirnya tidak terdengar lagi;
 - 3) musik *under*: musik yang lemah tetapi masih terdengar mengiringi suara lainnya;
 - 4) *sound effect* (FX): suara selain manusia.
- d. Peristilahan yang berkenaan dengan transisi gambar, misalnya:
- 1) *cut*: pergantian dari satu *shot* ke *shot* berikutnya dengan memotong gambar terdahulu langsung dengan gambar berikutnya secara tiba-tiba;
 - 2) *dissolve*: perpindahan gambar ke gambar berikutnya dengan menghilangkan gambar terdahulu secara perlahan-lahan, dan bersamaan dengan itu dimunculkan gambar berikutnya kelihatan semakin jelas;
 - 3) *super impose* (S/I): bila dua atau lebih gambar atau *caption* saling bertindihan. Misal gambar pembawa acara dengan tulisan tersebut.

2.2. Empati Sejarah

Empati sejarah menghasilkan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana perspektif, niat, keyakinan, dan konteks membentuk tindakan orang dan kelompok di masa lalu. Dengan demikian, itu memfasilitasi kesadaran dan pemahaman tentang perspektif alternatif pelajar cenderung menganggap tindakan

masa lalu mereka tidak memahami inferioritas, kebodohan, atau defisit moral, membatasi kemajuan nyata apapun memahami tindakan-tindakan tersebut (Lee dan Ashby, 2001:25). Empati sejarah sebaliknya adalah kemampuan untuk melihat dan menghibur sebagai hubungan yang sesuai secara kondisional, antara niat, keadaan, tindakan, dan untuk melihat bagaimana perspektif tertentu benar-benar akan mempengaruhi tindakan pada khususnya keadaan.

Empati sejarah melibatkan latihan kognitif mengenali perspektif orang lain serta keterlibatan afektif, atau peduli dengan dan tentang orang di masa lalu. Oleh karena itu merupakan kegiatan yang membutuhkan “intelektual imajinatif dan emosional partisipasi”. Pendidikan sejarah dalam hal ini memerlukan lebih dari mengambil perspektif orang lain itu membutuhkan pengakuan atas berbagai perspektif yang secara historis terkontekstualisasikan dan rasa “peduli” yang melibatkan hubungan emosional dengan masa lalu (Barton dan Levstik dalam Liz Owens, 2017:2). Penting untuk bentuk kepedulian mengarah ke keterlibatan dan minat yang lebih aktif dalam mata pelajaran dan tokoh sejarah.

2.2.1 Pengertian Empati

Empati ialah kemampuan untuk mengenal, mengerti, dan merasakan perasaan orang lain dengan ungkapan verbal dan perilaku dan mengkomunikasikan pemahaman tersebut kepada orang lain (Budiningsih, 2004:47). Empati dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengidentifikasi apa yang sedang dipikirkan atau dirasakan oleh orang lain dalam rangka untuk merespon pikiran dan perasaan mereka dengan sikap yang tepat (Howe, 2015:16).

Konsep empati di atas, dapat dimaknai bahwa dengan menerapkan empati, siswa memiliki keinginan untuk memahami perasaan orang lain serta menghormati dan menghargai orang lain. Siswa tidak hanya menerapkan empati ketika di sekolah saja namun juga dalam lingkungan sosialnya. Empati tidak sebatas mengerti perasaan orang lain saja, namun juga memahami keadaan orang lain dan mampu mengkomunikasikan pemahaman tersebut dengan baik sehingga seseorang merasa diperhatikan dan mengerti keadaannya.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa empati adalah suatu kemampuan seseorang untuk mengenali, mempersepsi, serta merasakan perasaan orang lain yang disertai dengan ungkapan dan tindakan.

2.2.2 Indikator Empati

Empati sejarah mengharuskan seseorang untuk melihat perbedaan antara kehidupan di masa sekarang dan di masa lalu dengan tetap menjaga kemungkinan bahwa perspektif masa lalu memegang beberapa validitas (Barton & Levstik, 2004:43). Ini hanya dapat dicapai melalui pendekatan kognitif-afektif. Jika siswa meneliti situasi dari sudut pandang murni kognitif, mereka tidak akan menganggap diri mereka lebih unggul dari orang masa lalu karena orang yang rasional lebih baik daripada orang yang tidak rasional. Jika diminta hanya untuk menerapkan logika atau alasan ketika menjelajahi tokoh-tokoh sejarah, maka siswa dirugikan ketika mencoba untuk memahami orang-orang yang dipengaruhi oleh kekhawatiran seperti kebanggaan, takut, cinta, benci, putus asa, atau keserakahan (Jason dan Sarah, 2013:44).

Cara menampilkan empati sejarah pada siswa yaitu siswa saling bergantian antara fokus pada apa yang dilihat dan cara mereka mengenali apa yang dirasakan orang lain dalam situasi tertentu, disamping itu para siswa juga harus fokus pada diri sendiri untuk mengingatkannya pada pengalaman serupa yang pernah dialami sehingga memunculkan respon afektif yang sama. Proses pembentukan koneksi afektif ke masa lalu memungkinkan siswa untuk melihat tokoh-tokoh sejarah sebagai manusia yang menghadapi pengalaman yang sangat manusiawi dan mengarah ke pemahaman yang lebih kaya daripada perspektif mengambil saja. Manusia sering menghadapi pengalaman yang sangat manusiawi dan mengarah ke pemahaman yang lebih kaya daripada perspektif mengambil saja. Manusia sering menghadapi situasi dimana menempatkan bobot yang sama pada pertimbangan kognitif dan afektif tidak mungkin atau bahkan diinginkan. Dengan menghubungkan ke respon afektif tokoh sejarah, siswa dapat memahami lebih baik dari situasi dimana satu domain diadakan pengaruh lebih besar atas pengalaman tokoh sejarah ini. Koneksi afektif situasi lain manusia tidak membuat keyakinan.

Konseptualisasi teoritis empati sejarah yang lebih dekat dengan konseptualisasi dual-dimensi psikologis yang diterima secara umum empati dari pendidik sejarah telah diklaim sebelumnya. Tentu saja, empati sejarah akan selalu tetap kualitatif berbeda dari empati kontemporer dalam empati sejarah melibatkan orang-orang dari masa lalu yang mungkin digunakan cara berpikir yang berbeda yang tergantung pada konteks politik, sosial, dan budaya dari waktu yang berbeda dan tempat. Oleh karena itu empati sejarah memerlukan berikut tiga upaya yang saling terkait dan saling tergantung (Jason dan Sarah, 2013:44):

- a. Kontekstualisasi sejarah (*Historical Contextualization*) merupakan rasa dalam memahami perbedaan atas norma sosial, politik, dan budaya dari setiap periode sejarah serta pengetahuan tentang peristiwa-peristiwa lain yang terkait dan memiliki rasa kesamaan.
- b. Perspektif Taking (*Perspektif Taking*) pemahaman tentang pengalaman hidup sebelumnya, prinsip-prinsip, posisi, sikap, dan keyakinan untuk memahami peranan tokoh sejarah pada masanya.
- c. Afekrif Connection (*Affective Taking*) pemahaman terhadap perbedaan tindakan-tindakan atau sikap antar para tokoh sejarah pada masanya.

Dianggap indenden, masing-masing usaha ini berharga dan edukatif. Menggabungkan elemen-elemen ini dapat menyediakan pengalaman yang lebih kuat. Seperti disebutkan sebelumnya, banyak guru dan peneliti telah mengakui kekuatan menggabungkan kontekstualisasi historis dengan tindakan kognitif perspektif taking, sementara yang lain telah meneliti manfaat menjelajahi koneksi afektif siswa untuk sejarah.

2.3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan (Suprijono, 2009:5). Hasil belajar adalah aktivitas yang diperlihatkan oleh peserta didik setelah menempuh pengalaman belajarnya (proses belajar mengajar) (Sudjana, 2016:2). Hasil belajar diperoleh dengan melakukan evaluasi atau penilaian yang merupakan tindak lanjut atau cara untuk mengukur tingkat kemampuan atau penguasaan peserta didik tidak hanya dari

tingkat penguasaan ilmu pengetahuan (kognitif), tetapi juga sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor).

Hasil belajar merupakan puncak dari proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi. Dari sisi pendidik, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Sedangkan, dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan puncak proses belajar (Dimiyati & Mudjiono, 2002:3). Tujuan dari hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh dari proses belajar peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran menjadi dasar bagi pendidik dalam kegiatan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik. Untuk tingkat ketercapaian dari belajar maka dibutuhkan proses penilaian hasil belajar. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh oleh peserta didik secara nyata setelah mengikuti proses belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Klasifikasi hasil belajar dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu ranah, afektif, kognitif dan afektif.

a. Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Sikap peserta didik dapat terbentuk ketika atau setelah proses pembelajaran berlangsung. Taksonomi Bloom membedakan tujuan afektif menjadi lima kategori. Masing-masing kategori menetapkan derajat komitmen atau intensitas emosi yang diperlukan oleh peserta didik (Bloom dalam Umamah, 2014:130).

- 1) menerima atau memperhatikan (*Receiving*), peserta didik menyadari atau menghadirkan sesuatu yang ada di lingkungan;
- 2) menanggapi (*Responding*), peserta didik menampilkan beberapa perilaku baru sebagai hasil pengalaman baru dan bereaksi terhadap pengalaman tersebut;
- 3) menilai atau menghargai (*Valuing*), peserta didik menampilkan keterlibatan nyata atau komitmen terhadap beberapa pengalaman;

- 4) mengatur atau mengorganisasikan (*Organization*), peserta didik telah mengintegrasikan suatu nilai baru ke dalam suatu nilai yang umum dan dapat menempatkan pada suatu sistem prioritas;
- 5) karakterisasi (*Characterization by value*), siswa bertindak secara konsisten menurut nilai dan sangat tertarik dengan pengalaman tersebut.

b. Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual. Taksonomi Bloom membagi menjadi enam kategori (Bloom dalam Anderson & Krathwohl, 2015:99-133).

1) Mengingat (*Remembering*)

Mengingat artinya mengambil pengetahuan tertentu dari memori jangka panjang. Proses kognitif dalam mengingat yaitu mengenali dan mengingat kembali;

2) Memahami (*Understanding*)

Memahami artinya mengkonstruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis dan digambar oleh pendidik. Proses kognitif dalam memahami yaitu menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan;

3) Mengaplikasikan (*Applying*)

Mengaplikasikan artinya menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu. Proses kognitif dalam mengaplikasikan yaitu mengeksekusi dan mengimplementasikan;

4) Menganalisis (*Analyzing*)

Menganalisis artinya memecah-mecah materi menjadi bagian-bagian kecil dan menentukan hubungan-hubungan antar bagian dan menghubungkan bagian-bagian dengan keseluruhan struktur dan tujuan. Proses kognitif dalam menganalisis yaitu membedakan, mengorganisasi dan mengantribusikan;

5) Mengevaluasi (*Evaluating*)

Mengevaluasi artinya mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan/atau standar. Proses kognitif dalam mengevaluasi yaitu memeriksa dan mengkritik;

6) Mencipta (*Creating*)

Mencipta berarti memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau untuk membuat suatu produk yang orisinal. Proses kognitif dalam mencipta yaitu merumuskan, merencanakan dan memproduksi

c. Psikomotor

Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Menurut Bloom (Umamah, 2014:130) ada beberapa contoh keterampilan ranah psikomotor yang perlu diperhatikan oleh pendidik, yaitu sebagai berikut:

- 1) Gerak refleks (*Reflex movements*), tindakan peserta didik dapat terjadi tidak dengan sukarela sebagai jawaban atas beberapa stimulus;
- 2) Keterampilan gerak dasar (*Basic fundamental movement*), peserta didik mempunyai pola pergerakan bawaan yang dibentuk dari suatu kombinasi pergerakan refleks;
- 3) Kemampuan perseptual (*Perceptual abilities*), peserta didik dapat menterjemahkan stimuli yang diterima melalui perasaan ke dalam pergerakan sesuai yang diinginkan;
- 4) Kemampuan fisik (*Physical ability*), peserta didik telah mengembangkan pergerakan dasar yang merupakan esensial untuk pengembangan pergerakan yang sangat terampil;
- 5) Gerakan terampil (*Skilled movements*), peserta didik telah mengembangkan pergerakan lebih rumit yang menuntut suatu derajat tingkat efisiensi tertentu;
- 6) *Nondiscursive communication*, peserta didik mempunyai kemampuan untuk mengkomunikasikan melalui pergerakan badan.

Hasil belajar ranah kognitif dalam penelitian ini adalah kognitif analisis (C4). Kognitif analisis disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar

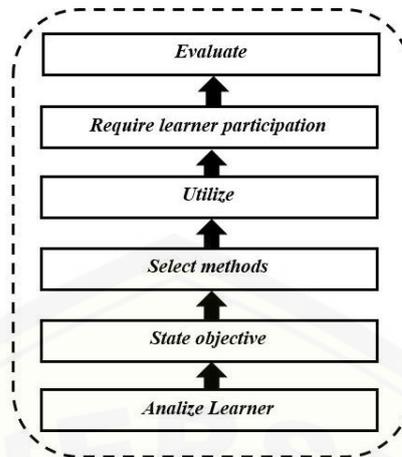
(KD) yang terdapat pada silabus Kurikulum 2013 SMA kelas XI, yang menuntut peserta didik memiliki kemampuan menganalisis. Pengembangan media film pendek diharapkan dapat meningkatkan empati dan hasil belajar sejarah peserta didik kelas XI IPS 1 di SMAN Balung, XI IPS 2 di SMAN Rambipuji, dan XI IPS 1 di SMAN Ambulu. Ranah kognitif peserta didik dapat diukur melalui tes tertulis berbentuk uraian yang dibuat oleh pengembang. Pelaksanaan tes dilakukan sebelum (*pre test*) dan sesudah (*post test*) proses belajar mengajar.

2.4. Argumentasi Pemilihan Model Pengembangan ASSURE

Penelitian pengembangan merupakan suatu rangkaian proses atau langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau memperbaiki prosuk yang pernah ada sebelumnya (Setyosari, 2010:216). Model dalam bidang pengembangan perangkat pendidikan dalam hal ini merupakan model yang berasal dari pemikiran, masih bersifat konseptual, dan pelaksanaannya terorganisir mulai dari perencanaan, pelaksanaannya, sampai pada evaluasi hasilnya (Mulyatiningsih, 2011:162). Berikut akan diuraikan tentang model pengembangan ASSURE dan penjelasan argumentasinya.

2.4.1 Model Pengembangan ASSURE

Langkah-langkah model pengembangan ASSURE ada 6, yaitu: (1) *analyze learner* (Menganalisis pembelajar); (2) *state objective* (menyatakan standar dan tujuan); (3) *select methods, media and material* (memilih metode, media dan materi); (4) *utilize media and materials* (memanfaatkan media dan materi); (5) *require learner participation* (mengharuskan parsitipasi pebelajar); (6) *evaluate* (menilai) (Smalldino, 2014:110). Berikut skema skema tahapan penelitian pengembangan model ASSURE:



Gambar 2.1 Langkah desain pengembangan model ASSURE (Sumber: Smallldino dkk, 2014:110)

a. *Analyze learner characteristic* (analisis karakteristik peserta didik)

Langkah pertama yaitu *analyze learner characteristic* (analisis karakteristik peserta didik). Analisis terhadap karakteristik peserta didik memiliki beberapa aspek penting (Smallldino, 2014: 110). Ada tiga aspek diantaranya:

- 1) *general characteristic* (karakteristik umum) meliputi faktor kecerdasan, usia, kondisi sosial, dan ekonomi. Faktor-faktor ini merupakan karakteristik yang bersifat umum yang secara tidak langsung ikut menentukan keberhasilan peserta didik dalam menempuh aktifitas pembelajaran;
- 2) *specific entry competencies* (kompetensi spesifik yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya) merupakan kemampuan awal yang dimiliki peserta didik sebelum mengikuti program pembelajaran (*entry behavior*). Sedangkan kompetensi yang perlu dimiliki atau dipersyaratkan sebelum mengikuti program pembelajaran disebut ketrampilan persyaratan (*prerequisite skill*);
- 3) *learning style* (gaya belajar) merupakan cara setiap individu atau peserta didik dalam berinteraksi dan bertindak secara emosional terhadap proses pembelajaran (Smallldino, 2014:110). Gaya belajar juga dapat dimaknai sebagai kesukaan atau preferensi seseorang dalam melakukan proses belajar.

b. *State performance objective* (menetapkan tujuan pembelajaran)

Langkah kedua yaitu *state performance objective* (menetapkan tujuan pembelajaran). Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari silabus, atau kurikulum, informasi yang tercatat dalam buku teks, atau dirumuskan sendiri oleh pengembang atau instruktur setelah melalui proses penilaian kebutuhan belajar atau *learning need assesment*.

Perumusan tujuan pembelajaran atau kompetensi dapat dilakukan dengan menggunakan rumus ABCD. Rumusan ABCD merupakan singkatan dari komponen-komponen sebagai berikut:

Tabel 2.1 Komponen ABCD

A	<i>Audience</i>
B	<i>Behavior</i>
C	<i>Condition</i>
D	<i>Degree</i>

(Sumber: Smalldino, 2014: 119)

Audience berisi tentang informasi peserta didik. *Behavior* mendeskripsikan tentang aspek kompetensi yang akan dimiliki oleh peserta didik setelah menempuh proses pembelajaran sejarah. *Condition* mendeskripsikan tentang keadaan atau situasi yang harus ada pada saat pelaksanaan pembelajaran sejarah, dapat berupa fasilitas, peralatan, perlengkapan, dan objek. *Degree* menggambarkan tingkat atau standar yang perlu diperhatikan.

c. *Select methods, media, and materials* (memilih metode, media, dan bahan ajar)

Langkah ketiga adalah *select methods, media, and materials* (memilih metode, media, dan bahan ajar). Ketiga komponen ini sangat penting dalam membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran secara spesifik. Berdasarkan tujuan dan aktivitas yang terdapat didalamnya, metode pembelajaran dapat diklasifikasikan kedalam beberapa jenis yaitu (1) kooperatif; (2) penemuan; (3) pemecahan masalah; (4) permainan; (5) diskusi; (6) latihan berulang; (7) tutorial; (8) demonstrasi; dan (9) presentasi (Putra, 2014:80). Metode yang akan digunakan

dalam pembelajaran dengan media *audio visual* jenis video adalah metode demonstrasi.

Media merupakan alat yang berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan pembelajaran (Bovee dalam AH, 2015: 3). Beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam pengembangan bahan ajar, yaitu: (1) media cetak/teks; (2) media pameran/display; (3) media audio; (4) gambar bergerak/motion pictures; (5) multimedia; dan (6) media berbasis web atau internet. Berbagai macam media tersebut dapat ditentukan dengan mempertimbangkan faktor kurikulum. Pemanfaatan media harus dapat menunjang aktifitas pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan sesuai dengan kurikulum (Smallldino dalam Ariska, 2016: 29).

Isi atau materi pada hakikatnya merupakan ilmu pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang perlu dipelajari oleh peserta didik agar memiliki kompetensi yang diharapkan. Isi atau materi pelajaran menggambarkan adanya suatu struktur atau hierarki yang perlu dipelajari oleh peserta didik secara sistematis (Putra, 2014:106).

d. *Utilize materials* (pemanfaatan bahan dan media pembelajaran)

Langkah keempat adalah *utilize materials* (pemanfaatan bahan dan media pembelajaran). Sebelum menggunakan metode, media, dan bahan ajar, pengembang terlebih dahulu perlu melakukan uji coba untuk memastikan apakah ketiga komponen tersebut dapat berfungsi efektif dan efisien untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kegiatan pada tahap *utilize materials* meliputi: (1) *preview materials* (meninjau multimedia interaktif, kegiatan ini dilakukan melalui validasi ahli dan uji pengguna multimedia interaktif); (2) *prepare the materials* (mempersiapkan bahan pembelajaran), kegiatan ini dilakukan dengan mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran dengan multimedia interaktif; (3) *prepare the environment* (menyiapkan lingkungan belajar) yaitu menyiapkan lingkungan untuk mendukung proses pembelajaran; dan (4) *prepare the learners* (menyiapkan peserta didik).

e. *Requires learner participation* (melibatkan peserta didik dalam proses belajar)

Langkah kelima adalah *requires learner participation* (melibatkan peserta didik dalam proses belajar). Agar berlangsung efektif dan efisien proses pembelajaran memerlukan adanya keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran akan cenderung mudah mempelajari materi pembelajaran. Pemberian latihan merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk melibatkan peserta didik secara aktif dengan materi yang sedang dipelajari.

f. *Evaluate and revize* (evaluasi dan revisi)

Langkah keenam adalah *evaluate and revize* (evaluasi dan revisi). Tahapan ini dilakukan untuk menilai efektivitas dan efisiensi multimedia yang telah dirancang sebelumnya. Agar dapat memperoleh gambaran yang lengkap mengenai kualitas bahan ajar tersebut, perlu dilakukan proses evaluasi terhadap seluruh komponen bahan ajar.

Revisi perlu dilakukan apabila bahan ajar hasil evaluasi terhadap bahan ajar yang dirancang menunjukkan hasil yang kurang maksimal. Revisi dilakukan pada komponen-komponen media *audio visual* jenis video yang perlu diperbaiki agar didapatkan media yang efektif dalam pembelajaran.

2.4.2 Argumentasi Pemilihan Model

Model pengembangan sangatlah penting dalam menghasilkan produk yang mempunyai langkah-langkah dan prosedur yang sistematis. Sebenarnya, terdapat banyak sekali model pengembangan dalam pendidikan, seperti: model ADDIE, Borg & Gall, Dick & Carrey, Kemp, Kaufman dan masih banyak lainnya (Setyosari, 2010:223). Dalam penelitian ini pengembang memilih model pengembangan ASSURE dikarenakan, model pengembangan ASSURE sendiri dirancang untuk membantu pendidik merencanakan pembelajaran yang efektif dengan memadukan teknologi dan media didalam kelas (Smalldino, 2014: 111). Mengintegrasikan media *audio visual* jenis film pendek dengan pembelajaran memerlukan langkah-langkah yang efektif dan efisien dan model pengembangan ASSURE ini memberikan kemudahan akan hal itu.

2.5 Penelitian Terdahulu

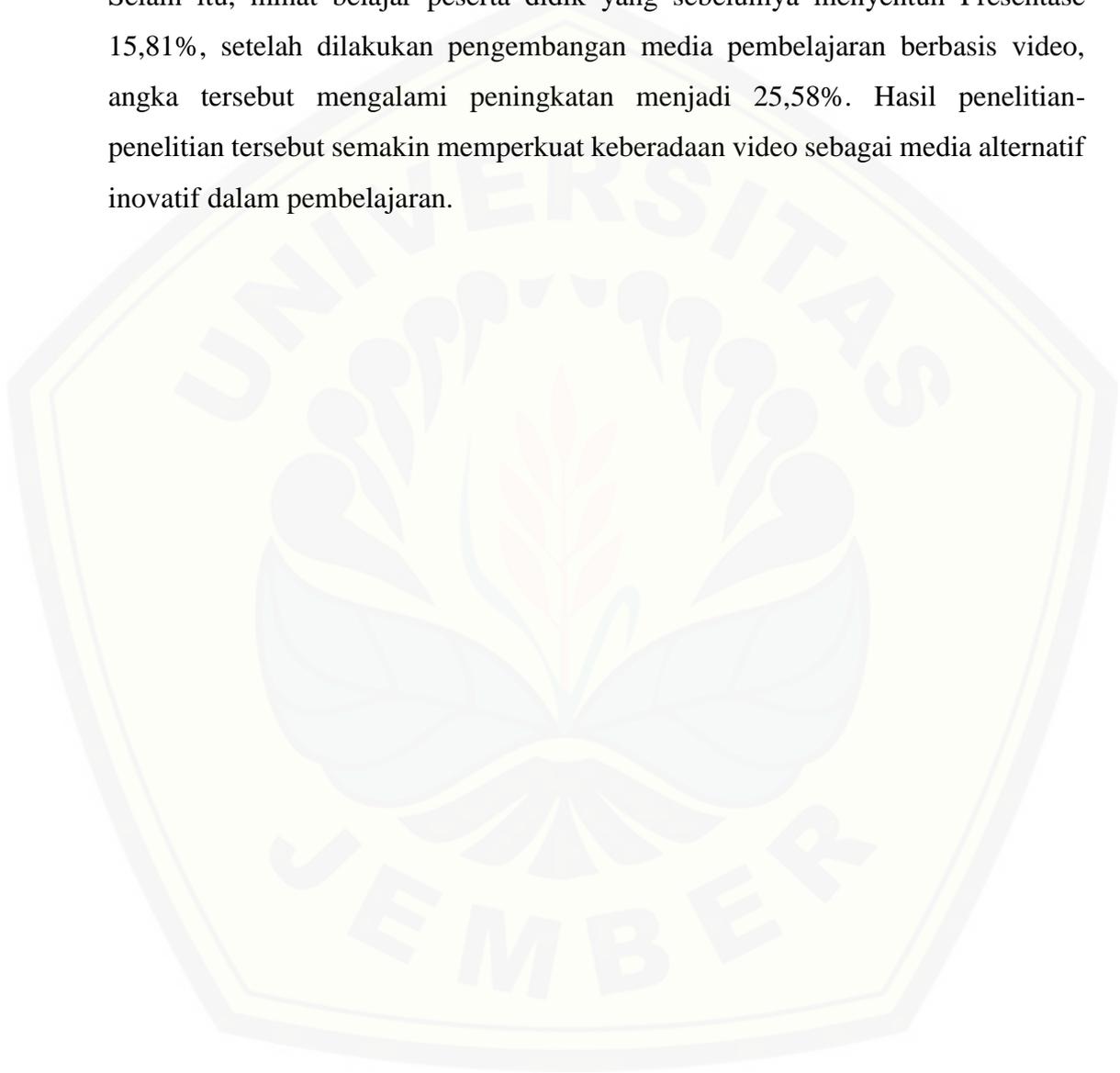
Berikut ini merupakan penelitian yang sejenis berkaitan dengan pengembangan media audio visual jenis film pendek.

Elis (2014) telah melakukan penelitian pengembangan media audio visual jenis video animasi dengan judul “Pengembangan Media Animasi Dengan Macromedia Flash Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X Menggunakan Model ASSURE”. Produk berupa animasi dengan Macromedia Flash pada pembelajaran sejarah juga melalui beberapa tahap uji coba yakni tahap uji ahli media pembelajaran (68%); ahli content/isi pembelajaran (78,33%); ahli bahasa (76%); uji coba kelompok kecil (80,11%); uji coba lapangan dengan responden pendidik (88%); uji coba dengan responden peserta didik (81,3%). Hasil penilaian tersebut secara tidak langsung menjelaskan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan berada pada klarifikasi baik dan telah mengalami beberapa proses revisi untuk memperbaiki produk berdasarkan saran dan komentar para ahli, pendidik pada mata pelajaran sejarah serta peserta didik kelas X SMA negeri 4 Jember.

Refani (2016) telah melakukan penelitian pengembangan media audio visual jenis video animasi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Dengan Model Borg And Gall”. Penelitian ini mempunyai rekapitulasi sebagai berikut: uji ahli materi (81,3%); uji ahli media (75,45%); uji ahli desain pembelajaran (76%); uji respon pendidik 1 (82%); uji respon pendidik 2 (92%); uji kelompok kecil (84,6%); uji kelompok besar skala terbatas (89,6%). Dari hasil tersebut dapat dikatakan media *audio visual* jenis video animasi mampu meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran sejarah. Meningkatnya daya tarik pada mata pelajaran dapat meningkatkan pula kualitas pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Kesimpulannya media *audio visual* jenis video animasi mampu meningkatkan daya tarik dan efektifitas belajar.

Penelitian sejenis yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran video pernah dilakukan oleh Wardoyo (2011) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik di SMK Negeri 1 Purworejo”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video

yang diproduksi sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dibuktikan dengan perolehan 74% presentase kelayakan media yang diterapkan di SMK Negeri 1 Purworejo. Ketuntasan hasil belajar peserta didik juga menunjukkan angka yang baik dengan Presentase sebesar 79,41% yang termasuk kriteria tinggi. Selain itu, minat belajar peserta didik yang sebelumnya menyentuh Presentase 15,81%, setelah dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis video, angka tersebut mengalami peningkatan menjadi 25,58%. Hasil penelitian-penelitian tersebut semakin memperkuat keberadaan video sebagai media alternatif inovatif dalam pembelajaran.



BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan

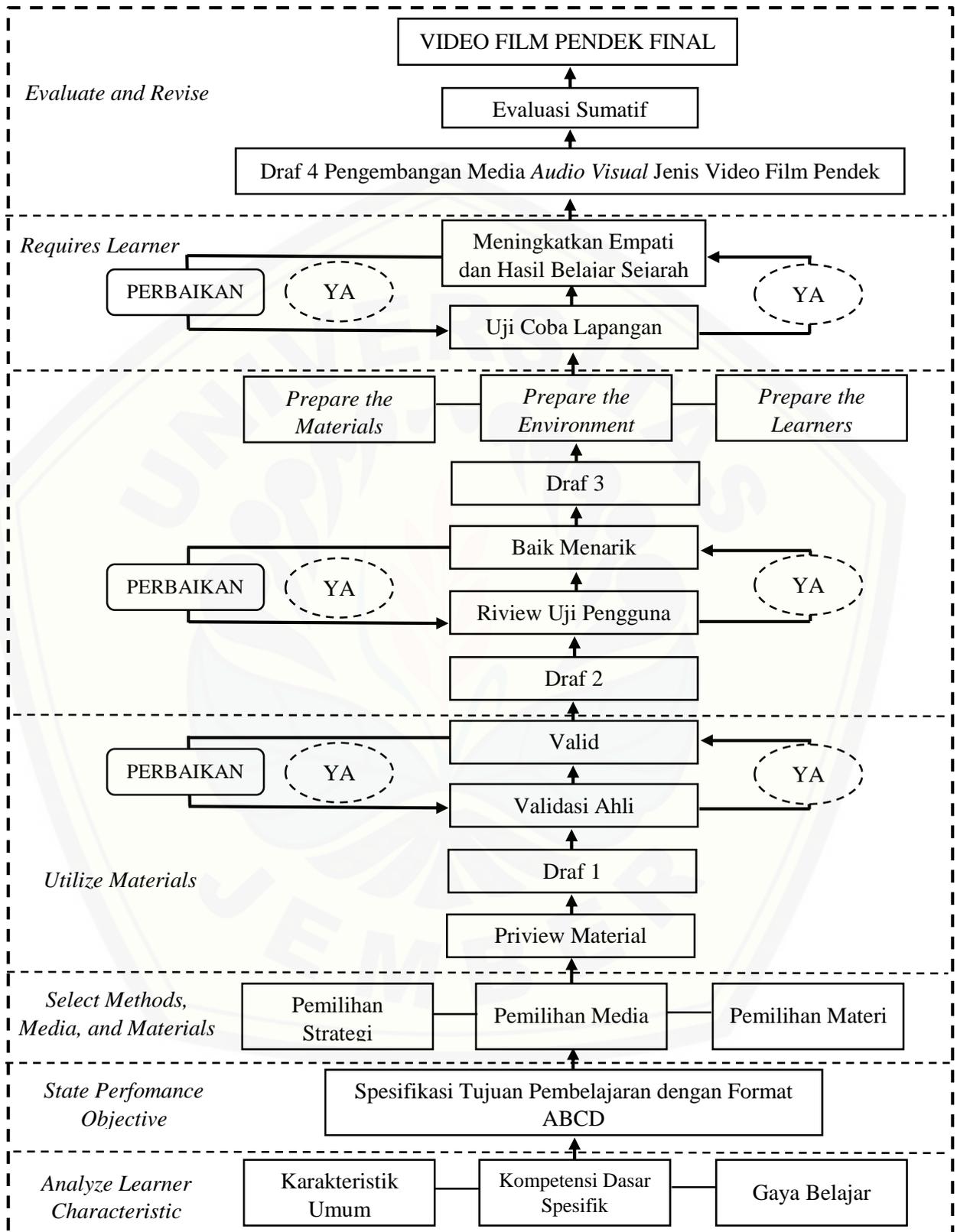
Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau disebut juga dengan penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian pengembangan merupakan suatu rangkaian proses atau langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau memperbaiki produk yang telah ada sebelumnya (Setyosari, 2010:216). Penelitian dan pengembangan yaitu penelitian yang bukan saja menghasilkan produk tetapi juga terdapat kegiatan lainnya yaitu menguji keefektifan produk tersebut agar berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Kegiatan pengembangan bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru (Undang-undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002). Penelitian pengembangan dilakukan untuk mengembangkan atau melahirkan produk pembelajaran yang memiliki daya adaptif terhadap perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

Pada penelitian dan pengembangan ini akan mengembangkan produk berupa media audio visual jenis video dalam meningkatkan empati dan hasil belajar sejarah. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian pengembangan media audio visual jenis video dalam meningkatkan empati dan hasil belajar sejarah ini adalah model pengembangan ASSURE.

3.2 Desain Penelitian Pengembangan

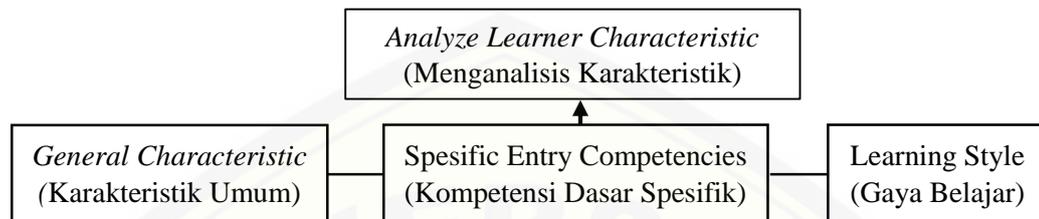
Desain penelitian pengembangan media audio visual jenis video film pendek dalam meningkatkan empati dan hasil belajar sejarah menggunakan model ASSURE. Menggunakan model ASSURE untuk secara sistematis merencanakan mata pelajaran yang secara efektif memadukan penggunaan teknologi dan media di dalam ruang kelas. Model pengembangan ASSURE ini memiliki enam tahapan (Smalldino, Dkk, 2011:110).



Gambar 3.1 Tahapan desain pengembangan model ASSURE (Sumber: diadaptasi dari Smalldino dkk:2011)

3.2.1 *Analyze Learner Characteristic* (Menganalisis Karakteristik)

Langkah pertama pada model desain pembelajaran ASSURE adalah menganalisis peserta didik, dalam menganalisis peserta didik terdapat beberapa kriteria yang dapat digunakan diantaranya sebagai berikut:



Gambar 3.2 Alur Tahap *Analyze Learner Characteristic* (Menganalisis Karakteristik) (Sumber: adaptasi Smalldino, dkk:2011)

a. *general characteristic* (karakteristik umum)

Karakteristik umum mencakup ciri-ciri umum yang dapat membantu dalam merancang, memilih, menghasilkan, dan menilai media pembelajaran yang akan dikembangkan. Ciri-ciri umum tersebut diantaranya ialah; umur, kelas, latar belakang pendidikan, taraf sosio-ekonomi, minat, serta sikap peserta didik. Informasi mengenai karakteristik umum peserta didik ini dapat diperoleh melalui proses interaksi dengan pendidik dan peserta didik.

b. *specific entry competencies* (kompetensi dasar spesifik)

Kompetensi dasar spesifik merujuk pada pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki peserta didik atau yang belum dimiliki, keterampilan prasyarat, keterampilan target, dan sikap. Pengetahuan awal ini perlu dianalisis agar peneliti dapat mengetahui kesiapan peserta didik dalam mempelajari materi yang akan disampaikan. Selain itu, tahap ini juga disampaikan melalui media pembelajaran.

c. *learning style* (gaya belajar)

Gaya belajar merujuk pada spektrum sifat-sifat psikologis yang mempengaruhi bagaimana siswa merasakan dan merespon stimulus yang berbeda, seperti kecerdasan jamak, preferensi dan kekuatan perseptual, kebiasaan memproses informasi, motivasi, dan faktor-faktor fisiologis. Proses analisis terhadap gaya belajar peserta didik inilah yang menjadi landasan dalam memilih jenis media pembelajaran yang sesuai bagi peserta didik.

Dari penjelasan di atas dapat dianalisis melalui penyebaran instrumen *analyze learner* (lampiran H) yang di dalamnya terdapat pertanyaan yang disesuaikan dengan kebutuhan yang bertujuan untuk mempermudah dalam memperoleh informasi mengenai karakteristik peserta didik. Informasi ini akan memandu dalam pengambilan keputusan serta dapat digunakan sebagai panduan dalam merancang mata pelajaran yang diajarkan. Dasar yang harus dijadikan pertimbangan selama melakukan analisis pembelajar meliputi: (a) *general characteristic* (karakteristik umum); (b) *specific entry competencies* (kompetensi dasar spesifik), dan (c) *learning style* (gaya belajar).

Sedangkan angket diberikan pada pendidik dan peserta didik kelas XI di tiga SMAN di Kabupaten Jember, yakni SMAN Balung, SMAN Rambipuji, dan SMAN Ambulu. Penyebaran angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan analisis performansi, karakteristik umum peserta didik, kompetensi dasar spesifik peserta didik, gaya belajar peserta didik, empati dan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah.

3.2.2 *State Performance Objectiv* (Menyatakan Standar Dan Tujuan)

State Performance Objectiv merupakan suatu proses dalam merumuskan tujuan dan kompetensi pembelajaran. Pada tahap ini merupakan dasar untuk pemilihan strategi, teknologi, dan media. Ketika memiliki pernyataan yang jelas tentang apa yang bisa peserta didik ketahui dan bisa lakukan di akhir pelajaran, peneliti bisa lebih baik dalam memilih dengan cermat strategi, teknologi, dan media yang akan memastikan pembelajaran. Selain itu juga menjadi alasan mendasar untuk menyatakan standar dan tujuan belajar adalah memastikan penilaian yang akurat atas pembelajaran siswa. Alasan ketiga yaitu sebagai dasar untuk ekspektasi belajar siswa.

Peserta didik lebih siap untuk dan turut serta dalam kegiatan belajar jika mereka mengetahui hasil-hasil yang diharapkan. Dengan kata lain, jika standar dan tujuan belajar spesifik dinyatakan secara jelas, belajar spesifik dinyatakan secara jelas, belajar dan mengajar menjadi berorientasi pada tujuan. Pada tahap

merumuskan tujuan pembelajaran terdapat beberapa langkah atau tahapan yang dilaksanakan yaitu menggunakan rumus ABCD dengan penjelasan sebagai berikut:



Gambar 3.3 Alur Tahap *State Performance Objective* (Sumber: adaptasi Smalldino, dkk:2011)

a. *Audience* (Audiensi)

Audience merupakan sekumpulan sasaran yang dimaksud dalam tujuan pembelajaran. langkah awal yang dilaksanakan dalam merumuskan tujuan pembelajaran ini ialah menjelaskan siapa peserta didik atau sasaran yang dimaksud akan mengikuti proses pembelajaran. Jadi audiensi pada penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 di SMAN Balung, XI IPS 2 di SMAN Rambipuji, dan XI IPS 1 di SMAN Ambulu pada semester ganjil.

b. *Behavior* (Perilaku)

Behavior merupakan perilaku yang dinyatakan dalam tujuan pembelajaran yang akan dimunculkan setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran. Perilaku ini meliputi dua hal yaitu kata kerja dan obyek yang dapat dilihat dan diukur pencapaiannya.

c. *Condition* (Kondisi)

Condition merupakan syarat atau batasan yang digunakan agar perilaku yang diharapkan dapat tercapai. Sebuah pernyataan tujuan belajar sebaiknya menyertakan kondisi dimana kinerja akan dinilai. Kata lain, materi atau peranti apa yang diperbolehkan untuk dipakai para peserta didik dalam menampilkan penguasaan tujuan. Contoh perumusan tujuan pembelajaran pada tahap ini misalnya dengan berdiskusi dan mengamati peserta didik kelas XI IPS 1 di SMAN Balung, XI IPS 2 di SMAN Rambipuji, dan XI IPS 1 di SMAN Ambulu diharapkan dapat menganalisis nilai sumpah pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia.

d. *Degree* (Tingkat)

Degree merupakan tahap pencapaian keberhasilan peserta didik dalam mencapai perilaku yang diinginkan dan merujuk pada kualiti atau kuantiti tingkah laku yang ditetapkan.

Mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI dipilih sebagai materi yang akan dikembangkan menjadi film pendek. Tahap awal yang dilakukan adalah pemilihan standar kompetensi, kompetensi dasar kurikulum 2013 yang dijadikan sebagai acuan serta pedoman pengembangan.

Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi Dasar

- 3.4 Menghargai nilai-nilai Sumpah Pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini.
 - 3.4.1 Menyebutkan latar belakang terjadinya peristiwa Sumpah Pemuda
 - 3.4.2 Menjelaskan peristiwa Sumpah Pemuda
 - 3.4.3 Mengaplikasikan nilai-nilai Sumpah Pemuda dan maknanya dalam kehidupan sehari-hari

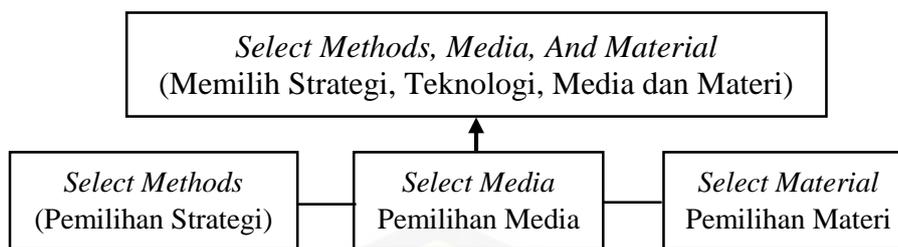
- 3.4.4 Menganalisis proses penguatan jati diri keindonesiaan setelah Sumpah Pemuda
 - 3.4.5 Menghayati dan menerapkan Nilai-nilai Sumpah Pemuda dalam memperkuat jati diri keIndonesiaan
4. Menyajikan langkah-langkah dalam penerapan nilai-nilai Sumpah Pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini dalam bentuk tulisan dan atau media lain.

Hasil analisis KI dan KD kurikulum 2013 mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA, yakni KD 3.4 Menghargai nilai-nilai Sumpah Pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran Sejarah Indonesia dengan film pendek ini adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik mampu menyebutkan latar belakang terjadinya peristiwa Sumpah Pemuda dengan tepat.
- b. Peserta didik mampu menjelaskan peristiwa Sumpah Pemuda dengan benar.
- c. Peserta didik mampu mengaplikasikan nilai-nilai Sumpah Pemuda dan maknanya dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
- d. Peserta didik mampu menganalisis proses penguatan jati diri keIndonesiaan setelah Sumpah Pemuda dengan tepat.
- e. Peserta didik mampu menghayati dan menerapkan nilai-nilai Sumpah Pemuda dalam memperkuat jati diri keindonesiaan dengan benar.

3.2.3 *Select Methods, Media, And Materials* (Memilih Strategi, Teknologi, Media, Dan Materi)

Langkah selanjutnya dalam menyusun mata pelajaran yang efektif yang mendukung pembelajaran melalui penggunaan teknologi dan media yang sesuai adalah pemilihan strategi, teknologi, dan media pengajaran, dan material mata pelajaran secara sistematis. Panduan untuk melengkapi setiap aspek dalam proses pemilihan dibahas dalam bagian-bagian selanjutnya:



Gambar 3.4 Tahap *Select Methods, Media, And Material* (Sumber: adaptasi Smallldino, dkk:2011)

a. *Select Methods* (Memilih Strategi)

Proses pemilihan strategi pembelajaran pada penelitian ini disesuaikan dengan standar kompetensi serta tujuan pembelajaran yang diharapkan dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Kegiatan ini merupakan langkah utama yang dapat memungkinkan terjadinya proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan baik. Strategi pembelajaran yang dipilih juga hendaknya merupakan strategi pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik terhadap proses pembelajaran serta sesuai dengan jenis media pembelajaran yang akan digunakan yaitu media film pendek.

b. *Select Media* (Memilih Teknologi dan Media)

Proses pemilihan teknologi dan media menyesuaikan dengan hasil angket dari *analyze learner characteristic* dan disesuaikan dengan kebutuhan yang ada. Kegiatan ini merupakan langkah penting dalam perencanaan pembuatan produk media pembelajaran. Teknologi dan media yang dipilih adalah media film pendek. Pemilihan media yang tepat untuk pembelajaran memenuhi kriteria rubrik seleksi (Smallldino, 2011:126) sebagai berikut:

1. Selaras dengan standar, hasil, dan tujuan.
2. Informasi yang terbaru dan akurat.
3. Bahasa yang sesuai usia.
4. Tingkat ketertarikan dan keterlibatan.
5. Kualitas teknis.
6. Mudah digunakan (pengguna mungkin adalah siswa atau guru).
7. Bebas bias.
8. Panduan pengguna dan arahan.

c. *Select Material* (Memilih, Mengubah, atau Merancang Materi)

Proses pemilihan materi pembelajaran merupakan suatu kegiatan dalam memilih materi pembelajaran yang akan disampaikan pada media film pendek. Materi pembelajaran yang digunakan dalam media film pendek pada pembelajaran sejarah berasal dari buku teks pembelajaran sejarah dan sumber pembelajaran yang relevan. Tahap penelitian ini dilakukan dengan menyusun materi terkait dengan pokok bahasan “Nilai-nilai Sumpah Pemuda dan Maknanya Bagi Kehidupan di Indonesia Pada Masa Kini”. Setelah materi tersusun, selanjutnya didesain dalam bentuk film pendek dengan langkah-langkah dan kaidah penyusunan film pendek. Dihasilkan rancangan awal dari film pendek yang terfokus pada sub pokok bahasan dari KD yang bersangkutan.

3.2.4 *Utilize Materials* (Menggunakan Strategi, Teknologi, Media, Dan Materi)

Setelah memilih metode, metode dan bahan pembelajaran yang akan digunakan, langkah selanjutnya adalah merencanakan bagaimana media pembelajaran tersebut dapat diimplementasikan pada proses pembelajaran sejarah. Maka dari itu pada tahap ini melibatkan perencanaan dan peran seorang pendidik untuk menggunakan teknologi, media dan material untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan belajar yang ditentukan. Untuk melakukan tahap ini ada proses “5P” yaitu *preview* (pratinjau teknologi, media dan materi), *prepare* (menyiapkan teknologi, media dan material), *prepare* (menyiapkan lingkungan), *prepare* (menyiapkan peserta didik), *provide* (menyediakan pengalaman belajar). Adapun secara lebih rinci definisi mengenai beberapa kegiatan tersebut adalah sebagai berikut:

a. *preview materials* (pratinjau teknologi, media dan materi)

Pada tahap ini akan dilakukan peninjauan film pendek yang dibagi menjadi dua yaitu review oleh para ahli dan review pengguna. Kegiatan ini dilakukan guna menilai film pendek yang telah dikembangkan, alat, bahan, dan lingkungan yang diperlukan dalam penggunaan film pendek dalam proses pembelajaran

sejarah, maka diperlukan uji coba lapangan. Kegiatan dalam meninjau film pendek (*preview materials*) adalah sebagai berikut:

1) *Draft 1*

Draf 1 merupakan tahap pengujian oleh para ahli terhadap film pendek yang telah dibuat. Ahli tersebut meliputi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain pembelajaran. Jika dalam pengujian, para ahli menyatakan film pendek yang dihasilkan kurang baik, maka perlu dilakukan tahap revisi sampai film pendek dianggap sudah baik. Kemudian dilanjutkan ke tahap berikutnya yakni tahapan review pengguna.

2) Validasi Ahli

Validasi ahli terdiri dari tiga validasi yaitu validasi bidang materi, validasi bahasa, dan desain pembelajaran yang akan melakukan penilaian terhadap rancangan pertama dari film pendek pembelajaran sejarah. Rancangan pertama ini akan direvisi berdasarkan hasil penilaian serta saran dari pakar ahli bidang materi, ahli bahasa, dan ahli desain pembelajaran. Kemudian mampu dihasilkan draf 2 film pendek pembelajaran sejarah yang dapat berlanjut pada tahap berikutnya yakni review pengguna.

3) *Draft 2*

Draft 2 yang telah divalidasi oleh pakar ahli kemudian diperbaiki dan menghasilkan draft 2 film pendek. Rancangan ini kemudian diuji oleh pengguna film pendek yakni pendidik dan peserta didik. Apabila pengujian menyatakan film pendek pembelajaran sejarah kurang baik, tidak menarik, serta tidak mampu meningkatkan kemandirian peserta didik, maka perlu dilakukan revisi hingga film pendek menjadi baik dan dapat dilanjutkan pada tahap selanjutnya yakni uji coba lapangan.

4) Riview Pengguna

Tahap ini terdiri dari dua uji yaitu uji pengguna 1 dan 2. Uji pengguna 1 akan dilakukan oleh pendidik mata pelajaran sejarah, sedangkan uji pengguna 2 dilakukan oleh peserta didik yang berperan sebagai responden.

a) Uji Pengguna 1

Uji pengguna 1 melibatkan pendidik mata pelajaran Sejarah Indonesia. Pendidik akan memberikan pendapatnya mengenai kualitas film pendek berdasarkan draft 2. Hasil dari uji coba pengguna 1 ini dapat dijadikan patokan dalam perbaikan film pendek sebelum lanjut ke tahap uji coba lapangan.

b) Uji Pengguna 2

Uji Pengguna 2 merupakan uji coba terbatas yang terdiri dari 15 peserta didik sebagai sampel yaitu memilih 5 peserta didik berkemampuan tinggi, 5 peserta didik berkemampuan sedang, dan 5 peserta didik berkemampuan rendah yang berasal dari kelas XI IPS 1 di SMAN Balung. Pemilihan responden tersebut didapatkan dari hasil konsultasi bersama pendidik mata pelajaran sejarah yang terkait. Uji pengguna 2 dilakukan untuk mengetahui minat dan komentar peserta didik terhadap film pendek yang dikembangkan.

b. *Prepare Materials* (menyiapkan teknologi, media dan material)

Setelah film pendek pembelajaran sejarah yang akan digunakan dikaji pada tahap sebelumnya, maka langkah selanjutnya ialah menggunakan film pendek tersebut pada proses pembelajaran. kegiatan ini diawali dengan cara mempersiapkan bahan dan peralatan media yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran saat uji coba lapangan. Seperti halnya menyiapkan LCD, audio yang mendukung, dan ruang laboratorium TIK.

c. *Prepare Environment* (menyiapkan lingkungan)

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap mempersiapkan lingkungan adalah mengatur segala lingkungan yang dibutuhkan guna menampilkan film pendek. Lingkungan tersebut diantaranya ialah ketersediaannya listrik, lingkungan serta pencahayaan yang dibutuhkan dalam menampilkan film pendek pembelajaran sejarah. Selain itu peneliti serta pendidik pada mata pelajaran sejarah pada tahap ini juga harus mengatur fasilitas yang dibutuhkan peserta didik dengan tepat yaitu kesesuaian film pendek dengan lingkungan sekitar.

d. *Prepare the Learners* (Menyiapkan Peserta Didik)

Tahap ini merupakan awal dari proses pembelajaran, hal-hal yang harus dilakukan oleh pendidik mencakup: (1) menyiapkan kelas yang kondusif sekaligus aktif; (2) memberikan pengantar secara umum mengenai materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran; (3) memperkenalkan film pendek pembelajaran sejarah yang akan digunakan dalam proses pembelajaran; dan (4) mengevaluasi hasil dari pemahaman peserta didik saat proses pembelajaran.

e. *Provide the Learning Experience* (Menyediakan Pengalaman Belajar)

Memberikan pengalaman belajar merupakan suatu proses yang dilaksanakan oleh pendidik pada mata pelajaran sejarah dalam memberikan intruksi pengalaman belajar kepada peserta didik. Kegiatan dilaksanakan guna mengendalikan perhatian peserta didik terhadap media pembelajaran yang ditampilkan.

3.2.5 *Requires Learner Participation* (Mengharuskan Partisipasi Peserta Didik)

Agar dapat melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran, pendidik perlu menyiapkan mental peserta didik sebelum aktifitas pembelajaran dimulai. Pertanyaan-pertanyaan ringan yang terkait dengan materi pembelajaran akan dapat membuat peserta didik siap untuk mengikuti pembelajaran. pendidik perlu memberikan informasi tentang tujuan pembelajaran dan kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Selain itu pendidik perlu memastikan bahwa proses pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan.

Langkah selanjutnya adalah menciptakan aktivitas pembelajaran bermakna dengan melakukan penyajian pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan secara logis dan sistematis. Dalam penyajian materi pengembang perlu menyajikan isi materi pembelajaran sejarah yang terdiri dari konsep, prinsip, serta ketrampilan secara berurutan. Berikut ini adalah penjelasannya.

a. *Draft 3*

Draf ke 3 merupakan rancangan yang telah direvisi, di mana sebelumnya sudah dinilai oleh ahli bidang materi, validasi bahasa, dan desain. Berikutnya yang dilakukan adalah uji coba lapangan pada draf ke 3 untuk mengetahui produk

yang dikembangkan mampu meningkatkan kemandirian peserta didik dalam pembelajaran sejarah atau tidak. Hasil tersebut selanjutnya dianalisis untuk memperoleh informasi valid atau tidaknya film pendek yang dikembangkan. Jika hasilnya tidak valid, maka dilakukan revisi kembali untuk mencapai kriteria valid.

b. Uji Coba Lapangan

Tahap ini menggunakan sampel 31 peserta didik yang akan dikembangkan pada kelas XI. Proses ini melibatkan peran aktif peserta didik dalam belajar mandiri melalui film pendek pembelajaran sejarah berbantuan komputer, sehingga peserta didik mampu mengasah struktur kognitifnya melalui materi yang dipelajari. Uji coba lapangan juga untuk mengetahui mampu atau tidaknya film pendek dalam meningkatkan kemandirian peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Keefektifan pembelajaran sejarah Indonesia menggunakan *draf 3* film pendek yang sebelumnya melalui tahap revisi berdasarkan kritik dan saran, sekaligus penilaian dari review pengguna. Selain itu pada tahap ini akan diberikan angket kepada peserta didik sebagai responden guna mengetahui minat belajar sejarah melalui film pendek sebagai sumber belajar sejarah. Hasil dari uji coba lapangan ini dijadikan sebagai acuan dalam melakukan perbaikan atau revisi film pendek. Perbaikan dalam pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk berupa bahan ajar yang sesuai kaidah pengembangan yang baik dan berkualitas. Selain itu dapat dijadikan untuk sebagai sumber belajar peserta didik.

3.2.6 *Evaluate And Revise* (Mengevaluasi Dan Merevisi)

Evaluasi dan revisi merupakan komponen terakhir dari model desain pembelajaran ASSURE. Tujuan evaluasi adalah untuk melihat seberapa jauh media pembelajaran yang digunakan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tahap evaluasi ini dapat diperoleh melalui hasil penilaian serta tanggapan pendidik dan peserta didik mengenai proses pembelajaran yang telah dilaksanakan untuk kemudian ditarik kesimpulan apakah media pembelajaran yang telah digunakan perlu dimodifikasi atau diperbaiki lagi (revisi). Pada tahapan ini pengembang telah

mendapatkan produk final yang melalui beberapa prosedur pengembangan yang telah dilakukan sebelumnya. Apabila hasil evaluasi belum maksimal, maka harus melakukan revisi pada komponen-komponen yang dianggap menjadi kekurangan. Bahan ajar yang dihasilkan menjadi efektif dan efisien dalam pembelajaran sejarah.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan multimedia interaktif ini terdiri dari dokumentasi, wawancara, dan angket.

3.3.1 Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan cara mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya (Arikunto, 2010:274). Pengumpulan data berupa dokumentasi diperoleh dengan mengabadikan kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan langkah-langkah pengembangan berupa pembelajaran di dalam kelas, data kuesioner, data angket pengembangan multimedia, data validasi ahli, dan data hasil belajar peserta didik. Data-data yang diperoleh kemudian dikumpulkan sebagai bukti sehingga perlakuan pengembangan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya di kemudian hari.

3.3.2 Teknik Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau self-report atau setidaknya pada pengetahuan dan keyakinan pribadi (Sugiyono, 2014:138). Pada proses pengembangan film pendek wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi dari pendidik yang berkaitan dengan karakteristik peserta didik.

3.4.3 Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2014:142). Angket merupakan teknik pengumpulan data

yang efisien apabila pengembang mengetahui dengan pasti variabel yang akan diukur dan tau apa yang diharapkan dari responden. Angket di desain untuk memperoleh data mengenai analisis kebutuhan bahan ajar. selain itu angket juga didesain untuk memperoleh data dari ahli bidang studi, ahli desain dan ahli media untuk menguji multimedia interaktif yang telah dikembangkan.

3.4 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif sebagai berikut:

3.4.1 Analisis Kualitatif

Analisis data kualitatif dijadikan sebagai tahap analisis data yang bersifat kualitatif, kemudian disusun dan ditafsirkan langsung untuk menyusun kesimpulan penelitian, yakni dengan kategorisasi dan kualitatif berdasarkan masalah dan tujuan penelitian (Sudjana & Ibrahim, 2012:126). Analisis ini diperoleh dari pengumpulan data observasi, wawancara, dan angket. Data kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan beberapa saran yang diberikan oleh para ahli yang digunakan untuk perbaikan produk berikutnya.

3.4.2 Analisis Kuantitatif

Analisis data kuantitatif adalah data yang bersifat numerikal dan memiliki makna yang belum menggambarkan apa adanya sebelum dilakukan pengolahan dan analisis lebih lanjut dan bersifat numerikal (Sudjana & Ibrahim, 2012:126). Analisis kuantitatif dilakukan untuk menggambarkan kualitas dari media film pendek yang dikembangkan berdasarkan saran dan penilaian dari validator ahli yang meliputi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, serta nilai karakter kemandirian.

a. Validasi Ahli

Pada penelitian pengembangan film pendek ini menggunakan instrumen angket yang diberikan saat uji coba para ahli. Jawaban angket disusun berdasarkan skala *likert*. Skala likert yang dipakai terdiri dari lima kategori alternatif pilihan yang dapat dilihat pada tabel 3.1 dibawah ini.

Tabel 3.1 Skala *Likert*

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Sumber: Sugiyono, 2014:94-95

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil dari analisis angket adalah teknik analisis persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil angket adalah perhitungan persentase (Arikunto, 2008:216).

Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

p : persentase

$\sum x$: jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum xi$: jumlah keseluruhan nilai ideal 1 item

100% : konstanta (Arikunto, 2008:216)

Ketetapan dalam analisis data diatas awalnya data persentase penilaian kualitatif diubah menjadi kuantitatif deskriptif. Pedoman dalam pengambilan keputusan dari analisis data menggunakan skala kualifikasi untuk menentukan kesimpulan. Kriteria kelayakan hasil validasi dan uji coba terbatas disajikan dalam tabel 3.2 sebagai berikut:

Tabel 3.2 Tabel Kelayakan Produk

Nilai	Kualifikasi	Keterangan
85%-100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
75%-84%	Baik	Tidak Perlu Direvisi
65%-74%	Cukup	Direvisi
55%-64%	Kurang	Direvisi
0%-54%	Kurang Sekali	Direvisi

Sumber: Arikunto, 2008: 216

b. Empati dan hasil belajar sejarah

Aplikasi teknik analisis data selain pada pengujian dari para ahli, digunakan pula pada uji efektivitas media film pendek. Data mengenai efektivitas penggunaan

media film pendek diperoleh melalui *pre test* dan *post test* yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media film pendek dalam pembelajaran sejarah. Data tersebut dianalisis menggunakan rumus rata-rata. Rata-rata diperoleh atau dihitung dengan cara menjumlah seluruh skor yang diperoleh dengan membagi jumlah subjek (Setyosari, 2012:236). Pada penelitian ini nilai *pre test* dan *post test* peserta didik dijumlah dan hasilnya dibagi dengan jumlah keseluruhan peserta didik.

Berikut ini rumus untuk menentukan nilai rata-rata:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} : rata-rata

$\sum x$: jumlah skor keseluruhan individu

N : jumlah individu (Setyosari, 2012:236)

Hasil dari nilai rata-rata *pre test* dan *post test* peserta didik menggunakan film pendek yang telah dikembangkan akan digunakan untuk mengukur keefektivan pembelajaran sejarah dengan menggunakan rumus eta squared. Berikut ini rumus eta squared yang digunakan.

$$Eta\ Squared = \frac{t^2}{t^2 + (N - 1)}$$

Keterangan:

t : nilai T

N : jumlah individu (Cohen, 1988: 284-7)

Berdasarkan data yang diperoleh, maka diketahui apakah media film pendek yang dikembangkan memiliki tingkat keefektivan yang tinggi bagi peserta didik. Hasil analisis efektivitas relatif yang diperoleh yang awalnya berupa nilai kuantitatif kemudian diubah menjadi kualitatif deskriptif. Berikut adalah persentase kriteria penafsiran uji efektivitas relatif dalam tabel 3.3 sebagai berikut.

Tabel 3.3 Kriteria Uji Efektivitas Relatif

Nilai	Kualifikasi
0,01	<i>Small Effect</i>
0,06	<i>Moderate Effect</i>
0,14	<i>Large Effect</i>

(Sumber: Cohen, 1988: 284-7)

3.4.3 Analisis Data Menggunakan SPSS

Uji pengolahan data dilakukan dengan cara mengumpulkan data *pre test* dan *post test*. Setelah data *pre test* dan *post test* terkumpul, maka dilakukan pengolahan data dengan menggunakan program *Software Statistical Product and Service Solutions (SPSS) 21 for Windows*.

Setelah mencari rata-rata nilai dari *pre test* dan *post tes* maka langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah menguji normalitas data. Uji Normalitas merupakan pengujian yang dilakukan bertujuan untuk menilai sebuah sebaran data pada kelompok data atau variabel, yang nilai akhirnya dicari terkait normal tidaknya sebaran data tersebut. Menurut Ghozali (2013: 110) Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas diperlukan karena untuk melakukan pengujian-pengujian variabel lainnya dengan mengasumsikan bahwa nilai residual mengikuti distribusi normal. Jika asumsi ini dilanggar maka uji statistik menjadi tidak valid dan statistik parametrik tidak dapat digunakan. Uji normalitas di pergunakan apabila jumlah data 31 data (dalam penelitian pengembangan ini termasuk dalam kelompok besar). Pada tahap uji normalitas pengembang menggunakan SPSS, berikut adalah pemaparan langkah langkah uji normalitas menggunakan SPSS.

Procedure for assessing normality using Explore

1. *From the menu at the top of the screen click on Analyze, then select Descriptive Statistics, then Explore.*
2. *Click on the variable(s) you are interested in (e.g. Total perceived stress: tpstress). Click on the arrow button to move them into the Dependent List box.*
3. *In the Label Cases by: box, put your ID variable.*
4. *In the Display section, make sure that Both is selected.*

5. Click on the Statistics button and click on Descriptives and Outliers. Click on Continue.
6. Click on the Plots button. Under Descriptive, click on Histogram. Click on Normality plots with tests. Click on Continue.
7. Click on the Options button. In the Missing Values section, click on Exclude cases pairwise. Click on Continue and then OK (or on Paste to save to Syntax Editor) (Pallant, 2011:59).

Setelah melakukan langkah diatas maka akan muncul hasil terkait dengan uji normalitas. Pemaparan hasil uji normalitas pada table 3.4

Tabel 3.4 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogrov-Sminov ^a		
	Statistic	Df	Sig.
Total perceived stress	0,069	433	0,00

Sumber: SPSS IBM V.21

Dalam tabel berlabel Uji Normalitas, diberikan hasil statistik Kolmogorov-Smirnov. Ini menilai normalitas distribusi skor. Non-signifi tidak dapat menghasilkan (nilai Sig. Lebih dari .05) menunjukkan normalitas. Dalam hal ini, Sig. nilainya 0,000, menunjukkan pelanggaran asumsi normalitas. Ini sangat umum dalam sampel yang lebih besar.

Setelah uji normalitas dilakukan *Paired sample t-test* digunakan dalam menguji perbedaan empati dan hasil belajar sejarah peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran film pendek. *Paired sample t-test* (uji sampel berpasangan) merupakan tahap pengolahan data yang dilakukan pada satu kelompok dengan dua kesempatan dan kondisi yang berbeda (Pallant, 2010:243).

Penelitian ini menggunakan taraf signifikansi 5% (0,05) dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 diterima (tidak ada perbedaan)
- 2) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 ditolak (ada perbedaan)

Hasil uji *paired sample t-test* dengan melalui analisis SPSS, dapat diketahui perbedaan rata-rata *pre test* dan *post test* yang telah dilakukan pada peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran film pendek.

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Mengacu pada hasil analisis data, pembahasan terhadap proses pengembangan, dan hasil pengembangan media audio visual jenis film pendek dalam meningkatkan empati dan hasil belajar sejarah menggunakan model ASSURE maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Media audio visual jenis film pendek dalam meningkatkan empati dan hasil belajar sejarah menggunakan model ASSURE telah tervalidasi oleh tiga dosen ahli yaitu ahli materi, ahli desain media pembelajaran, dan ahli bahasa. Uji validasi materi menunjukkan presentase 80% yang dideskripsikan berkriteria baik. Uji validasi ahli desain media pembelajaran menunjukkan presentase sebesar 93,8% yang dideskripsikan mempunyai kriteria sangat baik. Uji validasi ahli bahasa dengan hasil persentase 97,5% yang dideskripsikan berkriteria sangat baik.
- 2) Media audio visual jenis film pendek dalam meningkatkan empati dan hasil belajar sejarah menggunakan model ASSURE telah tervalidasi uji pengguna pendidik dan peserta didik. Uji pengguna pendidik menunjukkan presentase sebesar 92,5% yang dideskripsikan mempunyai kriteria sangat baik. Uji pengguna peserta didik menunjukkan presentase 93,71% yang dideskripsikan mempunyai kriteria sangat baik.
- 3) Media audio visual jenis film pendek dalam meningkatkan empati dan hasil belajar sejarah menggunakan model ASSURE telah melalui uji kelompok kecil. Uji kelompok kecil ada dua angket penilaian yaitu angket penilaian empati sejarah dan hasil belajar sejarah. Uji kelompok kecil empati sejarah menunjukkan hasil sebesar 0,97% yang dideskripsikan dalam kualifikasi tingkat keefektivan *Large Effect*. Uji kelompok kecil hasil belajar sejarah menunjukkan hasil sebesar 0,97% yang dideskripsikan dalam kualifikasi tingkat keefektivan *Large Effect*.
- 4) Media audio visual jenis film pendek dalam meningkatkan empati dan hasil belajar sejarah menggunakan model ASSURE telah melalui uji

kelompok besar. Uji kelompok besar ada dua angket penilaian yaitu angket penilaian empati sejarah dan hasil belajar sejarah. Uji kelompok besar empati sejarah menunjukkan hasil sebesar 0,96% yang dideskripsikan dalam kualifikasi tingkat keefektivan *Larga Effect*. Uji kelompok kecil hasil belajar sejarah menunjukkan hasil sebesar 0,97% yang dideskripsikan dalam kualifikasi tingkat keefektivan *Larga Effect*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pengembangan media audio visual jenis film pendek dalam meningkatkan empati dan hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 di SMAN Balung menggunakan ASSURE yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut.

1) Saran kepada sekolah

Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki tugas dan tanggung jawab untuk melaksanakan program pendidikan semaksimal mungkin guna terimplementasikannya setiap aturan dan regulasi terkait kegiatan penilaian. Terutama terkait implementasi Kurikulum 2013 yang perlu dilaksanakan secara baik dan berkaitan dengan masing-masing komponen pendidikan, sehingga tujuan sesungguhnya pendidikan dapat dicapai secara utuh;

2) Saran kepada pendidik

Pendidik sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran juga memiliki peran penting untuk menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sehingga sudah sepatutnya pendidik memiliki pemahaman yang baik terhadap pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

3) Saran kepada peserta didik

Diharapkan peserta didik memiliki semangat untuk belajar dan kesadaran atas pemenuhan kompetensi yang harus dicapainya. Sehingga peserta didik mampu mencapai puncak level kognitif tertingginya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arsyad, A. 2011. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cohen, J. W. 1988. *Statistical Power Analysis For The Behavioral Sciences (2nd edn)*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul (Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djauhar, M., Munawaroh, I., dan Sungkono. 2008. *Pengembangan Bahan Ajar SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Fadlillah, M. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013: dalam pembelajaran SD/MI, SMP/MTs, & SMA/MA*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Hamdayana, J. 2015. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hamzah, dan Nina. 2010. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Izzah, L., dan Sumartono, H. 2013. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta.
- Kochhar, S. K. 2008. *Pembelajaran Sejarah. Terjemahan Purwanta dan Yovita Hardiati*. Jakarta: PT Grassindo.
- Latief, R., dan Utud, Y. 2013. *Kamus Pintar Broadcasting*. Bandung: Yrama Widia.
- Mulyatiningsih, E. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Pranata, M. 2010. *Teori Multimedia Instruksional Malang*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Prastowo, A. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: DIVAPress.
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Setyosari, H. P. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setyosari, H. P. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Smalldino, dkk. 2014. *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prendanamedia Group.
- Sudjana, N. 2007. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyono, dan Hariyanto. 2015. *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tobroni, M. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Widjia, I. G. 1996. *Dasar-dasar Pengembangan Strategi Serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yamin, M. 2013. *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Gaung Persada Press Group.

Undang-undang

- Kemendikbud. 2014. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 tahun 2014 Mata Pelajaran Sejarah SMA/SMK*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan.

Jurnal

- Abdullah, S.H., dan Hassan, A. 2007. Empati Sejarah dalam Pengajaran dan Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidik dan Pendidikan*. Jil. 22, 61-74.

Alfian, M. 2011. Pendidikan Sejarah dan Permasalahan yang Dihadapi. *Khazanah Pendidikan: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol. III, No. 2.

Skripsi

Ariska, E. 2016. Pengembangan Modul Digital Berbasis Aplikasi Exe pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA dengan Model ASSURE pada Sub Pokok Bahasan Agresi Militer Belanda. *Skripsi*. Jember: FKIP Universitas Jember.

Gustiningrum, E. P. 2014. Pengembangan Media Animasi Dengan Macromedia Flash Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X Menggunakan Model ASSURE. *Skripsi*. Jember: FKIP Universitas Jember.

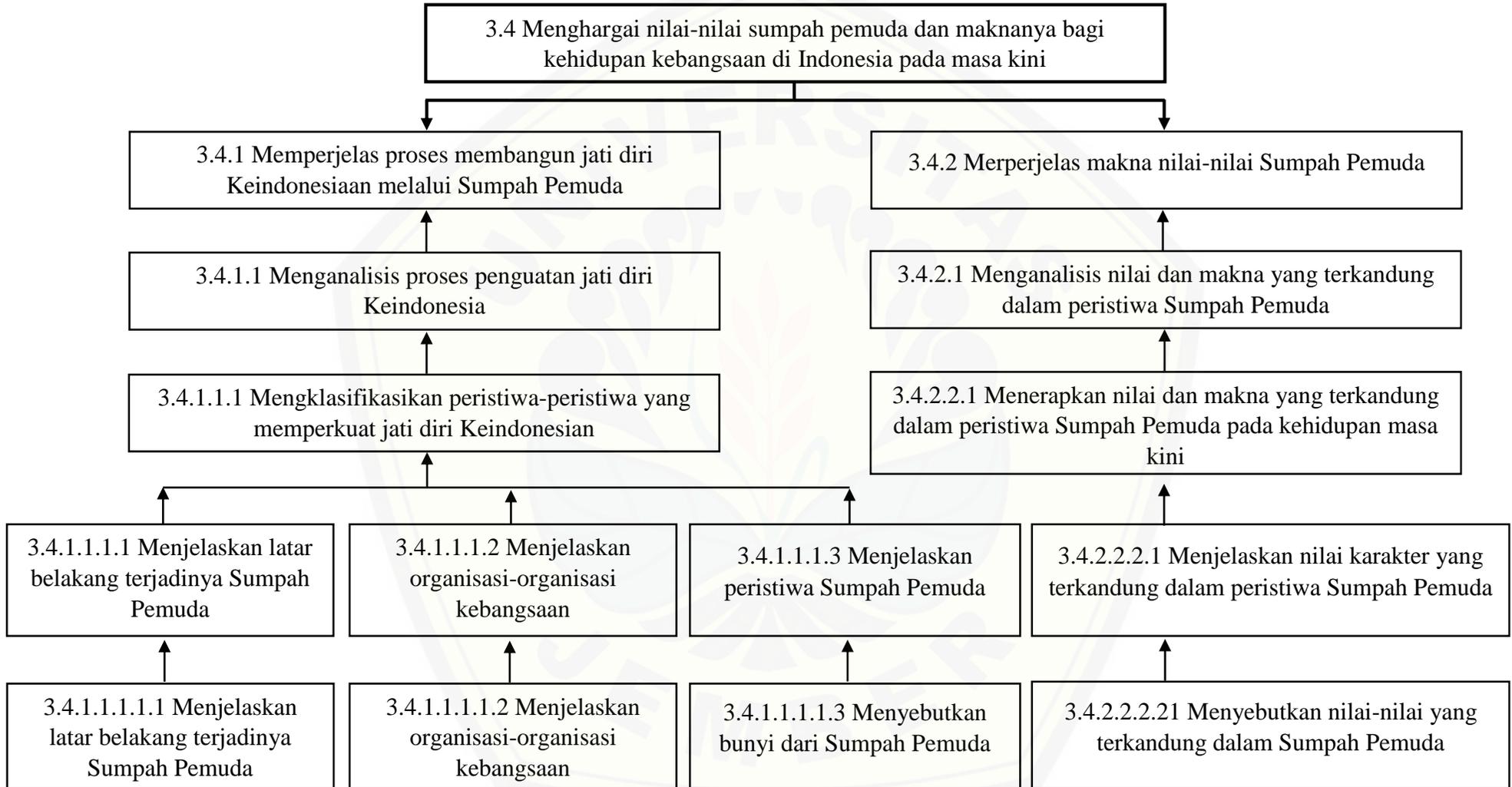
Putri, R. A. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Dengan Model Borg And Gall. *Skripsi*. Jember: FKIP Universitas Jember.

Wardoyo, T. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik di SMK Negeri 1 Purworejo. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Lampiran A. Matrik Penelitian

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Audio Visual Jenis Film Pendek dalam Meningkatkan Empati dan Hasil Belajar Sejarah Menggunakan Model <i>ASSURE</i>	<p>1) bagaimanakah hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran berbasis film pendek pada mata pelajaran sejarah XI SMA dengan model <i>ASSURE</i>?</p> <p>2) bagaimanakah efektifitas video animasi sebagai media pembelajaran sejarah kelas XI SMA?</p>	<p>1) Variabel bebas: – Pengembangan Media Film Pendek</p> <p>2) Variabel terikat: – Hasil validasi ahli terkait pengembangan media film pendek – Keefektivan media film pendek</p>	<p>1) Hasil validasi ahli terhadap media film pendek meliputi: – Kelayakan isi materi – Kelayakan tata bahasa – Kelayakan media</p> <p>2) Keefektifan penggunaan media film pendek meliputi: – Hasil belajar kognitif peserta didik setelah menggunakan media film pendek</p>	<p>1) Observasi – Data analisis kebutuhan bahan ajar – Data hasil validasi ahli terhadap media film pendek yang telah dikembangkan</p> <p>2) Wawancara data terkait dengan karakteristik</p>	<p>1) Jenis penelitian: penelitian pengembangan menggunakan model <i>ASSURE</i></p> <p>2) Tempat penelitian: – Kelas XI IPS 1 SMAN Balung – Kelas XI IPS 2 SMAN Rambipuji – Kelas XI IPA 1 SMAN Ambulu</p> <p>3) Metode pengumpulan data: – observasi, wawancara, dan analisis dokumen</p> <p>4) Analisis data: – Rumus yang digunakan untuk mengukur Presentase hasil validasi ahli – Rumus yang digunakan untuk mengukur rata-rata nilai post-test dan pre-test peserta didik – Rumus yang digunakan untuk mengukur efektifitas penggunaan media film pendek dalam pembelajaran sejarah.</p>

Lampiran B. Analisis Instruksional Kompetensi Dasar



Lampiran C. Surat-surat**C1. Surat Observasi SMAN Balung**

KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kalimantan No 37 Kampus Tegalboto Jember 68121

Telepon: 0331- 334988, 330738 Faks: 0331-332475

Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor **0.269**UN25.1.5/LT/2019
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Observasi

10 JAN 2019

Yth. Kepala SMA Negeri Balung
di
Jember

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Danang Setyo Nugroho

NIM : 140210302001

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Berkenaan dengan penyelesaian tugas akhir, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan Observasi di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenaan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.



Prof. Dr. Suratno, M.Si
NIP 196706251992031003

C2. Surat Observasi SMAN Rambipuji

KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan No 37 Kampus Tegalboto Jember 68121
Telepon: 0331- 334988, 330738 Faks: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : **0272** UN25.1.5/LT/2019
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Observasi

10 JAN 2019

Yth. Kepala SMA Negeri Rambipuji
di
Jember

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Danang Setyo Nugroho
NIM : 140210302001
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Berkenaan dengan penyelesaian tugas akhir, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan Observasi di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenaan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.



Dr. Suratno, M.Si
NIP 196706251992031003

C3. Surat Observasi SMAN Ambulu



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS JEMBER

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kalimantan No 37 Kampus Tegalboto Jember 68121

Telepon: 0331- 334988, 330738 Faks: 0331-332475

Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor **0277**/UN25.1.5/LT/2019
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Observasi

10 JAN 2019

Yth. Kepala SMA Negeri Ambulu
di
Jember

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Danang Setyo Nugroho
NIM : 140210302001
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Berkenaan dengan penyelesaian tugas akhir, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan Observasi di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenaan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.


Prof. Dr. Suratno, M.Si
NIP 196706251992031003

C4. Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kalimantan No 37 Kampus Tegalboto Jember 68121

Telepon: 0331- 334988, 330738 Faks: 0331-332475

Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor **4814** /UN25.1.5/LT/2019
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

31 MAY 2019

Yth. Kepala SMA Negeri Rambipuji
Kepala SMA Negeri Ambulu
Kepala SMA Negeri Balung
di
Jember

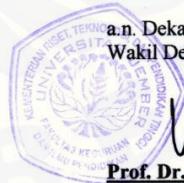
Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Danang Setyo Nugroho
NIM : 140210302001
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Berkeanaan dengan penyelesaian tugas akhir, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenaan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.



a.n. Dekan
Wakil Dekan I,

Prof. Dr. Suratno, M.Si
NIP 196706251992031003

C5. Surat Izin Penelitian**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI
BALUNG**

Jl. PB. Sudirman 126 Balung, Telp. (0336) 622577 Email info@smn1balung.com
J E M B E R 6 8 1 6 1

SURAT KETERANGAN

Nomor : 045.2/65/101.6.5.11/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Drs. SUBARI, M.Pd**
NIP : 19610118 198803 1 006
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SMA Negeri Balung

Menerangkan bahwa :

Nama : **DANANG SETYO NUGROHO**
NIM : 140210302001
Mahasiswa : Universitas Jember
Jurusan : FKIP
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Telah melaksanakan penelitian di SMAN Balung tentang : "*Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Jenis Film Pendek dalam Meningkatkan Empati dan Hasil Belajar Menggunakan Model ASSURE*" yang dilaksanakan pada bulan Juni 2019 s.d. selesai

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 21 Juni 2019
Kepala SMAN Balung

Drs. SUBARI, M.Pd
19610118 198803 1 006

C6. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PERGURUAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: (0331)- 330224, 334267, 333147 Faks: 0331-3390475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 4817/UN25.1.5/LT/2019
Lampiran :
Hal : **Permohonan Validasi**

18 JUN 2019

Yth. : Suharto SS. MA (Ahli Materi)
Dosen Ilmu Sejarah - Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Jember

Dalam rangka penyelesaian Skripsi mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

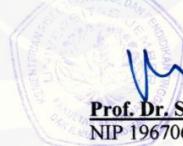
Nama : Danang Setyo Nugroho
NIM : 140210302001
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Dengan hormat kami memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi Validator dan memvalidasi Bahan Ajar dari produk Skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Audio Visual Jenis Film Pendek dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Empati Sejarah Menggunakan Model ASSURE**".

Bantuan Bapak/Ibu sangat diharapkan demi kegunaan, ketepatan, dan kelayakan produk Skripsi tersebut.

Demikian atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan I,



Prof. Dr. Suratno, M.Si
NIP 196706251992031003

C7. Surat Permohonan Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PERGURUAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: (0331)- 330224, 334267, 333147 Faks: 0331-3390475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 4817/UN25.1.5/LT/2019
Lampiran :
Hal : **Permohonan Validasi**

10 JUN 2019

Yth. : Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd. (Ahli Desain Media Pembelajaran)
Dosen Pendidikan Ekonomi – FKIP
Universitas Jember

Dalam rangka penyelesaian Skripsi mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

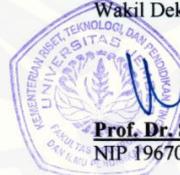
Nama : Danang Setyo Nugroho
NIM : 140210302001
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Dengan hormat kami memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi Validator dan memvalidasi Bahan Ajar dari produk Skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Audio Visual Jenis Film Pendek dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Empati Sejarah Menggunakan Model ASSURE**".

Bantuan Bapak/Ibu sangat diharapkan demi kegunaan, ketepatan, dan kelayakan produk Skripsi tersebut.

Demikian atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan I,



Prof. Dr. Suratno, M.Si
NIP 196706251992031003

C8. Surat Permohonan Validasi Ahli Bahasa



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PERGURUAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: (0331)- 330224, 334267, 333147 Faks: 0331-3390475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 4817/UN25.1.5/LT/2019
Lampiran :
Hal : **Permohonan Validasi**

10 JUN 2019

Yth. : Siswanto, S.Pd., MA. (Ahli Bahasa)
Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia – FKIP
Universitas Jember

Dalam rangka penyelesaian Skripsi mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Danang Setyo Nugroho
NIM : 140210302001
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Dengan hormat kami memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi Validator dan memvalidasi Bahan Ajar dari produk Skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Audio Visual Jenis Film Pendek dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Empati Sejarah Menggunakan Model ASSURE**".

Bantuan Bapak/Ibu sangat diharapkan demi kegunaan, ketepatan, dan kelayakan produk Skripsi tersebut.

Demikian atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan I,

Prof. Dr. Suratno, M.Si
NIP. 196706251992031003

Lampiran D. Instrumen dan Angket**D1. Instrumen Performansi Pendidik**

Nama :

NIP :

Nama Sekolah :

Kelas Yang Diajar :

Jenis Kelamin :

Umur :

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan mengisi titik-titik pada kolom yang sudah disiapkan!

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Media apakah yang digunakan Bapak/Ibu dalam pembelajaran sejarah?
2.	Apakah Bapak/Ibu mengembangkan media pembelajaran? jika iya sebutkan jenis media pembelajaran tersebut!
3.	Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran sejarah?
4.	Jenis media pembelajaran seperti apakah yang disukai oleh peserta didik?
5.	Apakah sekolah menyediakan fasilitas yang baik dalam pemanfaatan media pembelajaran?
6.	Materi apakah yang kurang dikuasai oleh peserta didik dalam pembelajaran sejarah?

Adaptasi oleh: (Global Education Cluste, 2010)

D2. Hasil Analisis Performansi Pendidik

Untuk mengetahui data mengenai analisis performansi pendidik, kegiatan yang dilakukan adalah dengan melakukan wawancara kepada pendidik dalam merancang perangkat pembelajaran mata pelajaran sejarah Indonesia di SMA Negeri di Kabupaten Jember yaitu SMAN Balung, SMAN Rambipuji, dan SMAN Ambulu yang kemudian dilakukan wawancara dengan mengisi angket pendidik di atas. Hasil analisis performansi yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Media apakah yang digunakan Bapak/Ibu dalam pembelajaran sejarah?

SMAN Rambipuji	SMAN Ambulu	SMAN Balung
Power point, papan tulis, buku paket, dan internet. (jumlah viewer minim)	Buku paket, LKS, Power Point. (jumlah viewer minim)	Buku paket dan peta konsep.

2. Apakah Bapak/Ibu mengembangkan media pembelajaran? jika iya sebutkan jenis media pembelajaran tersebut!

SMAN Rambipuji	SMAN Ambulu	SMAN Balung
Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada

3. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran sejarah?

SMAN Rambipuji	SMAN Ambulu	SMAN Balung
Sudah cukup efektif namun masih perlu pengembangan.	Belum sepenuhnya efektif.	Belum efektif

4. Jenis media pembelajaran seperti apakah yang disukai oleh peserta didik?

SMAN Rambipuji	SMAN Ambulu	SMAN Balung
Media audio visual	Power point	Media video

5. Apakah sekolah menyediakan fasilitas yang baik dalam pemanfaatan media pembelajaran?

SMAN Rambipuji	SMAN Ambulu	SMAN Balung
Ada viewer namun harus bergantian dengan kelas lain.	Ada viewer namun harus bergantian dengan kelas lain.	Ada viewer namun harus bergantian dengan kelas lain.

6. Materi apakah yang kurang dikuasai oleh peserta didik dalam pembelajaran sejarah?

SMAN Rambipuji	SMAN Ambulu	SMAN Balung
Masa penjajahan Belanda di Indonesia	Kerajaan Hindu, Budha, dan Islam	Sumpah pemuda karena guru kesulitan dalam menyampaikan materi tanpa adanya media yang mendukung.

D3. Instrumen Performansi Peserta Didik

Nama :

Sekolah :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Umur :

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan mengisi titik-titik pada kolom yang sudah disiapkan!

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah materi pembelajaran sejarah Indonesia yang disampaikan mudah dimengerti?
2.	Apakah setelah pembelajaran sejarah anda termotivasi untuk belajar sejarah?
3.	Apakah anda dapat menghargai nilai-nilai sejarah dari pembelajaran sejarah?
4.	Metode pembelajaran apakah yang sering guru gunakan dalam pembelajaran sejarah?
5.	Media pembelajaran apakah yang sering guru gunakan dalam pembelajaran sejarah?
6.	Media pembelajaran apakah yang guru gunakan menjadi sumber belajar?
7.	Apakah media yang guru gunakan dapat menyajikan materi dengan baik?
8.	Masalah apakah yang anda hadapi dalam pembelajaran sejarah?

Adaptasi oleh: (Global Education Cluste, 2010)

D4. Hasil Analisis Instrumen Performansi Peserta Didik**SMAN BALUNG**

No	Pertanyaan	Nomor Urut Peserta Didik							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Apakah materi pembelajaran sejarah Indonesia yang disampaikan mudah mengerti?	Lumayan	Mudah	Mengerti	Mudah	Lumayan	kurang	Kurang paham	Kurang
2	Apakah setelah pembelajaran sejarah anda termotivasi untuk belajar sejarah?	Iya	Iya	Iya	Trmotivasi	Iya	Tidak selalu	Tidak selalu	Tidak selalu
3	Apakah anda dapat menghargai nilai-nilai sejarah dari pembelajaran dengan baik?	Iya	Iya	Iya	Tentu	Saya bisa	Iya	Iya	Iya
4	Metode pembelajaran apakah yang sering guru gunakan dalam pembelajaran sejarah?	Presentasi dan ceramah	Presentasi dan ceramah	Presentasi dan ceramah	Ceramah	Ceramah	Ceramah	Ceramah	Ceramah
5	Media pembelajaran apakah yang sering guru gunakan dalam pembelajaran sejarah?	PPT, LKS, dan buku paket	LKS dan buku paket	LKS dan buku paket	LKS dan buku paket	LKS dan buku paket	LKS dan buku paket	LKS dan buku paket	PPT
6	Media pembelajaran apakah yang guru gunakan menjadi sumber belajar?	LKS dan buku paket	LKS dan buku paket	LKS dan buku paket	Peta konsep	LKS dan buku paket			
7	Apakah media yang guru gunakan dapat menyajikan materi dengan baik?	Iya	Iya	Iya	Cukup baik	Iya	Iya	Iya	Iya
8	Masalah apakah yang anda hadapi dalam pembelajaran sejarah?	Kurang mengerti	Organisasi	Tidak ada	Materinya banyak	Tidak ada	Materinya panjang	Kurang mengerti	Kurang mengerti

No	Pertanyaan	Nomor Urut Peserta Didik							
		9	10	11	12	13	14	15	16
1	Apakah materi pembelajaran sejarah Indonesia yang disampaikan mudah mengerti?	Iya	Lumayan	Sedikit	Iya	Mudah	Iya	Iya	Iya
2	Apakah setelah pembelajaran sejarah anda termotivasi untuk belajar sejarah?	Iya	Tidak	Iya	Tidak	Iya	Iya	Tidak selalu	Tidak
3	Apakah anda dapat menghargai nilai-nilai sejarah dari pembelajaran dengan baik?	Iya	Belum dapat	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
4	Metode pembelajaran apakah yang sering guru gunakan dalam pembelajaran sejarah?	Peta knsep, makalah, PPT	Ceramah	Ceramah	Ceramah	Ceramah	Ceramah	Ceramah	Ceramah
5	Media pembelajaran apakah yang sering guru gunakan dalam pembelajaran sejarah?	LKS dan buku paket	Makalah, PPT, dan buku paket	LKS	Tidak ada	LKS dan buku paket	LKS dan buku paket	LKS dan buku paket	LKS dan buku paket
6	Media pembelajaran apakah yang guru gunakan menjadi sumber belajar?	LKS dan buku paket	LKS dan buku paket	LKS	Buku paket	PPT	LKS dan buku paket	LKS dan buku paket	LKS dan buku paket
7	Apakah media yang guru gunakan dapat menyajikan materi dengan baik?	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak
8	Masalah apakah yang anda hadapi dalam pembelajaran sejarah?	Tidak ada	Belum ada	Rumit ceritanya	Bosan dengan penjelasan	Materi organisasi pemuda	Sulit menghafal nama barat	Kurang menyerap materi	Materi manusia purba

No	Pertanyaan	Nomor Urut Peserta Didik							
		17	18	19	20	21	22	23	24
1	Apakah materi pembelajaran sejarah Indonesia yang disampaikan mudah mengerti?	Iya	Tidak	Iya	Sedikit	Iya	Mudah	Iya	Iya
2	Apakah setelah pembelajaran sejarah anda termotivasi untuk belajar sejarah?	Iya	Tidak	Iya	Tidak	Iya	Iya	Iya	Belum
3	Apakah anda dapat menghargai nilai-nilai sejarah dari pembelajaran dengan baik?	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
4	Metode pembelajaran apakah yang sering guru gunakan dalam pembelajaran sejarah?	Peta knsep dan PPT	Ceramah	Ceramah dan presentasi	Presentasi	Ceramah	Ceramah	Ceramah	Ceramah
5	Media pembelajaran apakah yang sering guru gunakan dalam pembelajaran sejarah?	LKS dan buku paket	Tidak ada	LKS dan buku pajet	PPT	Makalah, peta konsep, buku paket	LKS dan buku paket	PPT	LKS dan buku paket
6	Media pembelajaran apakah yang guru gunakan menjadi sumber belajar?	LKS dan buku paket	Buku paket	Buku paket	LKS dan buku paket	Makalah, buku paket dan PPT	LKS dan buku paket	Buku paket	LKS dan buku paket
7	Apakah media yang guru gunakan dapat menyajikan materi dengan baik?	Iya	Iya	Iya	Baik	Iya	Sangat baik	Iya	Iya
8	Masalah apakah yang anda hadapi dalam pembelajaran sejarah?	Bingung	Tidak ada	Tidak ada	Materi sangat banyak	Waktu peristiwa	Materi banyak	Tidak ada	Nama tokoh barat

No	Pertanyaan	Nomor Urut Peserta Didik							Kesimpulan
		25	26	27	28	29	30	31	
1	Apakah materi pembelajaran sejarah Indonesia yang disampaikan mudah mengerti?	Iya	Ada yang tidak	Sangat mudah	Iya	Tidak	Iya	Iya	Tidak semua siswa dan materi mudah dimengerti
2	Apakah setelah pembelajaran sejarah anda termotivasi untuk belajar sejarah?	Iya	Iya	Ada motivasi	Kurang	Tidak	Tidak begitu	Kalau minat	Tidak semua siswa termotivasi untuk belajar sejarah
3	Apakah anda dapat menghargai nilai-nilai sejarah dari pembelajaran dengan baik?	Iya	Iya	Dapat	Iya	Iya	Iya	Tentu	Hampir semua dapat menghargai nilai-nilai peristiwa sejarah
4	Metode pembelajaran apakah yang sering guru gunakan dalam pembelajaran sejarah?	Ceramah	Presentasi	Ceramah	Ceramah	Ceramah	Ceramah	Ceramah	Presentasi dan ceramah yang paling sering
5	Media pembelajaran apakah yang sering guru gunakan dalam pembelajaran sejarah?	Buku paket	LKS dan buku paket	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Buku paket	Buku paket dan LKS yang sering guru gunakan
6	Media pembelajaran apakah yang guru gunakan menjadi sumber belajar?	Buku paket	LKS dan buku paket	Buku paket	Buku paket dan PPT	Buku paket	LKS dan buku paket	Buku paket	Buku paket dan LKS yang dapat menjadi sumber belajar
7	Apakah media yang guru gunakan dapat menyajikan materi dengan baik?	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Hampir	Hampir semua dapat menyajikan materi dengan baik
8	Masalah apakah yang anda hadapi dalam pembelajaran sejarah?	Menghafal materi banyak	Sering bingung	Tidak ada	Kurang menguasai materi	Tidak ada masalah	Lupa materi	Kurang mengerti waktu peristiwa	Tdk semua materi yg diajarkan dpt dimngerti (waktu dan nama tokoh peristiwa)

SMAN RAMBIPUJI

No	Pertanyaan	Nomor Urut Peserta Didik							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Apakah materi pembelajaran sejarah Indonesia yang disampaikan mudah mengerti?	Iya	Trgantung	Iya	Iya	Iya	Iya	Trgantung	Iya
2	Apakah setelah pembelajaran sejarah anda termotivasi untuk belajar sejarah?	Iya	Trgantung	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
3	Apakah anda dapat menghargai nilai-nilai sejarah dari pembelajaran dengan baik?	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Terkadang
4	Metode pembelajaran apakah yang sering guru gunakan dalam pembelajaran sejarah?	Presentasi dan diskusi	Ceramah dan tugas	Ceramah	Ceramah	Ceramah dan presentasi	Ceramah dan presentasi	Ceramah dan presentasi	Diskusi
5	Media pembelajaran apakah yang sering guru gunakan dalam pembelajaran sejarah?	Papan tulis	Buku paket dan internet	Papan tulis dan PPT	Internet	Buku paket dan internet	Internet	Buku paket	Buku paket dan internet
6	Media pembelajaran apakah yang guru gunakan menjadi sumber belajar?	Buku paket dan internet	Buku paket dan internet	Buku paket dan internet	Buku paket dan internet	Buku paket	Buku paket	Buku paket dan internet	Buku paket
7	Apakah media yang guru gunakan dapat menyajikan materi dengan baik?	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
8	Masalah apakah yang anda hadapi dalam pembelajaran sejarah?	Kurang mengerti	Tidak ada	Sulit mengingat lama	Kurang memahami bacaan	Susah diingat	Sulit memahami	Kurang mengerti	Menghafal waktu peristiwa

No	Pertanyaan	Nomor Urut Peserta Didik							
		9	10	11	12	13	14	15	16
1	Apakah materi pembelajaran sejarah Indonesia yang disampaikan mudah mengerti?	Trgantung	Tidak selalu	Iya	Iya	Tidak selalu	Iya	Iya	Tidak selalu
2	Apakah setelah pembelajaran sejarah anda termotivasi untuk belajar sejarah?	Iya	Tidak selalu	Iya	Iya	Tidak selalu	Iya	Iya	Trgantung
3	Apakah anda dapat menghargai nilai-nilai sejarah dari pembelajaran dengan baik?	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
4	Metode pembelajaran apakah yang sering guru gunakan dalam pembelajaran sejarah?	Ceramah	Ceramah	Ceramah	Ceramah	Ceramah	Ceramah dan diskusi	Ceramah	Ceramah
5	Media pembelajaran apakah yang sering guru gunakan dalam pembelajaran sejarah?	Buku paket	Tidak ada	Buku paket	Buku paket dan internet	Tidak ada	Buku paket dan internet	Buku paket dan internet	Tidak ada
6	Media pembelajaran apakah yang guru gunakan menjadi sumber belajar?	buku paket dan internet	Internet	Buku paket dan internet	Buku paket dan internet	Internet	Buku paket dan internet	Buku paket	Internet
7	Apakah media yang guru gunakan dapat menyajikan materi dengan baik?	Iya	Iya, tapi masih sulit	Iya	Iya	Iya, tapi masih sulit	Iya	Iya	Tidak selalu
8	Masalah apakah yang anda hadapi dalam pembelajaran sejarah?	Banyak materi	Tidak pernah ingat	Sulit diingat	Sulit menghafal	Tidak pernah ingat	Males	Bosen dengan media	Tidak pernah mengerti

No	Pertanyaan	Nomor Urut Peserta Didik							
		17	18	19	20	21	22	23	24
1	Apakah materi pembelajaran sejarah Indonesia yang disampaikan mudah mengerti?	Iya	Trgantung	Tidak semua	Iya	Iya	Tidak	Iya	Iya
2	Apakah setelah pembelajaran sejarah anda termotivasi untuk belajar sejarah?	Iya	Trgantung	Tidak	Terkadang	Tidak	Tidak	Iya	Tidak
3	Apakah anda dapat menghargai nilai-nilai sejarah dari pembelajaran dengan baik?	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
4	Metode pembelajaran apakah yang sering guru gunakan dalam pembelajaran sejarah?	Ceramah	Ceramah	Ceramah	Ceramah	Ceramah	Ceramah dan diskusi	Ceramah	Ceramah
5	Media pembelajaran apakah yang sering guru gunakan dalam pembelajaran sejarah?	Papan tulis	Buku dan internet	Tidak ada	Buku	Tidak ada	Buku paket	Buku paket	Internet dan buku paket
6	Media pembelajaran apakah yang guru gunakan menjadi sumber belajar?	Buku paket	Buku paket dan internet	Tidak ada	Buku dan internet	Tidak ada	Buku dan internet	Buku paket	Buku paket
7	Apakah media yang guru gunakan dapat menyajikan materi dengan baik?	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
8	Masalah apakah yang anda hadapi dalam pembelajaran sejarah?	Kurang paham dr guru	Tidak ada	Bosan	Materi tanam paksa	Materi banyak	Kurang paham dr guru	Waktu peristiwa	Bosan

No	Pertanyaan	Nomor Urut Peserta Didik								Kesimpulan
		25	26	27	28	29	30	31	32	
1	Apakah materi pembelajaran sejarah Indonesia yang disampaikan mudah mengerti?	Terkadang	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Iya	Iya	Tidak semua siswa dan materi mudah dimengerti
2	Apakah setelah pembelajaran sejarah anda termotivasi untuk belajar sejarah?	Tidak	Iya	Iya	Sangat	Iya	Iya	Iya	Trgantung	Tidak semua siswa termotivasi untuk belajar sejarah
3	Apakah anda dapat menghargai nilai-nilai sejarah dari pembelajaran dengan baik?	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Iya	Tidak	Trgantung	Tidak semua dapat menghargai nilai-nilai sejarah dari pembelajaran
4	Metode pembelajaran apakah yang sering guru gunakan dalam pembelajaran sejarah?	Presentasi dan diskusi	Diskusi	Presentasi	Tanya jawab dan presentasi	Ceramah	Ceramah dan tanya jawab	Ceramah	Ceramah	Ceramah, tanya jawab, dan diskusi yang paling sering
5	Media pembelajaran apakah yang sering guru gunakan dalam pembelajaran sejarah?	Buku paket dan internet	Papan tulis	Papan tulis dan internet	Buku paket dan internet	Internet	Papan tulis	Internet	Tidak ada	Buku paket dan internet yang sering guru gunakan
6	Media pembelajaran apakah yang guru gunakan menjadi sumber belajar?	Buku paket	Buku paket	Buku paket dan internet	Buku paket	Buku paket	Buku paket dan internet	Buku paket	Buku paket dan internet	Buku paket dan internet yg dpt mnjdi sumber belajar
7	Apakah media yang guru gunakan dapat menyajikan materi dengan baik?	Tidak	Iya	Iya	Kurang	Kurang	Iya	Kurang	Kurang	Masih ada yang kurang dalam menyajikan materi
8	Masalah apakah yang anda hadapi dalam pembelajaran sejarah?	Menghafal materi banyak	Kurang memahami	Tidak ada	Waktu dan sumber belajar	Bosan	Waktu peristiwa	Bosan	Materi yang panjang	Tdk semua materi yg diajarkan dpt dimng

SMAN AMBULU

No	Pertanyaan	Nomor Urut Peserta Didik								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Apakah materi pembelajaran sejarah Indonesia yang disampaikan mudah mengerti?	Trgantung	Iya	Kadang	Iya	Kadang-kadang	Terkadang	Mudah	Tidak	Tidak
2	Apakah setelah pembelajaran sejarah anda termotivasi untuk belajar sejarah?	Trgantung	Iya	Iya	Iya	Kadang-kadang	Terkadang	Tidak	Iya	Iya
3	Apakah anda dapat menghargai nilai-nilai sejarah dari pembelajaran dengan baik?	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Terkadang	Iya
4	Metode pembelajaran apakah yang sering guru gunakan dalam pembelajaran sejarah?	Presentasi	Ceramah dan diskusi	Ceramah	Diskusi dan presentasi	Ceramah dan presentasi	Presentasi	Ceramah	Presentasi	Presentasi
5	Media pembelajaran apakah yang sering guru gunakan dalam pembelajaran sejarah?	Buku	Buku paket dan LKS	Buku paket	Buku paket	Buku paket dan LKS	Buku paket	Buku paket	Buku paket	Buku paket
6	Media pembelajaran apakah yang guru gunakan menjadi sumber belajar?	Buku paket dan internet	Buku paket, LKS & internet	Buku paket	Buku paket dan internet	Buku paket dan LKS	Buku paket dan LKS	Buku paket	Buku paket	buku paket
7	Apakah media yang guru gunakan dapat menyajikan materi dengan baik?	Iya	Trgantung	Kadang	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
8	Masalah apakah yang anda hadapi dalam pembelajaran sejarah?	Mengingat kronologis peristiwa	Waktu dari peristiwa	Banyak yang harus dihafal	Masalah mengerjakan tugas	Nama tokoh luar negeri	Sulit menghafal materi	Banyak hafalan	Memahami alur sejarah	Memahami alur sejarah

No	Pertanyaan	Nomor Urut Peserta Didik								
		10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	Apakah materi pembelajaran sejarah Indonesia yang disampaikan mudah mengerti?	Banyak yang tidak dimengerti	Kadang-kadang	Tidak	Kdang-kadang	Terkadang	Kadang	Iya	Iya	Kadang
2	Apakah setelah pembelajaran sejarah anda termotivasi untuk belajar sejarah?	Iya	Iya	Tidak	Iya	Iya	Iya	Tidak	Tidak	Tidak terlalu
3	Apakah anda dapat menghargai nilai-nilai sejarah dari pembelajaran dengan baik?	Iya	Trgantung	Iya	Trgantung	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
4	Metode pembelajaran apakah yang sering guru gunakan dalam pembelajaran sejarah?	Ceramah dan presentasi	Presentasi	Diskusi dan presentasi	Diskusi dan presentasi	Presentasi dan diskusi	Ceramah dan presentasi	Ceramah	Ceramah	Presentasi dan tanya jawab
5	Media pembelajaran apakah yang sering guru gunakan dalam pembelajaran sejarah?	Buku	Buku paket	Buku paket	Buku paket dan LKS	Buku paket	Buku paket	Buku	Buku	Buku
6	Media pembelajaran apakah yang guru gunakan menjadi sumber belajar?	Buku	Buku paket dan LKS	Buku paket	Buku paket dan LKS	Buku paket	Buku paket	Buku	Buku paket	Buku paket dan internet
7	Apakah media yang guru gunakan dapat menyajikan materi dengan baik?	Kurang baik	Iya	Tidak	Kurang	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
8	Masalah apakah yang anda hadapi dalam pembelajaran sejarah?	Kurang minat membaca	Sulit diingat	Mudah bosan	Kadang kurang paham	Minim minat baca	Bosen dengan media	Banyak hafalan	Banyak hafalan	Silsiah, waktu dan tokoh

No	Pertanyaan	Nomor Urut Peserta Didik									
		19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
1	Apakah materi pembelajaran sejarah Indonesia yang disampaikan mudah mengerti?	Iya	Trgantung	Kadang	Iya	Kadang	Mudah	Mudah	Mudah	Iya	Iya
2	Apakah setelah pembelajaran sejarah anda termotivasi untuk belajar sejarah?	Sedikit	Terkadang	Kadang	Iya	Kadang	Sedikit	Sedikit	Iya	Iya	Iya
3	Apakah anda dapat menghargai nilai-nilai sejarah dari pembelajaran dengan baik?	Iya	Belum	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
4	Metode pembelajaran apakah yang sering guru gunakan dalam pembelajaran sejarah?	Diskusi dan tanya jawab	Ceramah	Ceramah dan presentasi	presentasi dan diskusi	Ceramah	Ceramah dan presentasi	Presentasi dan diskusi	presentasi	Presentasi	presentasi
5	Media pembelajaran apakah yang sering guru gunakan dalam pembelajaran sejarah?	Buku	Buku paket dan LKS	Buku paket	Buku paket dan internet	Buku paket dan LKS	Buku paket dan LKS	Buku paket dan internet	Buku	LKS dan buku paket	Buku paket
6	Media pembelajaran apakah yang guru gunakan menjadi sumber belajar?	Buku	Buku dan LKS	Buuku paket	Buku paket, LKS & internet	Buku paket	Buku paket dan LKS	Buku paket	Buku paket	Buku paket dan internet	Buku paket
7	Apakah media yang guru gunakan dapat menyajikan materi dengan baik?	Iya	Belum tentu	Iya	Iya	Iya	Iya	Cukup	Iya	Kadang	Iya
8	Masalah apakah yang anda hadapi dalam pembelajaran sejarah?	Bosan media	Sulit dimengerti	Bosan media	Hafalan	menghafal	Materi tertentu	Malas baca	Kurang menghafal	Hafalan	Menghafal materi

No	Pertanyaan	Nomor Urut Peserta Didik								Kesimpulan
		29	30	31	32	33	34	35	36	
1	Apakah materi pembelajaran sejarah Indonesia yang disampaikan mudah mengerti?	Iya	Kadang	Kadang	Kadang	Kurang	Iya	Trgatung	Iya	Tidak semua siswa dan materi mudah dimengerti
2	Apakah setelah pembelajaran sejarah anda termotivasi untuk belajar sejarah?	Tidak	Kadang	Iya	Kadang	Iya	Iya	Kadang	Iya	Tidak semua siswa termotivasi untuk belajar sejarah
3	Apakah anda dapat menghargai nilai-nilai sejarah dari pembelajaran dengan baik?	Tidak	Iya	Iya	Belum	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak semua dapat menghargai nilai-nilai sejarah dari pembejaran
4	Metode pembelajaran apakah yang sering guru gunakan dalam pembelajaran sejarah?	Presentasi	Ceramah	Ceramah	Ceramah	Ceramah	Presentasi	presentasi	Ceramah	Ceramah, presentasi, dan diskusi yang paling sering
5	Media pembelajaran apakah yang sering guru gunakan dalam pembelajaran sejarah?	Buku	Buku paket dan LKS	Buku paket	Buku paket dan LKS	Buku paket	Buku	PPT	Buku paket dan internet	Buku paket yang sering guru gunakan
6	Media pembelajaran apakah yang guru gunakan menjadi sumber belajar?	Buku paket	Buku paket	Buku paket	Buku paket	Buku paket, LKS & internet	Buku	Buku paket	Buku paket dan internet	Buku paket dan internet yg dpt mnjdi sumber belajar
7	Apakah media yang guru gunakan dapat menyajikan materi dengan baik?	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Belum tentu	Iya	Masih ada yang kurang dalam menyajikan materi
8	Masalah apakah yang anda hadapi dalam pembelajaran sejarah?	Latar belakang peristiwa	menghafal kannya	Menghafal	Bosan	Sulit memahami	menghafal	Tidak ada	menghafal	Tdk semua materi yg diajkrkan dpt dimngerti

D5. Instrumen *Analyze Learner Characteristic***A. Karakteristik Umum**

Nama :

Sekolah :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Umur :

Kelebihan Yang Dimiliki :

Minat dan Bakat :

Adaptasi oleh: (Smalldino, 2014;112)

B. Kecakapan Dasar Spesifik

Berilah tanda silang (X) pada salah satu point jawaban yang menurut anda benar!

Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Portugis
- 2) Spanyol
- 3) Belanda
- 4) Inggris
- 5) Yunani
- 6) Amerika

1. Pilihlah dari pernyataan di atas, bangsa mana yang datang dan menjajah Indonesia!

- A. 1, 6, 3
- B. 2, 3, 5
- C. 1, 2, 3
- D. 1, 3, 4
- E. 3, 4, 5

Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Tanam paksa merupakan cara yang paling mudah untuk mengisi kas pemerintahan Belanda yang digunakan untuk membangun, membayar utang, serta menyetakan keuangan Negeri Belanda;
 - 2) Tanam paksa adalah Usaha yang dianggap dapat mengatasi krisis keuangan negeri jajahan;
 - 3) Sistem tanam paksa merupakan salah satu ketentuan dalam Kongres Wina;
 - 4) Sistem tanam paksa telah dijalankan oleh raja-raja Jawa sebelum kedatangan Belanda;
 - 5) Hanya cara tanam paksa yang dapat dilakukan oleh pemerintah Hindia Belanda untuk mendapatkan penghasilan pemerintah;
2. Pemerintah Hindia Belanda sejak tahun 1830 menyelenggarakan sistem tanam paksa. Berdasarkan pernyataan di atas mana yang **bukan** menjadi alasan pelaksanaan tanam paksa...

- A. 1, 2, 3
- B. 1, 3, 4
- C. 1, 4, 5
- D. 2, 3, 4
- E. 5, 4, 1

Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Masuk dan berkembangnya paham-paham baru
 - 2) Munculnya kaum intelektual
 - 3) Kenangan kejayaan masa lampau
 - 4) Penderitaan rakyat akibat imperialisme
 - 5) Kemenangan Jepang atas Rusia
3. Berdasarkan pernyataan di atas, yang merupakan faktor intern yang melatar belakangi lahirnya nasionalisme Indonesia adalah nomor....

- A. 2, 3, 4
- B. 3, 5, 1
- C. 4, 1, 3
- D. 5, 2, 4

E. 5, 3, 2

Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Moh. Yamin;
 - 2) Mr. Soenario;
 - 3) Amir Syarifudin;
 - 4) Ir. Soekarno;
 - 5) Soehondo Djojopuspito.
4. Berdasarkan pernyataan di atas yang nama tokoh yang terlibat dalam penyusunan tekssumpah pemuda dalam kongres pemuda II adalah...

- A. 1, 2, 3
- B. 2, 4, 1
- C. 3, 5, 1
- D. 1, 2, 5
- E. 3, 5, 4

Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Tanah yang digunakan seperlima dari tanah pertanian suatu desa;
 - 2) Tanah yang dipergunakan untuk tanam paksa dibebaskan dari pajak;
 - 3) Hasil dari tanaman itu diserahkan kepada pemerintah dan jika harga yang ditaksir melebihi pajak, kelebihan itu akan dikembalikan kepada rakyat;
 - 4) Kerusakan tanaman yang dibebaskan bukan kesalahan rakyat akan diganti oleh pemerintah;
 - 5) Rakyat yang tidak punya tanah harus mengganti dengan bekerja selama satu tahun.
5. Berdasarkan pernyataan di atas yang **bukan** pokok-pokok sistem peraturan tanam paksa adalah...

- A. 5, 4, 3
- B. 5, 3, 2
- C. 5, 2, 1
- D. 5, 3, 1
- E. 1, 2, 3

Adaptasi oleh: (Smallldino, 2014;113)

C. Gaya Belajar

Bacalah pernyataan dibawah ini kemudian lingkarilah jawaban yang sama ataupun hampir sama dengan kebiasaan atau kesukaan anda! (pilih salah satu)

1. Bagaimana kebiasaan Anda dalam belajar sesuatu yang baru?
 - a. Mendengarkan yang diceritakan pendidik
 - b. Melihat pendidik melakukan sesuatu
 - c. Melakukan sendiri apa yang dipelajari
2. Apa yang bisa Anda lakukan di rumah pada waktu senggang?
 - a. Membaca buku, komik, majalah, atau surat kabar
 - b. Menggambar, mewarnai, bermain game, menata ruang, menonton video
 - c. Menari atau melakukan pekerjaan fisik lainnya
3. Apa yang biasa anda lakukan pada akhir pekan?
 - a. Berbicara di telepon, HP, atau *chatting* bersama kawan
 - b. Bermain musik, melakaukan kerja seni, atau mendengarkan musik, menonton video
 - c. Berolahraga
4. Bagaimanakah cara terbaik bagi Anda mengingat nomor telepon?
 - a. Menyebut angka berkali-kali sambil memencet tombolnya
 - b. Berusaha membayangkan nomornya
 - c. Menulis nomornya (walapun hanya diudara)
5. Apa yang anda perhatikan lebih banyak ketika saat menonton film?
 - a. Apa saja yang dikatakan seorang pemain utama kepada yang lainnya
 - b. Pakaian yang digunakan, pemandangan, dan hal-hal spesial disekitarnya
 - c. Semua adegan yang membuat saya merasa bahagia, takut, atau marah
6. Ketika anda membaca buku cerita, apa yang paling diperhatikan?
 - a. Saya berfikir tentang makna kata-katanya
 - b. Saya membayangkan semua yang dibaca
 - c. Saya merasakan apa yang pemeran sedang rasakan
7. Bagaimana anda menceritakan kepada seseorang tentang binatang yang luar biasa yang pernah anda lihat?
 - a. Menjelaskan dengan kata-kata

- b. Menggambar foto binatang itu (diatas kertas atau di papan tulis)
 - c. Menggunakan anggota tubuh untuk meniru binatang itu
8. Saya baru memahami sesuatu itu bagus sekali setelah saya...
 - a. Memikiran barang itu
 - b. Melihatnya
 - c. Mencobanya
9. Salah satu kebiasaan saya menghabiskan waktu adalah. . .
 - a. Mendengarkan musik
 - b. Menonton video pada komputer/laptop
 - c. Pergi berbelanja, jalan-jalan, atau menggerakkan sesuatu
10. Ketika saya bertemu dengan orang baru, saya biasanya mengingat. . .
 - a. Sesuatu yang dikatakan
 - b. Pakaian yang digunakannya (penampilannya)
 - c. Bagaimana dia bertindak atau berbuat

Adaptasi oleh: (Yaumi, 2013; 128-129)

D6. Hasil Analyze Learner Characteristic**A. Karakteristik Umum**

Hasil angket menunjukkan 70% jenis kelamin perempuan dan 30% jenis kelamin laki-laki peserta didik dalam satu kelas, jadi mayoritas dalam satu kelas merupakan perempuan. Sedangkan usia peserta didik mempunyai Presentase 60% untuk peserta didik yang berusia 17 tahun dan 40% untuk peserta didik yang berusia 16 tahun. Selain jenis kelamin dan usia peserta didik juga memiliki kelebihan, minat, dan bakat masing-masing.

B. Kecakapan Dasar Spesifik**SMA NEGERI BALUNG**

No	Nama	Jawaban					Kesimpulan
		1	2	3	4	5	
1	Adinda Dwi Febriana	C	D	A	C	E	Benar : 3 Salah : 2
2	Ahmad Awwalil Rizky	C	D	C	D	C	Benar : 2 Salah : 3
3	Amelia Vivi Hariyanti	C	A	C	A	E	Benar : 1 Salah : 4
4	David Putra Atmadja	D	D	A	A	C	Benar : 3 Salah : 2
5	Desta Catur Fitroni	C	D	D	A	C	Benar : 1 Salah : 4
6	Diah Sofiatius Soleha	C	A	D	A	C	Benar : 0 Salah : 5
7	Galih Ismail	C	A	D	A	C	Benar : 0 Salah : 5
8	Iin Triani	D	A	D	B	B	Benar : 1 Salah : 4
9	Indah Ayu S.	C	D	A	A	C	Benar : 2 Salah : 3
10	Ineke Wahyu Apriliya	C	A	D	A	C	Benar : 0 Salah : 5
11	Kelvin Yuditya S	C	C	C	E	E	Benar : 1 Salah : 4
12	Ken Ismi Asia Rozana	C	A	D	D	C	Benar : 1 Salah : 4
13	Muhammad Roy A	C	D	C	A	C	Benar : 1 Salah : 4
14	Nabila Nur Aisyah	C	A	D	B	C	Benar : 0 Salah : 5
15	Nanda Dwi Herawati	C	A	D	A	C	Benar : 0 Salah : 5
16	Nanda Dwi Rizkiana	D	A	D	A	C	Benar : 1 Salah : 4
17	Noviana Budi Astutik	D	D	B	E	C	Benar : 2 Salah : 3
18	Novita Dwi Ruwanti	C	A	D	A	C	Benar : 0 Salah : 5
19	Patricia Priscilia P. N.	C	A	C	A	C	Benar : 0 Salah : 5
20	Putra Mahendra	C	B	C	C	E	Benar : 1 Salah : 4
21	Rizky Nur Octavia	C	D	A	E	A	Benar : 2 Salah : 3
22	Ryvaldo Candra Putra	D	D	A	A	C	Benar : 3 Salah : 2
23	Sabilatul Latifah	D	B	C	A	C	Benar : 1 Salah : 4
24	Salman Al Farisi	C	A	D	B	C	Benar : 0 Salah : 5
25	Sekar Mutiara A. A.	A	D	A	A	C	Benar : 2 Salah : 3
26	Sri Wahyuni	C	D	A	C	C	Benar : 2 Salah : 3
27	Via Amanda Eka A. P.	C	A	D	A	C	Benar : 0 Salah : 5
28	Visna Shalsa Pratiwi	C	A	D	A	C	Benar : 0 Salah : 5

29	Vita Wahyu Lestari	C	A	D	A	C	Benar : 0 Salah : 5
30	Wanda Rose Anggelia	C	A	D	A	C	Benar : 0 Salah : 5
31	Wimpy Alunka	D	D	D	B	C	Benar : 2 Salah : 3
Soal nomor 1							7
Presentase							22,6%
Soal nomor 2							12
Presentase							38,7%
Soal nomor 3							7
Presentase							22,6%
Soal nomor 4							2
Presentase							6,5%
Soal nomor 5							4
Presentase							12,9%

Keterangan :

- Merah : Jawaban Salah
- Hitam : Jawaban Benar

SMA NEGERI RAMBIPUJI

No	Nama	Jawaban					Kesimpulan
		1	2	3	4	5	
1	Ahmad Abbas B. H.	C	D	B	C	E	Benar : 2 Salah : 3
2	Ana Wahyu Qur'ana	B	A	C	B	A	Benar : 0 Salah : 5
3	Aurellia Dwina Pinkan	D	D	A	A	E	Benar : 4 Salah : 1
4	Devia Nafisah Putri	D	D	C	A	E	Benar : 3 Salah : 2
5	Dewi Imro'atul H.	C	D	D	E	E	Benar : 2 Salah : 3
6	Dwi Novi Ramadhani	C	D	D	C	E	Benar : 2 Salah : 3
7	Dwi Yuliana	D	D	C	E	E	Benar : 3 Salah : 2
8	Etha Berliana Rida H.	C	D	B	A	E	Benar : 2 Salah : 3
9	Eva Wahyu Arianti	D	D	C	E	E	Benar : 3 Salah : 2
10	Farah Nur Dianah	C	A	D	B	B	Benar : 0 Salah : 5
11	Farhen Musharraf	C	D	A	A	A	Benar : 2 Salah : 3
12	Fira Yunita Alvianti	A	B	C	D	E	Benar : 2 Salah : 3
13	Fitria Nur Indah Sari	D	D	A	A	E	Benar : 4 Salah : 1
14	Hamsyah Hamdani	D	D	A	A	A	Benar : 3 Salah : 2
15	Jaka Purnama	D	A	A	A	A	Benar : 2 Salah : 3
16	Kurnia Widya Puspita	C	A	B	C	A	Benar : 0 Salah : 5
17	Mahendra Annur R.	C	D	B	A	E	Benar : 2 Salah : 3
18	Marcella Diva Agatha	C	A	C	B	A	Benar : 0 Salah : 5
19	Mochamad Pradhani	C	B	B	D	B	Benar : 1 Salah : 4
20	Moh. Wahyu Rizaldi	C	C	A	E	A	Benar : 1 Salah : 4
21	Mohammad Rofik	D	B	C	A	D	Benar : 1 Sala : 4
22	Mohammad Sulton	C	B	A	A	A	Benar : 1 Salah : 4

23	Muhammad Dawam M.	C	D	A	A	A	Benar : 2 Salah : 3
24	Muhammad Irvan M.	D	C	A	D	A	Benar : 2 Salah : 3
25	Muhammad Ilham M.	A	B	B	D	E	Benar : 2 Salah : 3
26	Mutiara Salsa N.	D	D	C	E	E	Benar : 3 Salah : 2
27	Noval Faris Andika	D	D	B	E	E	Benar : 3 Salah : 2
28	Novitasari Sudar R.	C	D	A	E	B	Benar : 2 Salah : 3
29	Rhobal Putra Syahban	D	D	A	A	E	Benar : 4 Salah : 1
30	Siti Umi Hanik	C	D	A	E	B	Benar : 2 Salah : 3
31	Tia Tri Winingsih S.	C	D	B	A	C	Benar : 1 Salah : 4
32	Yudha Prasetyatama	D	B	C	B	D	Benar : 1 Salah : 4
Soal nomor 1						13	
Presentase						40,6%	
Soal nomor 2						18	
Presentase						59,4%	
Soal nomor 3						12	
Presentase						37,5%	
Soal nomor 4						4	
Presentase						12,5%	
Soal nomor 5						15	
Presentase						46,9%	

Keterangan :

- Merah : Jawaban Salah
- Hitam : Jawaban Benar

SMA NEGERI AMBULU

No	Nama	Jawaban					Kesimpulan
		1	2	3	4	5	
1	Adinda Yusnita A.	C	A	E	C	E	Benar : 1 Salah : 4
2	Anisaul Fadila Sandi	D	D	A	C	E	Benar : 4 Salah : 1
3	Annisa Faradila A.	D	A	C	A	E	Benar : 2 Salah : 2
4	Daffa Dwi Darmawan	C	D	A	E	B	Benar : 2 Salah : 2
5	Desy Sukma Wijayanti	D	D	A	A	B	Benar : 3 Salah : 2
6	Dinda Sabrina Firdaus	C	D	B	C	A	Benar : 1 Salah : 4
7	Giska Atta Dora M.	C	D	B	C	A	Benar : 1 Salah : 4
8	Gusde Biyan Ambaris	D	D	A	A	E	Benar : 3 Salah : 2
9	Halimatus Sa'Diyah	D	D	A	C	C	Benar : 3 Salah : 2
10	Hanifah Yulia A.	D	D	A	A	A	Benar : 3 Salah : 2
11	Harumi Adel Qudshi	D	D	A	C	B	Benar : 3 Salah : 2
12	Iva Marsha Linda	C	D	A	B	B	Benar : 2 Salah : 3
13	M. Yahya Fariz	D	D	A	A	E	Benar : 4 Salah : 1
14	Maya Dwi Maulidya	D	D	A	A	E	Benar : 4 Salah : 1
15	Mike Yurike Dita D.	C	D	B	D	A	Benar : 2 Salah : 3

16	Mirna Dwi Lestari	C	A	C	D	C	Benar : 1 Salah : 4
17	Moch. Faisal Pratama	C	D	A	E	C	Benar : 2 Salah : 3
18	Moh. Fuad Arifin	D	D	A	C	A	Benar : 3 Salah : 2
19	Mochammad Agung F.	C	D	A	E	E	Benar : 3 Salah : 2
20	Mohammad Agil Irfani	C	D	B	C	A	Benar : 1 Salah : 4
21	Novi Dwi Rimadani	D	D	A	E	C	Benar : 3 Salah : 2
22	Nur Laeli	D	D	A	E	E	Benar : 4 Salah : 1
23	Prayoga Perdana Putra	C	A	A	D	E	Benar : 3 Salah : 2
24	Priyanga Kusuma H.	D	D	A	C	D	Benar : 3 Salah : 2
25	Regina Putri Nurcahya	C	D	A	A	C	Benar : 2 Salah : 3
26	Retno Purwaningsih S.	D	C	A	D	E	Benar : 4 Salah : 1
27	Riska Anggraeni	D	D	A	E	E	Benar : 4 Salah : 1
28	Riska Nailul Barokah	D	C	A	B	A	Benar : 2 Salah : 3
29	Risqia Anisa N.	D	D	A	A	A	Benar : 3 Salah : 2
30	Rivaldy Ihwan Fanani	C	A	A	D	E	Benar : 3 Salah : 2
31	Siti Qomariyah	D	C	C	D	A	Benar : 2 Salah : 3
32	Sofia Devi	C	D	A	E	E	Benar : 3 Salah : 2
33	Wardatus Sholihatul P.	D	A	C	A	E	Benar : 2 Salah : 3
34	Widhah Qotrun Nada	D	D	A	A	A	Benar : 3 Salah : 2
35	Yoan Rara Kristanta	D	D	A	E	E	Benar : 4 Salah : 1
36	Yunike Nur Amanda	C	D	A	D	A	Benar : 3 Salah : 2
Soal nomor 1							21
Presentase							58,3%
Soal nomor 2							27
Presentase							75%
Soal nomor 3							28
Presentase							77,8%
Soal nomor 4							7
Presentase							19,5%
Soal nomor 5							15
Presentase							41,7%

Keterangan :

- Merah : Jawaban Salah
- Hitam : Jawaban Benar

Kesimpulan:

SMA NEGERI BALUNG	Soal Nomor 4 (6,5%)
SMA NEGERI RAMBIPUJI	Soal Nomor 4 (12,5%)
SMA NEGERI AMBULU	Soal Nomor 4 (19,5%)

C. Gaya Belajar

SMA NEGERI BALUNG

No	Nama	Jawaban Peserta Didik										Kesimpulan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Adinda Dwi Febriana	A	B	A	A	B	C	A	A	A	C	Auditory
2	Ahmad Awwalil Rizky	A	B	C	B	C	A	A	B	C	C	Kinestetik
3	Amelia Vivi Hariyanti	A	B	A	A	C	C	C	B	A	B	Auditory
4	David Putra Atmadja	A	B	B	B	C	B	B	C	B	B	Visual
5	Desta Catur Fitroni	A	B	C	A	C	B	A	C	C	C	Kinestetik
6	Diah Sofiatius Soleha	A	B	B	B	C	C	A	A	B	B	Visual
7	Galih Ismail	A	C	C	B	C	B	A	A	A	A	Auditory
8	Iin Triani	A	A	B	C	C	B	A	B	C	C	Kinestetik
9	Indah Ayu Septianingrum	C	B	C	C	C	C	A	C	A	A	Kinestetik
10	Ineke Wahyu Apriliya	A	A	A	C	A	C	A	B	B	C	Auditory
11	Kelvin Yuditya S	A	A	A	B	C	C	C	C	B	C	Kinestetik
12	Ken Ismi Asia Rozana	A	B	A	B	C	C	C	C	C	C	Kinestetik
13	Muhammad Roy Ananda C. P.	A	C	B	C	B	A	A	C	B	B	Visual
14	Nabila Nur Aisyah	A	B	B	A	B	B	A	C	A	B	Visual
15	Nanda Dwi Herawati	A	B	B	A	C	B	A	B	B	C	Visual
16	Nanda Dwi Rizkiana	A	B	C	A	C	B	A	B	C	C	Kinestetik
17	Noviana Budi Astutik	B	A	A	A	A	B	A	B	C	B	Auditory
18	Novita Dwi Ruwanti	A	B	A	A	C	B	B	C	B	B	Visual
19	Patricia Priscilia Panderama N.	A	A	A	A	B	A	A	C	A	A	Auditory
20	Putra Mahendra	A	B	B	A	A	B	B	B	C	B	Visual
21	Rizky Nur Octavia	B	A	B	A	C	B	A	B	A	B	Visual
22	Ryvaldo Candra Putra	A	C	A	A	B	B	B	B	C	B	Visual

23	Sabilatul Latifah	A	B	B	A	C	A	A	B	A	A	Auditory
24	Salman Al Farisi	A	B	A	C	C	C	B	A	B	B	Visual
25	Sekar Mutiara Aprileonny A.	A	B	A	B	C	B	A	B	C	C	Visual
26	Sri Wahyuni	A	A	B	C	C	A	A	B	C	A	Auditory
27	Via Amanda Eka Aprilia P.	A	A	A	B	C	B	A	A	B	C	Auditory
28	Visna Shalsa Pratiwi	A	B	A	A	B	B	C	B	B	C	Visual
29	Vita Wahyu Lestari	A	A	A	A	C	C	A	B	C	B	Auditory
30	Wanda Rose Anggelia	A	B	A	B	C	B	A	B	C	C	Visual
31	Wimpy Alunka	A	C	C	B	C	A	A	B	A	A	Auditory
Auditory											11	
Presentase											35,5%	
Visual											13	
Presentase											41,9%	
Kinestetik											7	
Presentase											22,6%	

Keterangan :

- A : Gaya Belajar Auditory Learner
 B : Gaya Belajar Visual Learner
 C : Gaya Belajar Kinestetik Learner

SMA NEGERI RAMBIPUJI

No	Nama	Jawaban Peserta Didik										Kesimpulan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Ahmad Abbas Baisori H.	A	B	C	B	C	C	A	B	B	B	Visual
2	Ana Wahyu Qur'ana	A	C	A	A	C	C	A	B	A	A	Auditory
3	Aurellia Dwina Pinkan	A	A	A	A	C	C	A	B	C	C	Auditory
4	Devia Nafisah Putri	C	A	A	A	B	C	C	B	C	C	Kinestetik
5	Dewi Imro'atul Hasanah	C	B	A	B	C	B	A	B	B	C	Visual
6	Dwi Novi Ramadhani	C	A	A	B	C	C	A	B	C	C	Kinestetik
7	Dwi Yuliana	B	A	A	B	C	C	A	A	A	C	Auditory
8	Etha Berliana Rida H.	C	A	B	C	C	C	C	C	A	B	Kinestetik
9	Eva Wahyu Arianti	B	C	A	A	C	C	A	C	B	C	Kinestetik
10	Farah Nur Dianah	B	A	A	A	A	C	A	B	C	C	Auditory
11	Farhen Musharraf	A	B	B	A	B	B	A	C	B	A	Visual
12	Fira Yunita Alvianti	B	B	B	A	B	C	B	C	B	A	Visual
13	Fitria Nur Indah Sari	C	A	A	B	C	B	B	C	C	C	Kinestetik
14	Hamsyah Hamdani	C	B	A	B	A	B	A	B	B	C	Visual
15	Jaka Purnama	A	B	A	B	A	B	B	C	A	A	Auditory
16	Kurnia Widya Puspita	B	B	B	B	C	B	A	B	C	A	Visual
17	Mahendra Annur Raisanjani	A	B	B	B	A	A	A	A	A	C	Auditory
18	Marcella Diva Agatha	A	B	C	A	C	B	A	B	C	C	Kinestetik
19	Mochamad Pradhani	A	B	C	A	A	A	A	B	B	B	Auditory
20	Moh. Wahyu Rizaldi	A	B	C	B	C	A	C	B	A	C	Kinestetik
21	Mohammad Rofik	A	B	C	B	C	B	A	A	A	C	Auditory
22	Mohammad Sulton	B	B	A	A	A	A	A	B	C	B	Auditory
23	Muhammad Dawam Mubarak	C	B	C	A	A	A	A	A	B	A	Auditory
24	Muhammad Irvan Maulana M.	B	A	B	B	B	B	B	C	A	B	Visual

25	Muhammad Ilham Maulana	A	B	A	B	A	B	A	C	A	C	Auditory
26	Mutiara Salsa Nurchoilala	A	C	B	B	B	C	A	B	B	C	Visual
27	Noval Faris Andika	A	B	B	B	C	C	A	C	B	B	Visual
28	Novitasari Sudar Riyanti	A	A	A	B	C	C	B	B	B	C	Visual
29	Rhobal Putra Syahban	C	B	A	C	B	B	A	B	C	B	Visual
30	Siti Umi Hanik	A	A	B	A	B	B	A	B	B	C	Visual
31	Tia Tri Winingsih Suhartini	A	B	B	B	C	C	A	B	A	C	Visual
32	Yudha Prasetyatama	A	B	C	B	B	B	A	B	A	C	Visual
Auditory											11	
Presentase											34,4%	
Visual											14	
Presentase											43,75%	
Kinestetik											7	
Presentase											21,9%	

Keterangan :

- A : Gaya Belajar Auditory Learner
 B : Gaya Belajar Visual Learner
 C : Gaya Belajar Kinestetik Learner

SMA NEGERI AMBULU

No	Nama	Jawaban Peserta Didik										Kesimpulan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Adinda Yusnita A.	A	C	B	A	C	C	A	C	A	A	Auditory
2	Anisaul Fadila Sandi	A	C	B	B	C	B	C	C	C	C	Kinestetik
3	Annisa Faradila A.	A	B	A	B	C	B	A	B	C	C	Visual
4	Daffa Dwi Darmawan	A	B	B	B	C	A	B	C	C	B	Visual
5	Desy Sukma Wijayanti	C	A	A	B	C	B	A	B	B	C	Visual
6	Dinda Sabrina Firdaus	C	A	A	B	C	B	B	C	A	C	Kinestetik
7	Giska Atta Dora M.	C	B	B	B	C	B	B	B	B	B	Visual
8	Gusde Biyan Ambaris	B	B	B	A	C	B	A	C	A	C	Visual
9	Halimatus Sa'Diyah	C	C	A	A	C	B	B	C	A	B	Kinestetik
10	Hanifah Yulia Anggraini	A	A	B	B	C	C	B	A	B	B	Visual
11	Harumi Adel Qudshi	A	B	B	C	C	B	A	C	C	A	Kinestetik
12	Iva Marsha Linda	A	A	B	C	C	B	B	C	A	C	Kinestetik
13	M. Yahya Fariz	C	C	B	B	B	A	A	C	A	C	Kinestetik
14	Maya Dwi Maulidya	A	B	B	B	C	B	A	C	A	C	Visual
15	Mike Yurike Dita D.	A	A	A	B	C	B	A	B	A	C	Auditory
16	Mirna Dwi Lestari	A	B	B	C	C	C	A	B	A	A	Auditory
17	Moch. Faisal Pratama	B	B	B	A	C	B	A	C	A	C	Visual
18	Moh. Fuad Arifin	A	B	B	A	C	A	A	C	B	A	Auditory
19	Mochammad Agung F.	B	C	C	A	C	C	A	A	C	A	Kinestetik
20	Mohammad Agil Irfani	B	B	B	A	C	B	A	C	A	C	Visual
21	Novi Dwi Rimadani	C	A	C	C	C	B	A	C	A	C	Kinestetik
22	Nur Laeli	A	C	A	A	C	C	B	B	C	C	Kinestetik
23	Prayoga Perdana Putra	B	B	C	A	C	C	A	C	C	C	Kinestetik
24	Priyangga Kusuma H.	B	B	B	A	C	B	A	C	A	B	Visual

25	Regina Putri Nurcahya	A	A	A	C	C	C	A	B	B	A	Auditory
26	Retni Purwaningsih S.	A	A	A	C	C	B	A	B	A	C	Auditory
27	Riska Anggraeni	A	B	A	B	C	C	A	B	B	B	Visual
28	Riska Nailul Barokah	A	B	A	B	C	B	A	B	B	C	Visual
29	Risqia Anisa Nurhidayah	A	B	C	B	C	B	A	B	B	C	Visual
30	Rivaldy Ihwan Fanani	B	B	A	B	C	B	B	C	C	C	Visual
31	Siti Qomariyah	A	C	C	B	A	B	A	C	B	C	Kinestetik
32	Sofia Devi	C	C	C	C	C	A	C	C	C	C	Kinestetik
33	Wardatus Sholihatul P.	A	B	A	A	C	B	A	B	C	C	Auditory
34	Widhah Qotrun Nada	A	B	B	B	C	B	B	C	A	A	Visual
35	Yoan Rara Kristanta	B	B	B	B	C	B	A	B	B	B	Visual
36	Yunike Nur Amanda	A	B	B	B	C	A	A	C	B	C	Visual
Auditory											7	
Presentase											19,4%	
Visual											17	
Presentase											47,2%	
Kinestetik											12	
Presentase											33,3%	

Keterangan :

A : Gaya Belajar *Auditory Learner* B : Gaya Belajar *Visual Learner* C : Gaya Belajar *Kinestetik Learner*

Dari ketiga SMA di atas dapat disimpulkan sebagai berikut:

SMA NEGERI BALUNG	41,9% (Visual)
SMA NEGERI RAMBIPUJI	43,75% (Visual)
SMA NEGERI AMBULU	47,2% (Visual)

D7. Angket Validasi Ahli Materi**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI MATERI****I. Petunjuk**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (√) pada tiap kolom skor yang tertera.
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang tersedia.

Keterangan :

- 1 : Kurang Tidak Baik 4 : Baik
 2 : Kurang Baik 5 : Sangat Baik
 3 : Cukup Baik

II. Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh				
		1	2	3	4	5
1	Isi materi pembelajaran sudah sesuai Kompetensi Dasar peserta didik kelas XI SMA					
2	Isi materi pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai					
3	Ketepatan pemilihan judul dalam mempresentasikan isi materi pembelajaran dalam media pembelajaran					
4	Topik materi pembelajaran disajikan secara jelas					
5	Urutan materi pembelajaran tersusun secara sistematis					
6	Isi materi pada media pembelajaran dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran sejarah					
7	Kejelasan materi yang disampaikan					
8	Ketepatan sumber sejarah yang digunakan					
9	Ketepatan fakta sejarah yang disajikan					
10	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan materi yang disajikan					

(Sumber: Adaptasi Elya, 2019:131)

D8. Hasil Penilaian atau Tanggapan Validasi Ahli Materi Pertama**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI MATERI****I. Petunjuk**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada tiap kolom skor yang tertera.
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang tersedia.

Keterangan :

- | | |
|-----------------------|-----------------|
| 1 : Kurang Tidak Baik | 4 : Baik |
| 2 : Kurang Baik | 5 : Sangat Baik |
| 3 : Cukup Baik | |

II. Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh				
		1	2	3	4	5
1	Isi materi pembelajaran sudah sesuai Kompetensi Dasar peserta didik kelas XI SMA			✓		
2	Isi materi pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai			✓		
3	Ketepatan pemilihan judul dalam mempresentasikan isi materi pembelajaran dalam media pembelajaran			✓		
4	Topik materi pembelajaran disajikan secara jelas				✓	
5	Urutan materi pembelajaran tersusun secara sistematis			✓		
6	Isi materi pada media pembelajaran dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran sejarah			✓		
7	Kejelasan materi yang disampaikan			✓		
8	Ketepatan sumber sejarah yang digunakan			✓		
9	Ketepatan fakta sejarah yang disajikan				✓	
10	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan materi yang disajikan			✓		

(Sumber: Adaptasi Elya, 2019:131)

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media jenis film pendek dalam meningkatkan empati dan hasil belajar sejarah menggunakan model ASSURE

Pada dasar di-lu sudah cukup
baik sehingga bisa d lanjutkan.
saya juga bisa lebih banyak lebih
bernilai lebih bisa menggunakan
ini dan juga pembuatan film
untuk pembelajaran yang menggunakan
media pembelajaran dengan
menggunakan metode pemodelan.

Jember, 10 Juni 2019

Ahli Content/Isi Media Pembelajaran

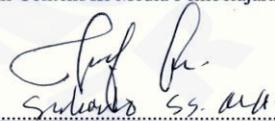
Suharto
Suharto, S.S. MEd

NIP. 197009212002121007

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media jenis film pendek dalam meningkatkan empati dan hasil belajar sejarah menggunakan model ASSURE

Pada dasar nya model ini mudah baik apabila untuk diajarkan pada anak didik, pada model tersebut untuk di. H. dan untuk kelengkapan informasi kearah sehingga tidak ada notor dalam penyampaian. Secara kelurite hasil kita di lanjutkan kembali sebagai bahan yg baik.

Jember, 14 Juni 2019
Ahli Content/Isi Media Pembelajaran


Sulianto S.S. M.H.

NIP. 197009202002121004

D10. Angket Penilaian atau Tanggapan Validasi Ahli Desain Media**Pembelajaran**

**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI DESAIN MEDIA
PEMBELAJARAN**

I. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (√) pada tiap kolom skor yang tertera.
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang tersedia.

Keterangan :

- | | |
|-----------------------|-----------------|
| 1 : Kurang Tidak Baik | 4 : Baik |
| 2 : Kurang Baik | 5 : Sangat Baik |
| 3 : Cukup Baik | |

II. Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh				
		1	2	3	4	5
Kriteria Tampilan Media						
1	Efektivitas media film pendek sebagai media pembelajaran sejarah					
2	Materi dalam media film pendek disusun secara sistematis					
3	Film pendek yang disajikan sesuai dengan karakteristik peserta didik					
4	Kesesuaian proporsi warna (keseimbangan warna)					
5	Kesesuaian audio backsound (suara latar)					
6	Resolusi rekayasa perangkat lunak					
7	Kemudahan pengoperasian media film pendek					
8	Media film pendek dapat berjalan dengan baik					
9	Media film pendek ini dapat dijalankan di perangkat lain					
Bahasa						
10	Ketetapan struktur kalimat					
11	Kebakuan istilah					
12	Keterbacaan pesan					
13	Ketepatan kaidah bahasa					

(Sumber: Adaptasi Elya, 2019:137)

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media audio visual jenis film pendek dalam meningkatkan empati dan hasil belajar sejarah menggunakan model ASSURE

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Jember,
Ahli Desain Media Pembelajaran

.....
NIP.

D11. Hasil Penilaian atau Tanggapan Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran Pertama

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN

I. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (√) pada tiap kolom skor yang tertera.
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang tersedia.

Keterangan :

- 1 : Kurang Tidak Baik 4 : Baik
 2 : Kurang Baik 5 : Sangat Baik
 3 : Cukup Baik

II. Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh				
		1	2	3	4	5
Kriteria Tampilan Media						
1	Efektivitas media film pendek sebagai media pembelajaran sejarah				✓	
2	Materi dalam media film pendek disusun secara sistematis			✓		
3	Film pendek yang disajikan sesuai dengan karakteristik peserta didik				✓	
4	Kesesuaian proporsi warna (keseimbangan warna)				✓	
5	Kesesuaian audio backsound (suara latar)				✓	
6	Resolusi rekayasa perangkat lunak				✓	
7	Kemudahan pengoperasian media film pendek				✓	
8	Media film pendek dapat berjalan dengan baik				✓	
9	Media film pendek ini dapat dijalankan di perangkat lain				✓	
Bahasa						
10	Ketetapan struktur kalimat			✓		
11	Kebakuan istilah			✓		
12	Keterbacaan pesan				✓	
13	Ketepatan kaidah bahasa			✓		

(Sumber: Adaptasi Elya, 2019:137)

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media audio visual jenis film pendek dalam meningkatkan empati dan hasil belajar sejarah menggunakan model ASSURE

- scene plot
- subtitle
- as. konvensi
- ejaan
- overlay

Jember, ..Le... Juni... 2023.

Ahli Desain Media Pembelajaran

Wawan Harbanto Gpd MEd

NIP. 091109242015041001

D12. Hasil Penilaian atau Tanggapan Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran Kedua

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN

I. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (√) pada tiap kolom skor yang tertera.
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang tersedia.

Keterangan :

- | | |
|------------------------|-----------------|
| 1 : Sangat Kurang Baik | 4 : Baik |
| 2 : Kurang Baik | 5 : Sangat Baik |
| 3 : Cukup Baik | |

II. Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh				
		1	2	3	4	5
Kriteria Tampilan Media						
1	Efektivitas media film pendek sebagai media pembelajaran sejarah					✓
2	Materi dalam media film pendek disusun secara sistematis					✓
3	Film pendek yang disajikan sesuai dengan karakteristik peserta didik				✓	
4	Kesesuaian proporsi warna (keseimbangan warna)				✓	
5	Kesesuaian Audio backsound (suara latar)				✓	
6	Resolusi rekayasa perangkat lunak				✓	
7	Kemudahan pengoperasian media film pendek					✓
8	Media film pendek dapat berjalan dengan baik					✓
9	Media film pendek ini dapat dijalankan di perangkat lain					✓
Bahasa						
10	Ketepatan struktur kalimat					✓
11	Kebakuan istilah					✓
12	Keterbacaan pesan					✓
13	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa					✓

D13. Angket Validasi Ahli Bahasa**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI BAHASA****I. Petunjuk**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (√) pada tiap kolom skor yang tertera.
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang tersedia.

Keterangan :

- | | | | |
|---|---------------------|---|---------------|
| 1 | : Kurang Tidak Baik | 4 | : Baik |
| 2 | : Kurang Baik | 5 | : Sangat Baik |
| 3 | : Cukup Baik | | |

II. Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan struktur kalimat					
2	Kebakuan istilah					
3	Kesesuaian tanda baca					
4	Keterbacaan pesan					
5	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa					
6	Kemampuan memotivasi pesan atau informasi					
7	Keseuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik					
8	Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat					

(Sumber: Adaptasi Elya, 2019:137)

D14. Hasil Penilaian atau Tanggapan Validasi Ahli Bahasa

**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI BAHASA TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN**

I. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada tiap kolom skor yang tertera.
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang tersedia.

Keterangan :

- | | |
|------------------------|-----------------|
| 1 : Sangat Kurang Baik | 4 : Baik |
| 2 : Kurang Baik | 5 : Sangat Baik |
| 3 : Cukup Baik | |

II. Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan struktur kalimat					✓
2	Kebakuan istilah					✓
3	Kesesuaian tanda baca				✓	
4	Keterbacaan pesan					✓
5	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa					✓
6	Kemampuan memotivasi pesan atau informasi					✓
7	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik					✓
8	Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat					✓

D15. Angket Penilaian atau Tanggapan Uji Pengguna 1**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN UJI PENGGUNA PENDIDIK****I. Petunjuk**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (√) pada tiap kolom skor yang tertera.
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket uji pengguna pendidik yang tersedia.

Keterangan :

- | | | | |
|---|---------------------|---|---------------|
| 1 | : Kurang Tidak Baik | 4 | : Baik |
| 2 | : Kurang Baik | 5 | : Sangat Baik |
| 3 | : Cukup Baik | | |

II. Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh				
		1	2	3	4	5
Aspek Umum						
1	Media film pendek merupakan suatu pengembangan media pembelajaran sejarah yang inovatif					
2	Kemudahan pemahaman terhadap media pembelajaran					
3	Media film pendek merupakan media yang mampu menyampaikan materi yang baik					
4	Media film pendek dapat memotivasi peserta didik pada proses pembelajaran sejarah					
5	Media film pendek mampu menjadi alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik					
Aspek Komunikasi Visual						
6	Kesesuaian audio backsound (suara latar)					
7	Keseuaian komposisi warna					
8	Proporsi tata letak desain media					
9	Tampilan dan pengemasan film pendek tidak berlebihan dan menarik					
Aspek Materi Pembelajaran						
10	Isi materi pembelajaran pada media sesuai dengan kurikulum					
11	Isi materi dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran					
12	Peserta didik dapat memahami materi pembelajaran melalui film pendek					

13	Peserta didik dapat mengikuti tahap-tahap materi pembelajaran yang disampaikan melalui film pendek					
Aspek Bahasa						
14	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami					
15	Penggunaan tanda baca yang baik					
16	Kejelasan suara dalam media film pendek					

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media jenis film pendek dalam meningkatkan empati dan hasil belajar sejarah menggunakan model ASSURE

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Jember,

Pendidik Mata Pelajaran Sejarah

.....
NIP.

D16. Hasil Penilaian atau Tanggapan Uji Pengguna 1

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN UJI PENGGUNA PENDIDIK

I. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada tiap kolom skor yang tertera.
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket uji pengguna pendidik yang tersedia.

Keterangan :

- | | |
|-----------------------|-----------------|
| 1 : Kurang Tidak Baik | 4 : Baik |
| 2 : Kurang Baik | 5 : Sangat Baik |
| 3 : Cukup Baik | |

II. Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh				
		1	2	3	4	5
Aspek Umum						
1	Media film pendek merupakan suatu pengembangan media pembelajaran sejarah yang inovatif					✓
2	Kemudahan pemahaman terhadap media pembelajaran				✓	
3	Media film pendek merupakan media yang mampu menyampaikan materi yang baik				✓	
4	Media film pendek dapat memotivasi peserta didik pada proses pembelajaran sejarah					✓
5	Media film pendek mampu menjadi alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik					✓
Aspek Komunikasi Visual						
6	Kesesuaian audio backsound (suara latar)					✓
7	Kesesuaian komposisi warna					✓
8	Proporsi tata letak desain media					✓
9	Tampilan dan pengemasan film pendek tidak berlebihan dan menarik					✓
Aspek Materi Pembelajaran						
10	Isi materi pembelajaran pada media sesuai dengan kurikulum				✓	
11	Isi materi dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
12	Peserta didik dapat memahami materi pembelajaran melalui film pendek					✓
13	Peserta didik dapat mengikuti tahap-tahap materi pembelajaran yang disampaikan melalui film pendek				✓	
Aspek Bahasa						
14	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami					✓
15	Penggunaan tanda baca yang baik				✓	
16	Kejelasan suara dalam media film pendek				✓	

(Sumber: Adaptasi Elya, 2019:137)

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media jenis film pendek dalam meningkatkan empati dan hasil belajar sejarah menggunakan model ASSURE

Sudah layak untuk melaksanakan kegiatan penelitian.

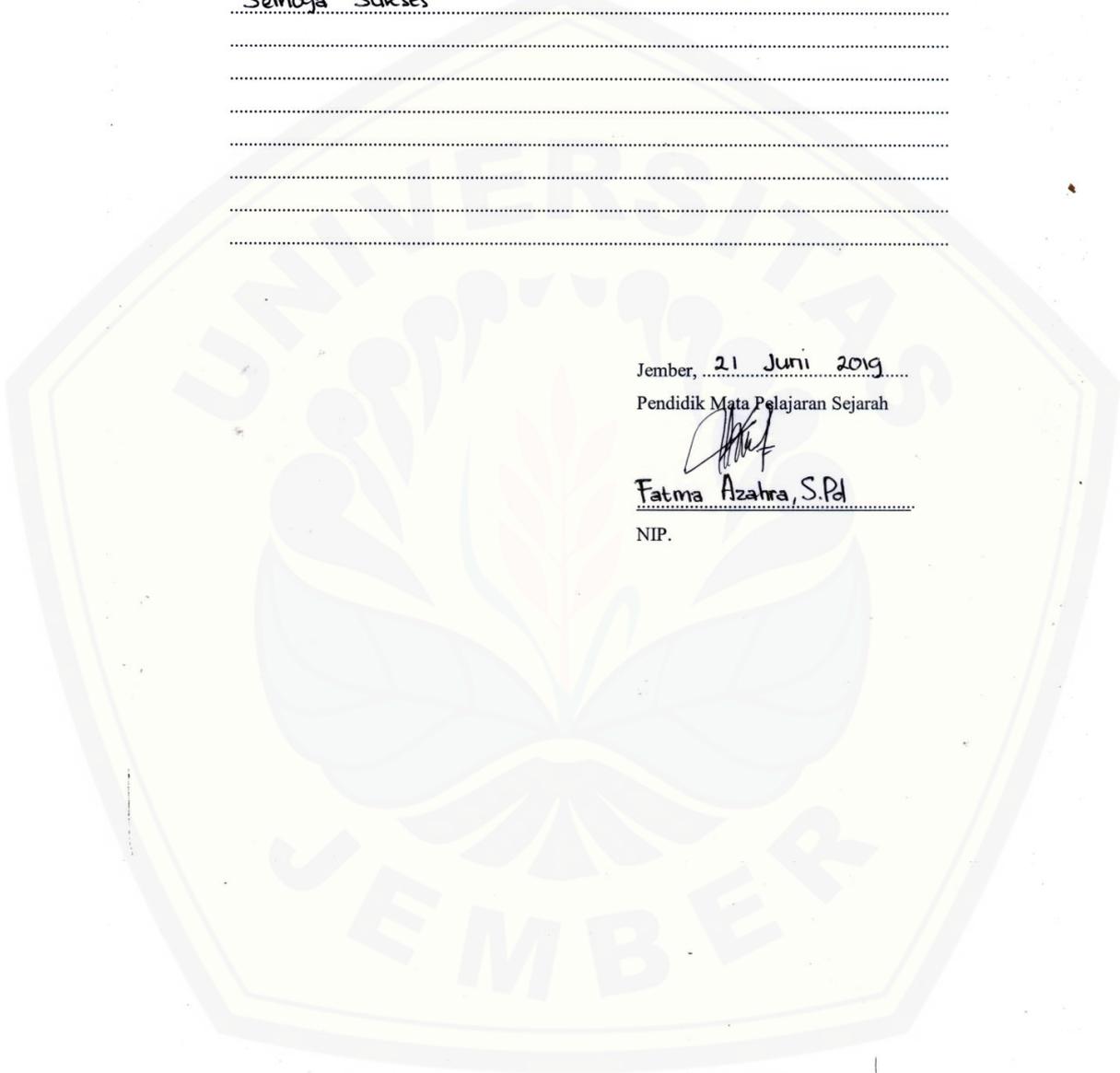
Semoga Sukses

Jember, 21 Juni 2019

Pendidik Mata Pelajaran Sejarah


Fatma Azahra, S.Pd

NIP.



D18. Angket Penilaian atau Tanggapan Uji Pengguna 2**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN UJI PENGGUNA PESERTA DIDIK****I. Petunjuk**

1. Mohon memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (√) pada tiap kolom skor yang tertera.
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket pengguna peserta didik yang tersedia.

Keterangan :

- 1 : Kurang Tidak Baik 4 : Baik
 2 : Kurang Baik 5 : Sangat Baik
 3 : Cukup Baik

II. Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh				
		1	2	3	4	5
Aspek Umum						
1	Media film pendek merupakan suatu pengembangan media pembelajaran sejarah yang inovatif					
2	Kemudahan pemahaman terhadap media pembelajaran					
3	Media film pendek merupakan media yang mampu menyampaikan materi yang baik					
4	Media film pendek dapat memotivasi peserta didik pada proses pembelajaran sejarah					
5	Media film pendek mampu menjadi alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik					
Aspek Komunikasi Visual						
6	Kesesuaian audio backsound (suara latar)					
7	Keseuaian komposisi warna					
8	Proporsi tata letak desain media					
9	Tampilan dan pengemasan film pendek tidak berlebihan dan menarik					
Aspek Materi Pembelajaran						
10	Isi materi pembelajaran pada media sesuai dengan kurikulum					
11	Isi materi dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran					
12	Peserta didik dapat memahami materi pembelajaran melalui film pendek					

13	Peserta didik dapat mengikuti tahap-tahap materi pembelajaran yang disampaikan melalui film pendek					
Aspek Bahasa						
14	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami					
15	Penggunaan tanda baca yang baik					
16	Kejelasan suara dalam media film pendek					

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media jenis film pendek dalam meningkatkan empati dan hasil belajar sejarah menggunakan model ASSURE

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Jember,

 Nama Peserta Didik

.....

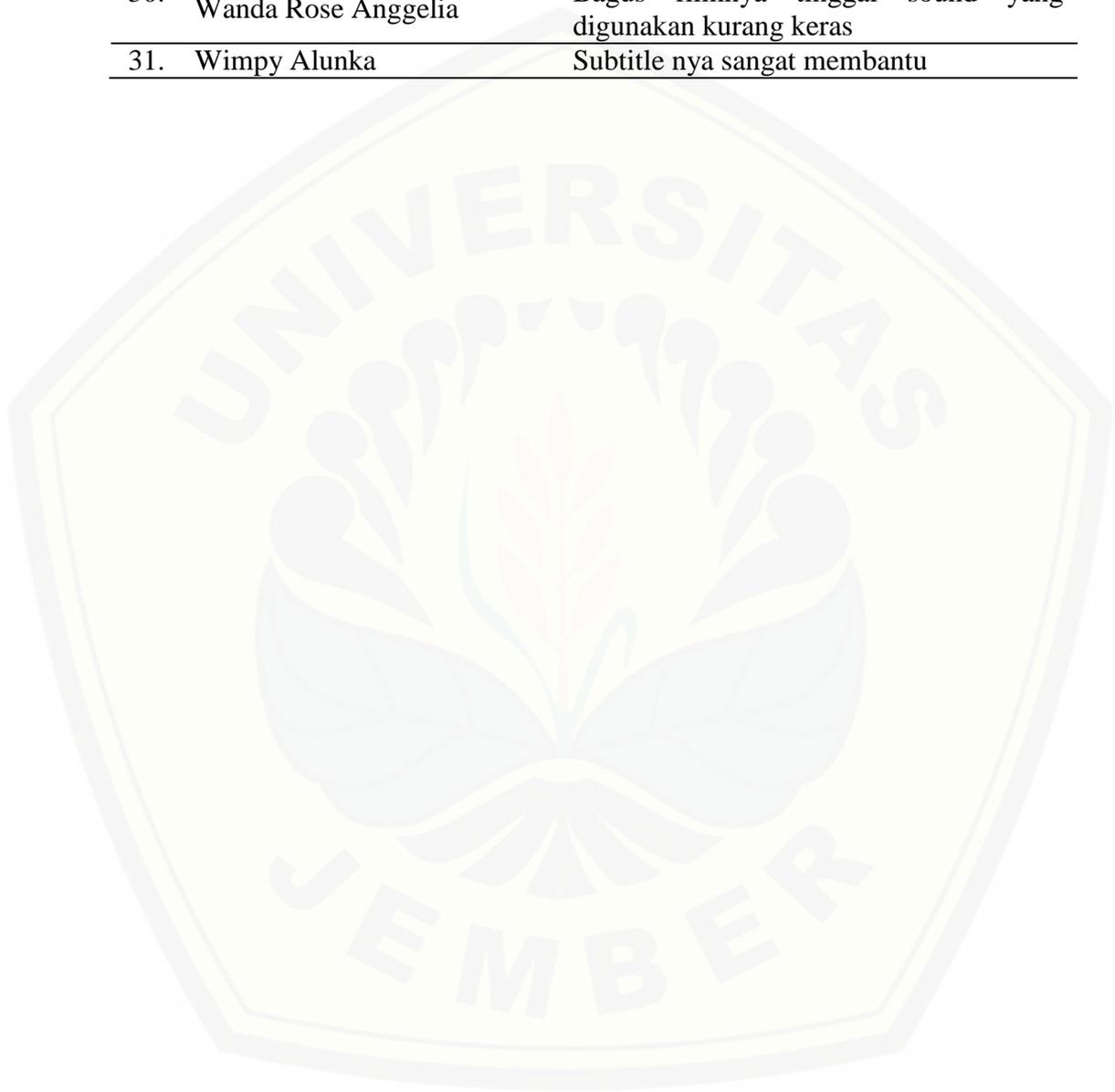
 NIP.

D18. Hasil Penilaian atau Tanggapan Uji Pengguna 2

No.	Nama	Jawaban																Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1.	Amelia Vivi Hariyanti	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	76
2.	Diah Sofiatius Soleha	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	76
3.	Galih Ismail	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	77
4.	Nanda Dwi Herawati	5	4	5	5	5	5	4	5	3	3	5	5	5	4	5	5	73
5.	Nanda Dwi Rizkiana	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	76
6.	Noviana Budi Astutik	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	76
7.	Novita Dwi Ruwanti	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	76
8.	Patricia Priscellia P. N.	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	3	76
9.	Putra Mahendra	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4		5	5	5	4	5	71
10.	Rizky Nur Octavia	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	76
11.	Ryvaldo Candra Putra	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	76
12.	Sabilatul Latifah	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	4	76
13.	Salman Al Farisi	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	76
14.	Sekar Mutiara Aprileonny A.	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	76
15.	Via Amanda Eka Aprilia P.	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	77
Total																	1134	
Rata-rata																	75,6	

No.	Nama	Komentar dan Tanggapan Peserta Didik
1.	Adinda Dwi Febriana	Bagus
2.	Ahmad Awwalil Rizky	Keren, tinggal LCD dan soundnya yang kurang mendukung
3.	Amelia Vivi Hariyanti	Bagus, bisa lebih paham untuk memahami materi
4.	David Putra Atmadja	Bagus, dapat membantu saya dalam memberikan bayangan peristiwa sumpah pemuda terjadi
5.	Destia Catur Fitroni	Film pendeknya keren bisa menarik minat untuk belajar
6.	Diah Sofiatius Soleha	Filmnya bagus sehingga tidak bosan ketika belajar di kelas
7.	Galih Ismail	Keren filmnya
8.	Iin Triani	Filmnya membantu imajinasi saya
9.	Indah Ayu Septianingrum	Bagus filmnya tinggal sound yang digunakan kurang keras
10.	Ineke Wahyu Apriliya	Subtitle nya sangat membantu
11.	Kelvin Yuditya S	Bagus dan keren
12.	Ken Ismi Asia Rozana	Keren filmnya jadi pengen ikut main di dalamnya
13.	Muhammad Roy Ananda C.P	Film pendeknya membantu saya membayangkan kejadian terjadi
14.	Nabila Nur Aisyah	Filmnya membangun motivasi untuk saya menyukai pelajaran sejarah
15.	Nanda Dwi Herawati	Filmnya buat jadi lebih suka dengan sejarah
16.	Nanda Dwi Rizkiana	Filmnya unik dan keren
17.	Noviana Budi Astutik	Sederhana tapi bermakna
18.	Novita Dwi Ruwanti	Filmnya enak dilihat
19.	Patricia Priscilia P. N.	Film pendek menggugah imajinasi memahami materi
20.	Putra Mahendra	Film pendek sejalan dengan hobi
21.	Rizky Nur Octavia	Bagus filmnya jadi betah di kelas
22.	Ryvaldo Candra Putra	Bagus, hanya kurang sound di kelas kurang kelas
23.	Sabilatul Latifah	Bagus bisa sekalian menghibur dan tidak membuat bosan
24.	Salman Al Farisi	Sederhana tapi bermakna
25.	Sekar Mutiara Aprileonny A.	Filmnya mendukung imajinasi
26.	Sri Wahyuni	Filmnya buat jadi lebih suka dengan sejarah
27.	Via Amanda Eka Aprilia P.	Filmnya unik dan keren

No.	Nama	Komentar dan Tanggapan Peserta Didik
28.	Visna Shalsa Pratiwi	Film pendek menggugah imajinasi memahami materi
29.	Vita Wahyu Lestari	Film pendek sejalan dengan hobi
30.	Wanda Rose Anggelia	Bagus filmnya tinggal sound yang digunakan kurang keras
31.	Wimpy Alunka	Subtitle nya sangat membantu



Lampiran E. Kisi-kisi Soal *Pre Test* dan *Post Test***E1. Kisi-kisi Soal *Pre Test* Empati Sejarah**

Nama Sekolah	: SMA Negeri Balung	Kompetensi Inti	: 4.4 Menyajikan langkah-langkah dalam penerapan nilai-nilai sumpah pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini dalam bentuk tulisan dan/atau media lain.
Mata Pelajaran	: Sejarah Indonesia		
Kurikulum	: 2013		
		Kompetensi Dasar	: 3.4 Menghargai nilai-nilai sumpah pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini.

Kelas/ Smster	Materi	Indikator Empati	Indikator Soal	Kunci Jawaban	Bobot Nilai
XI IPS/ Ganjil	Peristiwa Sumpah Pemuda	1. Kontekstua lisasi sejarah (<i>Historical Contextuali zation</i>)	1. Analisis perbedaan norma sosial, politik, dan budaya sebelum peristiwa sumpah pemuda	Norma sosial sebelum peristiwa sumpah pemuda pada masyarakat Indonesia merupakan norma sosial yang masih belum mengenal persatuan dan kesatuan. Setiap organisasi yang ada masih bersifat kedaerahan. Tujuan setiap organisasi berbeda satu dengan yang lainnya. Sehingga belum terciptanya tujuan bersama. Norma politik sebelum peristiwa sumpah pemuda pada masyarakat Indonesia merupakan norma politik yang masih mempunyai tujuan organisasi mereka masing-masing. Sehingga setiap organisasi mempunyai tatacara kepemimpinan yang berbeda satu dengan yang lainnya. Menempuh kebaikan bersama masih terasa sangat berat karena harus mewujudkan tujuan masih bersifat mandiri setiap organisasi. Norma budaya sebelum peristiwa sumpah pemuda pada masyarakat Indonesia merupakan norma budaya yang masih kental dengan kedaerahannya. Masih menjunjung bahasa daerah masing-masing dan untuk bahasa persatuan masih bahasa Melayu dan Belanda.	20

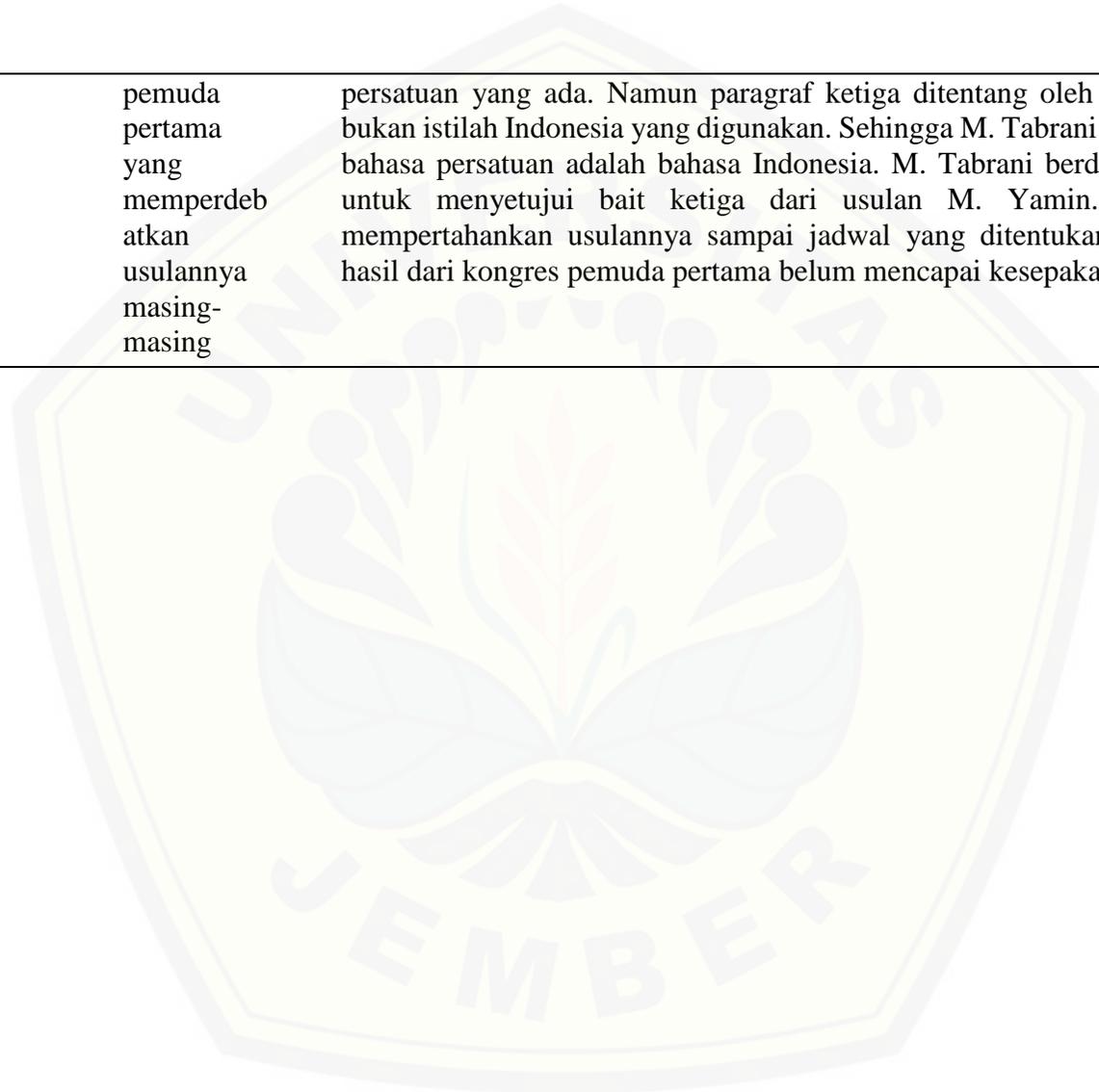
-
- | | | |
|--|---|----|
| 2. Peristiwa-peristiwa yang mendorong dilaksanakannya kongres pemuda pertama | <ul style="list-style-type: none">• Berita majalah Indonesia Merdeka dari Perhimpunan Indonesia di negeri Belanda. Berita itu muncul ketika banyak yang membicarakan dan beredar secara besar. Majalah tersebut menjelaskan tentang persatuan dan kesatuan Indonesia yang akan menuju kemerdekaan. Banyaknya yang membicarakan mejalah tersebut akhirnya terdengar ke telinga M. Tabrani dan kawan-kawannya. Sehingga itu menjadi salah satu dasar untuk M. Tabrani mengumpulkan perwakilan-perwakilan setiap organisasi untuk membicarakan sebuah persatuan demi mencapai kemerdekaan. Isi majalah tersebut memberikan dorongan semangat kepada organisasi-organisasi pergerakan yang ada waktu itu yang masih bersifat kedaerahan. Mereka kemudian sepakat untuk mengadakan kongres pemuda Indonesia pertama. Pada 15 Novermber 1925 diadakanlah pertemuan yang dihadiri oleh Jong Java, Jong Sumatranen Bond, Jong Ambon, Jong Bataks Bond, Pelajar Minahasa, Sekar Rukun, dan peminat perorangan untuk membentuk panitia kongres pemuda pertama | 10 |
| | <ul style="list-style-type: none">• Pembentukan panitia kongres pemuda pertama 1926. Setelah M. Tabrani berhasil mengumpulkan perwakilan organisasi pemuda yang ada tercetuslah panitia kongres pemuda pertama. M. Tabrani terpilih menjadi ketua panitia karena mempunyai tekad dan usulan pertemuan tersebut. Selain M. Tabrani juga terpilih Soemarto sebagai wakil ketua panitia. Sekretaris terpilih Jamaludin, Bendahara Suwarso. Kepanitiaan yang sudah terbentuk itu bekerja secara sukarela. Selama berbulan-bulan mereka bekerja keras untuk suksesnya kongres yang mempunyai tujuan sangat mulia. Tujuan kongres adalah menggugah semangat kerja sama antar organisasi pemuda di tanah air untuk meletakkan dasar persatuan Indonesia. Berkat kerja keras mereka pada awal tahun 1926 telah berhasil disusun acara kegiatan dan jadwal kegiatan yang ditetapkan. | 10 |
-

2. Perspektif Taking (<i>Perspektif Taking</i>)	3. tokoh-tokoh yang terdapat dalam peristiwa kongres pemuda pertama	<ul style="list-style-type: none"> • M. Tabrani • Sumarto • Suwarso • Sarbini 	<ul style="list-style-type: none"> • Yan Toule Soulehuwiy • Paul Pinontoan • Sanusi Pane • Jamaludin 	<ul style="list-style-type: none"> • Hamami • M. Yamin 	10	
				<hr/>		
		4. peranan tokoh yang terlibat dalam peristiwa kongres pemuda pertama	<ul style="list-style-type: none"> • M. Tabrani adalah ketua panitia pelaksanaan kongres pemuda pertama. M. Tabrani merupakan orang yang mempunyai tekad yang sangat kuat dalam kongres pemuda pertama. Karena pemikirannya tersebut M. Tabrani di tunjuk secara langsung untuk menjadi ketua panitia. Dia merupakan tokoh penting di balik terselenggaranya Kongres Sumpah Pemuda Pertama tahun 1926. Tabrani juga disebut-sebut berperan mengubah rumusan Sumpah Pemuda. Sewaktu disepakati, sumpah itu, terutama butir ketiga, berbunyi: “Menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia”. Rumusan populer sekarang: ”Mengaku berbahasa satu, bahasa Indonesia” 		10	
				<hr/>		
				<ul style="list-style-type: none"> • Jamaludin merupakan tokoh yang juga mempunyai pengaruh pada pelaksanaan kongres pemuda pertama. Ketika pembentukan panitia kongres pemuda pertama Jamaludin mengajukan diri menjadi sekretaris. Jamaludin pun selalu menjadi moderator di setiap pertemuan panitia kongres pemuda pertama. Jamaludin kongres pemuda pertama menjadi penengah sekaligus moderator ketika ada perbedaan pendapat antara M. Tabrani dan M. Yamin. 		10

		<ul style="list-style-type: none"> • M. Yamin mempunyai pemikiran yang tegas ketika pelaksanaan kongres pertama. Terlihat dari ketika M. Yamin mengusulkan buah pemikirannya tentang ikrar sumpah pemuda. Ikrar tersebut mempunyai tiga paragraf yang mengandung makna yang dalam. Paragraf pertama “Kami putra dan putri Indonesia, mengaku bertumpah darah yang satu, tanah air Indonesia”. Paragraf kedua “Kami putra dan putri Indonesia, mengaku berbangsa yang satu, bangsa Indonesia”. Paragraf ketiga “Kami putra dan putri Indonesia, menjunjung bahasa persatuan, bahasa Melayu”. Paragraf ketiga yang menjadi perdebatannya dengan M. Tabrani. 	10
3. Afektif Connection (<i>Affective Taking</i>)	5. perbedaan para tokoh peristiwa sumpah pemuda yang melatar belakangi adanya pelaksanaan kongres pemuda 1	M. Tabrani mempunyai latar belakang pemikiran dalam pelaksanaan kongres pemuda 1. Pemikirannya dibawa dari majalah yang dibacanya sehingga M. Tabrani mampu mengumpulkan perwakilan organisasi yang ada. M. Tabrani mempunyai hubungan yang baik dengan organisasi yang ada sehingga mampu mengundang perwakilan setiap organisasi ke tempat Jong Java untuk membahas segala sesuatu untuk mempersiapkan kongres pemuda pertama. Setiap pertemuan yang ada hingga pelaksanaan kongres pemuda pertama M. Tabrani memimpin dengan baik. M. Tabrani tidak sendirian namun juga didampingi oleh Sumarto sebagai wakil ketua panitia. Jamaludin berbeda dengan Sumarto, ia mendampingi M. Tabrani dengan menjadi sekretaris panitia sehingga mempunyai peranan yang berbeda dengan yang lainnya karena Jamaludin meringkas semua hasil pertemuan-pertemuan yang ada.	10
	6. perbedaan tindakan atau sikap M. Tabrani dan M. Yamin pada kongres	M. Yamin mempunyai sumbangan pemikiran yang kuat. Ia mengusulkan ikrar sumpah pemuda yang terdiri 3 bait dan disampaikan ketika kongres pemuda pertama. Paragraf pertama “Kami putra dan putri Indonesia, mengaku bertumpah darah yang satu, tanah air Indonesia”. Paragraf kedua “Kami putra dan putri Indonesia, mengaku berbangsa yang satu, bangsa Indonesia”. Paragraf ketiga “Kami putra dan putri Indonesia, menjunjung bahasa persatuan, bahasa Melayu”. Paragraf ketiga yang menjadi perdebatannya dengan M. Tabrani. Paragraf pertama dan kedua disetujui oleh M. Tabrani karena sudah sesuai dengan cita-cita	10

pemuda
pertama
yang
memperdebatkan
usulannya
masing-
masing

persatuan yang ada. Namun paragraf ketiga ditentang oleh M. Tabrani karena bukan istilah Indonesia yang digunakan. Sehingga M. Tabrani mengusulkan untuk bahasa persatuan adalah bahasa Indonesia. M. Tabrani berdebat dan tidak mau untuk menyetujui bait ketiga dari usulan M. Yamin. M. Yamin juga mempertahankan usulannya sampai jadwal yang ditentukan selesai. Sehingga hasil dari kongres pemuda pertama belum mencapai kesepakatan.



E2. Kisi-kisi Soal *Post Test* Empati Sejarah

Nama Sekolah	: SMA Negeri Balung	Kompetensi Inti	: 4.4 Menyajikan langkah-langkah dalam penerapan nilai-nilai sumpah pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini dalam bentuk tulisan dan/atau media lain.
Mata Pelajaran	: Sejarah Indonesia		
Kurikulum	: 2013		
		Kompetensi Dasar	: 3.4 Menghargai nilai-nilai sumpah pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini.

Kelas/ Smster	Materi	Indikator Hasil Belajar	Indikator Soal	Kunci Jawaban	Bobot Nilai
XI IPS/ Ganjil	Peristiwa Sumpah Pemuda	1. Kontekstualisasi sejarah (<i>Historical Contextualization</i>)	1. Analisis perbedaan norma sosial, politik, dan budaya sebelum peristiwa sumpah pemuda	Norma sosial sebelum peristiwa sumpah pemuda pada masyarakat Indonesia merupakan norma sosial yang masih belum mengenal persatuan dan kesatuan. Setiap organisasi yang ada masih bersifat kedaerahan. Tujuan setiap organisasi berbeda satu dengan yang lainnya. Sehingga belum terciptanya tujuan bersama. Norma politik sebelum peristiwa sumpah pemuda pada masyarakat Indonesia merupakan norma politik yang masih mempunyai tujuan organisasi mereka masing-masing. Sehingga setiap organisasi mempunyai tatacara kepemimpinan yang berbeda satu dengan yang lainnya. Menempuh kebaikan bersama masih terasa sangat berat karena harus mewujudkan tujuan masih bersifat mandiri setiap organisasi. Norma budaya sebelum peristiwa sumpah pemuda pada masyarakat Indonesia merupakan norma budaya yang masih kental dengan kedaerahannya. Masih menjunjung bahasa daerah masing-masing dan untuk bahasa persatuan masih bahasa Melayu dan Belanda.	20

			2. Peristiwa-peristiwa yang mendorong lahirnya sumpah pemuda	Berita majalah Indonesia Merdeka dari Perhimpunan Indonesia di negeri Belanda. Berita itu muncul ketika banyak yang membicarakan dan beredar secara besar. Majalah tersebut menjelaskan tentang persatuan dan kesatuan Indonesia yang akan menuju kemerdekaan. Banyaknya yang membicarakan mejalah tersebut akhirnya terdengar ke telinga M. Tabrani dan kawan-kawannya. Sehingga itu menjadi salah satu dasar untuk M. Tabrani mengumpulkan perwakilan-perwakilan setiap organisasi untuk membicarakan sebuah persatuan demi mencapai kemerdekaan. Isi majalah tersebut memberikan dorongan semangat kepada organisasi-organisasi pergerakan yang ada waktu itu yang masih bersifat kedaerahan. Mereka kemudian sepakat untuk mengadakan kongres pemuda Indonesia pertama. Pada 15 Novermber 1925 diadakanlah pertemuan yang dihadiri oleh Jong Java, Jong Sumatranen Bond, Jong Ambon, Jong Bataks Bond, Pelajar Minahasa, Sekar Rukun, dan peminat perorangan untuk membentuk panitia kongres pemuda pertama	10
				Pembentukan panitia kongres pemuda pertama 1926. Setelah M. Tabrani berhasil mengumpulkan perwakilan organisasi pemuda yang ada tercetuslah panitia kongres pemuda pertama. M. Tabrani terpilih menjadi ketua panitia karena mempunyai tekad dan usulan pertemuan tersebut. Selain M. Tabrani juga terpilih Soemarto sebagai wakil ketua panitia. Sekretaris terpilih Jamaludin, Bendahara Suwarso. Kepanitiaan yang sudah terbentuk itu bekerja secara sukarela. Selama berbulan-bulan mereka bekerja keras untuk suksesnya kongres yang mempunyai tujuan sangat mulia. Tujuan kongres adalah menggugah semangat kerja sama antar organisasi pemuda di tanah air untuk meletakkan dasar persatuan Indonesia. Berkat kerja keras mereka pada awal tahun 1926 telah berhasil disusun acara kegiatan dan jadwal kegiatan yang ditetapkan.	10 10 10

			<p>Pembentukan panitia kongres pemuda kedua 1928. Berkat usaha yang gigih dari Sugondo Joyopuspito dan Kawan-kawan pada bulan Juni 1928 berhasil dihimpun delapan organisasi pemuda dan satu organisasi pelajar untuk mengadakan pertemuan dan musyawarah. Organisasi-organisasi tersebut adalah Jong Java, Jong Sumatera Bond, Jong Celebes, Jong Ambon, Jong Batak Bond, Jong Islamieten Bond, Pemuda Kaum Betawi, Pemuda Indonesia, dan Perhimpunan Pelajar-pelajar Indonesia. Setelah melalui rapat-rapat lanjutan, akhirnya diputuskan bahwa kongres pemuda kedua akan diselenggarakan pada tanggal 27 dan 28 Oktober 1928. Selama dua hari itu, acara akan diisi dengan tiga kali rapat umum yang diikuti segenap peserta kongres. Acaranya adalah ceramah-ceramah yang kemudian diikuti dengan pandangan umum dari peserta kongres.</p> <p>Penyampaian lagu Indonesia Raya oleh W.R Soepratman. Tibalah akhirnya pada pembacaan hasil putusan kongres pemuda yang kedua, hari itu 28 Oktober 1928. Seluruh organisasi pemuda melebur dalam satu wadah bernama Indonesia Muda. Hari itu 28 Oktober 1928 perhimpunan pelajar-pelajar Indonesia, Jong Java, Jong Sumatranen Bond, Jong Batak Bond, Jong Islameten Bond, Jong Celebesh, Jong Ambon, Sekar Rukun, dan Pemuda Kaum Betawi. Melebur menjadi satu "INDONESIA MUDA" dan tersatukan oleh satu ikrar bersama "SUMPAH PEMUDA".</p>			
	2. Perspektif Taking (<i>Perspektif Taking</i>)	3. tokoh-tokoh yang terdapat dalam peristiwa sumpah pemuda	<ul style="list-style-type: none"> • Sugondo Joyopuspito • Darwis • Sigit • Suwiryo 	10	<ul style="list-style-type: none"> • Kocosungkono • Johan M. Cai • Gularso • Sunario 	

		3. peranan tokoh yang terlibat dalam peristiwa sumpah pemuda	<p>Soegondo Djojopuspito adalah seorang aktivis pendidikan yang juga tinggal di kediaman Ki Hajar Dewantara. Tokoh pemuda yang satu ini lahir pada tahun 1905. Tidak banyak orang yang tahu bahwa Soegondo inilah yang memimpin jalannya Kongres Pemuda II hingga menghasilkan Sumpah Pemuda yang kini terkenal. Dari pembentukan panitia, menghubungi para tokoh kongres pemuda pertama, dan pelaksanaan kongre pemuda kedua.</p> <p>W.R Soepratman ketika penutupan Sumpah Pemuda, memainkan sebuah lagu secara instrumental dengan biola (tanpa teks) yang kini dikenal sebagai lagu Indonesia Raya. Disana dengan membawakan lagu ciptaannya mengubah suasana yang tegang menjadi hening.</p> <p>M. Yamin mempunyai pemikiran yang tegas ketika pelaksanaan kongres pertama. Terlihat dari ketika M. Yamin mengusulkan buah pemikirannya tentang ikrar sumpah pemuda. Ikrar tersebut mempunyai tiga paragraf yang mengandung makna yang dalam. Paragraf pertama “Kami putra dan putri Indonesia, mengaku bertumpah darah yang satu, tanah air Indonesia”. Paragraf kedua “Kami putra dan putri Indonesia, mengaku berbangsa yang satu, bangsa Indonesia”. Paragraf ketiga “Kami putra dan putri Indonesia, menjunjung bahasa persatuan, bahasa Melayu”. Paragraf ketiga yang menjadi perdebatannya dengan M. Tabrani</p>	10
	3. Afektif Connection (<i>Affective Taking</i>)	4. perbedaan para tokoh peristiwa sumpah pemuda yang melatar belakangi adanya lahirnya	Soegondo Djojopuspito membawa pemikirannya sudah dari pelaksanaan kongres pemuda pertama 1926. Soegondo tau bahwa pelaksanaan kongres pemuda pertama masih belum bisa mencapai tujuan, salah satunya tentang ikrar sumpah pemuda. Dari pemikirannya itu Soegondo terbangun motivasi akan pelaksanaan kongres pemuda kedua. Langkah awal yang ia lakukan adalah pembicaraannya dengan para anggota PPPI yang selanjutnya disetujui pembentukan panitia kongres pemuda kedua. Darwin dalam pembicaraan di dalamnya menambahkan usulan kepada Soegondo untuk menghubungi para tokoh pelaksana kongres pemuda pertama. Selanjutnya Soegondo membentuk panitia kongres pemuda kedua. Pembentukan panitia kongres datang dari seluruh organisasi pemuda yang ada terutama M. Yamin juga hadir. M. Yamin	

			sumpah pemuda	mengajukan diri sebagai sekretaris yang sangat membantu terlaksananya kongres pemuda pertama. Joko marsaid sedia menjadi wakil ketua dan lainnya sangat berperan dalam melaksanakan kongres pemuda kedua. Sudah dipersiapkan sejak lama Soegondo memperkenalkan W.R Soepratman untuk hadir dan membawakan lagu ciptaannya yang mendukung sepenuhnya kongres pemuda kedua menjadi penuh haru. Sumpah pemuda lahir ditandai dengan pengucapan ikrar sumpah pemuda yang dipimpin oleh M. Yamin	
			5. Perbedaan tindakan atau sikap M. Tabrani dan Soegondo Djojopuspito dalam caranya memimpin panitia kongres pemuda	M. Tabrani dan Soegondo Djojopuspito tentulah berbeda dalam membawa panitia kongres pemuda pertama maupun kedua. M. Tabrani adalah seorang pemimpin yang mempunyai semangat dan tekad yang kuat dalam mempersiapkan kongres pemuda. Semangat dan tekad terlihat dari bagaimana dia mengumpulkan setiap organisasi. Sangat tidak mudah dikarenakan setiap organisasi yang ada adalah organisasi yang masih dengan pemikiran akan tujuan mereka masing-masing. Dapat dibilang sebagai organisasi kedaerahan sehingga membuat M. Tabrani harus bekerja lebih keras lagi. Soegondo Djojopuspito mempunyai optimisme yang tinggi dalam merencanakan kongres pemuda kedua. Optimisme yang ia bangun dilatar belakangi oleh pemikiran-pemikiran yang terbuka. Dapat dilihat dari ketika Soegondo mencari dan menghubungi para tokoh yang terlibat di kongres sumpah pemuda pertama. Pemikiran terbuka juga terbukti dari adanya W.R Soepratman ketika membawakan lagu ciptaannya. Terbukti dari situ bahwa Soegondo terbuka kepada sipapaun untuk membawa Indonesia ke dalam persatuan	

E3. Kisi-kisi Soal Pre Test Hasil Belajar Sejarah

Nama Sekolah : SMA Negeri Balung Kompetensi Inti : 4.4 Menyajikan langkah-langkah dalam penerapan nilai-nilai sumpah pemuda dan
 Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini dalam bentuk
 Kurikulum : 2013 tulisan dan/atau media lain.

Kompetensi Dasar : 3.4 Menghargai nilai-nilai sumpah pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini.

Kelas/ Smster	Materi	Indikator Hasil Belajar	No. Soal/Indikator Soal	Kunci Jawaban	Bobot Nilai			
XI IPS/ Ganjil	Peristiwa Sumpah Pemuda	Menyebutkan peristiwa Sumpah Pemuda	1. Nilai yang tercermin dari peristiwa pembacaan ikrar sumpah pemuda.	1/A (pilihan ganda)	5			
			2. Nilai yang tercermin ketika M. Tabrani dengan penuh keyakinan saat mengumpulkan panitia kongres pemuda 1	2/A (pilihan ganda)	5			
			3. Nilai yang tercermin ketika Soegondo Djojopoespito membangun hubungan yang baik dengan para tokoh kongres pemuda 1	3/B (pilihan ganda)	5			
	Penerapan nilai-nilai sumpah pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan Indonesia pada masa kini dalam bentuk tulisan			4. Menyusun tulisan pendek mengenai peristiwa seputar peristiwa sumpah pemuda, menjabarkan nilai-nilainya dan makna-maknanya bagi kehidupan kebangsaan pada masa kini				
				Kunci Jawaban (Peristiwa-peristiwa Seputar Sumpah Pemuda)				
				Berita majalah Indonesia Merdeka dari Perhimpunan Indonesia di negeri Belanda				2
				• Pembentukan panitia kongres pemuda pertama 1926				2
				• Pelaksanaan kongres pemuda pertama 1926				2
				• Pembentukan panitia kongres pemuda kedua 1928				2
				• Penyampaian lagu Indonesia Raya oleh W.R Soepratman				2
Kunci Jawaban (Nilai-nilai (Bidang Politik))								
• Ketika M. Tabrani dan kawan-kawannya mendengar dan membaca berita yang sedang hangat dibicarakan yaitu majalah Indonesia Merdeka yang diterbitkan oleh organisasi Perhimpunan Indonesia di negeri Belanda. M. Tabrani dan kawan-kawannya termotivasi					5			

		<p>oleh majalah tersebut, sehingga mereka melakukan langkah-langkah cepat untuk segera mengumpulkan para pemuda dari organisasi-organisasi yang ada. Peristiwa tersebut mempunyai nilai-nilai sebagai berikut: (1) mempunyai rasa tanggap yang tinggi untuk mencari jalan keluar yang terbaik ketika ada permasalahan muncul demi kepentingan rakyat; (2) mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadinya untuk mencapai tujuan bersama.</p>	
		<ul style="list-style-type: none"> • M. Tabrani berhasil mengumpulkan perwakilan organisasi pemuda pada saat itu untuk membahas keperluan dan membentuk kepanitiaan kongres pemuda pertama. Bulat tekak M. Tabrani untuk mengadakan kongres pemuda pertama membawa dirinya untuk menjadi ketua panitia kongres pemuda pertama yang akan dilaksanakan pada tahun 1926. Nilai-nilai yang tercermin dari peristiwa tersebut ialah: (1) mempunyai rasa keyakinan yang besar ketika menjadi pemimpin untuk mencapai tujuan bersama; (2) membawa pengaruh yang besar ketika menjadi seorang pemimpin yang tidak membawa kepentingan pribadinya di atas kepentingan bersama sehingga dapat mengemban kepercayaan dari anggotanya 	5
		<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan kongres pemuda pertama pada tahun 1926 belum mencapai hasil yang maksimal. Rapat panitia pembahas M. Yamin mempunyai usulan ikrar sumpah pemuda pada bait ketiga disebutkan bahwa bahasa persatuan yaitu bahasa Melayu. Usulan tersebut menjadi perdebatan dengan M. Tabrani yang mempunyai tekad yang kuat untuk mengangkat bahasa Indonesia menjadi bahasa persatuan. Namun M. Yamin dan M. Tabrani tetap menyelesaikan dengan musyawarah. Nilai-nilai dari peristiwa di atas yaitu: (1) menyelesaikan masalah dengan kekeluargaan bukan dengan kekerasan demi kemajuan bangsa bersama; (2) mempunyai kontribusi yang berarti dalam memajukan bangsa dan negara dengan menyumbangkan tenaga dan pikiran demi tujuan bersama. 	5
		Kunci Jawaban (Nilai-nilai (Bidang Sosial))	
		<ul style="list-style-type: none"> • Ketika M. Tabrani dan kawan-kawannya mendengar dan membaca berita yang sedang hangat dibicarakan yaitu majalah Indonesia Merdeka yang diterbitkan oleh organisasi Perhimpunan Indonesia di negeri Belanda. M. Tabrani dan kawan-kawannya termotivasi oleh majalah tersebut, sehingga mereka melakukan langkah-langkah cepat untuk segera 	5

			<p>mengumpulkan para pemuda dari organisasi-organisasi yang ada. Peristiwa tersebut mempunyai nilai-nilai sebagai berikut: (1) mempunyai motivasi yang tinggi ketika mengetahui peluang yang besar dalam memajukan bangsa; (2) mempunyai hubungan dan komunikasi yang baik dalam menyampaikan aspirasi sehingga tercipta rasa peduli yang sama.</p>	
			<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan kongres pemuda pertama pada tahun 1926 belum mencapai hasil yang maksimal. Rapat panitia membahas M. Yamin mempunyai usulan ikrar sumpah pemuda pada bait ketiga disebutkan bahwa bahasa persatuan yaitu bahasa Melayu. Usulan tersebut menjadi perdebatan dengan M. Tabrani yang mempunyai tekad yang kuat untuk mengangkat bahasa Indonesia menjadi bahasa persatuan. Namun M. Yamin dan M. Tabrani tetap menyelesaikan dengan musyawarah. Nilai-nilai dari peristiwa di atas yaitu: (1) setiap permasalahan yang ada tidak membuat hubungan menjadi hancur; (2) perbedaan pemikiran menjadi kekuatan persatuan yang sebenarnya. 	5
			<ul style="list-style-type: none"> • W.R Soepratman membawakan lagu ciptaannya ketika kongres pemuda kedua tahun 1928. Sebelum dibacakan ikrar sumpah pemuda Soegondo memperkenalkan W.R Soepratman untuk menyampaikan lagu persembahan untuk bangsa dan tanah air yang berjudul Indonesia Raya. Lagu Indonesia Raya diperdengarkan pertama kali pada tanggal 28 Oktober 1928 dalam Kongres Pemuda kedua. Nilai-nilai yang dapat diambil adalah : (1) rasa cinta tanah air sangat tinggi membawa pengaruh yang besar dalam kemajuan bangsa; (2) memberikan peran dalam kemajuan bangsa melalui karya seni dapat memotivasi pemuda lainnya. 	5
			Kunci Jawaban (Makna-makna (Bidang Sosial))	
			<ul style="list-style-type: none"> • M. Tabrani berhasil mengumpulkan perwakilan organisasi pemuda pada saat itu untuk membahas keperluan dan membentuk kepanitiaan kongres pemuda pertama. Bulat tekad M. Tabrani untuk mengadakan kongres pemuda pertama membawa dirinya untuk menjadi ketua panitia kongres pemuda pertama yang akan dilaksanakan pada tahun 1926. Makna-makna dari peristiwa tersebut ialah: (1) Pemuda memiliki peran penting bagi negara, jadi peran aktif pemuda harus diberdayakan dan dimanfaatkan untuk hal yang positif; (2) 	5

			<p>persatuan dan kesatuan pemuda sangat membawa pengaruh yang besar terhadap kemajuan bangsa dan tanah air Indonesia sehingga harus sadar bahwa pemuda sekarang untuk memperbaiki diri demi kemajuan bersama.</p>	
			<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan kongres pemuda pertama pada tahun 1926 belum mencapai hasil yang maksimal. Rapat panitia membahas M. Yamin mempunyai usulan ikrar sumpah pemuda pada bait ketiga disebutkan bahwa bahasa persatuan yaitu bahasa Melayu. Usulan tersebut menjadi perdebatan dengan M. Tabrani yang mempunyai tekad yang kuat untuk mengangkat bahasa Indonesia menjadi bahasa persatuan. Namun M. Yamin dan M. Tabrani tetap menyelesaikan dengan musyawarah. Makna-makna dari peristiwa di atas yaitu: (1) pemuda harus mempunyai pikiran yang jernih ketika ada suatu permasalahan yang ada dan dalam penyelesaian masalah bukan dengan kekerasan namun dengan cara yang positif; (2) sebagai pemuda ada baiknya mengisi kemerdekaan dengan kegiatan positif dan menjalankan ideologi negara dengan baik. Pemuda tidak hanya diperlukan di masyarakat, reformasi menunjukkan pemuda juga dapat terlibat aktif pada sistem pemerintahan Indonesia. 	5
			<ul style="list-style-type: none"> • W.R Soepratman membawakan lagu ciptaannya ketika kongres pemuda kedua tahun 1928. Sebelum dibacakan ikrar sumpah pemuda Soegondo memperkenalkan W.R Soepratman untuk menyampaikan lagu persembahan untuk bangsa dan tanah air yang berjudul Indonesia Raya. Lagu Indonesia Raya diperdengarkan pertama kali pada tanggal 28 Oktober 1928 dalam Kongres Pemuda kedua. Makna-makna yang dapat diambil adalah : (1) pantang menyerah dan senantiasa memperhatikan jasa para pahlawan akan meningkatkan cinta tanah air seperti yang telah dicontohkan oleh para pemuda atau pejuang kita; (2) sebagai pemuda penerus bangsa harus senantiasa meningkatkan jiwa karakter bangsa dengan cara cinta tanah air Indonesia. 	5
			Kunci Jawaban (Makna-makna (Bidang Sosial))	
			<ul style="list-style-type: none"> • Ketika M. Tabrani dan kawan-kawannya mendengar dan membaca berita yang sedang hangat dibicarakan yaitu majalah Indonesia Merdeka yang diterbitkan oleh organisasi Perhimpunan Indonesia di negeri Belanda. M. Tabrani dan kawan-kawannya termotivasi 	5

		<p>oleh majalah tersebut, sehingga mereka melakukan langkah-langkah cepat untuk segera mengumpulkan para pemuda dari organisasi-organisasi yang ada. Peristiwa tersebut mempunyai makna-makna sebagai berikut: (1)</p>	
		<ul style="list-style-type: none"> • M. Tabrani berhasil mengumpulkan perwakilan organisasi pemuda pada saat itu untuk membahas keperluan dan membentuk kepanitiaan kongres pemuda pertama. Bulat tekad M. Tabrani untuk mengadakan kongres pemuda pertama membawa dirinya untuk menjadi ketua panitia kongres pemuda pertama yang akan dilaksanakan pada tahun 1926. Makna-makna yang tercermin dari peristiwa tersebut ialah: (1) dapat dikatakan pemuda adalah harapan bangsa, dan tulang punggung kemajuan bangsa ini. Jika pemuda rusak, maka hancurlah negara. Jika pemuda hebat, maka majulah bangsa Indonesia. Peran kita sebagai seorang pemuda sangat dibutuhkan untuk negeri kita tercinta; (2) Hal-hal yang bisa kita lakukan antara lain, rajin belajar, menjunjung tinggi rasa nasionalisme, berkarakter kuat dan disiplin. Dengan begitu, kita mampu memberikan sumbangsih untuk Indonesia, walaupun hanya sedikit. Sedikit lebih baik daripada tidak sama sekali. 	5
		<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan kongres pemuda pertama pada tahun 1926 belum mencapai hasil yang maksimal. Rapat panitia membahas M. Yamin mempunyai usulan ikrar sumpah pemuda pada bait ketiga disebutkan bahwa bahasa persatuan yaitu bahasa Melayu. Usulan tersebut menjadi perdebatan dengan M. Tabrani yang mempunyai tekad yang kuat untuk mengangkat bahasa Indonesia menjadi bahasa persatuan. Namun M. Yamin dan M. Tabrani tetap menyelesaikan dengan musyawarah. Makna-makna dari peristiwa di atas yaitu: (1) pantang menyerah dan senantiasa memperhatikan jasa para pahlawan akan meningkatkan cinta tanah air seperti yang telah dicontohkan oleh para pemuda atau pejuang kita; (2) sebagai pemuda penerus bangsa harus senantiasa meningkatkan jiwa karakter bangsa dengan cara cinta tanah air Indonesia 	5

E4. Kisi-kisi Soal *Post Test* Hasil Belajar Sejarah

Nama Sekolah : SMA Negeri Balung Kompetensi Inti : 4.4 Menyajikan langkah-langkah dalam penerapan nilai-nilai sumpah pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini dalam bentuk tulisan dan/atau media lain.
 Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia
 Kurikulum : 2013
 Kompetensi Dasar : 3.4 Menghargai nilai-nilai sumpah pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini.

Kelas/ Smster	Materi	Indikator Hasil Belajar	No. Soal/Indikator Soal	Kunci Jawaban	Bobot Nilai		
XI IPS/ Ganjil	Peristiwa Sumpah Pemuda	Menyebutkan peristiwa Sumpah Pemuda	5. Nilai yang tercermin dari pemuda yang mementingkan kepentingan bersama untuk mencapai kemerdekaan daripada kepentingan daerah atau golongannya masing-masing.	1/C (pilihan ganda)	5		
			6. Nilai yang tercermin ketika M. Tabrani dan M. Yamin memperdebatkan tentang bahasa persatuan	2/C (pilihan ganda)	5		
			7. Nilai yang tercermin ketika Soegondo Djojopoespito memperkenalkan W.R Soepratman untuk membawakan lagu Indonesia Raya	3/D (pilihan ganda)	5		
	Penerapan nilai-nilai sumpah pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan Indonesia pada masa kini			8. Menyusun tulisan pendek mengenai peristiwa seputar peristiwa sumpah pemuda, menjabarkan nilai-nilainya dan makna-maknanya bagi kehidupan kebangsaan pada masa kini			
				Kunci Jawaban (Peristiwa-peristiwa Seputar Sumpah Pemuda)			
				• Berita majalah Indonesia Merdeka dari Perhimpunan Indonesia di negeri Belanda		2	
				• Pembentukan panitia kongres pemuda pertama 1926		2	
				• Pelaksanaan kongres pemuda pertama 1926		2	
				• Pembentukan panitia kongres pemuda kedua 1928		2	
• Penyampaian lagu Indonesia Raya oleh W.R Soepratman		2					
Kunci Jawaban (Nilai-nilai (Bidang Politik))							

		dalam bentuk tulisan	<ul style="list-style-type: none"> • Ketika M. Tabrani dan kawan-kawannya mendengar dan membaca berita yang sedang hangat dibicarakan yaitu majalah Indonesia Merdeka yang diterbitkan oleh organisasi Perhimpunan Indonesia di negeri Belanda. M. Tabrani dan kawan-kawannya termotivasi oleh majalah tersebut, sehingga mereka melakukan langkah-langkah cepat untuk segera mengumpulkan para pemuda dari organisasi-organisasi yang ada. Peristiwa tersebut mempunyai nilai-nilai sebagai berikut: (1) mempunyai rasa tanggap yang tinggi untuk mencari jalan keluar yang terbaik ketika ada permasalahan muncul demi kepentingan rakyat; (2) mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadinya untuk mencapai tujuan bersama. 	5
			<ul style="list-style-type: none"> • M. Tabrani berhasil mengumpulkan perwakilan organisasi pemuda pada saat itu untuk membahas keperluan dan membentuk kepanitiaan kongres pemuda pertama. Bulat tekad M. Tabrani untuk mengadakan kongres pemuda pertama membawa dirinya untuk menjadi ketua panitia kongres pemuda pertama yang akan dilaksanakan pada tahun 1926. Nilai-nilai yang tercermin dari peristiwa tersebut ialah: (1) mempunyai rasa keyakinan yang besar ketika menjadi pemimpin untuk mencapai tujuan bersama; (2) membawa pengaruh yang besar ketika menjadi seorang pemimpin yang tidak membawa kepentingan pribadinya di atas kepentingan bersama sehingga dapat mengemban kepercayaan dari anggotanya. 	5
			<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan kongres pemuda pertama pada tahun 1926 belum mencapai hasil yang maksimal. Rapat panitia membahas M. Yamin mempunyai usulan ikrar sumpah pemuda pada bait ketiga disebutkan bahwa bahasa persatuan yaitu bahasa Melayu. Usulan tersebut menjadi perdebatan dengan M. Tabrani yang mempunyai tekad yang kuat untuk mengangkat bahasa Indonesia menjadi bahasa persatuan. Namun M. Yamin dan M. Tabrani tetap menyelesaikan dengan musyawarah. Nilai-nilai dari peristiwa di atas yaitu: (1) menyelesaikan masalah dengan kekeluargaan bukan dengan kekerasan demi kemajuan bangsa bersama; (2) mempunyai kontribusi yang berarti dalam memajukan bangsa dan negara dengan menyumbangkan tenaga dan pikiran demi tujuan bersama. 	5
			Kunci Jawaban (Nilai-nilai (Bidang Sosial))	

		<ul style="list-style-type: none"> • Ketika M. Tabrani dan kawan-kawannya mendengar dan membaca berita yang sedang hangat dibicarakan yaitu majalah Indonesia Merdeka yang diterbitkan oleh organisasi Perhimpunan Indonesia di negeri Belanda. M. Tabrani dan kawan-kawannya termotivasi oleh majalah tersebut, sehingga mereka melakukan langkah-langkah cepat untuk segera mengumpulkan para pemuda dari organisasi-organisasi yang ada. Peristiwa tersebut mempunyai nilai-nilai sebagai berikut: (1) mempunyai motivasi yang tinggi ketika mengetahui peluang yang besar dalam memajukan bangsa; (2) mempunyai hubungan dan komunikasi yang baik dalam menyampaikan aspirasi sehingga tercipta rasa peduli yang sama. 	5
		<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan kongres pemuda pertama pada tahun 1926 belum mencapai hasil yang maksimal. Rapat panitia membahas M. Yamin mempunyai usulan ikrar sumpah pemuda pada bait ketiga disebutkan bahwa bahasa persatuan yaitu bahasa Melayu. Usulan tersebut menjadi perdebatan dengan M. Tabrani yang mempunyai tekad yang kuat untuk mengangkat bahasa Indonesia menjadi bahasa persatuan. Namun M. Yamin dan M. Tabrani tetap menyelesaikan dengan musyawarah. Nilai-nilai dari peristiwa di atas yaitu: (1) setiap permasalahan yang ada tidak membuat hubungan menjadi hancur; (2) perbedaan pemikiran menjadi kekuatan persatuan yang sebenarnya. 	5
		<ul style="list-style-type: none"> • W.R Soepratman membawakan lagu ciptaannya ketika kongres pemuda kedua tahun 1928. Sebelum dibacakan ikrar sumpah pemuda Soegondo memperkenalkan W.R Soepratman untuk menyampaikan lagu persembahan untuk bangsa dan tanah air yang berjudul Indonesia Raya. Lagu Indonesia Raya diperdengarkan pertama kali pada tanggal 28 Oktober 1928 dalam Kongres Pemuda kedua. Nilai-nilai yang dapat diambil adalah : (1) rasa cinta tanah air sangat tinggi membawa pengaruh yang besar dalam kemajuan bangsa; (2) memberikan peran dalam kemajuan bangsa melalui karya seni dapat memotivasi pemuda lainnya. 	5
		Kunci Jawaban (Makna-makna (Bidang Sosial))	
		<ul style="list-style-type: none"> • M. Tabrani berhasil mengumpulkan perwakilan organisasi pemuda pada saat itu untuk membahas keperluan dan membentuk kepanitiaan kongres pemuda pertama. Bulat tekad M. 	5

		<p>Tabrani untuk mengadakan kongres pemuda pertama membawa dirinya untuk menjadi ketua panitia kongres pemuda pertama yang akan dilaksanakan pada tahun 1926. Makna-makna dari peristiwa tersebut ialah: (1) Pemuda memiliki peran penting bagi negara, jadi peran aktif pemuda harus diberdayakan dan dimanfaatkan untuk hal yang positif; (2) persatuan dan kesatuan pemuda sangat membawa pengaruh yang besar terhadap kemajuan bangsa dan tanah air Indonesia sehingga harus sadar bahwa pemuda sekarang untuk memperbaiki diri demi kemajuan bersama.</p>	
		<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan kongres pemuda pertama pada tahun 1926 belum mencapai hasil yang maksimal. Rapat panitia membahas M. Yamin mempunyai usulan ikrar sumpah pemuda pada bait ketiga disebutkan bahwa bahasa persatuan yaitu bahasa Melayu. Usulan tersebut menjadi perdebatan dengan M. Tabrani yang mempunyai tekad yang kuat untuk mengangkat bahasa Indonesia menjadi bahasa persatuan. Namun M. Yamin dan M. Tabrani tetap menyelesaikan dengan musyawarah. Makna-makna dari peristiwa di atas yaitu: (1) pemuda harus mempunyai pikiran yang jernih ketika ada suatu permasalahan yang ada dan dalam penyelesaian masalah bukan dengan kekerasan namun dengan cara yang positif; (2) sebagai pemuda ada baiknya mengisi kemerdekaan dengan kegiatan positif dan menjalankan ideologi negara dengan baik. Pemuda tidak hanya diperlukan di masyarakat, reformasi menunjukkan pemuda juga dapat terlibat aktif pada sistem pemerintahan Indonesia. 	5
		<ul style="list-style-type: none"> • W.R Soepratman membawakan lagu ciptaannya ketika kongres pemuda kedua tahun 1928. Sebelum dibacakan ikrar sumpah pemuda Soegondo memperkenalkan W.R Soepratman untuk menyampaikan lagu persembahan untuk bangsa dan tanah air yang berjudul Indonesia Raya. Lagu Indonesia Raya diperdengarkan pertama kali pada tanggal 28 Oktober 1928 dalam Kongres Pemuda kedua. Makna-makna yang dapat diambil adalah : (1) pantang menyerah dan senantiasa memperhatikan jasa para pahlawan akan meningkatkan cinta tanah air seperti yang telah dicontohkan oleh para pemuda atau pejuang kita; (2) sebagai pemuda penerus bangsa harus senantiasa meningkatkan jiwa karakter bangsa dengan cara cinta tanah air Indonesia 	5

			Kunci Jawaban (Makna-makna (Bidang Sosial))	
			<ul style="list-style-type: none"> • Ketika M. Tabrani dan kawan-kawannya mendengar dan membaca berita yang sedang hangat dibicarakan yaitu majalah Indonesia Merdeka yang diterbitkan oleh organisasi Perhimpunan Indonesia di negeri Belanda. M. Tabrani dan kawan-kawannya termotivasi oleh majalah tersebut, sehingga mereka melakukan langkah-langkah cepat untuk segera mengumpulkan para pemuda dari organisasi-organisasi yang ada. Peristiwa tersebut mempunyai makna-makna sebagai berikut: (1) 	5
			<ul style="list-style-type: none"> • M. Tabrani berhasil mengumpulkan perwakilan organisasi pemuda pada saat itu untuk membahas keperluan dan membentuk kepanitiaan kongres pemuda pertama. Bulat tekad M. Tabrani untuk mengadakan kongres pemuda pertama membawa dirinya untuk menjadi ketua panitia kongres pemuda pertama yang akan dilaksanakan pada tahun 1926. Makna-makna yang tercermin dari peristiwa tersebut ialah: (1) dapat dikatakan pemuda adalah harapan bangsa, dan tulang punggung kemajuan bangsa ini. Jika pemuda rusak, maka hancurlah negara. Jika pemuda hebat, maka majulah bangsa Indonesia. Peran kita sebagai seorang pemuda sangat dibutuhkan untuk negeri kita tercinta; (2) Hal-hal yang bisa kita lakukan antara lain, rajin belajar, menjunjung tinggi rasa nasionalisme, berkarakter kuat dan disiplin. Dengan begitu, kita mampu memberikan sumbangsih untuk Indonesia, walaupun hanya sedikit. Sedikit lebih baik daripada tidak sama sekali. 	5
			<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan kongres pemuda pertama pada tahun 1926 belum mencapai hasil yang maksimal. Rapat panitia membahas M. Yamin mempunyai usulan ikrar sumpah pemuda pada bait ketiga disebutkan bahwa bahasa persatuan yaitu bahasa Melayu. Usulan tersebut menjadi perdebatan dengan M. Tabrani yang mempunyai tekad yang kuat untuk mengangkat bahasa Indonesia menjadi bahasa persatuan. Namun M. Yamin dan M. Tabrani tetap menyelesaikan dengan musyawarah. Makna-makna dari peristiwa di atas yaitu: (1) pantang menyerah dan senantiasa memperhatikan jasa para pahlawan akan meningkatkan cinta tanah air seperti yang telah dicontohkan oleh para pemuda atau pejuang kita; (2) sebagai pemuda penerus bangsa harus senantiasa meningkatkan jiwa karakter bangsa dengan cara cinta tanah air Indonesia. 	5



Lampiran F. Soal Pre Test dan Post Test

F1. Soal Pre Test Empati Sejarah

Nama :
Sekolah :
Kelas :
No. Absen :
Jenis Kelamin :

Jawablah soal di bawah ini dengan baik dan benar!

1. Analisis perbedaan norma sosial, politik, dan budaya sebelum peristiwa sumpah pemuda!

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. Jelaskan peristiwa-peristiwa yang mendorong dilaksanakannya kongres pemuda pertama!

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

3. Sebutkan tokoh-tokoh yang terdapat dalam peristiwa kongres pemuda pertama!

.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....

4. Jelaskan peranan tokoh yang terlibat dalam peristiwa kongres pemuda pertama!

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

5. Jelaskan perbedaan para tokoh peristiwa sumpah pemuda yang melatarbelakangi adanya pelaksanaan kongres pemuda 1!

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

6. Jelaskan perbedaan tindakan atau sikap M. Tabrani dan M. Yamin pada kongres pemuda pertama yang memperdebatkan usulannya masing-masing!

.....
.....
.....
.....
.....
.....

F2. Soal Pre Test Hasil Belajar Sejarah

Nama :
Sekolah :
Kelas :
No. Absen :
Jenis Kelamin :

Jawablah soal di bawah ini dengan baik dan benar!

1. Para pemuda mengucapkan ikrar sumpah pemuda pada kongres pemuda kedua. Pembacaan dilakukan secara lantang dan penuh keyakinan. Nilai apakah yang tercermin dari peristiwa Sumpah Pemuda di atas?
 - a. Keyakinan akan kemerdekaan akan segera tercapai
 - b. Ragu dengan keputusan yang ada
 - c. Keputusan yang ada bukan kepentingan daerah atau golongan
 - d. Takut akan ada masalah yang besar
 - e. Tidak peduli dengan keadaan yang ada
2. M. Tabrani mempunyai semangat yang tinggi untuk mengumpulkan semua organisasi pemuda, sehingga bisa mengumpulkan perwakilan dari setiap organisasi yang ada. Kerja kerasnya membentuk panitia sampai pembahasan dengan waktu yang lama. Sehingga dapat melaksanakan kongres pemuda pertama pada tahun 1926, walaupun peserta yang hadir tidak sesuai dengan yang diharapkan. Nilai apakah yang tercermin dari peristiwa Sumpah Pemuda di atas?
 - a. Mempunyai semangat yang tinggi dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah
 - b. Mengerjakan ujian dengan semangat yang tinggi dengan mencontek
 - c. Mempunyai semangat yang tinggi dalam menyelesaikan masalah dengan cara berkelahi
 - d. Membolos ketika pelajaran dimulai
 - e. Menyerah dengan keadaan yang ada
3. Soegondo Djojopoespito mempunyai caranya sendiri untuk membangun bangsa ini. Ia mempunyai semangat yang tinggi dalam menghubungi para tokoh-tokoh yang melaksanakan kongres pemuda pertama tahun 1926. Seperti halnya dengan menghubungi Sumarto yang menjadi wakil ketua panitia dalam kongres pemuda pertama. Dengan tekadnya tersebut, Soegondo dapat membentuk panitia dan mengadakan kongres pemuda kedua tahun 1928. Nilai apakah yang tercermin dari peristiwa Sumpah Pemuda di atas?
 - a. Acuh tak acuh dengan upacara 17 Agustus
 - b. Menghargai jasa para pahlawan dengan mengunjungi makam pahlawan
 - c. Merusak fasilitas umum dengan membakarnya
 - d. Menolak keras dengan adanya pancasila sebagai dasar negara
 - e. Tidak peduli dengan siapapun termasuk dengan para pahlawan

4. Susunlah tulisan pendek mengenai peristiwa seputar peristiwa sumpah pemuda, jabarkan nilai-nilainya dan makna-maknanya bagi kehidupan kebangsaan pada masa kini!

No.	Peristiwa Seputar Sumpah Pemuda	Nilai	Makna bagi Kehidupan Kebangsaan
(BIDANG POLITIK)			
1			

No.	Peristiwa Seputar Sumpah Pemuda	Nilai	Makna bagi Kehidupan Kebangsaan
		(BIDANG SOSIAL)	
2			

F3. Soal Post Test Empati Sejarah

Nama :
Sekolah :
Kelas :
No. Absen :
Jenis Kelamin :

Jawablah soal di bawah ini dengan baik dan benar!

1. Analisis perbedaan norma sosial, politik, dan budaya sebelum dan sesudah peristiwa sumpah pemuda!

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. Jelaskan peristiwa-peristiwa yang mendorong lahirnya sumpah pemuda!

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

3. Sebutkan tokoh-tokoh yang terdapat dalam peristiwa sumpah pemuda!

.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....

4. Jelaskan peranan tokoh yang terlibat dalam peristiwa sumpah pemuda!

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

5. Bagaimana tindakan atau sikap para tokoh peristiwa sumpah pemuda yang melatar belakangi adanya pelaksanaan kongres pemuda 1 dan 2!

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

6. Jelaskan perbedaan tindakan atau sikap M. Tabrani dan Soegondo Djodjopuspito dalam caranya memimpin panitia kongres pemuda!

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

F4. Soal Post Test Hasil Belajar Sejarah

Nama :
Sekolah :
Kelas :
No. Absen :
Jenis Kelamin :

Jawablah soal di bawah ini dengan baik dan benar!

1. Para pemuda hanya mementingkan kepentingan bersama untuk mencapai kemerdekaan daripada kepentingan daerah atau golongannya masing-masing. Nilai apakah yang tercermin dari peristiwa Sumpah Pemuda di atas?
 - a. Acuh tak acuh terhadap kepentingan bersama
 - b. Kedaerahan dan golongan adalah hal yang paling penting
 - c. Mengutamakan Kepentingan Bangsa
 - d. Takut akan kemerdekaan
 - e. Kepentingan bersama tidak ada artinya
2. Pendapat M. Yamin dan M. Tabrani menjadi suatu kendala sehingga kongres pemuda pertama masih belum mencapai hasil yang diharapkan. M. Tabrani tetap teguh dengan pendiriannya untuk menjadikan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan. Nilai apakah yang tercermin dari peristiwa Sumpah Pemuda di atas?
 - a. Tidak peduli dengan keadaan yang ada
 - b. Takut akan ada masalah yang besar
 - c. Yakin dengan keputusan yang dipilih walaupun dengan resiko yang tinggi
 - d. Ragu dengan keputusan yang ada
 - e. Keputusan bukan kepentingan daerah atau golongan
3. Soegondo Djojopoespito mengenalkan W.R Soepratman untuk membawakan lagu ciptaannya. Lagu Indonesia Raya dengan alunan biola yang indah dibawakan secara langsung oleh W.R Soepratman yang ia persembahkan kepada tanah air Indonesia. Nilai apakah yang tercermin dari peristiwa Sumpah Pemuda di atas?
 - a. Tidak suka dengan tanah air sendiri
 - b. Membenci akan kebudayaan tanah air
 - c. Tidak ada kepentingan yang lebih daripada kepentingan pribadi
 - d. Melestarikan kebudayaan tanah air
 - e. Membawa kebudayaan dari luar

4. Susunlah tulisan pendek mengenai peristiwa seputar peristiwa sumpah pemuda, jabarkan nilai-nilainya dan makna-maknanya bagi kehidupan kebangsaan pada masa kini!

No.	Peristiwa Seputar Sumpah Pemuda	Nilai	Makna bagi Kehidupan Kebangsaan
1		(BIDANG EKONOMI)	

No.	Peristiwa Seputar Sumpah Pemuda	Nilai	Makna bagi Kehidupan Kebangsaan
		(BIDANG BUDAYA)	
2			

Lampiran G. Produk Pengembangan



Media Film Pendek dapat dilihat melalui:

<https://www.youtube.com/watch?v=DgTRelQ6en8&t=346s>

Lampiran G. Dokumentasi

G1. Uji Kelompok Kecil



G2. Uji Kelompok Besar

