



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH  
BERBASIS INTERNET MEMANFAATKAN APLIKASI  
KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN  
KESADARAN SEJARAH**

**SKRIPSI**

Oleh

**Priangga Aditya Wardana**

**NIM 150210302096**

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

**2019**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH  
BERBASIS INTERNET MEMANFAATKAN APLIKASI  
KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN  
KESADARAN SEJARAH**

**SKRIPSI**

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

Oleh

**Priangga Aditya Wardana**

**NIM 150210302096**

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

**2019**

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ibunda Lilik Rita Handayani dan Ayahanda Hadi Mulyono tercinta yang telah mencurahkan segala dukungan kepada penulis;
2. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember; Guru sejak Taman Kanak-Kanak sampai Sekolah Menengah Atas, serta Bapak/Ibu Dosen yang telah membimbing, mengajarkan, dan membekali ilmu pengetahuan dengan penuh kesabaran, keikhlasan, dan tanggung jawab

**MOTO**

Kita semua memiliki sisi terang dan sisi gelap dalam diri kita. Yang paling penting adalah sisi mana yang kita pilih. Itulah diri kita yang sebenarnya.

(Sirius Black)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup>Rowling, J.K. 2003. Harry Potter and The Order of Phoenix. Inggris. Bloomsbury

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Priangga Aditya Wardana

NIM : 150210302096

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Internet Memanfaatkan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah” 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,

Priangga Aditya Wardana

NIM 150210302096

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
INTERNET MEMANFAATKAN APLIKASI  
KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN  
KESADARAN SEJARAH**

Oleh

Priangga Aditya Wardana

NIM 150210302096

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Mohammad Na'im, M.Pd

Dosen Pembimbing Anggota : Rully Putri Nirmala Puji, S.Pd, M.Ed

## PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Internet Memanfaatkan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Senin, 22 Juli 2019

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Mohammad Na'im, M.Pd.

Rully Putri N.P., S.Pd, M.Ed.

NIP 19660328 200012 1 001

NIP 199107102019032019

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Nurul Umamah, M.Pd.

Dr. Sumardi, M.Hum.

NIP 19690204 199303 2 008

NIP 19600518 198902 1 001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

Prof. Drs. Dafiq, M.Sc., Ph.D.

NIP 19680802 199303 1 004

## RINGKASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Internet Memanfaatkan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah; Priangga Aditya Wardana, 150210302096; 2019: xix + 165 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember

*National Education Assosiaton* mengungkapkan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam satu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Terkait dengan pengaplikasian kurikulum 2013 pada mata pelajaran sejarah Indonesia dirancang untuk membekali peserta didik mampu memiliki keterampilan dan cara berfikir sejarah, membentuk kesadaran sejarah untuk menumbuhkan nilai-nilai kebangsaan, mengembangkan inspirasi, dan dikaitkan dengan peristiwa lokal dengan menghubungkan peristiwa nasional agar menjadi rangkaian sejarah indonesia. Berdasarkan fakta di sekolah pada tiga SMA Negeri di Kabupaten Jember, diketahui bahwa ada beberapa permasalahan yang dihadapi, diantaranya: (1) Masih kurangnya tenaga pendidik yang menguasai IT; (2) Masih cenderung menggunakan media cetak; (3) Cenderung menggunakan media yang monoton (PPT) (4) kurangnya kesadran sejarah pada peserta didik. Dengan demikian, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang edukatif dan menarik untuk menunjang dan meningkatkan kesadaran sejarah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana hasil validasi ahli terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis internet jenis Kahoot pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA dengan model *four-D*; (2) Bagaimana efektifitas media pembelajaran berbasis internetaplikasi kahoot dalam meningkatkan kesadaran sejarah pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA?

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah (1) menghasilkan produk berupa aplikasi berbasis internet dengan memanfaatkan Kahoot pada mata pelajaran



Sejarah Indonesia kelas XI SMA dengan model *four-D* pada bahasan “Pergerakan Nasional Indonesia”; (2) meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Indonesia melalui penggunaan media pembelajaran yang efektif yaitu aplikasi kahoot.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *reseach and development*, yang menggunakan model pengembangan *four-D* sebagai alur tahapan penelitian. Pengumpulan data penelitian digunakan beberapa teknik, diantaranya : (1) dokumentasi, (2) observasi, (3) kuisioner/ angket, (4) tes. Subjek penelitian ini melibatkan pendidik mata pelajaran Sejarah dan 30 peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Jember. Analisis data dalam penelitian ini, digunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Produk yang dihasilkan, kemudian divalidasi ahli, diuji cobakan pada pengguna, dan dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji T pada SPSS V.21 kemudian dihitung tingkat efektivitasnya dengan rumus Eta-Squared. Hasil validasi ahli Bahasa, media pembelajaran dan materi berturut-turut menunjukkan: (1) nilai 80% berkategori “baik”, (2) nilai 86% berkategori “Sangat Baik”, dan (3) nilai 88% berkategori “Sangat Baik”. Hasil uji kelompok kecil didapatkan peningkatan yaitu nilai pre-test dengan nilai 57 dan untuk post-test 88, lalu di uji T ( $T = -17,872$ ), dengan tingkat keefektifan relative “*Large Effect*” untuk produk aplikasi kahoot (melalui rumus Eta-Squared). Hasil uji kelompok besar didapatkan peningkatan yaitu nilai pre-test dengan nilai 57 dan untuk post-test 86, dikarenakan jumlah peserta didik ada 30 siswa maka dilakukan uji normalitas dengan hasil (Sig. = 0,200) data dinyatakan normal. lalu di uji T ( $T = -33,242$ ), dengan tingkat keefektifan relatif “*Large Effect*” untuk produk aplikasi kahoot (melalui rumus Eta-Squared).

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan: (1) Media pembelajaran berbasis internet jenis kahoot telah tervalidasi ahli dan layak untuk digunakan sebagai sumber belajar mata pelajaran Sejarah untuk kelas XI SMA dan (2) media pembelajaran berbasis internet aplikasi kahoot efektif dalam meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik terhadap materi pergerakan nasional sebagai bagian dari kompetensi mata pelajaran Sejarah Indonesia. Rekomendasi bagi pendidik diharapkan pendidik dapat menciptakan berbagai suasana belajar

yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan produk aplikasi kahoot ini. Sedangkan peserta didik dapat menggunakan aplikasi ini secara mandiri walaupun tanpa pendidik.



## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Internet Memanfaatkan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah”. 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.

Penyusunan 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 Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember;
5. Dr. Mohammad Na'im, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I, Ibu Rully Putri Nirmala Puji, S.Pd, M.Ed, selaku Dosen Pembimbing II, Dr. Nurul Umamah, M.Pd., selaku Dosen Penguji I., dan Prof. Dr. Sumardi, M.Hum., selaku Dosen Penguji II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
6. Dr. Mohammad Na'im, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing selama penulis menjadi mahasiswa;
7. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan bekal ilmu yang sangat berharga selama menyelesaikan studi di Pendidikan Sejarah;
8. Keluarga besar Afandi yang tercinta, Reza, Bahrul, Uluf, Akeril, Maretha, Rian, Jeby, Karina, Dio, Bintang, Rofiq, Alfian, Rosi, Bayu yang telah memberikan dukungan dan doa demi terselesaikannya skripsi ini

9. Agus Prabowo, Huldhan Aulia Affandi, Finsa Zainal, Firman Firdaus, Ahmad Haris Amirulloh, yang selalu menemani dan memberikan dukungan dalam hal apapun
10. Ismi Rahmawati, Olivia Eka Safitri, Sayu Indah Lestari, Queny Natasha, Niken Ayu Larasati, Desi Putri Rahmasari, Ninik Anggraeni, Tri Sakti Tungga Dewi dan keluarga besar Prodi Pendidikan Sejarah yang selalu memberikan semangat dan motivasi demi terselesaikannya skripsi ini
11. Tim KKPLP Internasional, Tim Basket FKIP UNEJ, Grup Danur, Blantik, Geum Jandi Squad, Trouble Crew, Rieds Crew, Twins Squad dan Da'Hottest yang selalu memeberikan do'a dan semangat demi terselesaikannya skripsi ini
12. Siswa dan Guru SMAN 1 Jember, SMAN 2 Jember dan SMAN 3 Jember yang memberikan izin untuk penelitian, memberikan dukungan dan semangat demi terselesaikannya skripsi ini
13. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian karya tulis yang tidak bias 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, 23 Juli 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	i
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN MOTO</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	v
<b>HALAMAN PEMBIMBING</b> .....	vi
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	vii
<b>RINGKASAN</b> .....	viii
<b>PRAKATA</b> .....	xi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	7
<b>1.3 Tujuan dan Manfaat</b> .....	9
<b>1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan</b> .....	9
<b>1.5 Pentingnya Pengembangan</b> .....	11
<b>1.6 Keterbatasan Pengembangan</b> .....	11
<b>1.7 Batasan Istilah</b> .....	12
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	15
<b>2.1 Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Internet Jenis Kahoot terhadap Pembelajaran Sejarah</b> .....	15
2.1.1 Media Pembelajaran .....	15
2.1.2 Pembelajaran Sejarah .....	27
2.1.3 Urgensi Media Pembelajaran Kahoot dalam Pembelajaran Sejarah .....	29

<b>2.2 Penelitian Terdahulu Terkait Penggunaan Media Kahoot dalam Pembelajaran .....</b>	<b>31</b>
<b>2.3 Dasar Pembuatan Soal Berdasarkan Level Kognitif untuk Aplikasi Kahoot.....</b>	<b>33</b>
<b>2.4 Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Sejarah .....</b>	<b>35</b>
<b>2.5 Kesadaran Sejarah .....</b>	<b>37</b>
<b>2.6 Model Pembelajaran dan Pendekatan VCT (Value Clarification Technique) .....</b>	<b>47</b>
2.6.1 Tujuan dan Manfaat VCT .....	47
2.6.2 Proses Penentuan Nilai dalam VCT .....	48
2.6.3 Kelebihan dan Kelemahan VCT .....	50
2.6.4 Syarat – syarat melaksanakan Pendekatan VCT .....	52
2.6.5 Metode Metode Pembelajaran dalam Pembelajaran Nilai .....	53
2.6.6 Langkah – langkah Pembelajaran dengan VCT .....	55
<b>2.7 Penggunaan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah ..</b>	<b>57</b>
<b>2.8 Model Pengembangan <i>four-D</i> .....</b>	<b>59</b>
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>64</b>
<b>3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan .....</b>	<b>64</b>
<b>3.2 Desain Penelitian Pengembangan .....</b>	<b>65</b>
3.2.1 <i>Define</i> .....	65
3.2.2 <i>Design</i> .....	71
3.2.3 <i>Develop</i> .....	74
3.2.4 <i>Disseminate</i> .....	76
<b>3.3 Teknik Pengumpulan Data .....</b>	<b>77</b>
3.3.1 Teknik Dokumentasi .....	77
3.3.2 Teknik Kuesioner/Angket .....	78
3.3.3 Teknik Observasi .....	78
3.3.5 Teknik Tes .....	78
<b>3.4 Teknik Analisis Data .....</b>	<b>79</b>
<b>BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>84</b>

<b>4.1 Penyajian Data, Analisis Data, dan Revisi Validasi Ahli Produk</b> .....	84
4.1.1 Validasi Ahli Bahasa .....	84
4.1.2 Validasi Ahli Media Pembelajaran .....	87
4.1.3 Validasi Ahli Materi .....	90
<b>4.2 Penyajian Data, Analisis Data, dan Revisi Uji Coba Produk</b> .....	93
4.2.1 Uji coba kelompok kecil .....	93
4.2.2 Uji coba kelompok besar .....	97
<b>4.3 Pembahasan</b> .....	101
4.3.1 Kajian Validasi Ahli .....	101
4.3.2 Kajian Efektivitas Pembelajaran Sejarah .....	102
<b>BAB 5. KESIMPULAN</b> .....	103
<b>5.1 Kesimpulan</b> .....	103
<b>5.2 Saran</b> .....	103
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	105

**DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Langkah-langkah Model Pembelajaran VCT .....	55
Gambar 3.1 Langkah pada <i>Stage I Define</i> .....	66
Gambar 3.2 Langkah pada <i>Stage II Design</i> .....	71
Gambar 3.3 Langkah pada <i>Stage III Develop</i> .....	74
Gambar 3.4 langkah pada <i>Stage IV Disseminate</i> .....	77



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Level Kognitif Anderson dan Kartwohl .....	34
Table 2.2 Indikator Kesadaran Sejarah .....	40
Tabel 2.3 Kisi- kisi kesadaran Sejarah .....	44
Tabel 3.1 Skala Likert .....	79
Tabel 3.2 Kelayakan Produk .....	80
Tabel 3.3 Hasil Uji Normalitas .....	82
Tabel 3.4 Kriteria Uji Efektivitas Relatif Nilai Kualifikasi.....	83
Tabel 4.1 Hasil penilaian dan tanggapan validator ahli Bahasa .....	85
Tabel 4.2 Saran dan Komentar Validator .....	85
Tabel 4.3 Tabel Kriteria Kelayakan Produk .....	86
Tabel 4.4 Revisi hasil komentar dan saran ahli Bahasa .....	87
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran .....	88
Tabel 4.6 Hasil Komentar dan Saran Ahli Desain Media Pembelajaran .....	88
Tabel 4.7 Tabel Kelayakan Produk .....	89
Tabel 4.8 Revisi Ahli Desain Media Pembelajaran Berdasarkan Komentar ...	90
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Ahli Materi .....	91
Tabel 4.10 Hasil Komentar dan Saran Ahli Materi .....	91
Tabel 4.11 Tabel Kelayakan Produk .....	92
Tabel 4.12 Revisi Ahli Materi Berdasarkan Komentar dan Saran .....	93
Tabel 4.13 Tabel akumulasi nilai <i>pre test</i> dan <i>post test</i> kelompok kecil .....	94
Tabel 4.14 Hasil Statistik pada Uji Coba <i>Paired Samples T-Test</i> .....	95
Tabel 4.15 Kriteria Uji Efektivitas Relatif .....	96
Tabel 4.16 Hasil pre-test dan post-test kelompok besar .....	97
Tabel 4.17 Hasil Uji Normalitas .....	98
Tabel 4.18 Hasil Statistik pada Uji Coba <i>Paired Samples T-Test</i> .....	99
Tabel 4.19 Kriteria Uji Efektivitas Relatif .....	100

**DAFTAR LAMPIRAN**

	Halaman
Lampiran A. Matriks Penelitian .....	109
Lampiran B. Analisis Instruksional .....	110
Lampiran C. Surat-surat .....	111
C1. Surat Observasi SMAN 2 Jember .....	111
C2. Surat Penelitian SMAN 2 Jember .....	112
C3. Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	113
C4. Surat Permohonan Validasi Bahasa .....	114
C5. Surat Permohonan Validasi Media Pembelajaran .....	115
C6. Surat Permohonan Validasi Materi .....	116
Lampiran D Instrumen dan Analisis Penelitian .....	117
D1. Instrumen Analisis Performansi Pendidik .....	117
D2. Hasil Analisis Performansi Pendidik .....	119
D3. Instrumen Analisis Performansi Peserta Didik .....	122
D4. Hasil Analisis Performansi Peserta Didik .....	125
D5. Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta didik .....	128
D6. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik .....	131
D7. Instrumen Analisis Kesadaran Sejarah (Skala Likert) .....	135
D8. Instrumen Analisis Kesadaran Sejarah ( <i>Questioner</i> ) .....	138
D9. Angket Validasi Bahasa .....	142
D10. Hasil Analisis Validasi Bahasa .....	144
D11. ANgket Validasi Media Pembelajaran .....	146
D12. Hasil Analisis Validasi Media Pembelajaran .....	148
D13. Angket Validasi Materi .....	150
D14. Hasil Analisis Validasi Materi .....	152
Lampiran E. Dokumentasi Penelitian .....	154

Lampiran G. Pedoman Observasi .....	155
Lampiran H. Hasil Observasi .....	156
Lampiran I. Kisi-Kisi Soal Kesadaran Sejarah.....	166



## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi memainkan peran penting dalam kehidupan sehari-hari pada abad ini (Jumaat, 2017:29). Dampak teknologi sudah merambat ke dalam dunia pendidikan, para pendidik sekarang berhadapan dengan peserta didik generasi Y dan Z yang rata – rata merupakan bagian dari anak di era digital. Sesuai dengan kemajuan Teknologi Pendidikan (*Educational Technology*), maupun Teknologi Pembelajaran (*Instructional Technology*) menuntut digunakannya berbagai media pembelajaran (*Instructional media*) serta peralatan-peralatan yang semakin canggih (*sophisticated*) (Nurseto, 2011:20). *National Education Association* mengungkapkan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam satu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran (Ekayani, 2017). Jadi dapat disimpulkan bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era global ini berjalan beriringan yang termasuk dalam lingkup pendidikan. Teknologi dalam dunia pendidikan seluruhnya di curahkan kepada pembuatan media pembelajaran agar terciptanya penyaluran materi dengan cara yang berbeda, dimana tujuan dibuatnya media ini untuk mengikuti sistem pembelajaran yang sudah memasuki era teknologi pada masa kini guna menghadapi peserta didik yang digolongkan pada peserta didik generasi Y dan Z.

Tujuan media pembelajaran (Umar, 2013: 132-133) sebagai alat bantu pembelajaran untuk (1) mempermudah proses pembelajaran dikelas; (2) meningkatkan efisiensi proses pembelajaran; (3) menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar; (4) membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran (Sanaky,2015: 5); (5) Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar; (6) Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan

minatnya; (7) Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu; (8) Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Standar proses pendidikan dasar dan menengah (Permendikbud, 2016:2), menjelaskan tentang empat belas standar kompetensi lulusan dan standar isi untuk acuan prinsip belajar yang digunakan dalam dunia pendidikan atau lembaga pendidikan. Salah satunya menjelaskan tentang pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, membuktikan bahwa peran teknologi sudah dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Sesuai dengan apa yang tercantum dalam Permendikbud No 22 Tahun 2016 bahwa dalam pembelajaran harus tercipta rasa senang, menginspirasi dan interaktif antara satu individu dengan individu yang lain (Pendidik dan peserta didik) serta pemanfaatan teknologi dalam ruang lingkup pendidikan lebih di galakkan. Teknologi ini diharap dapat digunakan dalam setiap mata plajaran termasuk mata pelajaran sejarah.

Terkait dengan pengaplikasian kurikulum 2013 pada mata pelajaran sejarah Indonesia lebih menspesifikasikan bagaimana siswa mampu lebih produktif, inovatif, kreatif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Pada silabus kurikulum 2013 (Kemendikbud, 2016:2) dijelaskan tentang bagaimana pengimplementasian pembelajaran sejarah dalam kurikulum 2013. Pembelajaran sejarah dirancang untuk membekali peserta didik mampu memiliki keterampilan dan cara berfikir sejarah, membentuk kesadaran sejarah untuk menumbuhkan nilai-nilai kebangsaan, mengembangkan inspirasi, dan dikaitkan dengan peristiwa lokal dengan menghubungkan peristiwa nasional agar menjadi rangkaian sejarah indonesia. Mata Pelajaran Sejarah Indonesia adalah

kajian tentang berbagai peristiwa sejarah di Indonesia ditujukan untuk membangun memori kolektif sebagai bangsa agar timbul kesadaran mengenal jati diri bangsanya dan menjadikannya sebagai landasan dalam membangun kehidupan berbangsa dan bernegara pada masa kini dan masa yang akan datang.

Kesadaran sejarah adalah sikap cinta tanah air, nasionalisme, dan patriotisme yang mencakup: (1) upacara bendera; (2) menyanyikan lagu Indonesia Raya; (3) membuang sampah; (4) mengerjakan tugas; (5) keterbukaan menerima pendapat; (6) kedisiplinan masuk kelas, dan (7) tokoh yang dikagumi (Sulhan, 2016:160). Kesadaran sejarah hanya dimiliki oleh manusia dan oleh karena itu manusia bisa dikatakan makhluk historis. Konsep dari kesadaran sejarah didefinisikan sebagai kondisi atau proses penalaran dimana orang-orang ingat makna dan kegunaan sejarah. Kesadaran sejarah mencerminkan internalisasi nilai kehidupan dan kebangsaan yang tercermin dalam acara sejarah yang diajarkan oleh calon guru sejarah di universitas (Wineburg, 2006:48). Komponen dari kesadaran sejarah ada empat yaitu sebagai berikut : (1) pengetahuan peristiwa sejarah; (2) pemahaman metode penelitian sejarah; (3) pemaknaan peristiwa sejarah; (4) Kegunaan sejarah, keempat konsep tersebut berasal dari ide-ide sejarawan Indonesia (Soedjatmoko, dkk dalam Aisiah, 2016:109). Kesadaran sejarah sangat penting dalam kehidupan masyarakat karena kesadaran sejarah merefleksikan jati diri bangsa (Sulhan, 2016:156). Pentingnya kesadaran sejarah juga harus ditanamkan pada peserta didik agar peserta didik masih berpegang teguh pada nilai – nilai norma dan nasionalisme. Peningkatan kesadaran sejarah kepada peserta didik membutuhkan *treatment* khusus yaitu dengan menggunakan model pembelajaran penanaman nilai dan karakter. Penelitian pengembangan ini pengembang menggunakan *treatment* dengan menggunakan model pembelajaran VCT (*Value Clarification Technique*)

Penelitian terdahulu terkait peningkatan nilai-nilai dan sikap berbantuan pendekatan VCT merujuk pada penelitian Fahyuni dan Bandonno (2017:68-74), yang membahas terkait penggunaan media cerita bergambar berbasis VCT untuk peningkatan sikap menghargai. Berdasarkan hasil observasi dari proses uji coba, ini menunjukkan bahwa media telah memberikan dampak positif terhadap proses dan

hasil pembelajaran yang diharapkan oleh peneliti. Penelitian terdahulu yang lain terkait dengan *treatment* dalam peningkatan nilai dan karakter yaitu penelitian Haris dan Gunansyah (2013:1-11) yang menjelaskan peneliti menerapkan model pembelajaran VCT kepada peserta didik untuk meningkatkan kesadaran nilai menghargai jasa para pahlawan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas pendidik, peserta didik, kesadaran nilai menghargai, dan respon peserta didik selama pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan selama tiga siklus dengan masing-masing prosentase ketuntasan. Model pembelajaran VCT layak untuk diterapkan oleh pendidik.

Berdasarkan analisis pengembang di sekolah terkait untuk observasi tingkat kesadaran sejarah di sekolah maka pengembang melakukan penelitian di SMAN 2 Jember. Pengembang melakukan analisis kesadaran sejarah dengan menggunakan angket *questioner* kepada 30 peserta didik. Hasil dari analisis kesadaran sejarah di SMAN 2 Jember di dapatkan nilai rata-rata 30 peserta didik yaitu 43,97 masih tergolong rendah. Maka dari itu perlu adanya upaya peningkatan kesadaran sejarah untuk peserta didik. Berdasarkan penelitian terdahulu dan analisis pengembang di lapangan bahwa peningkatan kesadaran sejarah membutuhkan *treatment*. VCT sebagai model dan pendekatan pembelajaran memiliki dampak positif dan menunjukkan peningkatan, maka dari itu pengembang memilih model pembelajaran VCT dalam penelitian pengembangan media pembelajaran yang menggunakan aplikasi Kahoot.

Peneliti berupaya mengaktualisasi penelitian pengembangan dan peningkatan kesadaran sejarah dengan langkah awal yaitu melakukan observasi dan analisis performansi di sekolah. Berdasarkan kondisi nyata dilapangan melalui analisis performansi (Umamah, 2014:3) kepada pendidik di setiap sekolah untuk mata pelajaran sejarah kelas XI SMA didapatkan data sebagai berikut : (1) pendidik merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan Permendikbud, UU, silabus kurikulum dan indikator materi; (2) pendidik selalu menyampaikan tujuan pembelajaran disetiap awal materi atau membuka bab baru; (3) cara pendidik mengembangkan materi berdasarkan KD yang ada pada silabus, lalu dipecah menjadi indikator, membentuk peta konsep dan langsung dirujuk pada sumber

belajar utama peserta didik yaitu buku paket dan lks; (4) materi cukup lengkap akan tetapi antara bab tidak saling berkaitan (tidak kronologis); (5) kendala yang dihadapi pendidik ketika melaksanakan pembelajaran adalah tidak adanya lab sejarah, kesulitan LCD, kurangnya minat belajar peserta didik, kurangnya tenaga pendidik yang berbasis teknologi; (6) metode pembelajaran yang biasa digunakan oleh pendidik di kelas adalah ceramah, diskusi, STAD, demonstrasi, resitasi, *Problem Based Learning*; (7) media pembelajaran yang sering digunakan pendidik adalah *powerpoint*, film dan *mind map*; (8) media pembelajaran yang diinginkan oleh pendidik berupa teknologi yang mudah dijangkau dan gampang dioperasikan (merekomendasikan *kahoot*), *powerpoint*, dan video animasi sejarah; (9) sementara ini media pembelajaran yang ada cukup dikarenakan kurangnya pendidik yang pandai menggunakan teknologi; (10) inovasi terkait dengan peningkatan kualitas pembelajaran sejarah yaitu adanya lab sejarah, alat peraga, teknologi yang menarik; (11) pendidik melakukan evaluasi pembelajaran dengan cara Tanya jawab, quiz dan ulangan harian, UTS dan UAS.

Analisis performansi kepada peserta didik (Umamah, 2014:3) di tiga sekolah yaitu SMAN 1 Jember, SMAN 2 Jember, dan SMAN 3 Jember yang total berjumlah 86 siswa didapatkan bahwa : (1) 80 peserta didik mengatakan bahwa pendidik selalu menyampaikan tujuan pembelajaran di setiap pembelajaran; (2) 45 peserta didik mengungkapkan bahwa pendidik menggunakan metode ceramah ketika mengajar di kelas dan beberapa peserta didik menjawab menggunakan metode diskusi, menonton film, game, presentasi; (3) 34 Peserta didik masih menggunakan sumber belajar cetak, 25 peserta didik sudah menggunakan sumber belajar elektronik dan 27 peserta didik sudah menggunakan keduanya; (4) seluruh peserta didik menjawab bahwa pendidik sering menggunakan media pembelajaran berupa *power point*; (5) 63 peserta didik merasa bahwa sarana prasarana yang ada di sekolah mereka sudah cukup baik dan terpenuhi seperti fasilitas wifi dan lcd; (6) 44 peserta didik menilai bahwa pendidik mereka memiliki kualitas mengajar sangat baik dan 12 peserta didik menilai baik, 7 peserta menilai cukup dan 23 peserta didik menjawab bahwa pendidik mereka ketika mengajar membosankan dan bisa membuat mengantuk (kurang baik); (7) 79 peserta didik menjawab terkait dengan



evaluasi dalam pembelajaran sejarah, pendidik melakukan *review* terkait materi yang telah di ajarkan; (8) seluruh peserta didik menjawab untuk mengukur hasil belajar pendidik melaksankannya ketika ulangan harian, ulangan tengah semester dan ulangan akhir semester; (9) 40 peserta didik menginginkan adanya inovasi dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan sarana aplikasi game dalam pembelajaran, dan 36 menginginkan adanya inovasi untuk menggunakan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Berdasarkan analisis performansi yang telah dilakukan oleh pengembang dapat di tarik kesimpulan bahwa dari kondisi realita di sekolah, penelitian pengembang terkait pengembangan media pembelajaran jenis Kahoot guna meningkatkan kesadaran sejarah dengan menggunakan pendekatan VCT (*Value Clarification Technique*). Persentase yang didapat berdasarkan angket yang diberikan kepada peserta didik bahwa pengembangan media yang akan di lakukan telah terdukung oleh sarana-prasaran yang baik. Pengembang telah datang langsung ke sekolah dan melakukan observasi kelas, dimana kelas tersebut tersedia jaringan wifi yang lancar melihat aplikasi Kahoot adalah aplikasi yang berbasis internet (*online*) dan juga terdapat fasilitas LCD yang cukup baik kualitasnya. Berdasarkan pernyataan peserta didik bahwa pendidik membuat mengantuk ketika belajar maka aplikasi Kahoot bisa menjadi solusi karena aplikasi kahoot merupak aplikasi *game-platform*, jadi peserta didik bisa belajar sembari bermain seperti game.

Pengembang telah melakukan survei untuk menganalisis kebutuhan peserta didik di tiga sekolah dengan total responden sebanyak 86 orang dapat dianalisis tiga point tertinggi. Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran berbasis internet ( $M = 4,60$ ;  $SD = 0,58$ ). Ketersediaan fasilitas berupa jaringan internet yang baik disekolah ( $M = 4,52$ ;  $SD = 0,50$ ). Kemampuan pendidik dalam mencari informasi secara *up to date* dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan terkait mata pelajaran sejarah ( $M = 4,30$ ;  $SD = 0,46$ ). Berdasarkan nilai tertinggi analisis kebutuhan dari tiga sekolah dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik tertarik dengan pembelajaran berbasis internet. Hal ini juga di dukung oleh fasilitas sekolah yang memadai khususnya pada koneksi jaringan internet yang juga menuntut

pendidik untuk selalu *up to date* terkait materi pembelajaran sejarah dan sumber sumber sejarah terbaru.

Tiga point terendah dari hasil analisis kebutuhan, dapat dianalisis sebagai berikut pendidik jarang memanfaatkan media ( $M = 2,28$ ;  $SD = 0,95$ ). Sekolah belum menyediakan sumber belajar elektronik yang memadai di perpustakaan ( $M = 2,51$ ;  $SD = 1,11$ ). Pendidik metode pembelajaran yang sama dalam setiap pertemuan dan kurang bervariasi dalam menggunakan metode pembelajaran ( $M = 2,52$ ;  $SD = 0,97$ ). Peserta didik merasa pendidik jarang menggunakan media pembelajaran akan tetapi peserta didik membutuhkan media untuk mendukung mereka dalam belajar, juga peserta didik merasa kesulitan dalam mencari jurnal terkait sumber sejarah karena sekolah khususnya perpustakaan belum menyediakan sumber belajar elektronik yang memadai dan menunjang pembelajaran sejarah, dan juga merasa pendidik kurang maksimal dalam melaksanakan metode pembelajaran yang pendidik terapkan. Pengembang mengambil peluang untuk memanfaatkan aplikasi kahoot untuk menunjang pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi tersebut maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis internet untuk meningkatkan kesadaran sejarah. Kahoot didesain sedemikian rupa agar lebih mudah dipahami dan mampu menuntun cara berfikir sejarah peserta didik dan meningkatkan kesadaran sejarah. Berdasarkan permasalahan tersebut maka pengembang tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Internet Memanfaatkan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, maka terdapat beberapa permasalahan yang muncul berdasarkan analisis performansi yang dilakukan di tiga SMA Negeri yaitu SMAN 1 Jember, SMAN 2 Jember, dan SMAN 3 Jember adalah (1) 80 peserta didik mengatakan bahwa pendidik selalu menyampaikan tujuan pembelajaran di setiap pembelajaran; (2) 45 peserta didik mengungkapkan bahwa

pendidik menggunakan metode ceramah ketika mengajar di kelas dan beberapa peserta didik menjawab menggunakan metode diskusi, menonton film, game, presentasi; (3) 34 Peserta didik masih menggunakan sumber belajar cetak, 25 peserta didik sudah menggunakan sumber belajar elektronik dan 27 peserta didik sudah menggunakan keduanya; (4) seluruh peserta didik menjawab bahwa pendidik sering menggunakan media pembelajaran berupa *power point*; (5) 63 peserta didik merasa bahwa sarana prasarana yang ada di sekolah mereka sudah cukup baik dan terpenuhi seperti fasilitas wifi dan lcd; (6) 44 peserta didik menilai bahwa pendidik mereka memiliki kualitas mengajar sangat baik dan 12 peserta didik menilai baik, 7 peserta menilai cukup dan 23 peserta didik menjawab bahwa pendidik mereka ketika mengajar membosankan dan bisa membuat mengantuk (kurang baik); (7) 79 peserta didik menjawab terkait dengan evaluasi dalam pembelajaran sejarah, pendidik melakukan *review* terkait materi yang telah diajarkan; (8) seluruh peserta didik menjawab untuk mengukur hasil belajar pendidik melaksanakannya ketika ulangan harian, ulangan tengah semester dan ulangan akhir semester; (9) 40 peserta didik menginginkan adanya inovasi dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan sarana aplikasi game dalam pembelajaran, dan 36 menginginkan adanya inovasi untuk menggunakan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Pemecahan masalah terhadap permasalahan yang terjadi yaitu dengan melakukan pengembangan aplikasi berbasis internet Kahoot yang tervalidasi dan layak digunakan sebagai media pembelajaran peserta didik yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam meningkatkan kesadaran sejarah. pendidik dan peserta didik mengusulkan materi ini untuk dikembangkan. Pengembangan media ini mengambil salah satu pokok bahasan, “Pergerakan Nasional Indonesia” sehingga rumusan masalah dalam pengembangan ini adalah :

- 1) Bagaimana hasil validasi ahli terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis internet jenis Kahoot pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA dengan model *four-D* ?

- 2) Bagaimana efektifitas media pembelajaran berbasis internet aplikasi kahoot dalam meningkatkan kesadaran sejarah pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA ?

### 1.3 Tujuan dan Manfaat

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah :

- 1) Menghasilkan produk berupa aplikasi berbasis internet dengan memanfaatkan Kahoot pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA dengan model *four-D* pada bahasan “Pergerakan Nasional Indonesia”
- 2) Meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Indonesia melalui penggunaan media pembelajaran yang efektif yaitu aplikasi kahoot.

### 1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang dikembangkan pengembang adalah aplikasi online yang mampu meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik dengan menggunakan pendekatan VCT. Aplikasi ini dinamakan aplikasi Kahoot, Kahoot adalah sebuah aplikasi yang bisa dikatakan juga sebuah game edukasi yang menggunakan berbagai subjek, berbagai bahasa, yang digunakan dalam perangkat elektronik untuk berbagai usia. Kahoot di desain se menarik dan menyenangkan mungkin. Kahoot memiliki beragam fungsi, bisa sebagai penunjang pembelajaran dalam kelas bisnis, maupun kelas kelas yang lain. Disini penulis akan mengembangkan Kahoot kedalam pembelajaran sejarah. aplikasi yang berbasis android ini mungkin menjadi jalan keluar dalam permasalahan yang ada di sekolah terkait pembelajaran sejarah. sistematika penggunaan kahoot ini dengan mengkoneksikan dua perangkat yaitu *smartphone* dan PC (*Personal Computer*). Kinerja dari aplikasi ini dengan menggunakan laptop sebagai operator dan admin dari pembelajaran sedangkan aplikasi kahoot yang ada di *smartphone* peserta didik sebagai participant. Permainan game Kahoot! tidak melibatkan akun, hanya PIN game dari layar utama dan nama (yang dapat dihasilkan secara otomatis jika Anda memilih).

Aplikasi *Kahoot* ada 2 mode, yakni mode *creator* dan mode *player*. Mode *creator* digunakan untuk mengkonsep pertanyaan dan jawabannya, menentukan durasi waktu jawab, dan launch game. Sedangkan mode *player* digunakan oleh pemain game untuk join game dengan cara memasukkan PIN dan nickname. Satu game diwakili dengan 1 nomor PIN.

*Quiz*, fitur quiz adalah fitur yang bisa digunakan untuk membuat soal dan bisa untuk latihan soal bagi peserta didik dalam belajar sejarah. Fitur quiz terdapat berbagai cara untuk membuatnya menarik, kita bisa memasukan gambar, video, dan lagu untuk menambah daya tarik fitur *quiz* ini. Kelebihan dari fitur quiz ini adalah pendidik bisa memanfaatkan kahoot sebagai media pembelajaran sejarah dan bisa juga sebagai media evaluasi pembelajaran karena pendidik bisa melakukan ulangan harian memanfaatkan kahoot. Pengembang akan membuat 10 soal dalam fitur *Quiz*, terkait dengan materi peristiwa seputar pergerakan nasional dan organisasi era pergerakan nasional.

*Jumble*, Pengguna membuat jawaban dengan tepat empat opsi (selalu tepat empat) dalam urutan yang benar. Kahoot secara otomatis mengacak jawaban selama pertandingan. Pengguna harus memindahkan segi tiga, berlian, lingkaran, dan persegi ke atas dan ke urutan yang benar. Kemudian pengguna harus menekan tombol biru melingkar dengan teks putih yang bertuliskan "K!" di bawah persegi panjang. Kelebihan dari fitur *jumble* ini pendidik bisa memberikan metode rekonstruksi cerita sejarah dengan menyusun cerita sejarah / peristiwa, dengan begitu peserta didik akan terpacu dalam menyusun cerita sejarah yang benar dan bahkan pendidik juga bisa melaksanakan evaluasi pembelajaran melalui fitur *jumble* ini. Pengembang akan membuat 10 soal kronologi dalam fitur *Jumble*, terkait dengan materi peristiwa seputar pergerakan nasional dan organisasi era pergerakan nasional.

*Survey*, memberi para pendidik kesempatan untuk mengumpulkan umpan balik dan mendiskusikan isu-isu kunci dengan peserta didik mereka. Survei tradisional, ditanyakan dengan cara yang lebih menyenangkan. Fitur ini dapat memiliki pertanyaan dalam jumlah tak terbatas, setiap pertanyaan dengan 2 - 4 kemungkinan jawaban. Peserta didik masuk/ *log in* dengan *smartphone* atau laptop

mereka dan menjawab setiap pertanyaan secara berurutan. Hasilnya ditampilkan setelah masing-masing, memungkinkan pendidik untuk mendiskusikannya. Hasil survei disimpan dan dapat diunduh untuk analisis selanjutnya. Beberapa kegunaan potensial untuk Survei : (1) Ajukan pertanyaan jenis jajak pendapat yang berurutan, untuk membuat serangkaian debat mini seputar topik-topik tertentu; (2) pesertadidik diharap memberikan umpan balik tentang materi kursus / modul yang baru saja pendidik ajarkan; (3) memnita umpan balik peserta didik tentang teknik mengajar pendidik dan peningkatan potensial peserta didik; (4) mendapatkan pendapat tentang perubahan terbaru atau potensial di organisasi Anda; (5) Pahami apa yang bisa diperbaiki dalam pembelajaran. Pengembang akan membuat 10 soal dalam fitur *survey*, terkait dengan materi peristiwa seputar pergerakan nasional dan organisasi era pergerakan nasional

*Report*, adalah fitur Kahoot yang digunakan untuk melihat score dari pemain, bahkan bisa di akumulasi rata-ratanya, disini guru akan merasa terbantu menggunakan kahoot karena tidak lagi memasukkan nilai secara manual melainkan langsung otomatis dan bisa di cetak dengan format PDF. kahoot dapat menjadi sarana alat ukur evaluasi siswa, karena pendidik bisa memberika tes melewati media ini selain melakukan tes tulis yang dirasa terlalu membuat peserta didik bosan. Pendidik juga bisa mengambil nilai dari test menggunakan media kahoot ini karena media kahoot juga memfasilitasi pengguna untuk melihat skor yang di dapat oleh pemain dan itu sudah diurutkan berdasarkan rank tertinggi ke rendah. Penggunaan aplikasi kahoot ini akan dilaksanakan berdasarkan sintak-sintak pembelajaran dari model pembelajaran VCT

### **1.5 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan memiliki makna penting dalam dunia pendidikan untuk menghasilkan sebuah produk sebagai penunjang proses pembelajaran. Adapun beberapa alasan pentingnya dilakukan pengembangan adalah :

- 1) Pengembangan aplikasi berbasis internet jenis Kahoot pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA pada bahasan pokok “Pergerakan Nasional” ini dapat digunakan sebagai media belajar oleh peserta didik.

- 2) Pengembangan aplikasi berbasis internet Kahoot pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA pada bahasan sub pokok “pergerakan nasional” dapat digunakan sebagai inovasi media pembelajaran yang baru
- 3) Pengembangan aplikasi berbasis internet Kahoot pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA pada bahasan sub pokok “Pergerakan Nasional” mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi pada saat proses pembelajaran Sejarah.
- 4) Pengembangan aplikasi berbasis internet Kahoot pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA pada bahasan sub pokok “Pergerakan nasional” ini dapat digunakan sebagai motivasi oleh peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian pengembangan sejenisnya.

### 1.6 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini mempunyai beberapa keterbatasan yang meliputi:

- 1) Aplikasi Kahoot memiliki keterbatasan pilihan jawaban, pada umumnya untuk setara sekolah menengah atas pilihan jawaban untuk pilihan ganda ada 5 pilihan sedangkan kahoot hanya membatasi 4 saja
- 2) Disconnect wifi bisa menghambat jalannya permainan dalam kelas, karena aplikasi ini sangat membutuhkan jaringan internet
- 3) *Jetlag* dalam permainan juga menghambat, akan memperlambat pemain dalam menjawab soal. Mungkin juga bisa tidak terjawab
- 4) Aplikasi kahoot memiliki keterbatasan jumlah huruf untuk membuat kalimat, jadi untuk masuk menjadi soal analisis (C4), pengembang masih harus memutar otak untuk membuat kalimat alternatif yang ringkas
- 5) Aplikasi kahoot memiliki keterbatasan yaitu apabila dioperasikan dalam kelas, pertanyaan hanya muncul di layar monitor dan di *smartphone* hanya jawaban saja, jadi apabila ada kendala dengan LCD maka pembelajaran tidak bisa di lanjutkan

### 1.7 Batasan Istilah

Adapun batasan istilah yang terdapat dalam pengembangan aplikasi berbasis android, sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan suatu proses secara sistematis di dalam pengembangan hingga memvalidasi produk pendidikan yang akan menghasilkan suatu produk baru dengan tujuan agar menciptakan produk unggul dan efektif. Adapun tujuan diadakannya penelitian ini untuk memperbaiki proses pembelajaran dan pendidikan.
- 2) Pengembangan aplikasi berbasis internet jenis Kahoot pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA pada bahasan sub pokok “Pergerakan nasional” merupakan media elektronik yang didesain secara sistematis, utuh, dan menarik agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran..
- 3) Media pembelajaran berbasis internet adalah media pembelajaran yang seluruh kegiatan pelaksanaan (pengoperasian) dan penggunaannya memanfaatkan jaringan internet (*online*)
- 4) Model pembelajaran VCT (*Value Clarification Technique*) adalah suatu bentuk atau pola belajar yang ingin menanamkan sikap positif dalam diri peserta didik. Sikap positif tersebut berbentuk nilai-nilai yang terkandung dalam budaya demokrasi Indonesia.
- 5) Aplikasi Kahoot adalah aplikasi jenis game-platform edukasi, yang beroperasi di *Smartphone* dan PC
- 6) Model Pengembangan *four-D* disarankan oleh Thiagarajan (1974). Terdiri dari 4 tahapan yaitu (1) *Define*; (2) *Design*; (3) *Develop*; (4) *Disseminate*. Berdasarkan batasan istilah tersebut, maka yang dimaksud dengan pengembangan aplikasi berbasis internet jenis Kahoot pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA pokok bahasan “Pergerakan nasional” adalah proses pembuatan media elektronik yang didesain khusus agar dapat digunakan pada proses pembelajaran Sejarah Indonesia. Pada proses pengembangannya melalui (1) *Define*; (2) *Design*; (3) *Develop*; (4) *Disseminate* aplikasi yang dihasilkan melewati beberapa pengujian yakni uji validitas isi, validitas pembelajaran dan validitas Bahasa. Produk yang sudah tervalidasi akan



dilakukan tahap uji coba melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Produk aplikasi berbasis android pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA pada pokok bahasan “Pergerakan Nasional” yang dikembangkan untuk mampu meningkatkan kemampuan peserta didik untuk meningkatkan kesadaran sejarah.



## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Internet terhadap Pembelajaran Sejarah

Urgensi media pembelajaran berbasis internet jenis Kahoot dalam pembelajaran sejarah akan dijelaskan berdasarkan beberapa uraian yang meliputi : (1) Media Pembelajaran, (2) Pembelajaran Sejarah, (3) Urgensi penggunaan media pembelajaran berbasis internet terhadap pembelajaran sejarah

#### 2.1.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dimana media di gunakan untuk penyampai stimulus pada pembelajaran dengan bentuk bentuk seperti interaksi manusia, realitas, gambar bergerak dan tidak, tulisan dan suara yang direkam yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh pembuat media (Sanaky, 2015:4). Media pembelajaran, menurut (Romiszowski dalam Asare, 2004:36) merujuk pada perangkat dan bahan yang digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran. Ini termasuk perangkat keras seperti papan tulis, radio, televisi, tape recorder, kaset video dan perekam dan proyektor; dan, perangkat lunak seperti transparansi, film, slide, diagram buatan guru, objek nyata, kartun, model, peta dan foto. Media pembelajaran menurut Bovee (1997), Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Maka dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk – bentuk stimulus dapat dipergunkan sebagai media, diantaranya adalah (1) hubungan atau interaksi manusia, (2) realitas, (3) gambar gerak atau tidak, (4) tulisan dan, (5) suara yang direkam (Sanaky,2015:3). Menurut (Fahyuni, 2017) Kelemahan dan kelebihan dalam menerapkan media pembelajaran merupakan bagian yang di perhitungkan untuk memilih sebuah pembelajaran media

pembelajaran. Fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa).

Media adalah sebuah saluran komunikasi, yang dioambilo dari bahasa latin yaitu bermakana “antara” yang mengacu pada apapun yang mampu membawa dan menyampaikan informasi antara sumber dengan penerima (Molenda, 2002:9). Seperti video, diagram, grafik, televisi, komputer dan lain lain, ini semuanya dianggap sebagai media selama mereka mampu menyampaikan pesan dan membawa pesan kepada penerima pesan, dan juga dianggap sebagai media selama cocok dalam tujuan pembelajaran bila dalam proses belajar mengajar.

Jadi, dapat disimpulkan dari beberapa definisi media pembelajaran tersebut bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau perangkat atau apapun yang berguna sebagai penyampai pesan, dimana media sudah bisa menyampaikan pesan yang bisa membirkan stimulus dari pendidik ke peserta didik. media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa).

#### a. Manfaat dan Kegunaan Media Pembelajaran

Kegunaan media pembelajaran (Sanaky, 2015:4) sangat berguna digunakan dalam kelas belajar. (1) mempermudah proses pembelajaran dikelas, (2) meningkatkan efisiensi proses pembelajaran (3) menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, (4) membantu konsentrasi pembelajaran dalam proses pembelajaran. Menurut Wibawanto (2017:7-8), manfaat media pembelajaran memiliki peran yang banyak dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berikut penjabaran tentang berbagai manfaaat media pembelajaran di sekolah diantaranya :

- 1) Memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang,dan daya indra
- 3) Mampu mengatasi sikap pasif pada peserta didik, mampu menumbuhkan motivasi belajar pada anak
- 4) Memberikan perangsang yang sama, pengalaman yang sama

Media pembelajaran memiliki peran dalam pembelajaran seperti yang dijelaskan oleh Riyanto (2012:26), peran media dalam pembelajaran yang berpusat pada guru media berfungsi untuk mendukung keberadaan guru dalam kelas. Media pembelajaran dirancang untuk meningkatkan dan mengembangkan proses belajar serta mendukung pembelajaran yang efektivitasnya tergantung guru. Kemudian fungsi media dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa, yaitu media dapat memberikan kesempatan kepada guru untuk menghabiskan lebih banyak waktu untuk mendiagnosis dan memperbaiki masalah-masalah pembelajaran, berefleksi, berdialog dengan siswa dan memberikan pendampingan khusus secara individual atau dengan kata lain media justru membantu guru menjadi manager kreatif dalam memberikan pengalaman belajar bermakna bukan sekedar penyampaian informasi. Jadi dapat dipahami bahwa pembelajaran tidak akan berjalan secara efektif jika tidak ada media pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan salah satu komponen dari proses pembelajaran. Permasalahan dalam menyampaikan materi pelajaran maupun informasi dalam pembelajaran dapat dibantu dan diatasi dengan menggunakan media tertentu sehingga akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran

#### b. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran seiring berjalannya waktu mengalami perkembangan dari tahun ke tahun. Seels and Richey (dalam Wibawanto, 2015: 8-9) mengkalifikasikan jenis media pembelajaran kedalam 4 jenis berdasarkan perkembangan teknologi yaitu :

##### 1) Media hasil teknologi cetak

Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan informasi melalui proses pencetakan. Hasil media yang dihasilkan dari jenis ini adalah text, fotografik, grafik, dan foto. Materi cetak dan visual merupakan pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pengajaran lainnya.

##### 2) Media hasil teknologi audio-visual

Media hasil audio-visual mamapu menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan pesan atau materi audio dan visual contoph film, tayangan televisi, video

### 3) Media hasil teknologi berbasis komputer

Media hasil teknologi berbasis komputer mampu menghasilkan dan menyampaikan materi berupa sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor.berbagai jenis aplikasi komputer dalam pengajarannya dikenal dengan *Computer-Assisted Instruction*.

### 4) Media hasil teknologi Gabungan

Media hasil gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer (Wabawanto, 2017:9). Perpaduan dalam dunia teknologi sampai saat ini adalah media yang dainggap paling canggih untk sementara ini.

## c. Peran Media dalam Pembelajaran

Media memiliki banyak peran dalam pembelajaran (Molenda, 2002:11). Satu sisi penyampai pesan langsung adalah pendidik, bahkan sekarang pendidik sudah banyak yang menggunakan media sebagai alat bantu mereka dalam mengajar, dapat disimpulkan tanpa pendidik pun pembelajaran tetap bisa berjalan. Indtruksi langsung kepada peserta didik pun oleh guru bahwa mereka harus memanfaatkan media dalam belajar.

### 1) *Instructor – Directed Instruction*

Pada umumnya menggunakan media dalam pembelajaran adalah untuk tambahan dalam membantu pembelajaran langsung di kelas. Memang pantas, desain pembelajaran media mampu meningkatkan dan memajukan pembelajaran dalam kelas dan membantu pendidik dalam mengajar (Molenda, 2002:12). Penelitian terdahulu terkait pembelajaran langsung, sebagai contoh penelitan yang dilakukan oleh Carly menunjukan bahwa ketikan pendidik memeperkenalkan film,

yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran, jumlah informasi yang diperoleh siswa dari film meningkat (Wittich & Fowlkes, 1946). Jadi bila ditelaah pada penelitian carry bahwa media mapu meningkatkan mutu pembelajaran.

## 2) *Instructor – Independent Instruction*

Media bisa juga digunakan dengan efektif dalam pembelajaran formal dimana seorang pendidik tidak ada atau pendidik tersebut sedang bekerja dengan peserta didik lain. Media lebih sering dikemas untuk tujuan ini : (1) tujuan yang tercantum; (2) Bimbingan dalam mencapai tujuan yang diberikan; (3) materi yang dikumpulkan; (4) pedoman evaluasi diri yang disediakan. Media dalam pendidikan informal seperti kaset video dan komputer pembelajaran dapat digunakan sebagai latihan di tempat kerja ataupun dirumah. Pembelajaran kooperatif sangat dengan intruksi. Ketika peserta didik bekerja bersama dalam kelompok atau dalam kolaborasi dengan guru dalam proyek pembelajaran, mereka mengambil tanggung jawab lebih besar untuk belajar. Pembelajaran kooperatif dengan hypermedia dapat mendorong merangsang pertukaran diantara pesertadidik saat mereka melewati dan mendiskusikan respons mereka terhadap mater-materi ini.

### d. Prinsip Desain Media Pembelajaran

Menurut Wibawanto (2017:22-27), media pembelajaran dapat dikaitkan dengan unsur seni, karena memiliki unsur yang sama seperti seni yaitu mengutamakan detail dan estetika, berikut akan dijabarkan mengenai prinsip prinsip tentang media pembelajaran.

#### 1) Prinsip Kesebandingan (Proporsi)

Kesebandingan merupakan hubungan perbandingan antara bagian 1 dengan bagian yang lain atau bagian elemen keseluruhan. Kesebandingan dapat dijangkau dengan menunjukkan hubungan antara:

- (a) Suatu elemen dengan elemen yang lain,
- (b) Elemen bidang/ ruang dengan dimensi bidang atau ruangnya.
- (c) Dimensi bidang/ruang itu sendiri.

Dalam sebuah media pembelajaran interaktif terdapat beberapa elemen. Secara umum elemen yang terdapat pada pembelajaran interaktif antara lain :

- (a) Antarmuka (*User Interface*) meliputi : tombol navigasi, teks, dan elemen grafis di luar konten.
- (b) Konten, merupakan materi utama dalam media pembelajaran
- (c) Audio
- (d) Video/animasi

Setiap elemen tersebut ditampilkan dalam proporsi yang berbeda. Untuk memenuhi prinsip kesebandingan, harus diperhatikan ukuran output yang ingin dihasilkan. Untuk output aplikasi desktop (komputer) ukuran elemen navigasi dapat dibuat antara 10-20% dari ukuran layar, dan materi yang ditampilkan berukuran 60 – 70%. Berbeda dengan output untuk smartphone (handphone), dimana ukuran yang lebih kecil menuntut proporsi navigasi yang lebih besar yaitu 15 – 25 % dari ukuran layar.

## 2) Prinsip Penekanan (Emphasis)

karya desain/seni terdapat beberapa bahan atau gagasan yang lebih perlu ditampilkan dari pada yang lain. Dalam penciptaan desain/seni tidak seharusnya elemen yang ada menonjol semuanya, dalam artian sama kuatnya, sehingga terlihat ramai dan informasi atau apa yang akan disampaikan akan menjadi tidak jelas. Tampilnya emphasis merupakan strategi komunikasi yang bertujuan untuk mengarahkan pandangan pembaca pada suatu yang ditonjolkan. Emphasis dalam media pembelajaran dapat dicapai misalnya mengganti ukuran teks, menampilkan ilustrasi dengan proporsi yang lebih besar atau menggunakan warna yang berbeda untuk penekanan.

## 3) Prinsip Keseimbangan (Balance)

Keseimbangan dipengaruhi berbagai faktor, antara lain faktor tempat posisi suatu elemen, perpaduan antar elemen, besar kecilnya elemen, dan kehadiran elemen pada luasnya bidang. Keseimbangan akan terjadi bila elemen-elemen ditempatkan dan disusun dengan rasa serasi atau sepadan. Dengan kata lain bila bobot elemen-

elemen itu setelah disusun memberi kesan mantap dan tepat pada tempatnya. Bentuk keseimbangan yang sederhana adalah keseimbangan simetris yang terkesan resmi atau formal, sedangkan keseimbangan asimetris terkesan informal dan lebih dinamis.

#### 4) Prinsip Irama (Ritme)

Ritme terjadi karena adanya pengulangan pada bidang/ruang yang menyebabkan kita dapat merasakan adanya perakan, getaran, atau perpindahan dari unsur satu ke unsur lain. Gerak dan pengulangan tersebut mengajak mata mengikuti arah gerakan yang terjadi pada sebuah karya. Dari ritme dapat ditentukan eyeflow atau arah baca sebuah desain. Secara umum arah baca suatu desain adalah dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah.

#### 5) Prinsip Keselarasan (Harmony)

Kondisi selaras atau harmoni terbentuk karena tidak adanya pertentangan antara satu elemen dengan elemen lainnya. Dalam desain untuk membentuk harmoni dengan dilakukan dengan mengaplikasikan bentuk dan warna yang sama pada elemen sejenis dan menampilkan elemen dengan peng gayaan yang sama

#### 6) Prinsip kesatuan (Unity)

Pada akhirnya prinsip kesatuan adalah sebuah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Prinsip ini akan tercapai jika prinsip-prinsip sebelumnya telah diterapkan. Untuk memenuhi prinsip kesatuan, hal yang dapat dilakukan antara lain:

- (a) Menggunakan hanya dua atau tiga type styles (jenis huruf) dengan ukuran yang memiliki keterbacaan yang baik dan relatif sama di seluruh halaman media pembelajaran interaktif.
- (b) Menggunakan palet warna yang identik di seluruh halaman.
- (c) Mengulang warna, bentuk, atau tekstur untuk membentuk irama dan eyeflow
- (d) Menggunakan proporsi ukuran objek grafis yang baik dan peletakan yang teratur



(e) Menyediakan ruang kosong untuk menghadirkan harmoni

Pada penelitian ini penulis lebih melirik ke arah penelitian pengembangan multimedia karena penulis akan mengembangkan sebuah aplikasi yang berisi teks, gambar, video, animasi, dan audio kedalamnya. Penulis ingin membuat aplikasi yang menyenangkan dan praktis dalam belajar sejarah tanpa membuka media yang lain cukup membuka aplikasi di smartphone yang biasa mereka bawa. Selain untuk memudahkan peserta didik dalam belajar penulis berharap dengan aplikasi yang dibuat juga mampu membuat peserta didik lebih sadar akan peristiwa sejarah (Kesadaran Sejarah) yang memicu munculnya rasa nasionalisme sesuai dengan tujuan kurikulum 2013 mata pelajaran sejarah.

e. Karakteristik Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely mengemukakan tiga karakteristik media berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran untuk mengantisipasi kondisi pembelajaran di mana guru tidak mampu atau kurang efektif dapat melakukannya. Ketiga karakteristik atau ciri media pembelajaran tersebut (Arsyad, 2002) adalah: (1) Ciri Fiksatif yang menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek; (2) Ciri Manipulatif, yaitu kemampuan media untuk mentransformasi suatu obyek, kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu. Sebagai contoh, misalnya proses larva menjadi kepompong dan kemudian menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan waktu yang lebih singkat (atau dipercepat dengan teknik time-lapse recording). Atau sebaliknya, suatu kejadian/peristiwa dapat diperlambat penayangannya agar diperoleh urutan yang jelas dari kejadian/peristiwa tersebut; (3) Ciri Distributif yang menggambarkan kemampuan media mentransportasikan obyek atau kejadian melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar siswa, di berbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.

#### f. Kriteria dan Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media, menurut Sadiman (2012:20), media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Misalnya, bila tujuan atau kompetensi peserta didik bersifat menghafalkan kata-kata tentunya media audio yang tepat untuk digunakan. Jika tujuan atau kompetensi yang dicapai bersifat memahami isi bacaan maka media cetak yang lebih tepat digunakan. Kalau tujuan pembelajaran bersifat motorik (gerak dan aktivitas), maka media film dan video bisa digunakan. Di samping itu, terdapat kriteria lainnya yang bersifat melengkapi (komplemen), seperti: biaya, ketepatangunaan, keadaan peserta didik, ketersediaan, dan mutu teknis.

Menurut Setyosari (2008: 22) prinsip-prinsip media sebagai berikut, (1) identifikasi ciri-ciri media yang diperhatikan sesuai dengan kondisi, unjuk kerja (performance) atau tingkat setiap tujuan pembelajaran; (2) identifikasi karakteristik siswa (pembelajar) yang memerlukan media pembelajaran khusus; (3) identifikasi karakteristik lingkungan belajar berkenaan dengan media pembelajar yang akan digunakan; (4) identifikasi pertimbangan praktis yang memungkinkan media mana yang mudah dilaksanakan; (5) identifikasi faktor ekonomi dan organisasi yang menentukan kemudahan penggunaan media pembelajaran.

Menggunakan media harus memperhatikan prinsip pemilihan media terlebih dahulu. Prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran menurut Saud (2009: 97) adalah sebagai berikut: (1) tepat guna, artinya media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar; (2) berdaya guna, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan motivasi siswa; (3) bervariasi, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu mendorong sikap aktif siswa dalam belajar. Prinsip-prinsip media yang dipaparkan oleh Saud tersebut mengidentifikasi bahwa media yang tepat guna, berdaya guna, dan bervariasi dapat menjadi suatu media pembelajaran yang baik. Isi media yang dirancang sesuai dengan desain pembelajaran dapat menjadikan media berkualitas. Media yang berkualitas akan menumbuhkan ketertarikan bagi peserta didik untuk belajar menggunakan media

Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran, namun tidak semua media tersebut cocok untuk mengajar semua materi pelajaran dan untuk semua siswa. Media tersebut harus dipilih secara cermat agar dapat digunakan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Maka dalam pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan beberapa kriteria. Secara umum kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media menurut Solihatin (2012: 197) adalah tujuan, sasaran didik, karakteristik media yang bersangkutan, waktu, biaya, ketersediaan, konteks penggunaan dan mutu teknis. Sedangkan faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam memilih media adalah: objektivitas, program pengajaran, situasi dan kondisi, kualitas teknik dan keefektifan

g. Internet Sebagai Media Pembelajaran

Internet merupakan jaringan global yang menghubungkan beribu bahkan berjuta jaringan elektronik di seluruh dunia yang memungkinkan setiap perangkat elektronik yang terhubung dengan internet mampu berkomunikasi satu sama lain (Sanaky, 2013:217). Brace mengatakan internet sebagai suatu “kesepakatan”, karena untuk dapat saling terhubung dan berkomunikasi setiap komputer harus menggunakan protokol yang standar yaitu TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*) yang disepakati bersama. Artinya walaupun suatu perangkat terhubung dengan jaringan internet, tetapi kalau tidak menggunakan standar komunikasi pengiriman dan penerimaan yang telah disepakati tersebut tetap saja seseorang tidak dapat melakukan komunikasi, walaupun telah menggunakan komputer sebagai sarana pembelajaran.

Penggunaan internet sudah masuk pada dunia pendidikan untuk keperluan kegiatan belajar peserta didik di sekolah khususnya pada negara – negara maju. Media internet dimungkinkan diselenggarakannya proses pembelajaran yang lebih efektif. Hal itu dapat terjadi karena sifat dan karakteristik internet yang cukup khas, sehingga diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran seperti radio, televisi, video pembelajaran, CD-Rom interaktif dan lainnya (Sanaky, 2013:220). Media pembelajaran berbasis internet diharapkan akan menjadi bagian dari suatu

proses pembelajaran disekolah, internet harus mampu memberikan dukungan bagi terselenggaranya proses komunikasi interaktif antara pendidik dan pesertadidik sebagaimana yang dipersyaratkan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Kondisi yang harus mampu didukung oleh internet terutama berkaitan dengan strategi pembelajaran yang akan dikembangkan. Secara sederhana, dapat diartikan sebagai kegiatan komunikasi yang dilakukan untuk mengajak pendidik untuk mengerjakan tugas tugas dan membantu pesertadidik dalam memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan dalam rangka mengerjakan tugas – tugas tersebut.

Internet adalah media yang bersifat multi-rupa. Artinya , pada satu sisi internet dapat digunakan untuk berkomunikasi secara interpersonal. Misalnya, dengan menggunakan email dan chat sebagai sarana berkomunikasi antar pribadi (*one-to-one communications*). Disisi lain, dengan email-pun pengguna dapat melakukan komunikasi dengan lebih dari 1 orang atau sekelompok pengguna yang lain (*One-to-many communications*). Internet juga memiliki kemampuan memfasilitasi kegiatan diskusi dan kolaborasi oleh sekelompok orang bahkan kemampuannya untuk menyelenggarakan komunikasi tatap muka (*teleconference*) (Sanaky, 2013:222). Memungkinkan pengguna internet dapat berkomunikasi secara audio-visual sehingga dimungkinkan pula terselenggarana komunikasi verbal maupun non-verbal secara real-time. Internet dalam seting pembelajaran di sekolah sangat lah berguna dan dapat dimanfaatkan, karena memiliki ciri khas (1) sebagai media interpersonal dan juga sebagai media massa yang memungkinkan terjadinya komunikasi *one-to-one* maupun *one-to-many*; (2) memiliki sifat interaktif; (3) terjadinya komunikasi secara sinkron (*synchronous*) maupun tertunda (*asynchronous*), sehingga memungkinkan terselenggaranya ketiga jenis dialog atau komunikasi yang merupakan syarat terselenggaranya suatu proses pembelajaran.

#### h. Media Pembelajaran Berbasis Internet

Proses pembelajaran disekolah disesuaikan dengan perkembangan teknologi (Sanaky, 2009:2), perkembangan pesat dalam bidang teknologi dan informasi khususnya internet, mempercepat aliran ilmu pengetahuan dengan pemanfaatan banyak perangkat. Perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi

berbagai jenis media, sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. (Subekti, 2017:57) memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran disekolah, ada beberapa hal yang perlu mendapat perhatian dan penanganan serius agar pemanfaatan internet untuk pembelajaran dapat berhasil secara efektif dan efisien. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet berpengaruh positif terhadap kemampuan pemahaman peserta didik dengan indikator peserta didik yang memiliki pengetahuan lebih luas, dan dapat memiliki sikap kritis yang ditunjukkan dengan peserta didik lebih memiliki keberanian dalam menyampaikan argumennya di kelas.

Pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis internet sebagai sumber belajar dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi menarik dengan terciptanya interaksi antara siswa dengan guru maupun interaksi antara siswa akan tercipta. Dengan adanya interaksi dalam pembelajaran kegiatan siswa akan membuat diskusi kelompok maupun kerjasama kelompok akan berjalan dengan baik dikarenakan masing-masing siswa sudah memiliki bahan ajar yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar (Hidayat, 2016:6). Pembelajaran ini juga memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan dengan adanya tersedianya video pembelajaran yang dapat di download oleh peserta didik. Media pembelajaran audio visual sangat penting dalam pembelajaran ini sehingga memudahkan siswa dalam memahami mekanisme peredaran darah terutama pada manusia.

Berdasarkan hasil penelitian Analisis Media Pembelajaran Berbasis Internet melalui Pemanfaatan Smartphone dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMA Negeri 1 Kartasura (Subekti, 2017:58) didapatkan pemanfaatan internet sebagai media dalam pembelajaran PPKn sudah dilaksanakan secara optimal, karena komunikasi antara guru dan sumber belajar, komunikasi antara guru dan siswa, dan komunikasi antara siswa dan sumber belajar yang terjadi dalam pembelajaran berjalan lancar.

Penelitian pada tahun 2016 (Nursina dalam Subekti, 2017:63), tentang Penggunaan Smartphone dalam mengembangkan pola belajar siswa SMA Negeri 1 Kalisusu Utara Kabupaten Buton Utara hasil penelitiannya yang menunjukkan

pemanfaatan *smartphone* berpengaruh pada bentuk pola belajar siswa SMA Negeri 1 Kalisusu Utara setelah menggunakan media berbasis internet dan menggunakan *smartphone* adalah memiliki pola belajar dalam bentuk individu dan kelompok belajar.

### 2.1.2 Pembelajaran Sejarah

Sejarah digambarkan sebagai masa lalu manusia dan seputarnya yang disusun secara ilmiah dan lengkap meliputi urutan fakta masa tersebut dengan tafsiran dan penjelasan yang memberi pengertian dan kefahaman tentang apa yang berlaku. Sejarah adalah cabang ilmu yang mengkaji secara sistematis keseluruhan perkembangan proses perubahan dan dinamika kehidupan masyarakat dengan segala aspek kehidupannya yang terjadi di masa lampau (Sardiman, 2003: 9). Sedangkan menurut Ibn Khaldun dalam Abdurahman (2007: 5), mengemukakan bahwa sejarah merupakan hasil upaya penemuan kebenaran, eksplanasi kritis tentang sebab dan genesis kebenaran sesuatu serta kedalaman pengetahuan tentang bagaimana dan mengapa peristiwa-peristiwa terjadi.

Pembelajaran sejarah menurut (Winarsih,dkk, 2017:2) merupakan media pendidikan yang paling ampuh untuk memperkenalkan kepada peserta didik tentang bangsanya di masa lampau. Pernyataan lain dikemukakan oleh (Widja,1991:113) bahwa melalui pembelajaran sejarah peserta didik secara dinamis mengerti pengalaman masa lampau dari generasi terdahulu, menemukan konsep-konsep atau ide-ide dasar dalam peristiwa masa lampau yang nantinya diharapkan bisa membekali dirinya dalam menilai perkembangan masa kini dan di waktu yang akan datang. Pernyataan di atas dijelaskan oleh (Sayono,2013:12) bahwa Pembelajaran sejarah merupakan pintu untuk mempelajari dan menemukan hikmah atas semua yang telah terjadi. Pembelajaran sejarah adalah belajar tentang kemanusiaan dan segala aspeknya yang akan melahirkan kesadaran tentang hakekat perkembangan budaya dan peradaban manusia.

Berdasarkan definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan tingkah laku akibat dari interaksinya dengan mempelajari sejarah.

Pembelajaran sejarah tidak hanya menghafal dan mengenang peristiwa-peristiwa sejarah yang telah lalu saja. Tetapi pembelajaran sejarah mempunyai tujuan agar siswa mampu mengembangkan kompetensi untuk berpikir secara kronologi dan memiliki pengetahuan masa lampau untuk dapat memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat dengan keanekaragaman sosial budaya dalam rangka menemukan jati diri bangsa, serta bisa menumbuhkan jati dirinya sebagai suatu bagian dari suatu bangsa Indonesia.

Mata pelajaran sejarah Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut (Kemendikbud, 2015:11): (1) menumbuh kembangkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air, melahirkan empati dan perilaku toleran yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat dan bangsa; (2) 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; (3) mengembangkan perilaku yang didasarkan pada nilai dan moral yang mencerminkan karakter diri, masyarakat, dan bangsa; (4) membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya konsep waktu dan tepat/ruang dalam rangka memahami perubahan dan keberlanjutan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa Indonesia; (5) menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau; (6) menumbuhkan kemampuan berpikir historis (*historical thinking*) yang menjadi dasar untuk kemampuan berpikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif; (7) menanamkan sikap berorientasi kepada masa kini dan masa depan.

Pembelajaran sejarah saat ini menghadapi banyak persoalan. Persoalan itu mencakup lemahnya penggunaan teori, miskinnya imajinasi, acuan buku teks dan kurikulum yang *state oriented*, serta kecenderungan untuk tidak memperhatikan fenomena globalisasi berikut latar belakang historisnya. Lemahnya penggunaan teori dalam kajian sejarah memang ada benarnya, karena sejarah memang tidak mempunyai teori. Sejarah meminta bantuan teori - teori dari disiplin sosial lainnya dalam setiap kajiannya. Misalnya teori-teori sosiologi, antropologi, psikologi,

politik, dan sebagainya. Melalui teori-teori tersebut kajian sejarah akan lebih kaya makna. Hanya kemampuan guru-guru sejarah dalam meramu sajian sejarah dirasa kurang memadukan disiplin-disiplin sosial lainnya dalam kajian sejarah. Guru dirasa kurang dalam menggunakan pendekatan interdisipliner dalam kajian sejarah. Miskin teori berakibat munculnya sejumlah contoh pernyataan dalam buku teks yang terlalu umum dan sulit diverifikasi kebenarannya (Subakti, 2010). Pembelajaran sejarah juga juga tidak disertai percikan imajinasi yang membuat tinjauan akan peristiwa masa lalu menjadi lebih hidup dan menarik. Dalam proses pembelajaran sejarah, masih banyak guru menggunakan paradigma konvensional, yaitu paradigma ‘guru menjelaskan - murid mendengarkan’. Metode pembelajaran sejarah semacam ini telah menjadikan pelajaran sejarah membosankan. Ia kemudian tidak memberikan sentuhan emosional karena siswa merasa tidak terlibat aktif di dalam proses pembelajarannya. Sementara paradigma ‘siswa aktif mengkonstruksi makna - guru membantu’ merupakan dua paradigma dalam proses belajar-mengajar sejarah yang sangat berbeda satu sama lain. Paradigma ini dianggap sulit diterapkan dan membingungkan guru serta siswa. Di samping itu, metode pembelajaran yang kaku, akan berakibat buruk untuk jangka waktu yang panjang dan berpotensi memunculkan generasi yang mengalami “amnesia (lupa atau melupakan sejarah” bangsa sendiri.

### **2.1.3 Urgensi Media Pembelajaran Berbasis Internet dalam Pembelajaran Sejarah**

Generasi terbaru untuk masa kini adalah generasi Milenial, yang merupakan individu yang begitu dekatannya dengan milenium baru dan dibesarkan dalam era yang lebih digital. Generasi ini dipengaruhi oleh komputer dan penerimaan yang lebih besar dari keluarga dan nilai-nilai non-tradisional (Andert dalam Smith dan Nichols, 2015:39). Peserta didik dan pendidik hidup diantara masyarakat yang sudah mulai mengoperasikan *teknologi* dalam kehidupan sehari-harinya. Teknologi yang di bantu dengan jaringan internet juga memudahkan kehidupan manusia khususnya dalam dunia pendidikan. Teknologi dalam dunia pendidikan mulai



tercurah pada media pembelajaran. Pada era milenial media pembelajaran mulai berkembang dari yang *off-line* menjadi *online*.

Berdasarkan penjelasan mengenai media pembelajaran dan pembelajaran sejarah, perlunya media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah sudah sangat dibutuhkan dan diminati pendidik (berdasarkan analisis performansi) (umamah, 2014:3). Tujuan media pembelajaran adalah membantu kinerja pendidik untuk mengubah cara mendidik yang monoton dan membosankan (ceramah, diskusi dan lain lain). Media pembelajaran dapat mengemas materi sejarah dengan sistematis dan runtut sehingga peserta didik mudah dalam memahaminya. Berdasarkan pemaparan diatas maka peran pendidik dalam proses pembelajaran harus bisa memfasilitasi peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah yang telah ditetapkan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran khususnya yang berbasis internet mulai diminati oleh peserta didik, seperti game online yang memang dikhususkan untuk edukasi.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet dalam pembelajaran mulai disukai peserta didik, seperti pada penelitian milik Subekti, dkk (2017:53-66) yang meneliti terkait penerapan media pembelajaran berbasis internet kepada peserta didik melalui penggunaan *smartphone* dalam proses pembelajaran pendidikan Pancasila di SMAN 1 Kartasura. Hasil dari penelitian tersebut penerapan media pembelajaran berbasis internet berpengaruh positif terhadap kemampuan pemahaman peserta didik. Hal itu dapat diindikasikan karena mereka memiliki pengetahuan yang lebih luas, lebih jauh lagi mereka kritis, itu ditunjukkan ketika mereka memiliki keberanian dalam mengekspresikan argumen mereka di depan kelas.

Penelitian terdahulu yang lain terkait dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet adalah penelitian dari Hidayat, dkk (2016:1-7) dalam mata pelajaran IPA terkait dengan materi peredaran darah. Hasil dari penelitian tersebut terdapat perbedaan secara signifikan hasil belajar siswa yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis internet sebagai sumber belajar dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional pada materi sistem peredaran darah. Berdasarkan penelitian terdahulu terkait pemanfaatan media

pembelajaran berbasis internet ini memang sudah mulai di galakan dan diterapkan oleh para pendidik. Pendidik di era milneial harus kreatif dan inovatif dalam mengajar khususnya dalam pemanfaatan teknologi, dikarenakan agar peserta didik tidak merasa bosan dalam menerima materi dan semangat dalam belajar.

Pengembang dalam penelitian ini memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis internet berupa aplikasi yaitu *Kahoot*, yang dimana Kahoot ini seluruhnya memanfaatkan jaringan internet untuk mengoperasikannya. Aplikasi ini terhubung dari PC ke *smartphone* jadi peserta didik dapat menjangkau pembelajaran dengan *smartphone* mereka masing-masing.

## **2.2 Penelitian Terdahulu Terkait Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran**

Merujuk pada penelitian terdahulu yang pernah melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot. Penelitian Dewi (2018) yang berjudul “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X” (Dewi, 2018:55), menggunakan media Kahoot untuk mata pelajaran Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu alat evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot pada pembelajaran matematika kelas X. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode Research and Development. Model penelitian dan pengembangan melalui beberapa tahap yaitu: (1) Pengembangan spesifikasi alat ukur, (2) Penulisan pernyataan atau pertanyaan, (3) Penelaahan pernyataan dan pertanyaan, (4) Perakitan Instrumen, (5) Uji coba, (6) Seleksi dan perakitan instrumen, (7) Administrasi instrumen, dan (8) Penyusunan skala dan norma.

Merujuk pada penelitian terdahulu berikutnya dari Lime (2018) dari Universitas Sanatha Dharma Yogyakarta, dengan penelitian yang berjudul “Pemanfaatan media Kahoot pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD ditinjau dari Kerjasama dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-I SMP negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018” (Lime, 2018:56-90). Penelitian Lime memaparkan pemanfaatan media Kahoot terhadap pembelajaran di SMP. Lime menggunakan subjek penelitian sebanyak 25 siswa/i dari SMPN 5 Yogyakarta

dengan menggunakan teknik penelitian wawancara, tes tulis dan observasi. Hasil dari penelitian ini persentase pemanfaatan media Kahoot dalam proses pembelajaran kooperatif tipe STAD sebesar 86,11 % dalam jumlah persentase tersebut tergolong dalam kategori yang sangat baik.

Merujuk pada penelitian Putri, dkk (2018) dari Jakarta State University, dengan penelitian yang berjudul “Desain Tes Berbasis Kontekstual dengan Permainan Kahoot pada Pembelajaran Fisika Materi Momentum dan Impuls” (Putri, dkk, 2018:1). Penelitian Putri, dkk memaparkan pengenalan media tes penilaian berbasis platform Kahoot dengan konsep soal kontekstual pada materi fisika momentum dan impuls dengan tampilan akhir yang dapat diakses melalui komputer dan smartphone yang terhubung jaringan internet. Dalam merancang tes penilaian berbasis platform Kahoot ini dapat menggunakan tampilan gambar ataupun video pada soal yang akan diperlihatkan kepada siswa sehingga dapat dijadikan sebagai penilaian tes yang menarik serta interaktif. Dalam pelaksanaannya pun begitu efektif dan efisien. Hasil akhir yang didapatkan siswa juga dapat langsung terlihat dan menjadikan kuis ini sebagai alat pemacu siswa dalam bersaing pada materi fisika momentum dan impuls.

Merujuk pada penelitian Ismail dan Mohammad pada tahun 2017 dari malaysia, dengan penelitian yang berjudul “*Kahoot: A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education*” (Ismail dan Mohammad, 2017:19-26). Penelitian Ismail dan Mohammad memaparkan meningkatkan pembelajaran siswa dan itu harus dilihat sebagai bagian dari proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan menjadi lebih umum di Indonesia pendidikan dan salah satu platform pembelajaran berbasis permainan yang muncul yang digunakan di lembaga pendidikan adalah Kahoot. Makalah ini menyelidiki persepsi siswa terhadap Kahoot sebagai penilaian formatif alat dalam pendidikan kedokteran sarjana dan hubungannya dengan gender. Hasil yang didapat dalam penelitian ini adalah perbedaan nilai median yang signifikan antara siswa pria dan wanita untuk motivasi dan persepsi retensi pengetahuan, di mana laki-laki mendapat skor lebih tinggi dari perempuan ( $p < 0,05$ ).

Merujuk pada penelitian Tewthanom pada tahun 2018, dengan penelitian yang berjudul “*The effect of Kahoot web-based learning on learning skills of Pharmacy Students: The trend in Clinical Pharmacokinetic Course for 2 generations*”. Penelitian tersebut memaparkan kuliah dengan pembelajaran berbasis web Kahoot akan meningkatkan keterampilan belajar. Namun, telah ada beberapa studi mengenai pembelajaran berbasis web kahoot dalam pendidikan farmasi, oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk membandingkan keterampilan *pre and post learning* menggunakan pembelajaran berbasis web kahoot dan mengamati tren efek selama 2 generasi. Hasil menunjukkan bahwa peningkatan skor keterampilan 8 dimensi setelah belajar dengan berbasis web Kahoot sebagai berikut ( Berarti + SD); Literacy (3,29+ 0,64 vs 4,19 0,40), Numeracy (3,24 + 0,83 vs 4,05+ 0,50), Penalaran (3,29 + 0,56 vs 4,19 + 0,40), Pemikiran masalah kreatif (3,05 + 0,59 vs 4,19+ 0,60), Berpikir kritis (3,10+ 0,70 vs 4,10+ 0,62), Kolaboratif (3,19 + 0,75 vs 4,19+ 0,40), Komunikasi (3,24 +0,62 vs 4,24 + 0,44), dan Komputer (3,14 +0,73 vs 4,00 + 0,62). Hasil analisis terpisah memiliki tren yang sama.

### **2.3 Dasar Pembuatan Soal Berdasarkan Level Kognitif untuk Aplikasi Kahoot**

Pembuatan bahan atau soal dalam Kahoot berlandaskan HOTS (*High Order Thinking Skill*) dan LOTS (*Low Order Thinking Skill*), karena kurikulum Indonesia yang berorientasi pada pengembangan berbagai keterampilan berpikir, khususnya pada keterampilan berpikir tingkat tinggi mulai diperhatikan dengan diterapkannya kurikulum 2013. Penyempurnaan kurikulum 2013 antara lain pada standar isi diperkaya dengan kebutuhan peserta didik untuk berpikir kritis dan analitis sesuai dengan standar internasional, sedangkan pada standar penilaian memberi ruang pada pengembangan instrumen penilaian yang mengukur berpikir tingkat tinggi (Kemendikbud, 2018:5). Penilaian hasil belajar diharapkan dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills /HOTS*), karena berpikir tingkat tinggi dapat mendorong peserta didik untuk berpikir secara luas dan mendalam tentang materi pelajaran.

Kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan salah satu kompetensi penting dalam dunia modern (Kemendikbud, 2015:6), sehingga wajib dimiliki oleh setiap peserta didik. Kreativitas menyelesaikan permasalahan dalam HOTS, terdiri atas:

- a. kemampuan menyelesaikan permasalahan yang tidak familiar;
- b. kemampuan mengevaluasi strategi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dari berbagai sudut pandang yang berbeda;
- c. menemukan model-model penyelesaian baru yang berbeda dengan cara-cara sebelumnya.

Disisi lain demi keseimbangan tingkat kesukaran soal, maka diselipkan beberapa soal yang berupa LOTS (*Low Order Thinking Skill*). *Low Order Thinking Skill* (LOTS) atau kemampuan berpikir tingkat rendah juga diperlukan sebagai penyeimbang dari HOTS, karena LOTS adalah proses berpikir sederhana yang berfungsi sebagai dasar untuk proses yang lebih kompleks. tanpa pembentuk dasar berpikir maka HOTS tidak akan berjalan dengan baik, karena pijakan berpikir dalam materi tersebut belum sepenuhnya utuh (Tikhonova, 2015:1).

Pengembang mengacu pada level kognitif milik Anderson dan Kartwohl (dalam Kemendikbud, 2018:15), yaitu sebagai berikut:

	Mengkreasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkreasi ide/gagasan sendiri.</li> <li>• Kata kerja: mengkonstruksi, desain, kreasi, mengembangkan, menulis, memformulasikan.</li> </ul>
<i>HOTS</i>	Mengevaluasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengambil keputusan sendiri.</li> <li>• Kata kerja: evaluasi, menilai, menyanggah, memutuskan, memilih, mendukung.</li> </ul>
	Menganalisis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menspesifikasi aspek-aspek/elemen.</li> <li>• Kata kerja: membandingkan, memeriksa, mengkritisi, menguji.</li> </ul>
<i>MOTS</i>	Mengaplikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan informasi pada domain berbeda</li> <li>• Kata kerja: menggunakan, mendemonstrasikan, mengilustrasikan, mengoperasikan.</li> </ul>
	Memahami	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan ide/konsep.</li> <li>• Kata kerja: menjelaskan, mengklasifikasi, menerima, melaporkan.</li> </ul>
<i>LOTS</i>	Mengetahui	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengingat kembali.</li> <li>• Kata kerja: mengingat, mendaftar, mengulang, menirukan.</li> </ul>

Tabel 2.1 Level Kognitif Anderson dan Kartwohl (Kemendikbud, 2018:15)

## 2.4 Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Sejarah

Penelitian pengembangan media berbasis internet memanfaatkan aplikasi kahoot dalam pembelajaran sejarah ini, pengembang memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi kahoot untuk membuat media pembelajaran sejarah yang interaktif yang akan membuat siswa aktif dalam kelas tidak hanya menjadi penonton media saja. Pada penelitian ini pengembang menggunakan 3 fitur yaitu *Quiz*, *Jumble*, *survey*. Pada setiap fitur pengembang membuat 20 soal yang mengusung tema Pergerakan Nasional. Penulis juga akan memaparkan tentang bagaimana membuat Kahoot. Penjabaran tentang penggunaan media berbasis internet jenis Kahoot dalam pembelajaran sejarah adalah sebagai berikut : (1) Pembuatan Kahoot (2) penggunaan fitur Quiz kahoot dalam pembelajaran sejarah; (3) Penggunaan fitur Jumble Kahoot dalam pembelajaran sejarah (4) Penggunaan fitur Survey Kahoot dalam pembelajaran sejarah.

### 1) Pembuatan Kahoot

Pembuatan kahoot memiliki langkah – langkah yang harus dilakukan. Buku panduan Kahoot sudah menjelaskan langkah – langkahnya (K! Library, 2017:11-12). Langkah pembuatan kahoot adalah sebagai berikut :

#### (a) Langkah 1: *Log in* dan klik *Quiz, Jumble, or Survey*

Masuk ke [create.kahoot.it](https://create.kahoot.it) dan klik Kuis, Jumble, atau Survei untuk membuat game belajar yang menyenangkan dalam hitungan menit, dibuat dari serangkaian pertanyaan pilihan ganda.

#### (b) Langkah 2: Tambahkan deskripsi, tag, dan gambar sampul

Menambahkan deskripsi yang baik membantu Anda menentukan tujuan pembelajaran permainan dan tetap fokus. Menggunakan tag deskriptif akan memastikan guru lain dapat menemukannya dengan mudah. Gambar sampul yang bagus membantu Kahoot menonjol dan menarik lebih banyak pemain.

#### (c) Langkah 3: Buat game pembelajaran dengan menambahkan pertanyaan, jawaban, dan citra

Ikuti instruksi di layar untuk menambahkan pertanyaan, jawaban, gambar dan klip video. Anda juga dapat menyempurnakan tunc menggunakan pengaturan timer dan poin yang berbeda atau mengatur beberapa jawaban yang benar.

## 2) Penggunaan Fitur Quiz Kahoot dalam Pembelajaran Sejarah

Fitur Quiz dapat menjadi bahan belajar peserta didik untuk melatih kemampuan menjawab soal obyektif. Pengembang berencana membuat model soal yang mengacu pada *LOTS* dan *HOTS* agar kemampuan peserta didik akan terasah seimbang mulai dari model soal tipe C1 (menghafal) sampai tipe soal C4 (menganalisis) dengan tipe soal obyektif atau pilihan ganda. Penggunaan fitur ini sangat direkomendasikan untuk pendidik, karena fitur ini memiliki fungsi yang sama dengan ulangan harian (evaluasi pembelajaran), jadi pendidik bisa menggunakan inovasi baru menggunakan media quiz kahoot guna untuk memberikan test terhadap peserta didik. Mengubah model testulis menjadi test berbasis teknologi bisa menjadi pelopor pembelajaran berbasis teknologi yang tercantum pada kurikulum dengan menggunakan media kahoot.

## 3) Penggunaan Fitur Jumble Kahoot dalam Pembelajaran Sejarah

Fitur jumble adalah fitur yang lebih erat hubungannya dengan pembelajaran sejarah, fitur jumble adalah sebuah fitur kahoot yang beroperasi dengan mengurutkan balok balok jawaban yang diacak atau di-*random* oleh sistem kahoot. Pemain diwajibkan untuk mengurutkan balok balok tersebut ketempat yang seharusnya secara urut. Fitur ini berkaitan erat dengan sifat belajar sejarah yaitu kronologis. Jadi peserta didik akan menjawab secara urut dengan begitu akan menciptakan sebuah cerita sejaah yang runtut bila disusun.

## 4) Penggunaan Fitur Survey Kahoot dalam Pembelajaran Sejarah

Fitur Survey adalah fitur yang menjurus pada bagaimana pemain atau peserta didik dapat memilih jawaban manapun karena nanti pendidik akan menciptakan 4 jawaban yang memiliki bobot yang berbeda bahkan bisa juga jebakan. Peserta didik harus memberikan argumen terkait dengan jawaban yang mereka pilih, itu

akan menjadi baha pertimbangan pendidik untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik.

## 2.5 Kesadaran Sejarah

Pentingnya suatu bangsa untuk memperdalam dan mempertegas pengertian sejarahnya yang dapat menyinari dan menghayati kepribadian nasional. Maka kita harus sadar dan waspada agar kepribadian nasional tidak dilepaskan dari jangkar kesadaran sejarah. Kesadaran sejarah merupakan suatu orientasi intelektual, suatu sikap jiwa yang perlu untuk memahami secara tepat paham kepribadian nasional (Soejatmoko dalam Nurcahyo, dkk, 2012:22). Kesadaran sejarah membimbing manusia mengenai diri sendiri sebagai bangsa, kepada *self understanding of a nation*, kepada sangkan paran suatu bangsa, kepada persoalan *what we are, why we are*. Kita juga memerlukan kesadaran sejarah supaya kita peka terhadap dimensi waktu didalam proses perwujudan suatu masyarakat dan kebudayaan baru.

Kesadaran sejarah adalah sikap cinta tanah air, nasionalisme, dan patriotisme yang mencakup; upacara bendera, menyanyikan lagu Indonesia Raya, membuang sampah, mengerjakan tugas, keterbukaan menerima pendapat, kedisiplinan masuk kelas, dan tokoh yang dikagumi (Sulhan, 2016:160). Kesadaran sejarah antara lain dapat dilihat dari aspek kecintaan terhadap tanah air atau dengan perkataan lain adanya sikap nasionalisme dan patriotisme mencerminkan kesadaran sejarah. Jika konsep-konsep kesadaran sejarah tersebut (Sulhan, 2016:156), diperhadapkan pada siswa, maka niscaya siswa secara verbal menyatakan bahwa mereka memiliki rasa cinta tanah air, nasionalisme, dan patriotisme.

Menurut Kuntowijoyo kesadaran sejarah merupakan usaha pemahaman bahwaseseorang tersesbut termasuk bagian dari masa lampau, dibentuk oleh masa lampau, dibentuk oleh masa lampau dan masa lampau itu mengutih dalam masa sekarang (Depdikbud, 1985:38). Berdasarkan pernyataan Kuntowijoyo lebih menekankan pesera didik untuk masuk menjadi bagian dari sejarah, disisi lain peserta didik harus bisa membawa dimensi ruang pikir mereka ke keadaan masa lampau.



Kesadaran sejarah sesungguhnya memiliki kajian bahasan yang sangat banyak, baik yang menyangkut bidang teori, yaitu lingkungan yang berkenaan dengan masalah filsafat atau masalah yang berkisar pada teori dan metodologis, maupun dalam hubungannya dengan masalah kemampuan seseorang dalam menghubungkan kontak dengan situasi lingkungan yang bersifat temporal atau historis (Suryo dalam Depdikbud, 1985:24). Kesadaran sejarah merupakan suatu dimensi historis, disitu terdapat konsepsi waktu yang sesungguhnya hanya dimiliki oleh manusia yang berbudaya.

Menurut Moedjanto dalam Budiharto (2013:171) ada tiga Indikator kesadaran sejarah yaitu: (1). Keberanian berpijak pada fakta dan realitas; (2). Keinsyafan adanya continuity (kelangsungan atau kesinambungan dan change (perubahan); (3) Keinsyafan akan keharusan gerak maju yang terus menerus. Jika dianalisis lebih jauh indikator kesadaran sejarah sebagaimana dikutip di atas, sesungguhnya masih bersifat teoretis artinya masih abstrak. Mencintai bangsa dan negara merupakan bentuk kesadaran sejarah. Indikator paling konkrit terkait dengan kesadaran sejarah adalah minat belajar sejarah. Selain itu, ditegaskan bahwa kesadaran sejarah secara konkrit berkaitan dengan beberapa unsur, yakni: semangat kebangsaan, nasionalisme, patriotisme atau cinta tanah air.

Budhisantoso (dalam Nurcahyo, dkk, 2012:22) menjelaskan bahwa kesadaran sejarah penting dalam pembinaan budaya bangsa karena memerlukan dukungan dan peran serta secara aktif segenap anggota masyarakat. Untuk menggerakkan peran serta masyarakat dalam membina dan memperkembangkan kebudayaan nasional perlu dibangkitkan kesadaran bahwa mereka merupakan suatu kesatuan sosial yang terwujud melalui proses sejarah yang akhirnya mempersatukan sejumlah nasion kecil dalam suatu nasion Indonesia. Kesadaran sejarah sebagai satu bangsa dapat berfungsi sebagai pengikat dan pengarah perkembangan kebudayaan nasional Indonesia yang tidak hanya bertumpu pada apa yang telah diwariskan oleh nenek moyang bangsa Indonesia, melainkan juga menyesuaikan diri dengan perkembangan masyarakat dan pembaharuan lingkungan.

Kepribadian turut membentuk identitas seorang individu, kepribadian seorang individu tidak lepas dari akar sejarah pertumbuhannya, khususnya terkait dengan kesadaran sejarah seorang individu. Pentingnya pengetahuan dan lebih-lebih kesadaran sejarah amat esensial bagi pembentukan kepribadian dengan sosio-genesis individu (Kartodirjo, 1993:51). Kesadaran sejarah memiliki fungsi yaitu sebagai *maintenance* negara kesatuan dan juga sebagai penguatan orientasi/tujuan negara. Romein berpendapat bahwa kesadaran akan perlunya sejarah itu bukan semata-mata timbul karena masa lampau itu sendiri (Depdikbud, 1985:42). Keingintahuan mengenai masa lampau juga berpengaruh terhadap kesadaran sejarah.

Menurut Budhisantoso kesadaran Sejarah itu penting dalam pembinaan budaya bangsa karena memerlukan dukungan dan peran serta secara aktif segenap anggota masyarakat (Depdikbud, 1985:21). Kesadaran sejarah digunakan untuk menggerakkan peranan serta segenap anggota masyarakat dalam membina dan mengembangkan kebudayaan nasional. Kesadaran sejarah sebagai satu bangsa itulah yang perlu dibina dan disebar luaskan kepada segenap anggota masyarakat Indonesia dimanapun mereka berada guna memperkokoh persatuan dan kesatuan dalam mengembangkan kebudayaan nasional.

Menurut Kartodirdjo dalam Depdikbud (1985:41) kesadaran sejarah mempunyai pengaruh higienis terhadap jiwa kita karena membebaskannya dari sifat serba percaya belaka. Kesadaran Sejarah makin meningkat dengan memiliki pengetahuan sejarah (*historical mindedness*), suatu kemampuan untuk dapat membayangkan bagaimana suasana sejarah di masa lampau, bagaimana iklim kebudayaannya, sentimen-sentimen, ide-ide yang hidup, sistem kepercayaannya, gaya hidup, mentalitas dan sebagainya.

Gagasan beberapa sejarawan mungkin dirangkum menjadi definisi yang historis kesadaran adalah kondisi dan proses penalaran di mana seorang individu mengingat artinya sejarah dan kegunaannya (Aisiah, 2016:111). Artinya sejarah mengacu pada terminologi sejarah sebagai peristiwa masa lalu dan sejarah sebagai sains dan metodologi dalam penelitian / studi sejarah. Selanjutnya, aspek penting lainnya dalam sejarah kesadaran adalah memahami artinya (Makna signifikan) dari

peristiwa sejarah dalam bentuk nilai dan dampak historis peristiwa dan kegunaan sejarah dalam kehidupan. Berbagai pengalaman dari peristiwa masa lalu itu telah dipelajari memberi makna tertentu sesuai untuk interpretasi tertentu. Akhirnya, artinya akan mengarahkan bagaimana sejarah digunakan dalam kehidupan.

Menurut Aisiah (2016:109) kesadaran sejarah hanya dimiliki oleh manusia dan oleh karena itu manusia bisa dikatakan makhluk historis. Konsep dari kesadaran sejarah didefinisikan sebagai kondisi atau proses penalaran dimana orang-orang ingat makna dan kegunaan sejarah. Kesadaran sejarah mencerminkan internalisasi nilai kehidupan dan kebangsaan yang tercermin dalam acara sejarah yang diajarkan oleh calon guru sejarah di universitas (Wineburg, 2006:48). Komponen dari kesadaran sejarah ada empat yaitu sebagai berikut : (1) pengetahuan peristiwa sejarah; (2) pemahaman metode penelitian sejarah; (2) pemaknaan peristiwa sejarah; (4) Kegunaan sejarah, keempat konsep tersebut berasal dari ide sejarawan indonesia (Soedjatmoko, dkk dalam Aisiah, 2016:109). Tabel tentang konsep dan indikator kesadaran sejarah adalah sebagai berikut dilihat dalam tabel 2.2 di bawah ini.

Komponen	Indikator
<i>Knowledge of historical events</i>	<i>Understanding the facts of historical events, including: what (event), who (figure), when (period), where (place), and why (cause)</i>
<i>Understanding of historical research method</i>	<i>Identifying the producers of conducting historical research, including: heuristics, criticism, verivication, interpretation and historiography</i>
<i>Meaning of historical events</i>	<i>Finding the positive impact, the negative impact and the positive value of historical events</i>
<i>Usefulness of history</i>	<i>Identifying the usefulness of history theoretically and practically (instructional, educational, inspirational, recreational, and predictional usefulness)</i>

Sumber : lukacs; kartodirjo; Sjamsudindalam dalam Aisiah, (2016:115)

Berikut adalah kisi-kisi terkait indikator dari kesadaran sejarah :

Komponen	Indikator	Item kisi-kisi
1. Pengetahuan atas peristiwa sejarah, mengerti fakta-fakta terkait dengan peristiwa sejarah	1. Peristiwa apa yang terjadi 2. Tokoh – tokoh dalam peristiwa sejarah 3. Waktu peristiwa sejarah 4. Tempat peristiwa sejarah 5. mengapa peristiwa itu terjadi dan dampaknya	Menyebutkan fakta sejarah seputar pergerakan nasional Menyebutkan tokoh dan perannya dalam pergerakan nasional Menganalisis kronologi awal tumbuhnya nasionalisme pergerakan nasional Menyebutkan minimal tempat peninggalan sejarah seputar pergerakan nasional Mendeskripsikan dampak yang ditimbulkan organisasi pergerakan bagi kemerdekaan indonesia Menjabarkan cara peserta didik dalam mengumpulkan sumber dan informasi sejarah dari topik yang dipilih peserta didik
2. Mengerti tentang metode penelitian sejarah, mengidentifikasi prosedur	6. Langkah Heuristik	

penelitian sejarah	7. Langkah Kritik	Menjabarkan cara peserta didik dalam mengkritik sumber dan informasi sejarah dari topik yang dipilih peserta didik
	8. Langkah Verifikasi	Menjabarkan cara peserta didik dalam memverifikasi sumber dan informasi sejarah dari topik yang dipilih peserta didik
	9. Langkah Interpretasi	Menjabarkan cara peserta didik dalam menginterpretasikan sumber dan informasi sejarah yang telah di verifikasi dari topik yang dipilih peserta didik
	10. Langkah Historiografi	Menceritakan dan menyusun kembali tulisan sejarah dari topik yang dipilih peserta didik
3. Mengerti makna dari peristiwa	11. Dampak positif dari peristiwa sejarah	Menganalisis dampak positif dari perjuangan diplomasi organisasi organisasi pergerakan

- |   |   |   |
|---|---|---|
|   | 12. Dampak negatif dari peristiwa sejarah               | Menganalisis dampak negatif yang ditimbulkan dari era pergerakan nasional   |
|   | 13. Nilai –nilai yang terkandung dari peristiwa sejarah | Mengidentifikasi nilai – nilai yang terkandung dalam sumpah pemuda  |
| 4. Kegunaan sejarah, mengidentifikasi kegunaan sejarah baik secara teori maupun praktik | 14. Kegunaan bagi materi pembelajaran                   | Menjelaskan kegunaan peristiwa sejarah pergerakan nasional bagi materi pembelajaran   |
|   | 15. Kegunaan bagi pembelajaran                          | Menjelaskan kegunaan belajar sejarah pergerakan nasional bagi pembelajaran  |
|   | 16. Kegunaan bagi dunia pendidikan                      | Menjelaskan kegunaan dari dampak yang ditimbulkan peristiwa pergerakan nasional   |
|   | 17. Menginspirasi                                       | Menjelaskan kegunaan mempelajari nilai – nilai dan makna di balik peristiwa sumpah pemuda dan perjuangan tokoh tokoh dalam meraih |

	kemerdekaan untuk menginspirasi generasi muda
18. Sarana rekreasi	Menjelaskan kegunaan dari tempat – tempat bersejarah dabalik setiap peristiwa seputar pergerakan nasional
19. Mampu menjadi prediksi untuk masa depan	Menjelaskan kegunaan mempelajari sejarah untuk kepentingan masa depan dan memprediksi masa depan

Tabel 2.3 Indikator dan Kisi- kisi kesadaran Sejarah

Terkait dengan penelitian pengembang tentang peningkatan kesadaran sejarah, penelitian terdahulu sangat diperlukan sebagai bahan rujukan pengembang dalam penelitiannya. Penelitian terdahulu terkait kesadaran sejarah adalah penelitian dari Pratiwi (2008:1-11), yang membahas terkait upaya peningkatan kesadaran sejarah nasional Indonesia di era globalisasi. Permasalahan dalam pembelajaran sejarah terlihat adanya kecenderungan transfer informasi dari guru kepada siswa kurang memperhatikan keterampilan intelektual dan peningkatan kesadaran sejarah peserta didik. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dimana dalam penelitian yang dilakukan bersifat deskriptif yaitu untuk mengetahui atau menggambarkan kenyataan dari kejadian yang diteliti dalam rangka mengetahui dan memahami cara pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kesadaran sejarah dalam era globalisasi dan peneliti menggunakan metode *library* riset dalam metode penelitiannya.

Penelitian lain terkait dengan peningkatan kesadaran sejarah adalah penelitian Wiwin (2014:29-31) yang membahas terkait dengan lawatan sejarah terhadap kesadaran sejarah peserta didik, yang dimana peneliti menggunakan metode *teacher centered* seperti halnya yang masih ditemukan pada kelas-kelas di SMA Negeri 1 Muntilan. Peneliti memilih lawatan sejarah sebagai terobosan baru dalam belajar sejarah agar peserta didik tidak merasa bosan dalam belajar sejarah. Pada penelitian ini peneliti membandingkan antara kelas dengan metode ceramah dengan kelas yang menggunakan lawatan sejarah, dan hasilnya kelas yang menggunakan metode ceramah berada pada taraf rendah dan kelas yang menggunakan system lawatan sejarah berada pada taraf sedang.

Penelitian terkait upaya peningkatan kesadaran sejarah berikutnya adalah penelitian dari Firdaus, dkk (2018:150-161) peneliti menjelaskan proses penanaman kesadaran sejarah terhadap keteladanan dan ketokohan Sunan Kudus dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Aliyyah Qudsiyyah Kudus, menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat kesadaran sejarah siswa terhadap ketokohan dan keteladanan Sunan Kudus di Madrasah Aliyyah Qudsiyyah Kudus, dan menjelaskan fasilitas yang digunakan dalam penanaman kesadaran sejarah terhadap ketokohan dan keteladanan Sunan Kudus di MA Qudsiyyah Kudus. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan fenomenologi. Hasil pengamatan peneliti, dapat diketahui bahwa cara pelaksanaan pembelajaran sejarah dalam memahami siswa tertarik dengan pembelajaran sejarah dengan terjun langsung di lokasi peninggalan Sunan Kudus dengan memasukkan nilai-nilai ajaran dan tradisi warisan Sunan Kudus.

Penelitian terdahulu lain adalah penelitian dari Sulhan (2016:156-167) yang membahas tentang upaya peningkatan kesadaran sejarah melalui sumber isu kontroversial pada mata pelajaran IPS. Peneliti melakukan penelitian yang bertujuan menganalisis pemanfaatan sumber pembelajaran isu kontroversial dalam pembelajaran sosial SMP Negeri 4 Palu dan menganalisis peningkatan kesadaran sejarah peserta didik melalui sumber pembelajaran isu kontroversial dalam pembelajaran sosial SMP Negeri 4 Palu. Metode yang digunakan adalah kuantitatif



dengan pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dokumentasi dan kuesioner. Hasil dari penelitian ini adalah pendidik mata pelajaran sosial telah memanfaatkan sumber belajar seperti lingkungan sekolah, buku, terutama buku pelajaran. Masalah kontroversial sering terjadi yang menyebabkan pro dan kontra bahwa materi sejarah puas, seperti masuknya agama dan perkembangannya dan budaya Islam di kepulauan dan peristiwa-peristiwa lain seputar proklamasi dan persiapannya. Pemanfaatan sumber belajar pada masalah kontroversial telah meningkatkan kesadaran sejarah siswa dalam kategori baik.

Berdasarkan penelitian – penelitian terdahulu di atas menunjukkan segala upaya peneliti untuk meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik. Penelitian – penelitian tersebut menjelaskan bahwa upaya peningkatan kesadaran sejarah memiliki trik – trik khusus dan *treatment* dalam upaya peningkatannya, entah itu berasal dari metode pembelajaran, sumber belajar, media pembelajaran dan model pembelajaran. *Treatment* yang diberikan peneliti kepada peserta didik menunjukkan bahwa penelitian pengembang terkait dengan upaya peningkatan kesadaran sejarah dengan berbantuan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran dan menggunakan VCT (*Value Clarification Technique*) sebagai model pembelajaran.

## 2.6 Model Pembelajaran dan Pendekatan VCT (*Value Clarification Technique*)

Djahiri menjelaskan bahwa *Value Clarification Technique* (VCT), merupakan sebuah cara bagaimana menanamkan dan menggali atau mengungkapkan nilai-nilai tertentu dari diri peserta didik. model pembelajaran VCT meliputi; metode percontohan, metode analisis nilai, metode daftar/matriks, metode kartu keyakinan, metode wawancara, metode yurisprudensi dan metode inkuiri nilai (Sutaryanto, 2015:239). Pandangan Hall (dalam Adisusilo, 2017:144) terkait VCT merupakan cara atau proses dimana pendidik membantu peserta didik menemukan sendiri nilai-nilai yang melatarbelakangi sikap, tingkah laku, perbuatan serta pilihan-pilihan penting yang dibuatnya. Menurut Haris (2013:2) VCT adalah merupakan teknik pendidikan nilai dimana peserta didik dilatih untuk menemukan, memilih, menganalisis, membantu peserta didik dalam mencari dan memutuskan mengambil sikap sendiri mengenai nilai-nilai hidup yang ingin

diperjuangkannya. Pada dasarnya bersifat induktif, berangkat dari pengalaman-pengalaman kelompok menuju ide-ide yang umum tentang pengetahuan dan kesadaran diri. Berdasarkan beberapa definisi ahli terkait pendekatan VCT adalah sebuah cara dalam pembelajaran nilai kepada peserta didik untuk menanamkan nilai-nilai hidup dalam diri peserta didik agar terjadi kesadaran diri dalam setiap individu.

### **2.6.1 Tujuan dan Manfaat Pendekatan VCT**

Tujuan pendekatan VCT menurut Adisusilo (2017:142) adalah (1) membantu peserta didik untuk menyadari dan mengidentifikasi nilai-nilai mereka sendiri serta nilai-nilai orang lain; (2) membantu peserta didik agar mampu berkomunikasi secara terbuka dan jujur dengan orang lain, berkaitan dengan nilai-nilai yang diyakininya; (3) membantu peserta didik agar mampu menggunakan akal budi dan kesadaran emosionalnya untuk memahami perasaan, nilai-nilai yang diyakininya.

Menurut Taniredja (2011:88) tujuan penggunaan VCT adalah antara lain (1) mengetahui dan mengukur tingkat kesadaran siswa tentang suatu nilai, sehingga dapat dijadikan sebagai dasar pijak menentukan target nilai yang akan dicapai; (2) menanamkan kesadaran siswa tentang nilai-nilai yang dimiliki baik tingkat maupun sifat yang positif maupun yang negatif untuk selanjutnya ditanamkan ke arah peningkatan dan pencapaian tentang nilai; (3) menanamkan nilai-nilai tertentu kepada siswa melalui cara yang regional (logis) dan diterima siswa, sehingga pada akhirnya nilai tersebut akan menjadi milik siswa sebagai proses kesadaran moral bukan kewajiban moral; (4) melatih siswa dalam menerima menilai nilai dirinya dan posisi nilai orang lain, menerima serta mengambil keputusan terhadap sesuatu persoalan yang berhubungan dengan pergaulannya dan kehidupan sehari-hari.

Simon et al (dalam Adisusilo:2017:155) mengungkapkan manfaat-manfaat penerapan VCT antara lain: (1) Memilih, memutuskan, mengorganisasikan, mengungkapkan gagasan, keyakinan, nilai-nilai dan perasaannya; (2) Berempati (memahami perasaan orang lain, melihat dari sudut pandang orang lain); (3) Memecahkan masalah; (4) Menyatakan sikap, antara lain: setuju, tidak setuju, menolak atau menerima pendapat orang lain; (5) Mengambil keputusan; (6)

Mempunyai pendirian tertentu, menginternalisasikan dan bertingkah laku sesuai dengan nilai yang telah dipilih dan diyakini. Menurut Simon VCT bermanfaat untuk melatih peserta didik untuk berproses melakukan penilaian terhadap nilai-nilai kehidupan yang ada dalam masyarakat, dan akhirnya menetapkan nilai yang menjadi acuan hidup.

### 2.6.2 Proses Penentuan Nilai dalam VCT

Klarifikasi nilai berfokus pada proses pemilihan dan penentuan nilai (*the proses of valuing*) serta sikap terhadapnya dan bukan isi nilai-nilai atau daftar nilai-nilai hidup. Klarifikasi nilai bukan untuk melatih peserta didik menilai salah benarnya suatu nilai, tetapi menilai peserta didik untuk berproses menghargai dan melaksanakan nilai-nilai yang dipilih secara bebas (Adisusilo, 2017:146). Proses penentuan nilai dan sikap mencakup tujuh subproses atau aspek yang biasanya digolongkan menjadi tiga kategori, yaitu sebagai berikut:

- |                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| a. Memilih                          | 1) Memilih dengan bebas  |
|                                     | 2) Memilih dari berbagai alternatif  |
|                                     | 3) Memilih dari berbagai alternatif setelah mengadakan pertimbangan tentang berbagai akibatnya   |
| b. Menghargai/<br>menjunjung tinggi | 4) Menghargai dan merasa bahagia dengan pilihannya   |
|                                     | 5) Bersedia mengakui/menegaskan pilihannya itu di depan umum                                     |
| c. Bertindak                        | 6) Berbuat/berperilaku sesuai dengan pilihannya  |
|                                     | 7) Berulang-ulang bertindak sesuai dengan pilihannya itu hingga akhirnya merupakan pola hidupnya |

Tabel 2.4 Tujuh subproses penentuan nilai pendekatan VCT menurut Hall, Raths, et al (dalam Adisusilo, 2017:147)

#### 1) Memilih dengan bebas

Memilih nilai secara bebas berarti bebas dari segala bentuk tekanan. Lingkungan dapat memaksakan sesuatu nilai pada seseorang yang sebenarnya tidak

disukainya. Lingkungan dapat memaksakan ataupun menuntut seseorang untuk melakukan sesuatu yang tidak berdasarkan keinginan dan keyakinan seseorang tersebut. Hal tersebut belum merupakan nilai yang sesungguhnya. Nilai yang sesungguhnya adalah nilai yang dipilih secara bebas.

2) Memilih dari berbagai alternatif

Memilih secara bebas mengandaikan ada berbagai alternatif. Jikalau tidak ada alternatif pilihan, maka tidak ada kebebasan memilih

3) Memilih sesudah mempertimbangkan konsekuensi dari masing-masing alternatif

Memilih nilai berarti menentukan suatu nilai sesudah mempertimbangkan konsekuensi dari semua alternatif yang ada. Jika seseorang mengetahui akibat-akibat dari alternatif yang ada, maka seseorang tersebut dapat memilih dengan tepat.

4) Menghargai dan senang dengan pilihan yang dibuat

Suatu nilai yang dianggap positif apabila dihargai, dihormati, dijunjung tinggi, diagungkan, dan dipelihara. Nilai yang positif adalah nilai yang membuat orang senang, gembira, dan bersyukur. Jika seseorang telah menentukan pilihan lalu mengalami kegembiraan dan senang atas pilihannya, maka seseorang tersebut telah menemukan nilai bagi dirinya.

5) Bersedia mengakui pilihan di muka umum

Jika seseorang menentukan pilihan dari seluruh alternatif dan menjadikan nilai tersebut sebagai sebuah hal yang dijunjung tinggi, dihargai dan membuat orang bahagia atau senang maka seseorang tersebut tentu akan bersedia mengakui, menyatakan kepada oranglain terkait pilihannya. Jika seseorang menjunjung tinggi suatu nilai, maka orang tersebut bisa diharapkan akan mengkomunikasikan kepada orang lain.

6) Berperilaku sesuai dengan pilihan

Nilai yang merupakan bagian dari hidup seseorang adalah bagaimana seseorang tersebut mampu menyikapi nilai tersebut. Tindakan seseorang tersebut

harus berdasarkan nilai tersebut, nilai itu diwujudkan atau tercermin dalam sikap dan tingkah lakunya. Jika seseorang belum mewujudkan sebuah nilai dalam sikap atau tingkah lakunya maka nilai tersebut belum merupakan nilai yang sesungguhnya. Hal yang dikatakan sebagai nilai itu hanya suatu keinginan, gagasan atau bahkan hanya impian saja. Klasifikasi nilai membantu individu atau seseorang untuk membedakan apa yang dilakukan dan apa yang di inginkan, dirasakan atau dipikirkan. Tindakan seseorang mencerminkan nilai yang dianut, yang diyakininya, dia bertindak dan mengambil keputusan sesuai dengan nilainya

7) Berulang-ulang berperilaku sesuai dengan pilihan sehingga terbentuk suatu pola hidup

Nilai yang sesungguhnya agar benar – benar menjadi bagian dan bermakna bagi hidup individu atau seseorang, maka tindakannya dalam berbagai situasi harus sesuai dengan nilai itu. Individu bertindak berdasarkan nilai yang diyakininya, dan ini berulang-ulang sehingga merupakan pola hidupnya. Tahapan ini nilai bukan saja dipahami, dimengerti (kognitif), diyakini kebenarannya (afektif), tetapi diwujudkan (psikomotoris) dalam perbuatan atau tindakan hidup.

Tujuh subproses atau aspek dalam pembelajaran nilai harus ada, agar sesuatu benar-benar merupakan nilai bagi seseorang. Ketujuh subproses tersebut akan dipandang sebagai kriteria untuk menentukan apakah sesuatu itu merupakan nilai yang sesungguhnya (*True Value*) bagi setiap individu. Jika ada kekurangan, maka itu belum merupakan nilai yang sesungguhnya, itu baru merupakan indikator nilai (*a value indicator*).

### **2.6.3 Kelebihan dan Kelemahan Pendekatan VCT**

Pendekatan VCT memberi penekanan pada usaha membantu individu (peserta didik) dalam mengkaji perasaan dan perbuatannya sendiri, meningkatkan kesadaran mereka tentang nilai-nilai mereka sendiri dan mendorongnya untuk membentuk sistem nilai mereka serta mempraktikannya dalam kehidupan sehari-hari (Hall dalam Adisusilo, 2017:151), berdasarkan hal tersebut Casteel (1975) mengemukakan enam alasan mengapa pendidik perlu menggunakan VCT dalam

pembelajaran (Casteel dalam adisusilo, 2017:151), enam alasan tersebut sebagai berikut:

- a. *Value Clarification enhances the ability of students to communicate their ideas, values, and feelings*
- b. *Value clarification enhances the ability of students to empathize with other person, especially those circumstances may differ significantly from their own*
- c. *Value clarification enhances the ability of students to resolve problems as they arise*
- d. *Value clarification enhances the ability of students to assent and dissent as a member of a social group*
- e. *Value clarification enhances the ability of students to engage indecision making*
- f. *Value clarification enhances the ability of students to hold and use consistent beliefs and disbeliefs*

Berdasarkan alasan-alasan yang dikemukakan oleh Casteel terkait dengan VCT, peserta didik dilatih untuk mengkomunikasikan keyakinan, nilai hidup, cita-cita pribadi pada teman sejawat, berlatih empati kepada teman lain, berlatih memecahkan persoalan dilema moral, berlatih untuk setuju atau menolak keputusan kelompok, berlatih terlibat dalam membuat keputusan ataupun mempertahankan atau melepas keyakinannya. Kekuatan terbesar dari pendekatan ini terutama memberikan penghargaan yang tinggi kepada peserta didik sebagai individu yang mempunyai hak dan kebebasan untuk memilih, menentukan dan bertindak, bersikap berdasarkan kepada nilainya sendiri (Cheppy dalam Adisusilo, 2017:153). Penggunaan VCT dalam proses pembelajaran, diikuti dengan metode-metode pembelajaran (Lickona dan Ceppy dalam Adisusilo, 2017:152), yaitu sebagai berikut : (1) inkuiri; (2) diskusi kelompok, *cooperative learning*, analisis dilema moral, *moral problem solving* yang menantang, presentasi dalam kelompok besar atau kecil, ceramah dan tanya jawab.

Kelemahan dari pendekatan VCT adalah masih menampilkan bias budaya barat. Pendekatan ini, kriteria benar-salah dapat relatif, karena sangat mementingkan nilai perorangan. VCT memang dikembangkan dalam budaya barat

yang cenderung sangat individualis dan liberal. Seorang pendidik harus bijaksana dalam memberi pendampingan agar dalam pemilihan, penentuan nilai, peserta didik tidak tercabut dari akar budayanya (Adisusilo, 2017:155). Kelemahan-kelemahan VCT diungkapkan oleh Taniredja (dalam Sukmawati, 2014:6) antara lain: (1) Apabila pendidik tidak memiliki kemampuan melibatkan peserta didik dengan keterbukaan; (2) saling pengertian dan penuh kehangatan maka siswa akan memunculkan sikap semu atau imitasi/palsu; (3) Peserta didik akan bersikap menjadi peserta didik yang sangat baik, ideal, patuh dan penurut namun hanya bertujuan untuk menyenangkan pendidik atau memperoleh nilai yang baik; (4) sistem nilai yang dimiliki yang tertanam pada pendidik, peserta didik dan masyarakat kurang atau tidak baku dapat mengganggu tercapainya target nilai baku yang ingin dicapai/nilai etika, sangat dipengaruhi oleh kemampuan pendidik dalam mengajar, terutama memerlukan kemampuan/keterampilan bertanya tingkat tinggi yang mampu mengungkap dan menggali nilai yang ada dalam diri peserta didik; (5) memerlukan kreativitas guru /dosen dalam menggunakan media yang tersedia di lingkungan terutama yang aktual dan faktual sehingga dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

#### **2.6.4 Syarat –syarat Melaksanakan Pendekatan VCT**

Menurut Harmin, dkk (dalam Adisusilo, 2017:156) penerapan VCT akan efektif apabila fasilitator (pendidik) mampu :

- a. Bersikap menerima dan tidak mengadili pilihan peserta didik;
- b. membiarkan adanya kebhinekaan pandangan, dialog dilakukan secara terbuka, bebas dan individual;
- c. menghargai kesediaan peserta didik untuk ikut berpartisipasi (*sharing*) atau tidak, hindari unsur pemaksaan untuk berpendapat atau bersikap;
- d. menghargai jawaban/respon peserta didik, tidak memaksa peserta didik untuk memberikan respon tertentu apabila memang peserta didik tidak menghendaknya;
- e. mendorong peserta didik untuk menjawab, mengutarakan pilihan dan mengambil sikap secara jujur;

- f. mahir mendengarkan dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat mengklarifikasi nilai hidup;
- g. mahir mengajukan/membangkitkan pertanyaan-pertanyaan yang menyangkut kehidupan pribadi dan sosial.

### 2.6.5 Metode-Metode Pembelajaran dalam Pembelajaran Nilai

Pelaksanaan VCT yang efektif dalam proses pembelajaran di dalam kelas maka diperlukan bantuan metode pembelajaran di dalamnya (Cheppy dan Lickona dalam Adisusilo, 2017:157), maka dari itu pendidik bisa menggunakan tiga metode pembelajaran sebagai berikut:

#### a. Metode dialog

Pendidik menawarkan nilai tertentu untuk dibicarakan (Adisusilo, 2017:157), dibahas secara dialogis diantara peserta didik. Dalam dialog ini garis besarnya sebagai berikut :

- 1) Pendidik menawarkan nilai tertentu dalam suatu dilema moral, peserta didik mendalami dengan metode inkuiri, analisis dilema moral
- 2) Peserta didik diberi kebebasan untuk menanggapi, bertanya, menjelaskan satu sama lain yang berlangsung dalam diskusi kelompok
- 3) Peserta didik bebas mengambil pilihan, keputusan dan kesimpulan terkait dengan nilai yang jadi bahan dialog
- 4) Pilihan nilai diberi alasan dan dikemukakan pada teman yang lewat presentasi
- 5) Pendidik atau teman sejawat memberikan pertanyaan kritis terhadap nilai pilihan peserta didik
- 6) Peserta didik menyampaikan niat untuk melaksanakan pilihan nilainya

#### b. Diskusi kelompok – *cooperative learning*

Pendidik membentuk kelompok-kelompok dalam kelas, dan kepada tiap kelompok pendidik menyampaikan sejumlah daftar nilai beserta pertanyaan kritis terkait dengan nilai – nilai tersebut secara berbeda (Adisusilo, 2017:158). Masing-masing peserta didik secara bebas, dalam kelompok berdiskusi, menanggapi pertanyaan-pertanyaan kritis terhadap nilai yang ditawarkan, memberi argumentasi

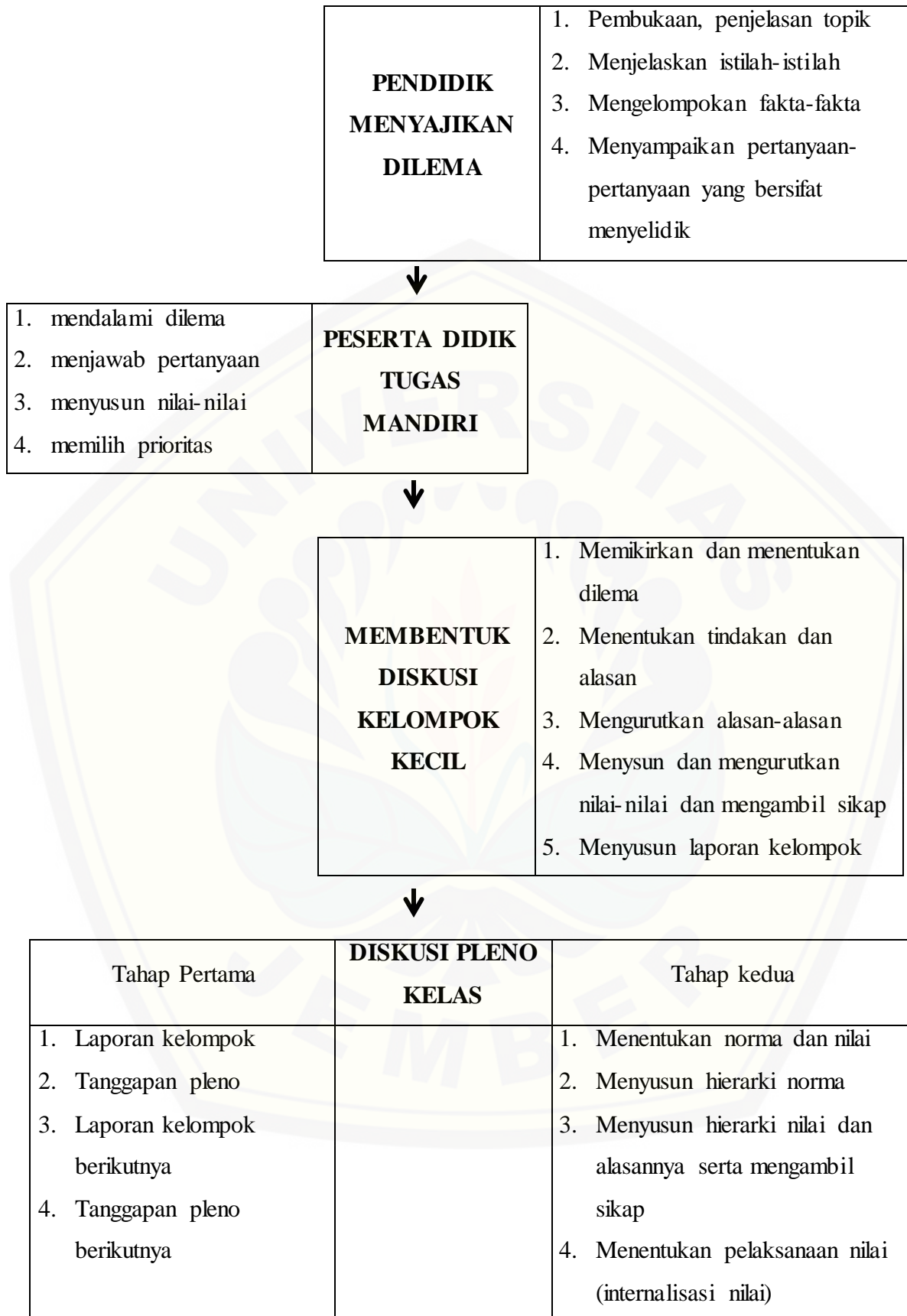


atas pilihannya. Kemudian setiap kelompok mencoba merangkum pendapat bersama dalam pleno peserta didik atau kelompok diberi kebebasan mengutarakan pilihan nilai beserta alasannya, termasuk niat untuk melaksanakan nilai yang telah dipilih. Peran pendidik sebagai pendamping dan fasilitator dalam proses diskusi kelompok agar jalannya diskusi berjalan lancar.

*c. Moral Problem Solving*

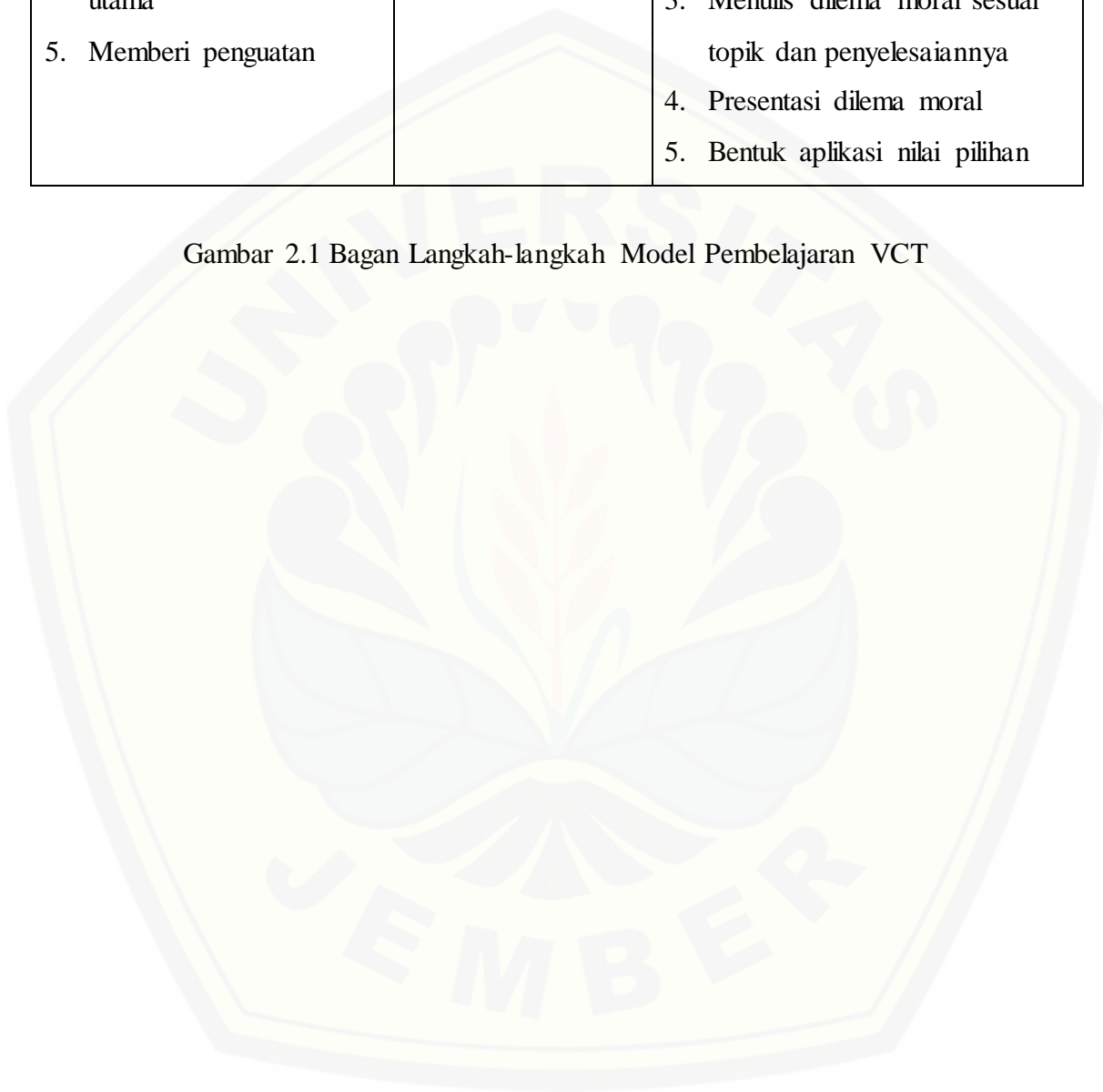
Pendidik membuat cerita berkasus yang mengandung unsur problem solving moral atau pemecahan masalah yang mengandung dilema moral atau nilai tertentu, disertai sejumlah pertanyaan untuk ditanggapi peserta didik baik secara individual maupun secara kolektif dalam diskusi kelompok dan dipresentasikan dalam pleno (Adisusilo, 2017:158). Problem solving moral sebaiknya mengandung dilema nilai yang jelas dan tajam sehingga peserta didik di tantang untuk mencari penyelesaian

2.6.6 Langkah – langkah Pembelajaran dengan VCT



Di dalam kelas	<b>PENUTUP DISKUSI KELAS</b>	Di luar kelas
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Memberi tanggapan</li><li>2. Merangkum alasan</li><li>3. Merangkum nilai/ moral</li><li>4. Menyimpulkan nilai utama</li><li>5. Memberi penguatan</li></ol>		<ol style="list-style-type: none"><li>1. Memperdalam jawaban atas pertanyaan/tugas</li><li>2. Mencari/menemukan dilema moral sesuai topik</li><li>3. Menulis dilema moral sesuai topik dan penyelesaiannya</li><li>4. Presentasi dilema moral</li><li>5. Bentuk aplikasi nilai pilihan</li></ol>

Gambar 2.1 Bagan Langkah-langkah Model Pembelajaran VCT



## 2.7 Pemanfaatan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah

Tujuan penelitian pengembang ini adalah untuk meningkatkan kesadaran sejarah dengan memanfaatkan aplikasi kahoot yang mampu untuk membantu peserta didik untuk meningkatkan kesadaran sejarah mereka. Berdasarkan definisi kesadaran sejarah menurut Kartodirdjo dalam Depdikbud (1985:41) kesadaran sejarah mempunyai pengaruh higienis terhadap jiwa kita karena membebaskannya dari sifat serba percaya belaka. Kesadaran Sejarah makin meningkat dengan memiliki pengetahuan sejarah (*historical mindedness*), suatu kemampuan untuk dapat membayangkan bagaimana suasana sejarah di masa lampau, bagaimana iklim kebudayaannya, sentimen-sentimen, ide-ide yang hidup, sistem kepercayaannya, gaya hidup, mentalitas dan sebagainya.

Berdasarkan definisi tersebut kita dapat mengklasifikasikan manfaat aplikasi kahoot untuk meningkatkan kesadaran sejarah dilihat dari kriteria kesadaran sejarah itu sendiri yaitu sebagai berikut: (1) membebaskan dari sifat serba percaya belaka; (2) memiliki pengetahuan sejarah; (3) membawa imajinasi peserta didik kedalam dimensi masa lampau. Berdasarkan kriteria kesadaran sejarah dari pendapat Kartodirjo bahwa kriteria tersebut cocok dengan fungsi fitur-fitur yang dalam aplikasi kahoot.

Membebaskan dari sifat serba percaya belaka. Memanfaatkan fitur kahoot yaitu *survey* maka peserta didik akan dilatih untuk yakin terhadap jawaban yang mereka pilih. Pendidik akan memancing respon peserta didik dengan menanyakan argumen peserta didik terkait pemilihan jawaban tersebut, maka akan timbulah diskusi dalam kelas. Forum diskusi yang diciptakan akan memberikan kejelasan, bahwa jawaban yang mereka pilih termasuk dalam fakta sejarah atau kritik sejarah.

Memiliki pengetahuan sejarah. Memanfaatkan semua fitur yang ada dari aplikasi kahoot akan mengukur kemampuan kognitif setiap peserta didik, seberapa daam mereka telah belajar tentang sejarah. fitur quiz dan jumble didesain semenarik mungkin, dan jawaban yang benar akan langsung disampaikan setelah pertanyaan, jadi peserta akan mendapatkan jawaban yang benar dari fitur quiz dan jumble. Jumble akan melatih pengetahuan peserta didik atas kronologi peristiwa sejarah,

dengan mengetahui alur cerita peristiwa sejarah maka peserta didik bisa lebih dalam lagi mempelajari sejarah.

Membawa imajinasi berpikir sejarah, dengan memanfaatkan fitur jumble dengan merangsang otak kanan peserta didik untuk menyusun puzzle alur peristiwa sejarah akan lebih membawa peserta didik kedalam peristiwa tersebut. Fitur jumble juga dapat memberikan dampak terkait dengan pengetahuan kognitif yaitu berupa pemahaman dari keonologi peristiwa sejarah.

Kepribadian turut membentuk identitas seorang individu, kepribadian seorang individu tidak lepas dari akar sejarah pertumbuhannya, khususnya terkait dengan kesadaran sejarah seorang individu. Pentingnya pengetahuan dan lebih-lebih kesadaran sejarah amat esensial bagi pembentukan kepribadian dengan sosio-genesis individu (Kartodirjo, 1993:51). Pernyataan dari kartodirjo dapat dimaknai bahwa kesadaran sejarah adalah proses perubahan sikap atau kepribadian yang terjadi apabila seorang individu itu sadar akan sejarah dengan mendalami tentang pengetahuan sejarah itu sendiri.

Pemanfaatan quiz akan berdampak pada kognitif peserta didik yang diaman peserta didik akan mendapat ilmu baru terkait tentang peristiwa seputar pergerakan nasional. Fitur jumble akan berdampak pada kognitif dan pengambilan makna dan nilai nilai dari setiap kronologi sejarah itu sendiri, karena jika peseta didik paham akan alur cerita dari peristiwa sejarah tersebut maka akan lebih bisa memaknai apa yang di ceritakan dari peristiwa tersebut. Fitur survey lebih pada membuka wawasan pengetahuan peserta didik agar bisa berargumentasi pada pilhan jawaban yang mereka pilih dimana dari segi tersebut akan dapat merubah sikap peserta didik karena mereka telah tau apa yang sebenarnya terjadi dari peristiwa sejarah tersebut dan dari situ peserta didikakan menyimpulkan bahwa perjuangan tokoh tokoh pergerakan itu sangat keras dan memang harus dimaknai, diresapi dan di laksanakan untuk kedepannya.

## 2.8 Model Pengembangan *four-D*

Tujuan dilakukannya penelitian dan pengembangan adalah untuk menghasilkan sebuah produk baru yang dilakukan melalui proses pengembangan. Kegiatan penelitian yang dilakukan diintegrasikan selama proses pengembangan produk, maka dalam proses ini diperlukan upaya memadukan beberapa jenis metode penelitian, antara lain jenis penelitian survei dengan melakukan eksperimen dan evaluasi. Produk yang dikembangkan bisa berupa model, media, buku, modul, peralatan, maupun perangkat pembelajaran, kurikulum, kebijakan sekolah, dan lain-lain. Setiap produk yang akan dikembangkan memerlukan prosedur penelitian yang berbeda (Mulyatiningsih, 2012).

Model 4D merupakan sebuah model yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Model 4D memiliki 4 tahapan yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Kemudian akan dijelaskan setiap tahapan dari model 4D.

### Tahap 1: *Define* (Pendefinisian)

Tahapan *define* merupakan sebuah tahapan yang dilakukan untuk mendefinisikan syarat-syarat didalam pembelajaran. Tahapan *define* ini dibagi menjadi lima langkah yaitu analisis ujung depan (*front-end analysis*), analisis peserta didik (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*) dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*).

#### 1) Analisis ujung depan (*front-end analysis*)

Analisis ujung depan menurut Thiagarajan, dkk (1974), bertujuan untuk menunjukkan permasalahan yang terjadi dan menetapkannya sebagai masalah dasar yang harus dihadapi dalam pembelajaran., maka diperlukannya suatu pengembangan bahan ajar. Analisis ini akan memberikan gambaran fakta, harapan, dan juga alternatif mengenai penyelesaian masalah dasar, yang nantinya akan memudahkan dalam memilih maupun menentukan bahan ajar apa yang akan dikembangkan.

## 2) Analisis peserta didik (*learner analysis*)

Analisis peserta didik menurut Thiagarajan, dkk (1974), merupakan tahapan mengenai telaah karakteristik peserta didik yang sesuai dengan desain dari perangkat pengembangan. Karakter tersebut meliputi kemampuan akademik (pengetahuan), perkembangan kognitif, dan juga keterampilan-keterampilan secara individual maupun sosial yang memiliki keterkaitan dengan media, format, bahasa, topik yang akan dibahas. Analisis dilakukan demi mendapatkan informasi mengenai gambaran tentang karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik yaitu: 1) tingkat pengetahuan atau perkembangan intelektualnya, 2) keterampilan-keterampilan yang dimiliki secara individu maupun sosial yang sudah dimiliki dan mampu untuk dikembangkan untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

## 3) Analisis Tugas (*task analysis*)

Analisis tugas menurut Thiagarajan, dkk (1974) adalah langkah yang dilakukan untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan utama untuk dikaji dan menganalisis kedalam himpunan keterampilan tambahan apabila diperlukan. Analisis ini juga menentukan ulasan menyeluruh mengenai tugas didalam materi pembelajaran.

## 4) Analisis konsep (*concept analysis*)

Analisis Konsep menurut Thiagarajan, dkk (1974) dilaksanakan untuk melakukan identifikasi mengenai konsep pokok yang nantinya akan diajarkan, kemudian menyusunnya kedalam bentuk hirarki, dan merinci konsep-konsep individu ke dalam atribut kritis dan tidak relevan. Analisis ini akan mempermudah dalam mengidentifikasi mengenai kemungkinan contoh ataupun bukan contoh sebagai gambaran dalam mengantar ke dalam proses pembelajaran.

Analisis ini sangat diperlukan untuk mengidentifikasi mengenai pengetahuan-pengetahuan deklaratif maupun prosedural terhadap pengembangan materi sejarah nantinya. Analisis konsep dapat diartikan sebagai suatu langkah penting yang dilakukan dalam pemenuhan dari prinsip kecukupan terhadap

pembangunan konsep mengenai materi-materi yang digunakan sebagai sarana dalam mencapai kompetensi dasar dan standar kompetensi.

Pendukung analisis ini yang diperlukan adalah (1) Analisis terhadap standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk menentukan jumlah dan jenis bahan ajar, (2) analisis mengenai sumber belajar, yaitu dengan mengumpulkan kemudian melakukan identifikasi terhadap sumber-sumber mana yang akan mendukung penyusunan bahan ajar.

#### 5) Perumusan tujuan pembelajaran (specifying instructional objectives)

Perumusan tujuan menurut Thiagarajan, dkk (1974) pembelajaran dilakukan untuk merangkum mengenai hasil yang telah diperoleh dari analisa tugas dan analisis konsep dalam menentukan perilaku dari objek penelitian. Kumpulan objek tersebut akan menjadi dasar dari penyusunan tes dan rancangan perangkat pembelajaran yang akan diintegrasikan terhadap materi perangkat pembelajaran yang dipilih oleh peneliti.

#### Tahap II :*Design* (Perancangan)

Tahapan ini dilakukan untuk melakukan perancangan perangkat pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan adalah (1) penyusunan standar tes, (2) pemilihan media yang sesuai, (3) pemilihan format, (4) membuat rancangan awal . Akan dijelaskan sebagai berikut :

##### 1)Penyusunan tes acuan patokan

Penyusunan tes acuan patokan menurut Thiagarajan, dkk (1974) merupakan sebuah langkah yang menjadi penghubung antara tahap awal yaitu pendefinisian (*define*) dengan tahap perancangan (*design*). Penyusunan tes acuan patokan berdasarkan spesifikasi dari tujuan pembelajaran dan analisis peserta didik, selanjutnya dilakukan penyusunan mengenai kisi-kisi tes hasil belajar. Pengembangan yang dilakukan harus sesuai dengan jenjang kemampuan kognitif peserta didik. Penskoran terhadap hasil tes dilakukan dengan



menggunakan panduan evaluasi yang akan memuat kunci dan pedoman penskoran disetiap butir soal.

## 2) Pemilihan media

Pemilihan media dilakukan guna mengidentifikasi mengenai media yang relevan dengan karakteristik materi. Selain itu, media pemilihan media disesuaikan dengan analisis tugas dan analisis konsep, karakteristik target pengguna, dan juga rencana penyebaran menggunakan atribut yang bervariasi dari media yang berbeda. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat mencapai kompetensi dasar, artinya pemilihan media yang dilakukan bertujuan sebagai upaya mengoptimalkan penggunaan bahan ajar pada proses pengembangan bahan ajar pada proses pembelajaran di kelas.

## 3) Pemilihan format

Pemilihan format ini bertujuan untuk mendesain maupun merancang isi pembelajaran, pemilihan strategi, pendekatan, metode pembelajaran, dan sumber belajar. Pencapaian format yang dipilih harus memenuhi beberapa kriteria yaitu menarik, mudah, dan membantu pada saat proses pembelajaran Sejarah.

## 4) Rancangan awal

Pada rancangan ini, seluruh perangkat pembelajaran sebelum dilakukannya sebuah uji coba maka harus dikerjakan terlebih dahulu. Dalam hal ini, mencakup beberapa kegiatan pembelajaran yang terstruktur seperti membaca teks, wawancara, maupun praktek kemampuan dalam pembelajaran yang berbeda dengan melakukan praktek mengajar.

### Tahap III: *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan sebuah tahapan yang dilakukan untuk mengembangkan sebuah produk. Tahapan ini dilakukan melalui dua langkah, yaitu: (1) penilaian ahli yang diikuti dengan revisi, (2) uji coba pengembangan.

#### 1) Validasi ahli/praktisi

Validasi ahli/praktisi menurut Thiagarajan, dkk (1974:8), "*expert appraisal is a technique for obtaining suggestions for the improvement of the material*". Adapun penilaian yang dilakukan oleh para ahli meliputi format, bahasa, ilustrasi

dan isi. Berdasarkan masukan yang diberikan oleh para ahli, kemudian dengan dilakukannya perbaikan tersebut agar menjadikan lebih tepat, efektif, lebih mudah digunakan dan juga mempunyai kualitas teknik yang tinggi.

#### 2) Uji coba pengembangan

Uji coba lapangan dilakukan agar memperoleh masukan secara langsung bisa berupa respon, reaksi, komentar dari peserta didik dan juga para pengamat mengenai perangkat pembelajaran yang sudah disusun. Menurut Thiagarajan, dkk (1974) uji coba, revisi, dan uji coba yang dilakukan kembali sampai memperoleh perangkat yang konsisten dan efektif.

#### Tahap IV : *Disseminate* (Penyebarluasan)

Proses diseminasi merupakan tahapan terakhir dari pengembangan. Tahapan ini dilakukan sebagai promosi mengenai produk pengembangan supaya bisa diterima oleh pengguna, baik secara individu maupun kelompok dan sistem. *Dessiminate* juga dapat dilakukan dikelas lain agar dapat mengetahui bagaimana efektifitas dari penggunaan perangkat di dalam proses pembelajaran. Penyebaran juga bisa melalui proses penulisan terhadap praktisi-praktisi pembelajaran yang terkait pada sebuah forum. Tahapan ini bertujuan agar mendapatkan masukan, koreksi, saran, penilaian, sebagai upaya dalam penyempurnaan akhir produk pengembangan agar siap untuk diadopsi kepada pengguna produk.

### BAB 3. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan

Penelitian ini pengembang menggunakan model pengembangan model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) (Thiagarajan, 1974 : 5). Model 4D digunakan untuk pengembangan materi pembelajaran yang ditujukan kepada pelatihan pendidik. Menurut Sugiyono (2014:297) penelitian dan pengembangan yaitu penelitian yang selain menghasilkan produk ada juga kegiatan lainya yaitu menguji kelayakan dan peningkatan kesadaran sejarah oleh produk yang dihasilkan. Menghasilkan produk tertentu, digunakan penelitian yang membutuhkan analisis performansi dan uji coba produk supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Model pengembangan 4-D (*Four D*) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974: 5). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan) dan Disseminate (Penyebaran). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 4D (*Four D Models*) menurut Thiagarajani.

Puslitjaknov dalam Silalahi (2017:3) mendeskripsikan ketiga komponen utama metode penelitian pengembangan inovasi pembelajaran sebagai berikut. Komponen utama pertama, yaitu Model Pengembangan, merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Komponen utama kedua, yaitu prosedur pengembangan, merupakan prosedur yang ditempuh oleh peneliti untuk menghasilkan produk. Prosedur pengembangan berbeda dengan model pengembangan dalam memaparkan komponen rancangan produk yang dikembangkan. Dalam prosedur tersebut, peneliti menyebutkan sifat-sifat komponen pada setiap tahapan dalam pengembangan. Komponen utama ketiga, yaitu uji coba model atau produk pengembangan, merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian pengembangan, yang dilakukan setelah rancangan model

atau produk selesai. Uji coba model atau produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak. Uji coba model atau produk, juga melihat sejauh mana model atau produk yang dibuat dapat mencapai tujuan.

Richey & Nelson dalam Sililahi (2017:6) menyatakan terkait dengan pengembangan sub-domain teknologi dan media sebagai berikut: *its ultimate aim: "improving the processes of instructional design, development, and evaluation based on either situationspecific problem solving or generalized inquiry procedures"*. Jadi tujuan penelitian pengembangan dalam sub-domain media dan teknologi ini adalah untuk meningkatkan proses desain instruksional, pengembangan, dan evaluasi, baik yang didasarkan pada situasi pemecahan masalah spesifik maupun pada inquiry procedures yang digeneralisasikan.

Penelitian pengembangan ini dimaksudkan untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi edukatif Kahoot. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan *Instructional Development (Four-D Model)* milik Thiagarajan. Aplikasi ini terhubung dengan menggunakan koneksi internet, jadi satu perangkat ke perangkat lain akan terhubung melalui jaringan internet.

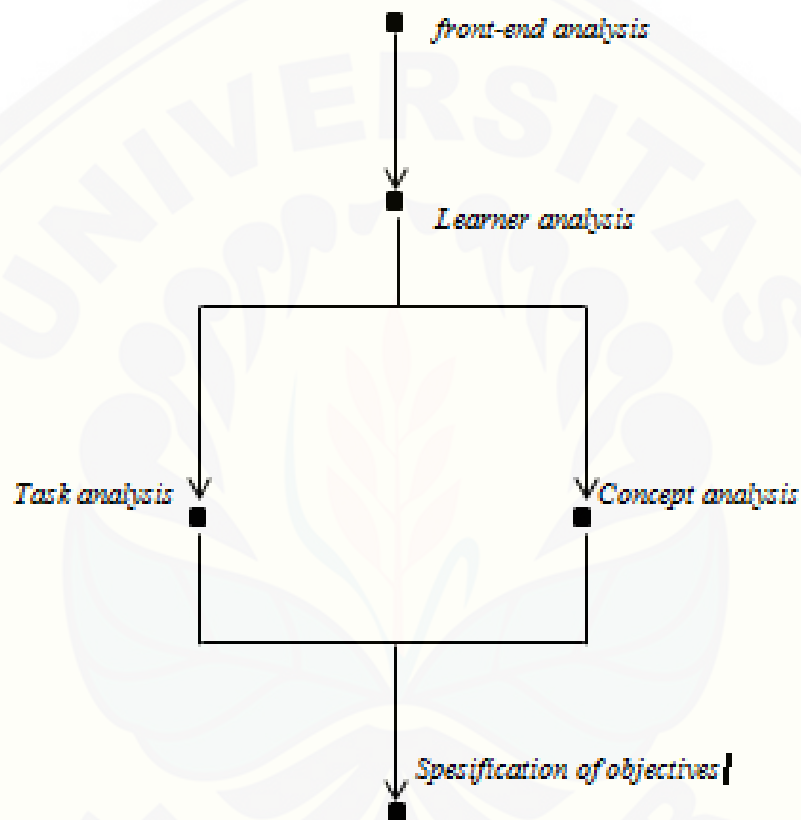
### **3.2 Desain Penelitian Pengembangan**

Penelitian pengembangan *Four-D* memiliki empat tahap dalam penelitian lapangan yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Penelitian yang dilakukan pengembang di aplikasi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis internet yang memanfaatkan aplikasi *Kahoot!*. Pengembang telah melakukan tahap awal yaitu *define* dengan melakukan penelitian lapangan langsung di tiga sekolah di kabupaten Jember yaitu SMAN 1, SMAN 2, SMAN 3 Jember. Berikut adalah tahap- tahap penelitian pengembangan menggunakan model *four-D*.

#### **3.2.1 Define**

Tahap *define* adalah tahap untuk menetapkan deskripsi pembelajaran yang dianggap ideal. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menetapkan dan persyaratan pengajaran yang baik. tahap awal terutama analitis. Melalui analisis, dapat

menentukan tujuan dan kendala untuk bahan ajar. Tahap *define* ini mencakup lima langkah pokok, yaitu analisis awal-akhir (*front-end analysis*), analisis peserta didik (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*) dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*). Tahap tahap tersebut dapat dilihat di bagan pada gambar 3.1 sebagai berikut



Gambar 3.1 langkah langkah tahap *stage I Define* dalam model pengembangan *four-D* (Thiagarajan, 1974:6)

Tahap *define* merupakan tahapan awal yang ada didalam model 4D. Tahapan ini sangatlah penting dan harus dilakukan karena tujuan dilakukannya tahapan *define* ini adalah untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan pada proses pembelajaran dengan melakukan analisis tujuan dan batasan materi. Batasan materi yang dipilih oleh pengembang adalah materi “Pergerakan Nasional”.

*a. Front-end analysis*

Tahap penelitian tentang masalah dasar yang dihadapi *teacher trainer*, untuk meningkatkan tingkat kinerja pendidik pendidikan khusus . selama analisis, kemungkinan alternatif yang lebih elegan dan efisien untuk pengajaran yang dipertimbangkan. Kegagalan mereka, pencarian alternatif bahan ajar yang relevan untuk pesertadidik untuk mengganti bahan ajar yang sudah beredar. Jika tidak menemukan alternatif maka pengembangan bahan ajar harus dilakukan (Thiagarajan, 1974:6). Langkah ini dilakukan untuk menetapkan mengenai masalah dasar yang dihadapi pada proses pembelajaran sejarah Indonesia, yang akan menjadi alasan penting mengapa harus dilakukannya pengembangan media pembelajaran berbasis internet yang memanfaatkan aplikasi kahoot. Pada tahap ini pengembang melakukan observasi ke 3 SMA Negeri di Jember yaitu SMAN 1 Jember, SMAN 2 Jember, dan SMAN 3 Jember. Pengembang melakukan tahap penelitian yaitu dengan analisis performansi (lihat lampiran .....). Berdasarkan Analisis performansi yang dilakukan pengembang kepada pendidik dan peserta didik bahwa permasalahan dasar yang dihadapi terkait pembelajaran adalah mudahnya rasa bosan ketika belajar.

*b. Learner Analysis*

Tahap penelitian tentang penargetan peserta didik yang akan diteliti, target yang dianalisis terkait dengan relevansi antara desain dan pengembangan yang diidentifikasi. Karakteristik itu meliputi latar belakang kemampuan akademik (pengetahuan), perkembangan kognitif, serta keterampilan-keterampilan individu atau sosial yang berkaitan dengan topik pembelajaran, media, format dan bahasa yang dipilih. Penyesuaian karakteristik yang dimiliki peserta didik sebagai penyesuaian dengan pengembangan media pembelajaran berbasis internet memanfaatkan aplikasi kahoot. Analisis peserta didik dilakukan untuk mendapatkan gambaran karakteristik peserta didik, antara lain: (1) tingkat kemampuan atau perkembangan intelektualnya, (2) keterampilan-keterampilan individu atau sosial yang sudah dimiliki dan dapat dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Pengembang melakukan analisis kebutuhan (*need assessment*) (lihat lampiran ..... ) untuk mengetahui apa yang dibutuhkan oleh peserta didik.

Mayoritas yang diinginkan oleh pendidika dan peserta didik adalah ingin melakukan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Pengembang juga telah melihat list nilai harian peserta didik terkait dengan pembelajaran sejarah, dimulai dari nilai presentasi dan diskusi hingga nilai uts peserta didik. Dengan menganalisis nilai – nilai tersebut pengembang mencari cara agar peserta didik sadar akan sejarah itu penting dan meningkatkan kesadaran peserta didik. Guna mengetahui kesadaran sejarah peserta didik sampai dimana, maka pengembang memberikan instrument kesadaran sejarah sebagai tolak ukur kesadaran sejarah peserta didik. Pengembang melakukan tahap tes awal terkait analisis kesadaran sejarah (Lihat lampiran .....)

c. *Task Analysis*

Pengidentifikasi keterampilan utama yang harus diperoleh oleh *teacher trainee* dan menganalisisnya menjadi satu set *subskill* yang diperlukan dan memadai. Analisis ini memastikan cakupan tugas yang komprehensif dalam materi pengajaran. konsep ini bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis tentang konsep-konsep yang relevan berdasarkan analisis awal-akhir. Tujuan utamanya adalah untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan utama yang akan dikaji oleh pengembang dan menganalisisnya kedalam himpunan keterampilan tambahan yang mungkin diperlukan. Analisis ini memastikan ulasan yang menyeluruh tentang tugas dalam materi pembelajaran. Tema yang digunakan adalah Pergerakan Nasional. tema tersebut nantinya akan dipilah menjadi dua sub pokok bahasan yaitu peran tokoh nasional dan daerah yang tercantum pada kompetensi Dasar (Lihat lampiran B). Adapun Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar sebagai berikut:

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, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab 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, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi Dasar :

- 1.1 Menghayati nilai-nilai persatuan dan keinginan bersatu dalam perjuangan pergerakan nasional menuju kemerdekaan bangsa sebagai karunia Tuhan Yang Maha Esa terhadap bangsa dan negara Indonesia.
- 2.1 Meneladani perilaku kerjasama, tanggung jawab, cinta damai para pejuang untuk meraih kemerdekaan dan menunjukkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 3.5 Menganalisis peran tokoh-tokoh Nasional dan Daerah dalam perjuangan menegakkan negara Republik Indonesia.
  - 3.5.1 Menganalisis peran tokoh-tokoh Nasional dalam perjuangan menegakkan negara Republik Indonesia.
  - 3.5.2 Menganalisis peran tokoh-tokoh Daerah dalam perjuangan menegakkan negara Republik Indonesia.
- 4.5 Menulis sejarah tentang satu tokoh nasional dan tokoh dari daerahnya yang berjuang melawan penjajahan kolonial Barat (Kemendikbud, 2018:13-15)

*d. Concept analysis*

Analisis konsep mengidentifikasi konsep konsep utama yang akan diajarkan, mengaturnya dalam herarki dan memecah konsep individu menjadi atribut kritis dan tidak relevan. Analisis membantu mengidentifikasi kemungkinan contoh dan bukan contoh untuk digambarkan dalam mengantar proses pengembangan. Analisis konsep sangat diperlukan guna mengidentifikasi pengetahuan-pengetahuan



deklaratif atau prosedural pada materi matematika yang akan dikembangkan. Analisis konsep merupakan satu langkah penting untuk memenuhi prinsip kecukupan dalam membangun konsep atas materi-materi yang digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi dasar dan standar kompetensi.

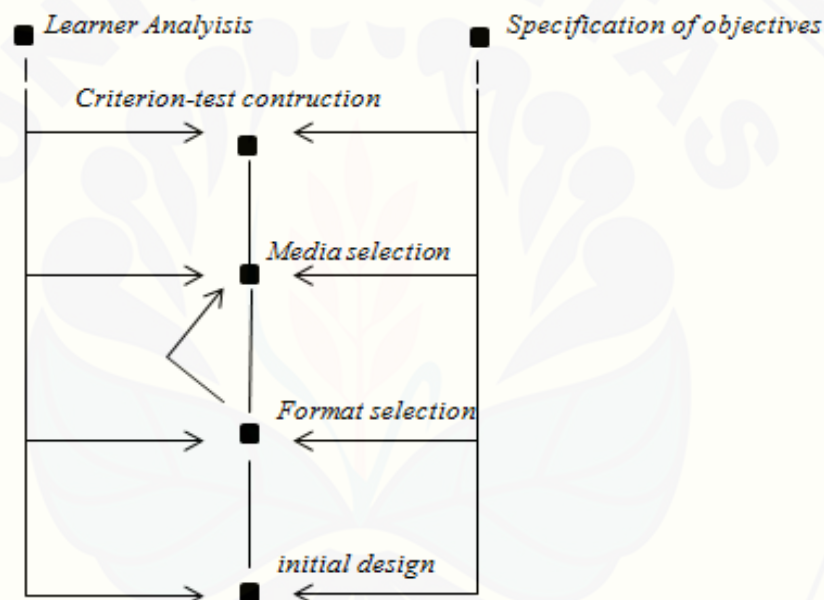
Mendukung analisis konsep ini, analisis-analisis yang perlu dilakukan adalah (1) analisis standar kompetensi dan kompetensi dasar yang bertujuan untuk menentukan jumlah dan jenis bahan ajar; (2) analisis sumber belajar, yakni mengumpulkan dan mengidentifikasi sumber-sumber mana yang mendukung penyusunan bahan ajar. Kompetensi Dasar yang dipilih adalah “Menganalisis peran tokoh-tokoh Nasional dan Daerah dalam perjuangan menegakkan negara Republik Indonesia” merupakan Kompetensi Dasar yang pengembang ambil dari Kompetensi Dasar kelas XI SMA di kurikulum 2013. Pengembang hanya menelaah terkait dengan “peran tokoh nasional dalam menegakkan negara Republik Indonesia” (Lihat Lampiran B). Analisis sumber belajar yang dipakai oleh pengembang ialah sumber belajar pokok paket SMA kelas XI dan rujukan jurnal.

*e. Specfyng instructional objectives*

Menentukan tujuan instruksional yang mengubah hasil tugas dan analisis konsep menjadi tujuan yang dinyatakan secara perilaku. Serangkaian tujuan ini memberikan dasar untuk uji konstuktifis dan desain instruksional. Kemudian itu diintegrasikan ke dalam bahan- bahan instruksional untuk digunakan oleh instruktur dan *teacher tainees*. mengkonversi hasil dari analisis tugas dan analisis konsep . Berdasarkan dari kedua analisis tersebut tujuan pembelajaran yang ingin dihasilkan dari pengembangan aplikasi kahoot adalah pengembang membuat tujuan pembelajaran dari KD 3.5 “Menganalisis peran tokoh-tokoh Nasional dan Daerah dalam perjuangan menegakkan negara Republik Indonesia melalui penggunaan aplikasi kahoot diharapkan peserta didik mampu : (1) Menganalisis Peran Tokoh Nasional Dalam Memperjuangkan Kemerdekaan Indonesia (era pergerakan nasional); (2) Menganalisis Peran Tokoh Daerah dalam Memperjuangkan Kemerdekaan Indonesia (era pergerakan nasional).

### 3.2.2 Design

Tujuan dari tahap ini adalah mendesain prototype materi instruksional. Fase ini bisa diawali setelah himpunan objek perilaku untuk bahan ajar telah ditentukan. Pemilihan media dan format untuk materi dan produksi versi awal merupakan aspek utama dari tahap desain. Ada empat langkah dalam tahap *design* ini yaitu (1) *Criterion test construction* (penyusunan tes), (2) *media selection* (pemilihan media), (3) *format selection* (pemilihan format), dan yang terakhir (4) *initial design* (rancangan awal). Langkah langkah tersebut dapat dilihat dalam bagan berikut pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 langkah langkah dalam *stage II Design* model pengembangan *four-D* (Thiagarajan, 1974:7)

Tahapan ini berfungsi pada penyusunan prototype aplikasi Kahoot. Keempat tahapan ini akan dijelaskan sebagai berikut.

#### a. *Constructing eritrion-refrenced tests*

Langkah penghubung dari *stage I, Define*, dan proses desain. Tes acuan patokan disusun berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisis peserta didik, kemudian selanjutnya disusun kisi-kisi tes hasil belajar. Tes yang dikembangkan disesuaikan dengan jenjang kemampuan kognitif. Penskoran hasil

tes menggunakan panduan evaluasi yang memuat kunci pedoman penskoran setiap butir soal. Penyusunan ini didapatkan melalui analisis tugas dan konsep yang telah dijabarkan didalam spesifikasi tujuan pembelajaran.

b. *Media Selection*

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi. Lebih dari itu, media dipilih untuk menyesuaikan dengan analisis konsep dan analisis tugas, karakteristik target pengguna, serta rencana penyebaran dengan atribut yang bervariasi dari media yang berbeda-beda. Hal ini berguna untuk membantu peserta didik dalam pencapaian kompetensi dasar. Artinya, pemilihan media dilakukan untuk mengoptimalkan penggunaan bahan ajar dalam proses pengembangan bahan ajar pada pembelajaran di kelas. Tahap ini pengembang memilih kahoot dalam penelitian, karena berdasarkan analisis kebutuhan dan performansi yang mendukung adanya inovasi terkait dengan pembelajaran sejarah yaitu pembelajaran yang berbasis internet, maka pemilihan Kahoot dirasa sangat cocok dalam permasalahan nyata yang ada dilapangan.

c. *Format selection*

Pemilihan format dalam pengembangan perangkat pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi pembelajaran, pemilihan strategi, pendekatan, metode pembelajaran, dan sumber belajar. Format yang dipilih adalah yang memenuhi kriteria menarik, memudahkan dan membantu dalam pembelajaran, dan sumber belajar. Pemilihan format pada pengembangan ini adalah aplikasi kahoot. Aplikasi tersebut adalah aplikasi yang berbasis internet untuk meningkatkan kesadaran sejarah dengan menggunakan model *four-D*. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kahoot pengembang menerapkan model pembelajaran VCT, yang digunakan untuk menanamkan nilai yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran sejarah dan pengembang menggunakan metode pembelajaran *Coopertive Learning*, dialog, dan *Problem Solving*.

d. *Initial Design*

Desain awal adalah penyajian dari instruksi penting melalui media yang tepat dan dalam urutan yang sesuai. Rancangan awal yang dimaksud adalah rancangan

seluruh perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilaksanakan. Hal ini juga meliputi berbagai aktivitas pembelajaran yang terstruktur seperti membaca teks, wawancara, dan praktek kemampuan pembelajaran yang berbeda melalui praktek mengajar.

Rancangan awal aplikasi ini merupakan kerangka aplikasi kahoot selama satu kegiatan yang memfokuskan kepada satu pokok bahasan yakni menganalisis peran tokoh nasional memperjuangkan kemerdekaan indonesia akan tetapi pengembang lebih mnejurus pada era pergerakan nasional. Sesuai studi pendahuluan yang dijadikan analisis kebutuhan pada penelitian ini, ditemukan suatu urgensi dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada pembelajaran sejarah dalam Kurikulum 2013. Hasil dari studi pendahuluan tersebut, dijadikan dasar dalam menetapkan rancangan produk dalam penelitian pengembangan ini, diantaranya: (1) bahwa harus meenumuhkan rasa nasionalisme dikalangan peserta didik, (2) diperlukan penyampaian refleksi keadaan saat ini dan keadaan di sekitar tempat tinggal peserta didik pada kegiatan pembelajaran mata pelajaran sejarah, (3) Ahli dalam teknologi terkait pengaruh globalisasi, (4) menuumuhkan kesadaran sejarah pada peserta didik, (5) peserta didik memiliki daya tarik tinggi terhadap mata pelajaran sejarah, dan (6) peserta didik memiliki kecenderungan gaya belajar visual.

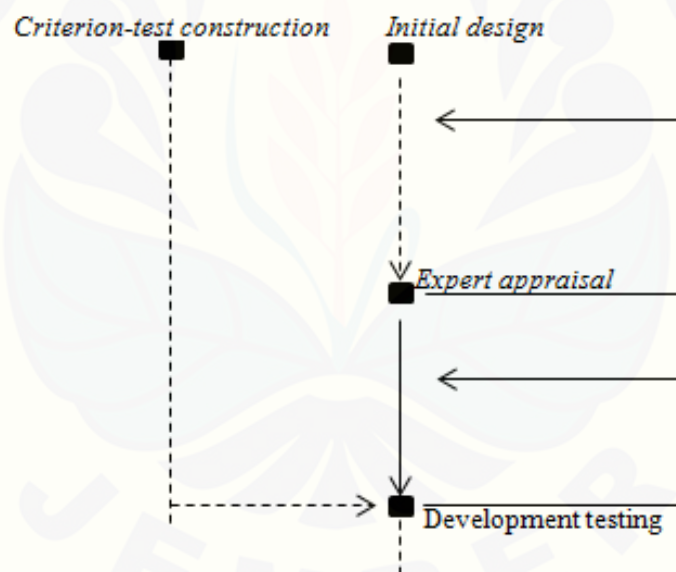
Berdasarkan data-data tersebut, maka dibuatlah rancangan produk pengembangan sebagai berikut.

- (a) dikembangkan media pembelajaran berupa aplikasi Kahoot, yang dapat digunakan sebagai sarana khususnya belajar mandiri peserta didik sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013;
- (b) sesuai analisis kurikulum, materi yang dikembangkan atau dimuat dalam aplikasi kahoot adalah materi sejarah Pergerakan Nasional. Materi tersebut dikembangkan dari KD. 3.5, mata pelajaran sejarah Indonesia, Kurikulum 2013 kelas XI SMA. Pengembangan materi ini, sesuai dengan beberapa urgensi, diantaranya: (1) terkait implementasi pembelajaran sejarah pada Kurikulum 2013, (2) urgensi pembelajaran sejarah, dan (3) dayat tarik tinggi peserta didik terhadap pembelajarn berbasis internet.

- (c) media yang dikembangkan memiliki format aplikasi android (APK), yang menyesuaikan atas tinjauan peserta didik yang ingin belajar berbasis internet via smartphone

### 3.2.3 Develop

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yakni : (1) penilaian ahli (*expert appraisal*) yang diikuti dengan revisi, (2) uji coba pengembangan (*development testing*). Tujuan dari tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bentuk akhir perangkat pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan para pakar ahli/ praktisi dan data hasil ujicoba. Bagan langkah langkah pada tahap *Develop* adalah sebagai berikut, bisa dilihat pada gambar 3.3



Gambar 3.3 langkah langkah dalam *stage III Develop* model pengembangan *four-D* (Thiagarajan, 1974:8)

#### a. *Expert appraisal*

Penilaian ahli adalah teknik untuk mendapatkan saran untuk perbaikan materi. Penilaian para ahli/praktisi terhadap perangkat pembelajaran mencakup: format, bahasa, ilustrasi, dan isi. Berdasarkan masukan dari para ahli, materi pembelajaran di revisi untuk membuatnya lebih tepat, efektif, mudah digunakan, dan memiliki kualitas teknik yang tinggi. Pengembangan media pembelajaran

berbasis internet dengan memanfaatkan aplikasi kahoot menggunakan 3 buah validasi yaitu validasi bahasa, materi dan media pembelajaran. Validator berasal dari orang – orang yang ahli dan kompeten di bidangnya. Validasi ahli Bahasa oleh Ibu Anita Widjianti S.S, M.Hum; validasi ahli media oleh Bapak Wiwin Hartanto S.Pd, M.Pd; dan validasi ahli materi oleh Bapak Drs. Kayan Swastik, M.Si.

b. *Developmental testing*

Uji coba lapangan dilakukan untuk memperoleh masukan langsung berupa respon, reaksi, komentar peserta didik, dan para pengamat terhadap perangkat pembelajaran yang telah disusun. Ujicoba, revisi dan ujicoba kembali terus dilakukan hingga diperoleh perangkat yang konsisten dan efektif. Berdasarkan model pengembangan 4d, *developmental testing* menggunakan 2 uji coba yaitu ujicoba kelompok kecil dan ujicoba dalam pembelajaran di kelas (kelompok bbesar). Tahap uji coba kelompok kecil dan kelompok besar pengembang melakukan pre test dan post test untuk mengukur seberapa efektifkah media pembelajaran terhadap pemebelajaran sejarah dan seberapa efektifkah media pembelajaran terhadap peningkatan kesadaran sejarah peserta didik.

Pre-test adalah kegiatan awal yang dilakukan pengembang untuk mengukur kemampuan awal terkait kesadaran sejarah peserta didik, pengembang menggunakan 2 instrumen terkait dengan kesadaran sejarah. Instrumen pertama menggunakan instrumen kesadaran sejarah (Skala Likert) dan Instrumen kesadaran sejarah (*Questioner Essay*). Hasil pre-test lalu di akumulasi untuk mendapatkan ukuran awal kesadaran sejarah peserta didik, setelah itu pengembang menggunakan dan memperkenalkan aplikasi kahoot dengan model pembelajaran VCT sebagai *treatment*-nya. Setelah menggunakan aplikasi kahoot, pengembang melaksanakan post-test sebagai hasil akhir prngukuran kesadaran peserta didik (lihat pembahasan kelompok kecil dan kelompok besar), untuk mengetahui terjadi perubahan sebelum menggunakan media dan setelah media pembelajaran.

a. Uji coba kelompok kecil

Sasaran dalam uji coba kelompok kecil ini yaitu melibatkan pessenger didik kelas X SMA yang diuji secara terbatas yaitu 12 peserta didik. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon dan reaksi peserta didik dalam menggunakan aplikasi kahoot

yang dikembangkan. Dari hasil penelitian tersebut aplikasi kahoot akan dilakukan revisi sesuai dengan hasil uji coba kelompok kecil. Sehingga, akan mendapatkan produk yang lebih baik.

b. Uji coba kelompok besar

Tahap uji coba kelompok besar ini akan dilakukan dengan melibatkan keseluruhan peserta didik kelas XI MIPA 6 SMAN 2 Jember yang berjumlah 30 peserta didik. Pelaksanaan uji coba kelompok besar bertujuan untuk mengetahui keefektifan peserta didik dalam menggunakan aplikasi kahoot yang dikembangkan. Kegiatan uji coba kelompok besar dilakukan perbaikan-perbaikan atau merevisi aplikasi kahoot yang sedang dikembangkan sebelum menjadi produk final.

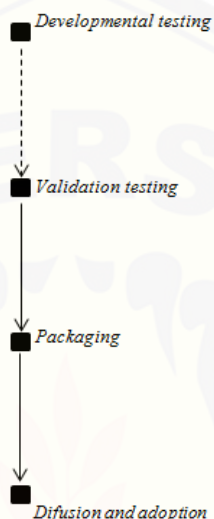
c. Produk Final

Tahap dalam produk final ini akan dihasilkan setelah dilakukannya tahap pengembangan. Produk final ini berupa media pembelajaran berupa aplikasi kahoot menggunakan model pembelajaran VCT pada mata pelajaran Sejarah kelas XI SMA dengan materi “Pergerakan Nasional Indonesia” yang telah dilakukan uji coba validasi ahli dan uji coba lapangan. Aplikasi Kahoot ini diharapkan dapat meningkatkan keefektifan dan kesadaran sejarah peserta didik dalam pembelajaran Sejarah.

### **3.2.4 Disseminate**

Proses diseminasi merupakan suatu tahap akhir pengembangan. Tahap diseminasi dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima pengguna, baik individu, kelompok atau sistem. Produsen dan distributor harus selktif dan bekerja sama untuk mengemas materi dalam bentuk yang tepat. Pada tahap akhir, difusi dan adopsi merupakan hal yang paling penting meskipun paling sering diabaikan. Diseminasi bisa dilakukan di kelas lain dengan tujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan perangkat dalam proses pembelajaran. Penyebaran dapat juga dilakukan melalui sebuah proses penulisan kepada para praktisi pembelajaran terkait dalam suatu forum tertentu. Bentuk diseminasi ini dengan tujuan untuk mendapatkan masukan, koreksi, saran, penilaian, untuk menyempurnakan produk akhir pengembangan agar siap diadopsi oleh para

pengguna produk. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam melakukan desiminasi adalah : (1) analisis pengguna; (2) menentukan strategi dan tema; (3) pemilihan waktu; (4) pemilihan media. Langkah langkah yang harus di laksanakan pda tahap *Disseminate* adalah sebagai berikut dilihat dari gambar 3.4



Gambar 3.4 langkah langkah dalam *stage IV Disseminate* model pengembangan *four-D* (Thiagarajan, 1974:9)

Penyebaran produk aplikasi kahoot ini berupa situs akun yang bias diakses di <https://kahoot.com/>. Masyarakat bisa mencari produk konten pengembangan media pembelajaran dengan materi pergerakan nasional dengan ID Priangga22.

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik dokumentasi, observasi, penyebaran kuesioner atau angket, wawancara dan tes. Adapun langkah teknik tersebut dijelaskan sebagai berikut :

#### 3.3.1 Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan cara pengumpulan data yang dalam pelaksanaannya menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya



(Arikunto,2013:201). Teknik dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan dua cara. Pertama, pengembang mencari buku-buku penunjang kajian penelitian yang dilakukan. Kedua, dengan cara mengabadikan setiap langkah-langkah dalam melakukan penelitian yakni berupa pembelajaran di dalam kelas, data kuesioner atau angket, data validasi ahli, dan data efektivitas media pembelajaran setelah diterapkan.

### 3.3.2 Teknik Kuesioner/Angket

Teknik kuesioner pada dasarnya merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya (Arikunto,2013:194). Pengembang melakukan teknik kuesioner atau angket untuk memperoleh informasi mengenai sikap, motivasi dan relevansi peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Angket berisi pertanyaan mengenai pembelajaran sejarah lokal dan inovasi pembelajaran sejarah lokal yang diinginkan. Angket juga dibuat untuk menguji dan mendapatkan data terkait validasi media, baik validasi ahli maupun validasi pengguna media.

### 3.3.3 Teknik Observasi

Teknik observasi atau pengamatan merupakan kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan mata (Arikunto,2010:199). Observasi dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu observasi non-sistematis dan observasi sistematis. Observasi nonsistematis yaitu melakukan penyebaran angket atau kuesioner kepada peserta didik, sedangkan observasi sistematis dilakukan ketika melakukan uji produk pengembangan.

### 3.3.4 Teknik Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok (Arikunto,2013:193). Pengembang melakukan metode tes untuk mengumpulkan data hasil belajar atau evaluasi peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan media Kahoot

berdasarkan hasil pre test dan post test pengembang melakukan perhitungan tingkat efektivitas media Kahoot dalam pembelajaran.

### 3.4 Teknik Analisis Data

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis internet memanfaatkan aplikasi kahoot guna meningkatkan kesadaran sejarah ini melakukan analisis data yang dilakukan pada saat uji validasi ahli dan uji validasi pengguna. Untuk mengukur hasil angket yang diperoleh yaitu dengan menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang fenomena sosial (Sugiyono,2014:93). Skala likert yang dipakai terdiri dari lima kategori alternatif pilihan yang digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.1 Skala Likert

Skor	Kategori
1	Sangat tidak baik
2	Tidak baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

Sumber: Sugiyono, (2014:94-95)

Teknik analisis data untuk mengetahui data hasil presentase validasi ahli, validasi bahasa, dan validasi desain media dilakukan dengan menggunakan rumus 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 dalam item  
 100% : konstanta (Arikunto,2008:216)

Tabel 3.2 Kelayakan Produk

Tingkat Pencapaian	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)

Teknik analisis persentase merupakan teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil dari analisis angket. Berdasarkan rujukan dari pendapat Arikunto (2008:216) bahwa rumus yang digunakan untuk menghitung hasil angket adalah dengan perhitungan persentase. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$SA = \frac{\sum SP}{\sum SM} \times 100\%$$

Keterangan:

SA : persentase

$\sum SP$  : jumlah keseluruhan jawaban responden

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

Peningkatan kesadaran sejarah yang diketahui dari hasil *pre test* dan *post test* peserta didik kemudian akan dihitung dengan menggunakan rumus peningkatan. Keberhasilan kesadaran sejarah diketahui melalui indikator-indikator yang telah terpenuhi, diantaranya: (1) pengetahuan peristiwa sejarah; (2) pemahaman metode penelitian sejarah; (2) pemaknaan peristiwa sejarah; (4) Kegunaan sejarah. *pre test* dan *post test* yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi kahoot 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). Apabila hasil *pre test* dan *post test* menunjukkan kenaikan nilai, maka kesadaran sejarah yang dimiliki peserta didik meningkat. Namun, apabila hasil *pre test* dan *post test*

menunjukkan penurunan nilai, maka kesadaran sejarah yang dimiliki peserta menurun.

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)

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 Ghazali (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 > 30 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.*
6. *Click on the Statistics button and click on Descriptives and Outliers. Click on Continue.*

7. Click on the Plots button. Under Descriptive, click on Histogram. Click on Normality plots with tests. Click on Continue.
8. 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 3.3

Tabel 3.3 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogrov-Sminov <sup>a</sup>		
	Statistic	df	Sig.
Total perceived stress	0,069	433	0,00

a. Lilliefors Significance Correction

Dalam tabel berlabel Uji Normalitas, Anda 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 mencari uji normalitas dan data dinyatakan nrmal, maka langkah selanjutnya adalah analisis data efektifitas data produk terhadap kesadaran sejarah menggunakan uji T-test jenis *paired sample T-test*. Paired sample T-test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sample (dua kelompok) yang berpasangan atau berhubungan. Uji Paired Sample t-test merupakan bagian dari statistik parametik, oleh karena itu sebagaimana aturan dalam statistik parametrik data penelitian haruslah berdistribusi normal.

Tahap pengolahan data dilakukan dengan cara mengumpulkan data menggunakan 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) 19 for Windows*. Adanya perbedaan atau tidak dari hasil efektivitas pembelajaran peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi kahoot maka dilakukan uji *paired sample t-test*. 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 :

- a. Jika nilai signifikan < 0.05 maka H0 diterima (tidak ada perbedaan)
- b. Jika nilai signifikan > 0.05 maka H0 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 aplikasi kahoot. Hasil dari uji *Paired Sample T-Test* berdasarkan *pre-test* dan *post test*, langkah selanjutnya yaitu untuk mengukur keefektifan pembelajaran sejarah yang diakibatkan oleh media pembelajaran (Aplikasi Kahoot). Pengukuran efektifitas tersebut dengan menggunakan rumus efektifitas relatif. Berikut ini rumus efektifitas relatif yang digunakan.

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

Keterangan :

t : Nilai T

N : jumlah individu (Cohen, 1988:284)

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

Tabel 3.4 Kriteria Uji Efektivitas Relatif Nilai Kualifikasi

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

(Sumber: Cohen, 1988: 284-7)

## BAB 5. KESIMPULAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba yang dilakukan selama proses pengembangan, maka dapat dideskripsikan sebagai berikut; (1) Aplikasi kahoot yang dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran; (2) Aplikasi kahoot yang dikembangkan mampu meningkatkan kesadaran sejarah, dan; (3) Aplikasi Kahoot yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan karena sudah melewati proses validasi ahli. Berdasarkan rekapitulasi validasi ahli yang dilewati yaitu uji ahli materi dengan hasil persentase sebesar 88% yang dideskripsikan berkriteria sangat baik, uji ahli desain media pembelajaran dengan hasil persentase sebesar 86% yang dideskripsikan mempunyai kriteria sangat baik, dan uji bahasa dengan hasil persentase 80% yang dideskripsikan berkriteria sangat baik. Penggunaan aplikasi kahoot untuk meningkatkan kesadaran sejarah yang dikembangkan dalam pembelajaran sejarah Indonesia mampu menjadikan pembelajaran yang efektif. Hal ini berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil angket kesadaran sejarah diperoleh besar efektivitas 0,9 dan hasil uji coba kelompok besar angket kesadaran sejarah diperoleh efektifitas sebesar 0,9.

### 5.2 Saran

Aplikasi kahoot untuk meningkatkan kesadaran sejarah yang dikembangkan melalui tahap validasi beberapa ahli, diantaranya ahli materi, ahli desain media pembelajaran, dan ahli bahasa. Selain itu aplikasi kahoot juga melalui tahap uji coba produk yang meliputi uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar. Berdasarkan tahap uji coba tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan telah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran sejarah, perbaikan-perbaikan demi kesempurnaan produk juga sudah dilakukan. Kelebihan dari film pendek yang dikembangkan diantaranya adalah:

- a. Aplikasi kahoot di kembangkan dan di desain berdasarak Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang ada pada silabus kurikulum 2013

- b. Aplikasi kahoot dapat dijadikan sebagai media pembelajaran sejarah
- c. Aplikasi kahoot dikembangkan untuk meningkatkan kesadaran sejarah
- d. Aplikasi kahoot adalah media pembelajaran yang beroperasi di smartphone dan PC, sangat digemari bagi peserta didik karena mudah dijangkau.
- e. Aplikasi kahoot memiliki 3 fitur yaitu discussion, jumble dan quiz yang masing masing memiliki sitem kerja yang variatif dan inovatif
- f. Aplikasi kahoot sebagai sarana belajar baru dan berbau teknologi yang di gemari peserta didik generasi Z

Kelebihan diatas yang telah dijelaskan memberikan arahan kepada pendidik dalam memilih media pembelajaran yang efektif digunakan. Media pembelajaran aplikasi kahoot juga memiliki beberapa kekurangan antara lain sebagai berikut :

- a. Aplikasi kahoot adalah aplikasi online, jadi harus selalu terhubung dengan jaringan internet
- b. Jika jaringan internet buruk atau bahkan terputus maka aplikasi kahoot akan berhenti beroperasi
- c. Adanya keterbatasan huruf (maksimal 60 karakter)
- d. Pilihan jawaban dalam aplikasi kahoot hanya 4 saja
- e. Penggunaan media juga membutuhkan beberapa fasilitas komputer/laptop, seperti LCD, Proyektor, Sound, dan lain sebagainya.

Aplikasi Kahoot yang dikembangkan telah dilakukan beberapa proses uji kelayakan. Dari uji validasi yang dilakukan oleh dosen ahli kemudian uji kelayakan dari uji pengguna peserta didik, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar di lapangan. Beberapa proses tersebut dapat menjadikan media yang dikembangkan layak untuk digunakan dan diterapkan lebih lanjut untuk peserta didik kelas XI SMA. Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan diharapkan dapat membantu dan juga memotivasi pengguna maupun pembaca dalam melakukan penelitian sejenis dan menambah referensi untuk penelitian yang dilakukan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aisiah, dkk. 2016. *The Mesurement Model of Historical Awareness. Research and Evaluation in Education*, 2(2), 2016, 108-121. h. 109-115
- Adisusilo, Susilo. 2017. *Pembelajaran Nilai-Karakter KONstruktivisme dan VCT sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*. Depok: PT Rajagrafindo Persada
- Anggraini, Rita. 2017. *Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai. Journal of Moral and Civic Education*, 1 (1) 2017. Hal
- Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012, h. 20
- Arikunto, S. 2007. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran* . Jakarta: PT Grafindo Persada
- Budiharto, Tri. 2013. *Hubungan antara konsep diri dan Kesadaran sejarah dengan prestasi belajar sejarah nasional Indonesia siswa SMU Negeri di Kabupaten Sukoharjo*. Widya Sari
- Budiman, Haris. 2017. *Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Jurnal Pendidikan Islam. Vol. 8. Hal 75-82.
- Dewi, Cahya Kurnia. 2018. *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Pend. Matematika. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Ekayani, Putu. 2017. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Ganesha University of Education
- Fahyuni, Eni Fariyatul. 2017. *Teknologi, Informasi dan Komunikasi (Prinsip aplikasi dalam studi pemikiran islam*. Sidoarjo: Umsida Press
- Fatkhayatul Inayah. 2015. *Efektifitas Media Pembelajaran pada Pendekatan Ilmiah (Scientific Approach) dalam Implementasi Kurikulum 2013 Pada Mata*

- Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA Muhammadiyah Surakarta. FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta. Laporan Penelitian
- Firdaus, dkk. 2018. Kesadaran Sejarah Siswa Terhadap Ketokohan dan Keteladanan Sunan Kudus Di MA Qudsiyyah Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education*, 6 (2), Hal 150-161
- Jailani, dkk. 2018. *Desain Pembelajaran Matematika untuk Melatih High Order Thinking Skills*. Yogyakarta; UNY Press
- Jumaat, N.F. 2017. Peranan Teknologi dalam Pembelajaran Abad ke-21. Dewan Masyarakat. Universiti Teknologi Malaysia
- Pallant, Julie. 2007. *SPSS Survival Manual A Step by Step Guide to Data Analysis Using SPSS for Windows third edition*. Australia: McGraw-Hill Education-Open University Press
- Kemendikbud. 2016. *Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Atas/Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah/Madrasah Aliyah Kejuruan (Sma/Smk/Ma/Mak) Mata Pelajaran Sejarah*. Jakarta: Kemendikbud
- Kemendikbud. 2015. *Buku Panduan Untuk Penilaian Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Kemendikbud. 2018. *Buku Penilaian Berorientasi High Order Thinking Skills*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lime. 2018. *Pemanfaatan media Kahoot pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD ditinjau dari Kerjasama dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-I SMP negeri 5 Yogyakarta Thaun Ajaran 2017/2018*. Skripsi. FKIP, Pend. Matematika. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Mardiana, S. 2017. Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran Sejarah Di Sma Negeri 1 Metro. *Jurnal Research*. Vol. 5 No. 1. Hal. 45-54.
- Molenda, dkk. 2002. *Instructional media and technology for learning, 7th edition*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta

- Mashud, 2015. Pendekatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Era Abad 21. *Jurnal Multilateral*. Universitas Lambung Mangkurat. Vol.14:2.
- Nurchahyo, A dan Hidayati, N. 2012. Kesadaran Sejarah Dan Partisipasi Masyarakat Dalam Pelestarian Monumen Jenderal Soedirman (Studi Kasus Di Desa Pakis Baru Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan). *Agastya* Vol. 02 No. 01. hal 22
- Nurseto, T. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. Vol. 8 No.1.
- Opoku-Asare, N. A. A. (2004). Using Non-Book Instructional Materials to Promote Teaching and Learning in Ghanaian Primary Schools-Rhetoric and Reality, MPhil. Thesis, University of Sussex Institute of Education. U. K: Brighton.
- Permendikbud. 2016. *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud
- Permendikbud. 2016. *Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud
- Pratiwi, E. 2018. *Upaya Meningkatkan Kesadaran Sejarah Nasional Di Era Globalisasi*. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, Vol. 2, No.1
- Putra, Ilham Eka. 2013. *Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif*. *Jurnal TEKNOIF* Vol.1, Vol2, Edisi Oktober 2013. Padang.
- Riyana, C. 2017. Peranan Teknologi Dalam Pembelajaran. *Artikel Research*. Bandung: UPI
- Sadiman, Arief. Dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sanaky, H, AH. 2015. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Saud, Udin Syaefuddin. 2009. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sayono, J. 2013. Pembelajaran Sejarah di Sekolah: Dari Pragmatis ke Idealis. *Jurnal Sejarah dan Budaya: Universitas Negeri Malang*. Vol.7:1.

- Setyosari, H. P. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulhan. 2016. Peningkatan Kesadaran Sejarah Siswa Melalui Pemanfaatan Sumber Isu Kontroversial Pada Mata Pelajaran IPS di Smp Negeri 4 Palu. e Jurnal Katalogis, Volume 4 Nomor 9, September 2016 hlm 156-167
- Sutarman, Eko. 2015. *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Sejarah di SMAN 1 Rembang Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang.
- Tanpa penulis. 2017. *The Kahoot! guide to creating & playing learning games 3rd Edition*. K! Library
- Thiagarajan, Sivasailam, dkk. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washinton DC: National Center for Improvement Educational System.
- Tikhonova, Elena. 2015. *Sophisticated Thinking: Lower Order Thingking Skills. Education and Educational Research*. National Research University Higher School of Economics
- Umamah, N. 2014. *Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Bidang Studi*. Jember: Tanpa Penerbit
- Umar. 2013. Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Vol. 10 No. 2*. Hal 121-140
- Widja, I.G. 1991. *Sejarah Lokal Suatu Prespektif Dalam Pengajaran Sejarah*. Bandung: Angkasa Bandung
- Wibawanto, Wanda. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif
- Wiwin. 2014. Pengaruh Lawatan Sejarah Terhadap Kesadaran Sejarah pada Siswa. *Vol. 3 No. 1 tahun 2014 Hlm. 29-3*

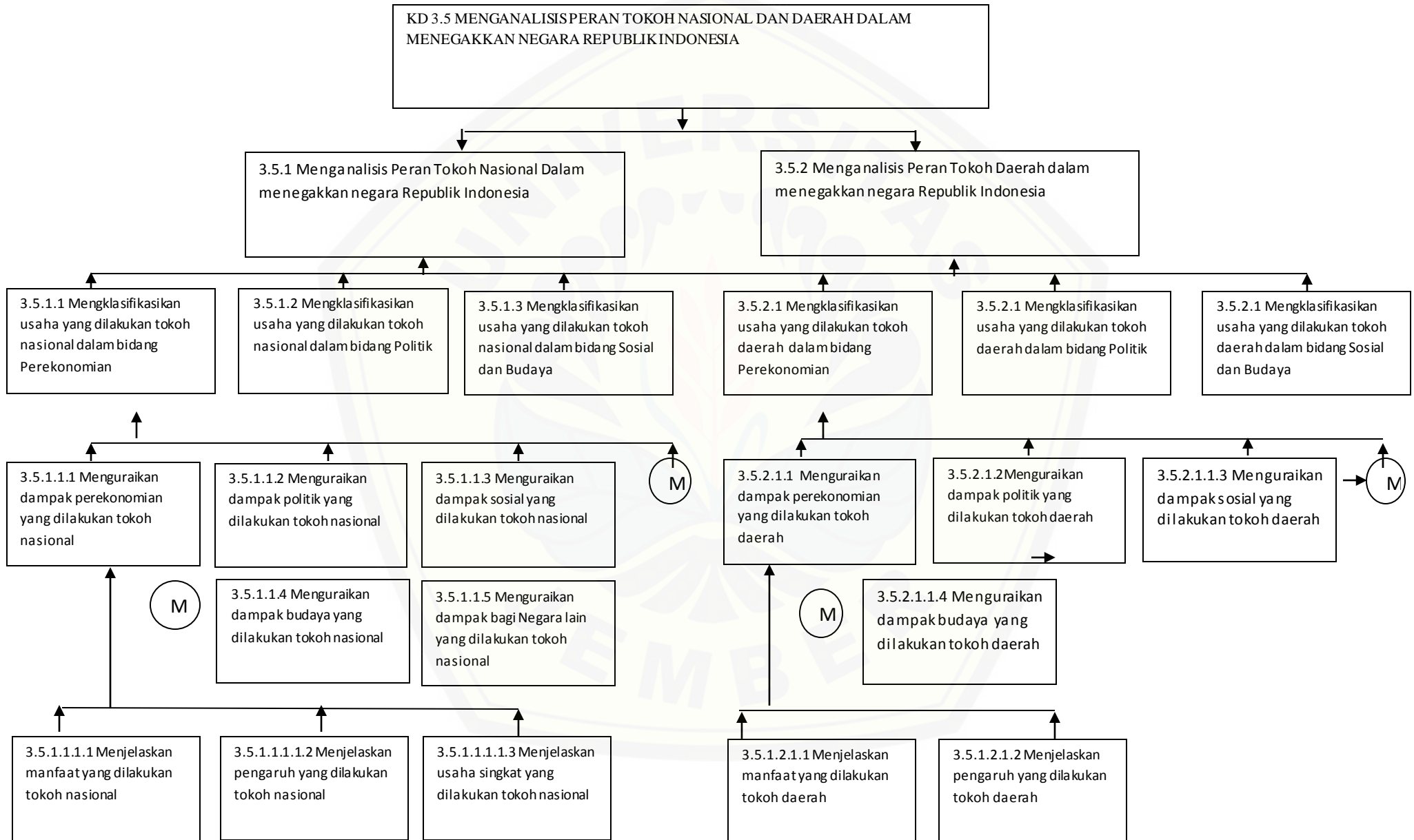


## Lampiran A. Matriks Penelitian

## Matriks Penelitian


TOPIK	JUDUL PENELITIAN	JENIS DAN SIFAT PENELITIAN	PERMASALAHAN	SUMBER DATA	METODE PENGEMBANGAN
Pengembangan Media Pembelajaran	Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Internet Memanfaatkan Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Kesadaran Sejarah	1. Jenis Penelitian 1.1 Penelitian pengembangan 1.2 Penelitian sejarah  2. Sifat Penelitian 2.1 Penelitian pengembangan 2.2 Penelitian kepustakaan atau studi literatur	1. Bagaimana hasil validasi ahli terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis internet jenis Kahoot pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA dengan model <i>four-D</i> ?  2. Apakah Aplikasi pembelajaran Sejarah berbasis internet memanfaatkan Aplikasi Kahoot pada mata pelajaran Sejarah Indonesia dapat meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik kelas XI SMA ?	Buku Pokok dan Buku Penunjang	Model Pengembangan <i>Instructional Development (four-D Model)</i> oleh Thiagarajan, dkk

## Lampiran B. Analisis Intruksional



## Lampiran C. Surat – Surat

## C1. Surat Observasi SMAN 2 Jember

 KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PERGURUAN TINGGI  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121  
Telepon: 0331- 334988, 330738 Faks: 0331-332475  
Laman: [www.fkip.uncj.ac.id](http://www.fkip.uncj.ac.id)

Nomor : 0189/UN25.1.S/LT/2019 07 JAN 2019  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Observasi


Yth. Kepala ..... SMAN 2 JEMBER .....  
di  
Jember

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

Nama : Priangga Aditya Wardana  
NIM : 150210302096  
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.

  
Dekan  
Dekan I,  
Prof. Dr. Suratno, M.Si  
NIP 196706251992031001

CS Scanned with CamScanner



## C2. Surat Penelitian SMAN 2 Jember

 KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalrejo Jember 68121  
Telepon (0331) 330238, 334267, 337422, 333147 \* Faksimile: 0331-329029  
Laman: www.ftp.unj.ac.id

Nomor 5573 UN25.15/LT/2019  
Lampiran :  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

11 JUL 2019

Yth. Kepala  
SMAN 2 Jember


Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Jember di bawah ini:


- Nama : Priangga Aditya Wardana  
NIM : 150210302096  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Internet Memanfaatkan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah
- Nama : Nawang Ayu Sakti Rulloh  
NIM : 150210302047  
Judul : Hubungan Kompetensi Personal dan Kompetensi Pedagogik Guru dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Pembelajaran Sejarah
- Nama : Olivia Eka Safitri  
NIM : 150210302036  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Socratic* dalam Meningkatkan Self Efficacy pada pembelajaran Sejarah Kelas XI Menggunakan Model Borg and Gall

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di SMAN 2 Jember. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

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

a.n. Dekan  
Wakil Dekan I,

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



CS Scanned with CamScanner

## C3. Surat Selesai Penelitian Sekolah SMAN 2 Jember



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN  
SMA N 2 JEMBER



Alamat : Jl. Jawa No. 16 Telp (0331)321375 Fax. 324811 Kode Pos. 68121 Jember  
Email: [info@sman2jember.sch.id](mailto:info@sman2jember.sch.id) website : [www.sman2jember.sch.id](http://www.sman2jember.sch.id)

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.3 / 413 / 101.6.5.2 / 2019

Yang bertanda tangan di bawah ini.:

Nama : Drs. Edy Suyono, M.Si  
NIP : 19610721 198601 1 003  
Pangkat/Gol. : Pembina Utama Muda IV/c  
Jabatan : Kepala SMA Negeri 2 Jember

Menerangkan bahwa :

Nama : Priangga Aditya Wardana  
NIM : 150210302096  
Jurusan : Ilmu Pengetahuan Sosial  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Institusi : Universitas Jember

Yang bersangkutan telah mengadakan penelitian / riset berkenaan dengan penyelesaian tugas studinya dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Internet memanfaatkan Aplikasi KAHOOT untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah ” mulai tanggal 09 Januari 2019 sampai dengan 19 Juni 2019.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 20 Juni 2019



Drs. Edy Suyono, M.Si  
NIP. 19610721 198601 1 003



## C4. 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](http://www.fkip.unej.ac.id)

Nomor : 5 5 3 4/UN25.1.5/LT/2019  
Lampiran :  
Hal : Permohonan Validasi

14 0 JUL 2019

Yth. : Anita Widjianti, S.S.M.Hum (Ahli Bahasa)  
Universitas Jember  
Jalan Kalimantan 37 Kampus Bumi Tegal Boto Jember

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

Nama : Priangga Aditya Wardana  
NIM : 150210302096  
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Dengan hormat kami memohon kesediaan Ibu untuk menjadi Validator dan memvalidasi Bahan Ajar dari produk Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Internet Memanfaatkan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah".

Bantuan 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

## C5. Surat Permohonan Validasi Ahli 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](http://www.fkip.unej.ac.id)

Nomor : 5534/UN25.1.5/LT/2019

Lampiran :

Hal : Permohonan Validasi

10 JUL 2019

Yth. : Wiwin Hartanto, S.Pd, M.Pd (Ahli Media Pembelajaran)  
Universitas Jember  
Jalan Kalimantan 37 Kampus Bumi Tegal Boto Jember

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

Nama : Priangga Aditya Wardana

NIM : 150210302096

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Dengan hormat kami memohon kesediaan Bapak untuk menjadi Validator dan memvalidasi Bahan Ajar dari produk Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Internet Memanfaatkan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah".

Bantuan Bapak 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  
196706251992031003



## 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.lkip.unej.ac.id](http://www.lkip.unej.ac.id)

Nomor 5614/UN25.1.5/LT/2019

Lampiran :

Hal : Permohonan Validasi

02 JUL 2019

Yth. : Drs. Kayan Swastika, M.Si (Ahli Materi)  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Jalan Kalimantan 37 Kampus Bumi Tegal Boto Jember

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


Nama : Priangga Aditya Wardana  
NIM : 150210302096  
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Dengan hormat kami memohon kesediaan Bapak untuk menjadi validator dan memvalidasi konten soal media pembelajaran dari produk Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Internet Memanfaatkan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah".

Bantuan Bapak sangat diharapkan demi kegunaan, ketepatan, dan kelayakan produk skripsi tersebut.

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

a.n. Dekan  
Prof. Dr. Surahjo, M.Si  
NIP. 106706251992031003



**Lampiran D. Instrumen dan Analisis Penelitian****D1. Instrumen Analisis Performansi Pendidik****Instrumen Analisis Performansi Pendidik****I. Identitas pendidik**

Nama : .....

Sekolah : .....

**II. Petunjuk**

Mohon jawablah pertanyaan dengan baik dan benar sesuai dengan realita yang ada

**III. Pertanyaan**

1. Bagaimana cara bapak/ibu merumuskan tujuan pembelajaran?

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

2. Apakah bapak/ibu menyampaikan tujuan pembelajaran pada setiap awal pembelajaran

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

3. Bagaimana cara bapak/ibu mengembangkan materi yang sudah ada?

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

4. Menurut bapak/ibu materi apa yang belum tersedia dalam sumber belajar yang sudah ada?

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

5. Kendala apa saja yang dihadapi bapak/ibu ketika sedang melaksanakan pembelajaran di kelas?

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

6. Metode pembelajaran apa yang sering bapak/ibu gunakan di dalam kelas?

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

7. Media pembelajaran apa saja yang sering digunakan pada saat pembelajaran?

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

8. Media pembelajaran apa yang diinginkan oleh bapak/ibu terkait peningkatan kualitas pembelajaran sejarah?

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

9. Apakah media pembelajaran yang bapak/ibu gunakan saat ini sudah mencukupi kebutuhan pembelajaran?

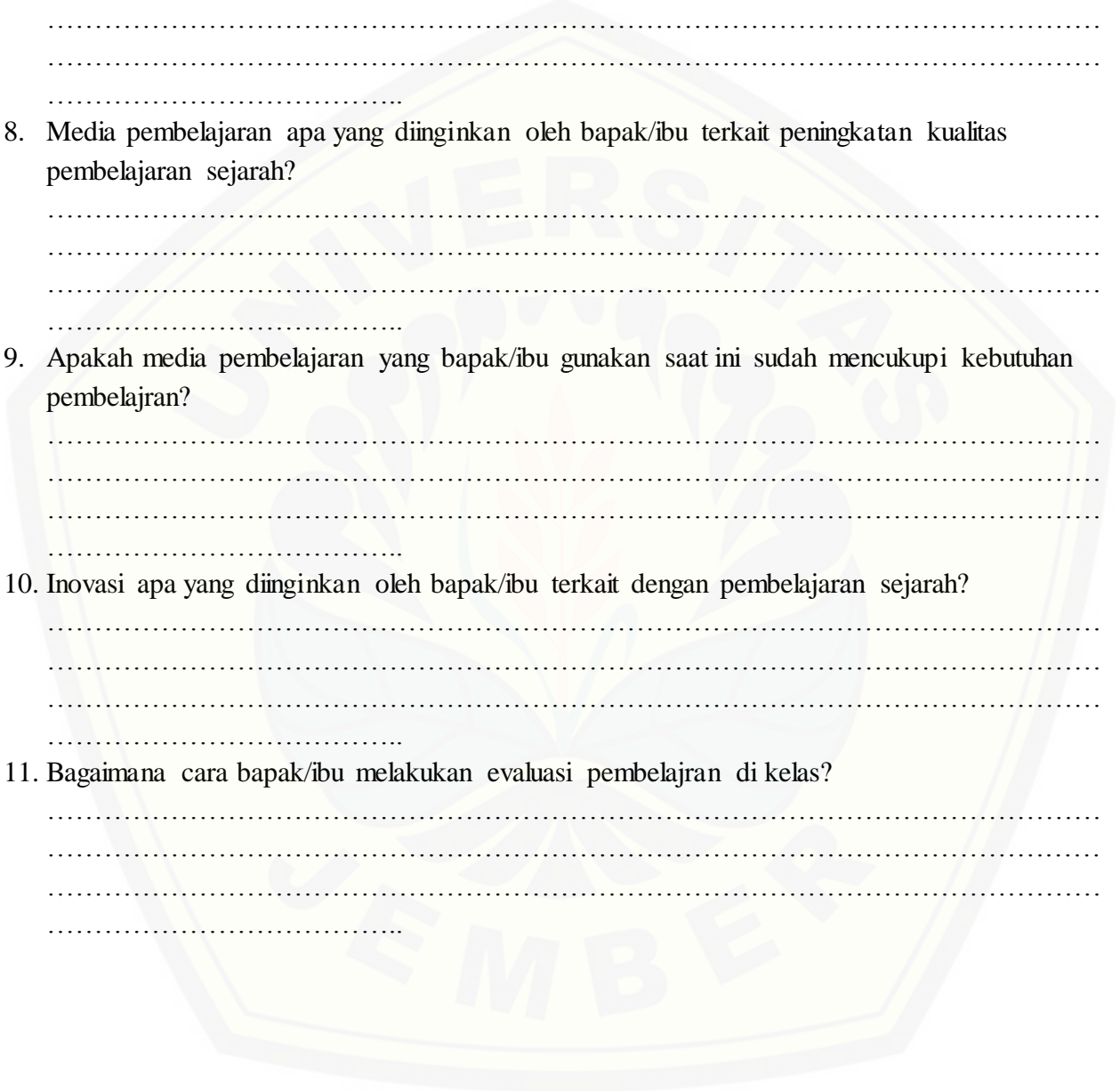
.....  
.....  
.....

10. Inovasi apa yang diinginkan oleh bapak/ibu terkait dengan pembelajaran sejarah?

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

11. Bagaimana cara bapak/ibu melakukan evaluasi pembelajaran di kelas?

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



**D2. Hasil Analisis Performansi Pendidik**

No	Kategori Pertanyaan	Jawaban
1	Cara merumuskan tujuan pembelajaran	Berdasarkan Permendikbud, UU, silabus KI dan KD, indikator materi
2	Menyampaikan tujuan pembelajaran di setiap awal pertemuan	Pendidik selalu menyampaikan tujuan pembelajaran di setiap awal materi baru atau bab baru
3	Cara mengembangkan materi yang sudah ada	Berdasarkan KD yang ada pada silabus, lalu memecah KD menjadi indikator-indikator, membentuk peta konsep, lalu mencocokkan pada buku paket dan LKS sebagai tambahan merujuk pada internet
		Berdasarkan KD yang ada pada silabus, lalu memecah KD menjadi indikator-indikator, lalu merujuk pada buku paket sebagai sumber primer bagi peserta didik dan ditambah jurnal – jurnal sejarah
4	Materi apa yang belum tersedia dalam sumber belajar yang ada	Sebenarnya bukan materi melainkan sitem kajiannya dimana dalam buku paket kurang kronologis jadi antara 1 tragedi ke tragedi lainnya tidak bersinggungan
		Cukup lengkap



5	Kendala yang di hadapi ketika melaksanakan pembelajaran di kelas	Tidak adanya lab sejarah yang mendukung kegiatan belajar sejarah
		Terkadang kesulitan LCD yang sering rusak karena di pakai bergantian oleh guru guru lain
		Kurangnya minat belajar sejarah oleh peserta didik sendiri, dan keterbatasan buku paket dari pemerintah
		Kurangnya tenaga pendidik yang ahli dalam pengoperasian teknologi
6	Metode pembelajaran yang sering digunakan oleh pendidik	Ceramah
		Diskusi
		STAD
		Demonstrasi
		Resitasi
		<i>Problem Based Learning</i>
7	Media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran	<i>Power point</i>
		Film Dokumenter
		<i>Mind Map</i>
8	Media pembelajaran yang diinginkan oleh pendidik	Yang pasti harus mudah dijangkau oleh pendidik dan peserta didik, praktis (semua kegiatan dalam 1 tempat) dan gampang di pakai

		(pendidik merekomendasikan aplikasi <i>Kahoot</i> sebagai media yang di ingin kan)
		Sudah cukup di power point
		Membutuhkan video animasi yang menarik terkait cerita sejarah
9	Media pembelajaran mencukupi kebutuhan dalam pembelajaran	Sementara ini cukup karena tidak ada lagi media pembelajaran yang mudah digunakan selain <i>power point</i>
10	Inovasi yang diinginkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah	Menginkan adanya lab sejarah
		Membutuhkan adanya alat peraga
		Membutuhkan media pembelajaran berupa teknologi yang menarik dan menyenangkan
11	Cara pendidik mengevaluasi keberhasilan pembelajaran	Tanya Jawab
		Quiz dan ulangan harian
		UTS
		UAS
<b>Jumlah Pendidik</b>		3 Pendidik

**D3. Instrumen Analisis Performansi Peserta Didik****Instrumen Analisis Performansi Peserta Didik****IV. Identitas peserta didik**

Nama : .....

Sekolah : .....

Kelas : .....

Usia : .....

**V. Petunjuk**

Mohon jawablah pertanyaan dengan baik dan benar sesuai dengan realita yang ada

**VI. Pertanyaan**

1. Apakah bapak/ibu guru anda menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai disetiap awal pertemuan pembelajaran?

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

2. Materi apa saja yang dibelajarkan dalam pembelajaran sejarah selama anda sekolah?

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

3. Metode Pembelajaran apa yang biasanya bapak/ibu guru anda pakai dalam pembelajaran sejarah ?

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

4. Metode pembelajaran apa yang anda senangi dalam belajar sejarah?

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

5. Sumber Belajar apa yang sering digunakan dalam pembelajaran sejarah di kelas anda?

.....  
.....

.....  
...

6. Media belajar apa yang biasa bapak/ibu guru Anda gunakan dalam pembelajaran sejarah?  
(contoh : ppt, aplikasi, internet ,game dll)

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

7. media belajar seperti apa yang anda inginkan dalam pembelajaran sejarah?

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

8. bagaimana kondisi sarana dan prasarana yang ada di sekolah anda?

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

9. Bagaimana kualitas mengajar bapak ibu/guru anda dikelas dalam mengajar sejarah?

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

10. Adakah biaya yang dikeluarkan sekolah terkait dengan pembelajaran sejarah?

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

11. Bagaimana cara bapak/ibu guru Anda melakukan evaluasi pembelajaran sejarah?

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

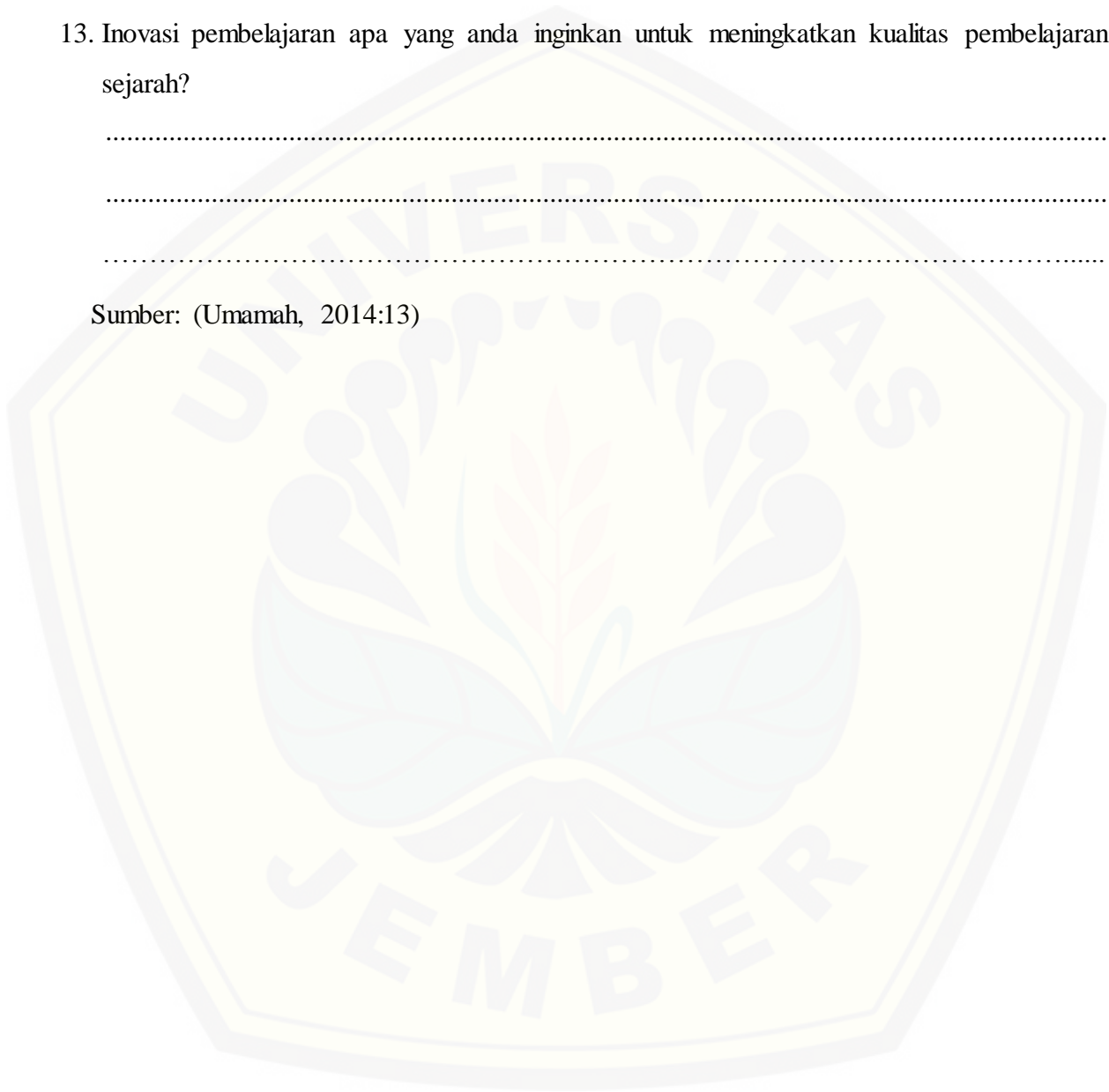
12. Jenis evaluasi apa yang dilakukan bapak ibu guru untuk mengukur hasil belajar anda?

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

13. Inovasi pembelajaran apa yang anda inginkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah?

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

Sumber: (Umamah, 2014:13)



## D4. Hasil Analisis Performansi Peserta Didik

## Hasil Analisis Performansi Peserta didik (SMAN 1, SMAN 2 dan SMAN 3 Jember)

No	Pernyataan	Jawaban	Jumlah peserta didik yang menjawab	Persentase (%)	
1	Penyampaian tujuan pembelajaran oleh pendidik	Menyampaikan tujuan pembelajaran	80	93%	
		Tidak menyampaikan tujuan pembelajaran	6	7%	
2	Materi pelajaran sejarah yang diajarkan  *Menjawab  Setiap 1 kategori jawaban diberi skor 10	1. Zaman pra-aksara	10	23	27%
		2. Kerajaan Hindu-Budha	20	27	31%
		3. Kerajaan Islam	30	20	23%
		4. Kolonialisme	40	9	10%
		5. Pergerakan Nasional	50	7	9%
		6. Pendudukan Jepang	60	0	0%
		7. Sebelum Proklamasi	70	0	0%
		8. Pasca Proklamasi	80	0	0%
		9. Mempertahankan kemerdekaan	90	0	0%
		10. Mempertahankan kemerdekaan Militer	100	0	0%
		3	Metode pembelajaran yang digunakan pendidik	Ceramah	45
Game	5			6%	
presentasi dan makalah	30			35%	
Menonton film dokumenter sejarah	4			5%	
Diskusi	2			2%	

No	Pernyataan	Jawaban	Jumlah peserta didik yang menjawab	Persenta se (%)
4	Metode pembelajaran yang disenangi peserta didik	Presentasi	11	13%
		Game	33	38%
		Bercerita	12	14%
		Diskusi	6	7%
		Menonton Film	19	22%
		Tanya Jawab	1	1%
		Lain- lain	4	5%
5	Sumber belajar yang sering digunakan	Elektronik	25	29%
		Cetak	34	40%
		Elektronik dan cetak	27	31%
6	Media pembelajaran yang sering di pakai oleh pendidik	Power Point	86	100%
7	Media pembelajaran yang di inginkan peserta didik	Game	39	45%
		e-learning	3	3%
		Power point	14	16%
		Yang menyenangkan	4	5%
		Aplikasi	12	14%
		Lain- lain	14	16%

8	Sarana prasarana di sekolah terkait pembelajaran sejarah	Kurang memadai	23	27%
		Cukup memadai dan baik	63	73%
9	Kualitas mengajar pendidik	Sangat baik	44	51%
		Baik	12	14%
		Cukup Baik	7	8%
		Kurang baik (membosankan, membuat mengantuk dan lain lain)	23	27%
		Sangat kurang baik	0	0
10	Biaya yang dikeluarkan untuk pembelajaran sejarah dari pihak sekolah	Tidak ada biaya yang dikeluarkan untuk pembelajaran sejarah dari pihak sekolah	83	97%
		Ada biaya yang dikeluarkan untuk pembelajaran sejarah	3	3%
11	Cara pendidik melakukan evaluasi dalam pembelajaran sejarah	Review materi presentasi seluruh kelompok	79	92%
		<i>Test</i> atau <i>Quiz</i>	5	6%
		Tanya jawab	2	2%
12	Jenis evaluasi yang digunakan pendidik untuk mengukur hasil belajar	Test (Ulangan Harian dan Ulangan akhir semester)	86	100%
13	Inovasi pembelajaran yang di inginkan peserta didik	Menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan	36	42%
		Menggunakan aplikasi dan game dalam pembelajaran	40	47%
		Lain –lain	10	12%



**D5. Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik****Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik**

Nama. Responden : .....

Kelas : .....

**Petunjuk Pengisian**

Berilah tanda centang (√) pada salah satu alternatif jawaban yang paling benar.

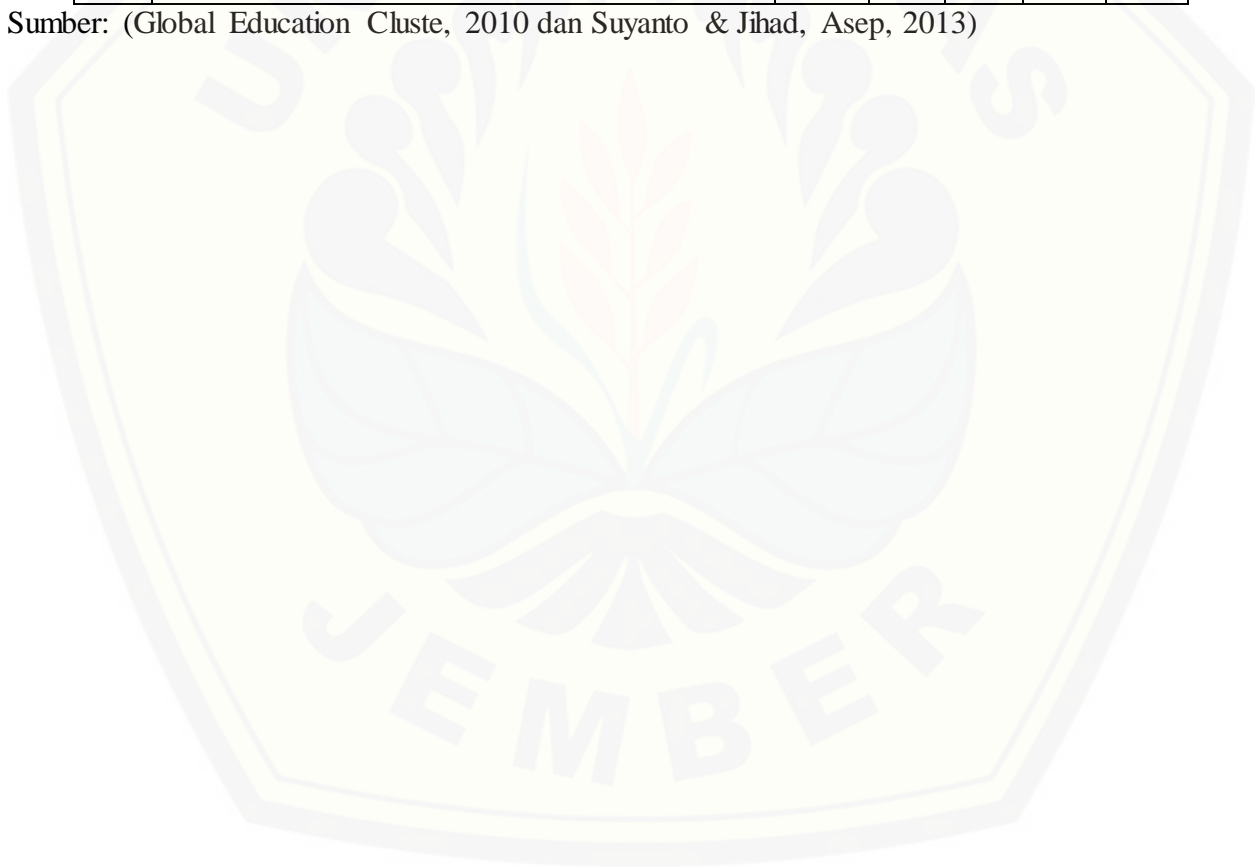
<b>Keterangan Pilihan Jawaban</b>	
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Ragu-ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

<b>NO</b>	<b>PERNYATAAN</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1.	Sekolah telah menyediakan fasilitas yang memadai berupa proyektor dan sejenisnya.					
2.	Sekolah telah menyediakan fasilitas berupa jaringan internet dengan akses yang baik.					
3.	Sekolah telah menyediakan laboratorium TIK dengan baik.					
4.	Sekolah telah menyediakan sumber belajar elektronik yang memadai di perpustakaan.					
5.	Guru menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.					
6.	Guru sering memanfaatkan bahan ajar berbentuk cetak sedikitnya 2 kali pertemuan dalam seminggu.					

7.	Guru sering memanfaatkan media pembelajaran berbentuk E-Learning 2 kali pertemuan dalam seminggu.					
8.	Guru telah menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada setiap awal pertemuan.					
9.	Guru telah menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dalam setiap pembelajaran.					
10.	Guru telah menyampaikan materi pelajaran dengan bahasa yang dapat dimengerti.					
11.	Guru telah menyampaikan materi pelajaran secara luas dan mendalam sesuai dengan standar isi program satuan pendidikan.					
12.	Guru telah mengikuti proses pembelajaran berdasarkan kurikulum yang berlaku.					
13.	Guru selalu <i>up to date</i> dalam pengembangan pengetahuan baru.					
14.	Guru memanfaatkan teknologi informasi dalam setiap pembelajaran.					
15.	Guru mampu mengoperasikan komputer dalam proses pembelajaran dengan baik.					
16.	Saya tertarik dengan pembelajaran yang berbasis internet					
17.	Saya adalah seorang yang aktif belajar menggunakan ponsel (Browsing)					
18.	Saya suka belajar hal baru menggunakan aplikasi yang inovatif					
19.	Saya tertarik dengan pembelajaran sejarah					

20.	Saya merasa bahwa mata pelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang penting					
21.	Guru selalu memotivasi peserta didik untuk semangat belajar sejarah					
22.	Guru selalu memotivasi semangat nasionalisme kepada peserta didik melalui pembelajaran sejarah					
23.	Guru selalu menanamkan prinsip cinta tanah air kepada peserta didik					
24.	Saya sadar bahwa seluruh materi sejarah sangat penting					

Sumber: (Global Education Cluste, 2010 dan Suyanto & Jihad, Asep, 2013)



## D6. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik

No	SMAN 1 JEMBER																							
	x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	x9	x10	x11	x12	x13	x14	x15	x16	x17	x18	x19	x20	x21	x22	x23	x24
1	5	5	3	5	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	5
2	3	5	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	5	3
3	3	5	5	4	3	4	2	5	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	5	4	3	4
4	4	5	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4
5	5	5	5	2	3	4	2	3	3	2	4	3	4	4	3	4	2	2	2	3	5	4	4	5
6	4	5	4	2	5	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	5
7	3	4	3	3	3	3	3	5	2	3	3	3	4	4	5	4	4	5	3	4	4	5	3	5
8	4	5	4	3	3	5	2	4	4	4	3	3	5	4	2	4	4	4	4	5	3	3	5	4
9	5	5	3	3	3	2	1	2	1	3	4	4	4	2	3	4	2	2	2	2	4	3	3	5
10	3	5	3	3	3	2	1	2	1	3	3	3	4	2	3	4	2	2	2	2	3	3	3	3
11	3	5	3	3	3	2	1	2	1	3	3	3	4	2	3	5	2	2	2	2	3	3	3	3
12	5	4	2	3	5	2	3	3	3	3	3	4	4	2	3	4	2	2	4	3	5	2	3	3
13	3	5	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	4	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3
14	3	5	3	1	3	5	2	4	2	4	5	2	4	2	4	4	3	2	4	3	5	2	3	5
15	4	5	3	5	3	3	2	5	2	3	5	2	5	5	2	4	5	2	3	5	2	2	5	3
16	4	5	4	2	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	2	3	4	4	4	3
17	4	5	4	1	3	4	2	3	3	3	4	3	4	2	3	5	2	2	2	3	3	3	3	3
18	3	5	3	1	4	2	2	3	3	4	3	3	4	2	4	4	2	2	4	2	3	4	4	4
19	3	5	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	4	2	3	4	3	3	1	2	2	2	2	2
20	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3
21	3	5	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	5	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3
22	3	5	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3
23	1	5	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	2
24	3	5	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3	5	2	2	2	3	2	3	3	3
25	4	5	3	4	3	2	2	3	4	4	4	3	5	4	3	4	2	2	2	3	2	4	4	3
26	3	4	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	2	2	2	4
27	3	5	3	2	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	2	4	3	3	3	2	3	4	4	3
28	3	5	4	2	3	3	3	5	3	5	3	3	4	3	3	4	3	2	5	5	5	3	4	4

No	SMAN 2 JEMBER																							
	x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	x9	x10	x11	x12	x13	x14	x15	x16	x17	x18	x19	x20	x21	x22	x23	x24
1	4	4	3	3	4	4	2	4	1	1	2	3	5	3	5	5	5	2	3	5	3	3	5	5
2	2	5	5	1	2	2	1	2	1	4	2	2	5	1	2	5	4	3	3	4	4	4	4	3
3	3	4	5	3	3	5	3	2	5	3	2	5	4	5	5	5	2	4	3	3	4	3	4	3
4	2	4	1	2	2	4	1	3	2	4	4	4	5	2	4	5	4	4	2	2	2	5	5	2
5	3	4	5	3	5	5	1	2	2	3	5	5	4	3	5	5	5	3	2	1	3	5	5	5
6	1	5	1	5	5	2	2	2	5	2	5	2	5	4	3	3	1	1	2	1	2	2	2	2
7	4	4	3	2	3	2	4	1	2	3	2	3	5	4	3	5	2	2	3	2	4	3	3	2
8	3	5	5	1	2	2	1	2	2	3	2	5	5	5	5	5	5	3	2	3	5	5	3	4
9	5	4	3	2	5	3	5	5	3	3	3	5	5	3	5	5	3	3	2	5	3	3	3	5
10	3	5	5	1	5	2	2	2	1	3	5	5	4	3	5	4	3	3	2	5	2	3	3	5
11	4	4	4	4	3	2	3	4	4	3	4	3	5	4	5	5	2	3	4	3	3	4	4	3
12	3	4	3	4	3	2	2	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3
13	3	4	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	5	4	2	5	3	3	2	3	3	3	3	3
14	5	4	3	2	3	3	4	4	4	3	3	3	5	4	3	5	3	2	3	3	3	3	3	3
15	4	5	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	5	4	2	5	2	4	3	3	3	3	3	3
16	3	5	2	1	3	3	4	3	2	4	3	3	5	2	3	5	3	3	4	2	3	3	3	3
17	3	4	3	1	2	2	2	4	2	2	4	3	4	2	3	5	3	3	4	2	3	3	3	3
18	3	5	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	5	3	3	5	3	3	2	3	3	3	3	2
19	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	5	3	3	5	3	3	2	3	3	3	3	2
20	3	4	3	2	3	2	3	4	2	3	3	4	4	4	4	5	4	4	2	3	3	3	3	3
21	3	5	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	5	3	4	3	3	3	1	3	3	3	3	3
22	3	4	3	1	2	2	1	2	2	3	2	4	4	4	4	5	3	3	2	3	3	3	3	3
23	3	4	3	2	3	2	1	1	2	3	2	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3
24	3	5	3	1	2	2	1	2	2	3	2	3	5	3	3	5	3	3	2	3	3	3	3	3
25	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	5	2	3	5	3	3	3	3	2	3	3	3
26	3	4	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	5	2	3	5	1	3	1	2	3	3	3	2
27	3	4	3	4	3	3	1	4	1	3	1	2	5	3	4	5	3	2	3	4	3	3	3	4
28	3	4	3	2	4	2	3	2	3	4	3	3	5	3	2	5	2	4	1	2	3	3	4	3
29	2	4	4	1	4	1	2	2	2	4	3	4	5	2	2	5	2	3	2	3	4	4	4	3
30	3	4	2	1	5	2	2	2	5	3	5	3	5	3	5	5	3	2	2	3	4	3	4	3

No	SMAN 3 JEMBER																							
	x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	x9	x10	x11	x12	x13	x14	x15	x16	x17	x18	x19	x20	x21	x22	x23	x24
1	5	4	3	5	3	3	1	2	1	4	3	3	4	2	4	5	2	2	2	2	3	4	3	5
2	3	4	3	4	2	2	3	3	3	3	3	2	4	4	3	5	2	3	4	3	2	3	5	3
3	3	4	5	2	3	3	2	5	3	2	4	3	4	2	2	5	3	4	2	3	5	2	3	4
4	4	4	2	3	3	2	2	4	3	3	2	3	4	2	3	5	2	2	3	4	4	2	3	4
5	5	4	5	2	3	4	2	3	3	2	4	3	4	4	3	5	2	2	2	3	5	4	4	5
6	4	4	4	2	5	3	1	3	2	2	3	3	4	1	3	5	3	3	3	1	2	3	4	5
7	3	4	3	2	3	3	2	5	2	2	3	3	4	2	5	5	4	5	3	2	2	5	3	5
8	4	4	4	3	3	5	2	1	2	1	3	3	4	1	2	5	2	2	2	5	3	3	5	4
9	5	4	3	3	3	2	1	2	1	3	4	4	4	2	3	5	2	2	2	2	4	3	3	5
10	3	4	3	3	3	2	1	2	1	3	3	3	4	2	3	5	2	2	2	2	3	3	3	3
11	3	4	3	3	3	2	1	2	1	3	3	3	4	2	3	5	2	2	2	2	3	3	3	3
12	5	4	2	3	5	2	3	3	3	3	3	4	4	2	3	5	2	2	4	3	5	2	3	3
13	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	4	3	3	5	2	3	3	3	3	2	3	3
14	3	4	3	1	3	5	2	4	2	4	5	2	4	2	4	5	3	2	4	3	5	2	3	5
15	4	4	3	5	3	3	2	5	2	3	5	2	4	5	2	5	5	2	3	5	2	2	5	3
16	3	4	2	1	3	3	4	3	2	4	3	3	4	2	3	5	3	3	4	2	3	3	3	3
17	3	5	3	1	2	2	2	4	2	2	4	3	4	2	3	5	3	3	4	2	3	3	3	3
18	3	5	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	5	3	3	2	3	3	3	3	2
19	3	5	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	5	3	3	2	3	3	3	3	2
20	3	5	3	2	3	2	3	4	2	3	3	4	4	4	4	5	4	4	2	3	3	3	3	3
21	3	5	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	4	5	3	3	1	3	3	3	3	5
22	3	5	3	1	2	2	1	2	2	3	2	4	4	4	4	5	3	3	2	3	3	3	3	3
23	3	5	3	2	3	2	1	1	2	3	2	3	4	3	4	5	3	2	3	3	3	3	3	5
24	3	5	3	1	2	2	1	2	2	3	2	3	4	3	3	5	3	3	2	3	3	3	3	5
25	3	5	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	4	2	3	5	3	3	3	3	2	3	3	3
26	3	5	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	4	2	3	5	1	3	1	2	3	3	3	2
27	3	5	3	4	3	3	1	4	1	3	1	2	4	3	4	5	3	2	3	4	3	3	3	4
28	3	5	3	2	4	2	3	2	3	4	3	3	4	3	2	5	2	4	1	2	3	3	4	3

Soal	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
x1	86	1	5	3,33	,818
x2	86	4	5	4,52	,502
x3	86	1	5	3,21	,842
x4	86	1	5	2,51	1,114
x5	86	2	5	3,13	,809
x6	86	1	5	2,81	,914
x7	86	1	5	2,28	,954
x8	86	1	5	3,02	1,051
x9	86	1	5	2,52	,967
x10	86	1	5	3,01	,728
x11	86	1	5	3,14	,897
x12	86	2	5	3,14	,722
x13	86	4	5	4,30	,462
x14	86	1	5	2,94	,938
x15	86	2	5	3,29	,866
x16	86	3	5	4,60	,580
x17	86	1	5	2,84	,879
x18	86	1	5	2,80	,764
x19	86	1	5	2,62	,910
x20	86	1	5	2,94	,925
x21	86	2	5	3,20	,865
x22	86	2	5	3,10	,720
x23	86	2	5	3,38	,722
x24	86	2	5	3,45	,978
Valid N (listwise)	86				

**D7. Instrumen Analisis Kesadaran Sejarah (Skala Likert)****Instrumen Analisis Kesadaran Sejarah****I. Identitas Peserta Didik**

Nama : .....

No Absen : .....

Kelas : .....

**II. Petunjuk**

Mohon isilah jawaban dari pernyataan di bawa ini dengan baik dan benar dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan.

**Keterangan :**

1 : Sangat Tidak Baik

4 : Baik

2 : Tidak Baik

5 : Sangat Baik

3 : Cukup

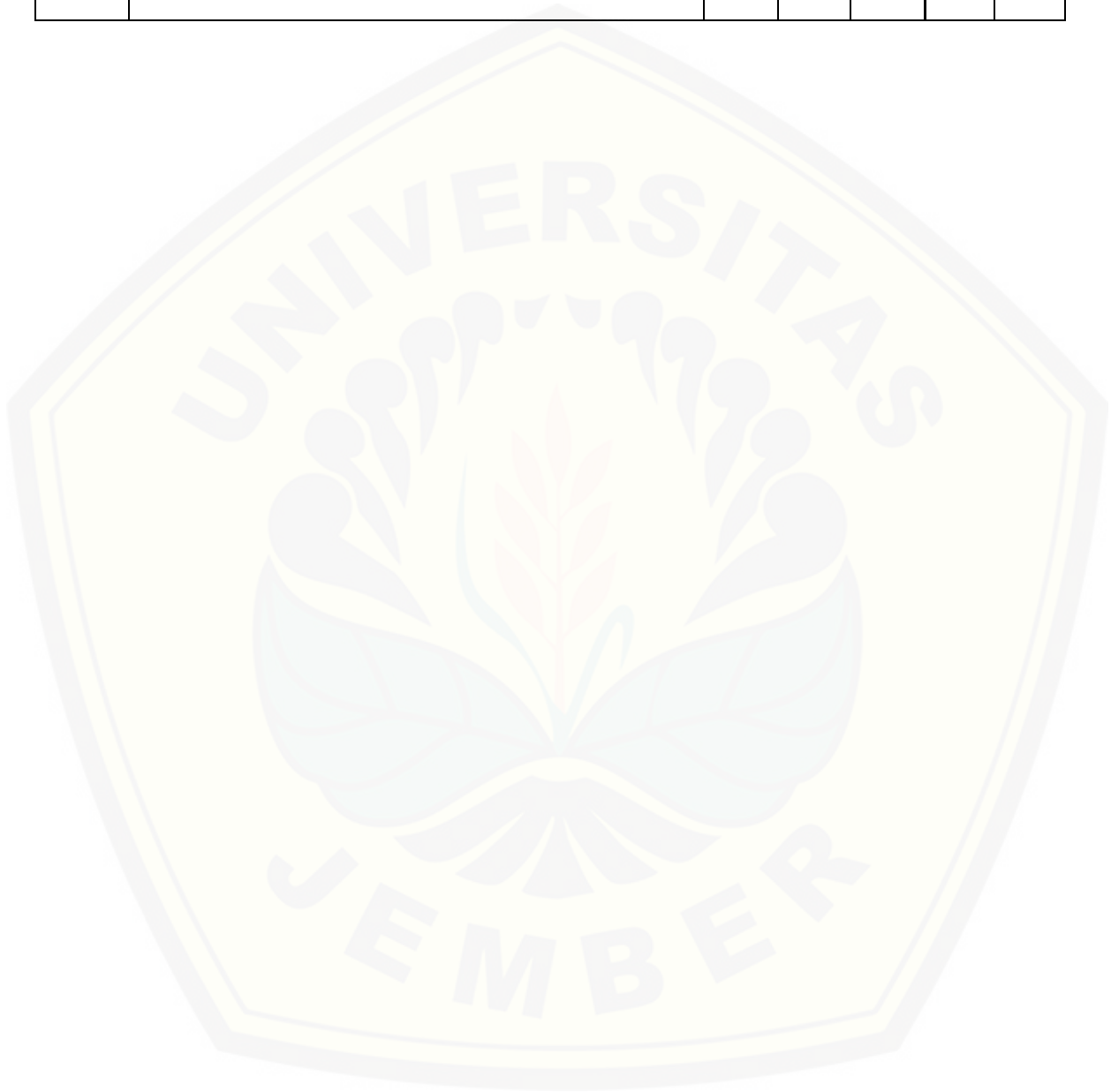
**III. Pernyataan**

No	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Saya mengetahui fakta sejarah mengenai era pergerakan nasional					
2	Saya mengetahui tokoh-tokoh yang berperan penting pada era pergerakan nasional					
3	Saya mampu menganalisis kronologi waktu munculnya akar nasionalisme hingga masuk era pergerakan nasional					
4	Saya mengetahui tempat – tempat bersejarah seputar era pergerakan nasional					



5	Saya mampu menganalisis mengapa nasionalisme bangsa Indonesia muncul pada era pergerakan nasional					
6	Saya mampu mencari sumber-sumber yang relevan terkait dengan fakta sejarah					
7	Saya mampu mengkritik sumber-sumber yang telah di cari					
8	Saya mampu memverifikasi sumber yang telah saya kritik sebelumnya					
9	Saya mampu menginterpretasi sumber-sumber yang telah di verifikasi					
10	Saya mampu menyusun kembali cerita sejarah berdasarkan sumber-sumber yang telah saya dapatkan dengan utuh berdasarkan fakta sejarah					
11	Saya mampu menganalisis dampak positif dari munculnya nasionalisme bangsa Indonesia di era pergerakan nasional					
12	Saya mampu menganalisis sisi dan dampak negatif yang terjadi pada era pergerakan nasional					
13	Saya mampu menganalisis nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah peristiwa sejarah khususnya pada era pergerakan nasional					
14	Saya mengerti kegunaan mempelajari peristiwa sejarah bagi materi pembelajaran					
15	Saya mengerti kegunaan mempelajari peristiwa sejarah bagi pembelajaran					
16	Saya mengerti kegunaan mempelajari peristiwa sejarah bagi dunia pendidikan					
17	Saya mengerti kegunaan mempelajari peristiwa sejarah sebagai inspirasi					

18	Saya mengerti kegunaan mempelajari peristiwa sejarah sebagai sarana rekreasi					
19	Saya mengerti kegunaan mempelajari peristiwa sejarah yang mampu menjadi prediksi untuk masa depan					



**D8. Instrumen Analisis Kesadaran Sejarah (Questioner Essay)****Instrumen Analisis Kesadaran Sejarah****I. Identitas pendidik**

Nama : .....

No. Absen : .....

**II. Petunjuk**

Mohon memberikan jawaban dengan cara mengisi titik-titik pada lembar yang telah disediakan.

**III. Pertanyaan**

1. Sebutkan 4 fakta sejarah seputar pergerakan nasional!

.....

.....

.....

.....

2. Sebutkan tokoh pahlawan pergerakan dan perannya dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia, (minimal 4 tokoh)!

.....

.....

.....

.....

3. Analisislah kronologi kapan awal tumbuhnya nasionalisme pada era pergerakan nasional!

.....

.....

.....

.....

4. Sebutkan minimal empat tempat peninggalan sejarah mengenai seputar pergerakan nasional

.....

.....

.....

.....

5. Deskripsikan bagaimana dampak yang ditimbulkan oleh organisasi-organisasi pergerakan nasional bagi kemerdekaan indonesia

.....

.....  
.....

Soal ini untuk nomor 6-10

Berikut adalah topik pembicaraan terkait peristiwa sejarah

- (a) Perlawanan Moch. Seroedji
- (b) Perjuangan meraih kemerdekaan (era pergerakan nasional)
- (c) Detik detik seputar proklamasi

Pilihlah salah satu topik peristiwa sejarah diatas dan jawablah pertanyaan 6-10 dibawah ini

6. Bagaimana cara anda menggali sumber sumber untuk mengumpulkan informasi terkait peristiwa sejarah pada tahap heuristik?

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

7. Bagaimana cara anda mengkritik sumber yang anda kumpulkan pada tahap heuristik?

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

8. Bagaimana cara anda memverifikasi sumber sumber yang anda kumpulkan terkait peristiwa sejarah yang anda pilih?

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

9. Bagaimana cara anda menginterpretasikan sumber – sumber yang telah di verifikasi pada tahap sebelumnya?

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

10. Bagaimana cara anda menceritakan kembali / menyusun tulisan sejarah terkait peristiwa sejarah yang anda pilih?

.....

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

11. Bagaimana dampak positif dari usaha diplomasi perjuangan organisasi pergerakan pada era pergerakan nasional

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

12. Bagaimana dampak negatif yang timbul akibat dari pergerakan nasional?

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

13. Identifikasilah nilai-nilai yang dapat diperoleh dari sumpah pemuda!

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

Soal untuk nomor 14 – 19

Jelaskan manfaat mempelajari sejarah secara teoritik dan praktik untuk kepentingan

14. Materi pembelajaran (peristiwa sejarah seputar pergerakan nasional)

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

15. Pembelajaran (peristiwa sejarah seputar pergerakan nasional)

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

16. Dunia Pendidikan (dampak dari peristiwa sejarah seputar pergerakan nasional bagi dunia pendidikan)

.....

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

17. Inspirasi (nilai – nilai dan makna di balik peristiwa sumpah pemuda dan perjuangan tokoh tokoh dalam meraih kemerdekaan untuk menginspirasi generasi muda)

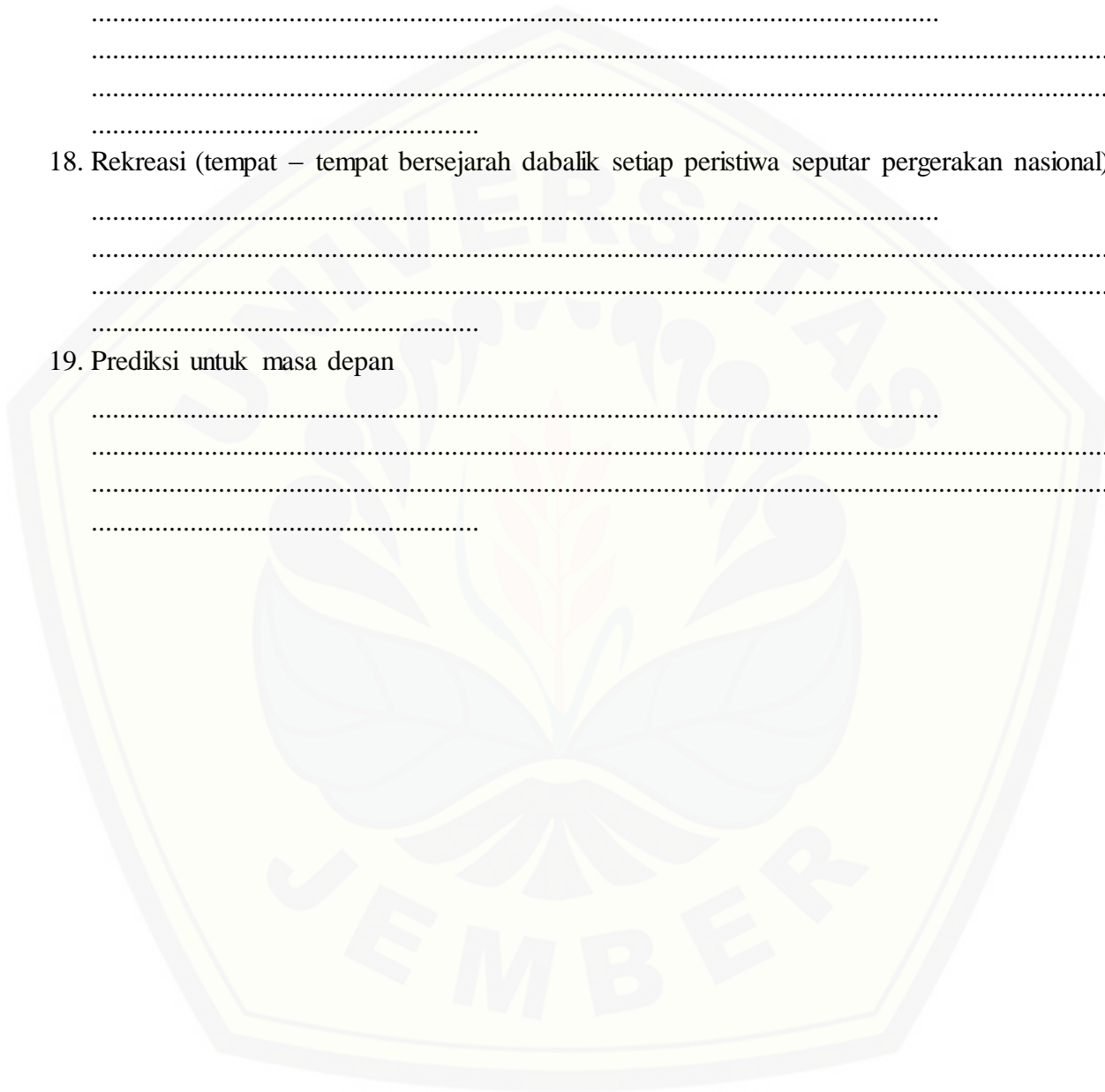
.....  
.....  
.....

18. Rekreasi (tempat – tempat bersejarah dabalik setiap peristiwa seputar pergerakan nasional)

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

19. Prediksi untuk masa depan

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



**D9. Angket Validasi Ahli Bahasa****LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA****I. Petunjuk**

1. Mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat anda.
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memeberikan revisi pada bagian saran.

**II. Penilaian**

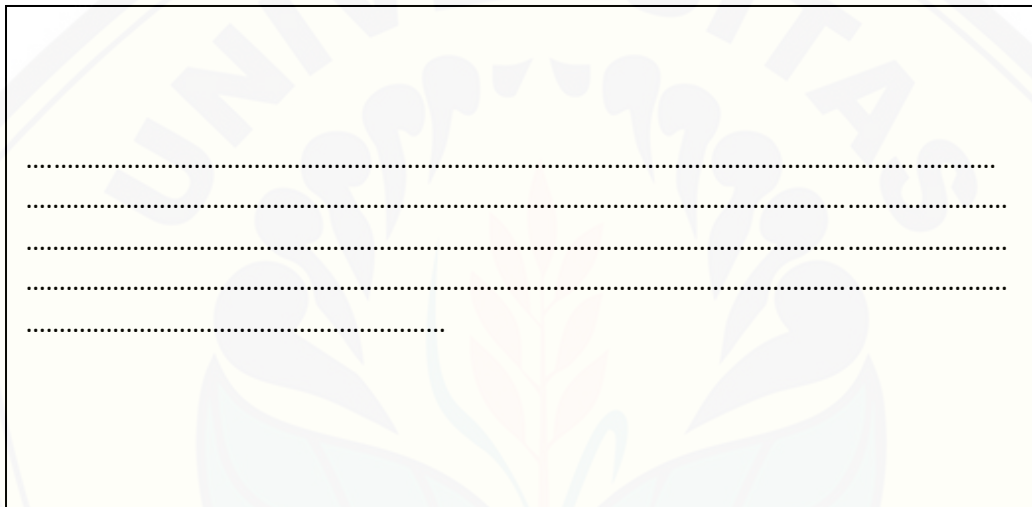
Aspek	Indikator	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kelayakan Bahasa	a) Bahasa yang digunakan Komunikatif					
	b) Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia					
	c) Kesesuaian kalimat dengan tingkat perkembangan peserta didik					
	d) Kesederhanaan struktur kalimat					
	e) Bahasa yang digunakan tidak menggunakan bahasa setempat					
Total Sekor:						

(Adaptasi: Himah, 2016; Kemendikbud, 2017)

**Keterangan :**

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

**Kritik dan Saran:**



Ahli Bahasa

Anita Widjajanti, S.S.M.Hum

NIP 197104022005012002



## D10. Hasil Analisis Validasi Ahli Bahasa

## LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

## I. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat anda.
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memeberikan revisi pada bagian saran.

## II. Penilaian

Aspek	Indikator	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kelayakan Bahasa	a) Bahasa yang digunakan Komunikatif				✓	
	b) Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia				✓	
	c) Kesesuaian kalimat dengan tingkat perkembangan peserta didik				✓	
	d) Kesederhanaan struktur kalimat			✓		
	e) Bahasa yang digunakan tidak menggunakan bahasa setempat					✓
Total Sekor:		20.				

(Adaptasi: Himah, 2016; Kemendikbud, 2017)



**Keterangan :**

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

**Kritik dan Saran:**

*Struktur kalimat jelas. Bahasa komunikatif.*

---

---

---

---

---

Ahli Bahasa



Anita Widjajanti, S.S.M.Hum

NIP 197104022005012002



**D11. Angket Validasi Ahli 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 : Sangat Kurang  
 2 : Kurang  
 3 : Cukup  
 4 : Baik  
 5 : Sangat Baik

**II. Penilaian**

No	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh				
		1	2	3	4	5
1.	Efektifitas aplikasi Kahoot dalam pembelajaran sejarah					
2	Pengaturan ketebalan pada tulisan					
3	Pengaturan <i>Font Size</i> pada tulisan					
4	Variasi tampilan pada setiap fitur					
5	Tampilan Video pada bagaian pembukaan					
6	Penggunaan Gambar pada setiap soal					

7	Kemudahan pengoprasian aplikasi Kahoot					
8	Aplikasi Kahoot dapat digunakan dengan baik					
9	Aplikasi Kahoot dapat dijalankan di jenis perangkat lain (IOS, WINDOWS dan ANDROID)					
10	Aplikasi Kahoot menarik dan layak untuk disajikan kepada peserta didik di sekolah dan masyarakat umum					

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran berbasis internet memanfaatkan aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan kesadaran sejarah

.....

.....

.....

.....

.....

Ahli Desain Media Pembelajaran

.....

NIP

## D12. Hasil Analisis Validasi Ahli 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 : Sangat Kurang  
 2 : Kurang  
 3 : Cukup  
 4 : Baik  
 5 : Sangat Baik

**II. Penilaian**

No	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh				
		1	2	3	4	5
1.	Efektifitas aplikasi Kahoot dalam pembelajaran sejarah				✓	
2	Pengaturan ketebalan pada tulisan				✓	
3	Pengaturan <i>Font Size</i> pada tulisan				✓	
4	Variasi tampilan pada setiap fitur			✓		
5	Tampilan Video pada bagaian pembukaan					✓
6	Penggunaan Gambar pada setiap soal					✓
7	Kemudahan pengoprasian aplikasi Kahoot				✓	
8	Aplikasi Kahoot dapat digunakan dengan baik					✓
9	Aplikasi Kahoot dapat dijalankan di jenis perangkat lain (IOS, WINDOWS dan ANDROID)					✓



10	Aplikasi Kahoot menarik dan layak untuk disajikan kepada peserta didik di sekolah dan masyarakat umum				✓	
----	---	--	--	--	---	--

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran berbasis internet memanfaatkan aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan kesadaran sejarah

- image yang terlalu pixel besar.
- pemilihan font sans or sans serif family.
- pemilihan gambar.

Ahli Desain Media Pembelajaran

*Wijaya Harbando, S.Pd, Mpd*

NIP

**D13. Angket Validasi Ahli Materi****ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI MATERI****I. Petunjuk**

1. Mohon Bapak 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
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

**II. Penilaian**

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Konten soal sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar peserta didik kelas XI SMA					
2	Konten soal sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai					
3	Ketepatan pemilihan judul dalam mempresentasikan isi materi pembelajaran dalam media pembelajaran					

4	Topik dalam media pembelajaran disajikan secara jelas					
5	soal pada media pembelajaran dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran sejarah					
6	Kejelasan konten soal yang disampaikan					
7	Ketepatan fakta sejarah yang disajikan					

Komentar dan Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Jember,

Ahli Materi

Drs. Kayan Swastika, M.Si

NIP 196702102002121002



## D14. Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

## ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI MATERI

## I. Petunjuk

1. Mohon Bapak 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
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

## II. Penilaian

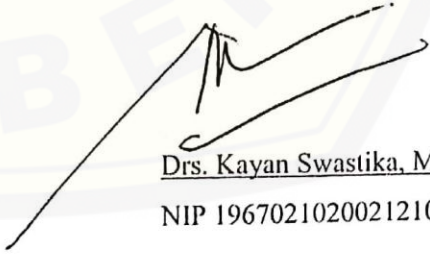
No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Konten soal sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar peserta didik kelas XI SMA				✓	
2	Konten soal sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai					✓
3	Ketepatan pemilihan judul dalam mempresentasikan isi materi pembelajaran dalam media pembelajaran					✓
4	Topik dalam media pembelajaran disajikan secara jelas				✓	
5	soal pada media pembelajaran dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran sejarah				✓	

6	Kejelasan konten soal yang disampaikan				✓	
7	Ketepatan fakta sejarah yang disajikan					✓

Komentar dan Saran :

.....  
*Sudah layak untuk di uji coba*  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

Jember,  
 Ahli Materi



Drs. Kayan Swastika, M.Si  
 NIP 196702102002121002

Lampiran E. *Pre-test* dan *Post-test*E1. Hasil *Pre-Test* Kelompok Kecil (Skala Likert)

No	Nama Peserta Didik (Inisial)	Skor																			Total Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		
1	AP	2	5	4	1	4	1	2	2	2	4	3	4	4	2	2	5	2	3	5	57	60
2	FF	3	5	2	1	5	2	2	2	5	3	5	3	4	3	5	5	3	2	5	65	68
3	YB	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	3	1	2	3	39	41
4	PW	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	45	47
5	IW	4	1	3	4	1	3	4	1	3	4	1	3	4	1	3	3	4	1	3	51	54
6	RS	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	4	2	3	4	58	61
7	AF	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	4	2	2	4	52	55
8	ER	2	5	3	2	5	3	2	5	3	2	5	3	2	5	3	3	2	5	3	63	66
9	CR	3	5	3	2	3	2	1	1	2	3	2	3	4	3	4	5	3	2	3	54	57
10	FT	3	5	3	1	2	2	1	2	2	3	2	3	4	3	3	5	3	3	3	53	56
11	GG	3	5	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	4	2	3	5	3	3	3	58	61
12	HJ	3	5	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	4	2	3	5	1	3	4	57	60

## E2. Hasil Pre-Test Kelompok Kecil (Questioner Essay)

No	Nama Peserta Didik (Inisial)	Skor																			Total Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		
1	AP	5	0	2	5	0	0	3	5	0	0	0	5	2	0	0	0	3	5	5	40	42
2	FF	5	0	0	0	0	5	0	0	0	5	0	0	5	0	0	5	0	5	0	30	32
3	YB	5	0	0	5	5	0	5	0	5	0	0	5	0	0	5	0	0	5	0	35	37
4	PW	5	5	5	5	5	5	0	0	5	0	0	5	0	5	5	5	5	0	0	65	68
5	IW	0	5	0	5	0	5	5	0	5	0	5	2	0	5	0	5	3	0	5	50	53
6	RS	5	5	0	5	5	5	5	5	0	5	5	3	5	2	0	5	3	5	2	70	74
7	AF	5	5	0	2	3	5	5	5	5	0	2	5	3	5	5	5	2	5	3	75	79
8	ER	5	0	5	0	0	5	0	5	0	0	5	0	5	2	5	5	5	3	0	50	53
9	CR	3	5	2	3	5	5	5	2	5	0	5	0	0	5	0	0	0	2	3	50	53
10	FT	2	5	0	0	5	5	5	5	0	0	5	0	0	5	0	5	0	5	3	50	53
11	GG	0	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	5	0	5	60	63
12	HJ	5	5	5	5	0	5	5	0	5	3	5	5	2	0	5	0	5	0	5	65	68

E3. Hasil *Post- Test* Kelompok Kecil (Skala Likert)

No	Nama Peserta Didik (Inisial)	Skor																			Total Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		
1	A P	4	5	5	3	5	5	5	5	3	3	3	4	4	4	4	4	3	5	3	77	81
2	FF	3	4	4	4	4	5	3	5	5	5	5	5	3	5	5	5	3	5	4	82	86
3	Y B	5	5	3	5	5	3	3	3	3	3	3	5	3	5	4	4	4	4	4	74	78
4	P W	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	84	88
5	I W	3	5	3	5	3	5	5	3	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	84	88
6	R S	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	3	4	5	4	86	91
7	A F	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	87	92
8	E R	5	4	3	5	3	5	5	3	5	5	5	3	5	4	3	5	3	5	5	81	85
9	C R	5	3	5	5	3	5	5	3	5	3	5	5	5	5	5	5	3	3	5	83	87
10	F T	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	74	78
11	G G	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	92	97
12	H J	5	3	5	5	3	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	87	92

E4. Hasil *Post-Test* Kelompok Kecil (*Questioner Essay*)

No	Nama Peserta Didik (Inisial)	Skor																			Total Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		
1	AP	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	85	89
2	FF	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	90	95
3	YB	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	0	75	79
4	PW	5	5	0	3	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	75	79
5	IW	5	5	0	5	5	0	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	84
6	RS	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	95
7	AF	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95	100
8	ER	5	5	5	5	0	0	5	5	5	5	5	0	0	0	5	5	5	5	5	70	74
9	CR	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	85	89
10	FT	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	85	89
11	GG	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	80	84
12	HJ	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	95

E5. Hasil *Pre-Test* Kelompok Besar (Skala Likert)

No	Nama Peserta Didik (Inisial)	Skor																			Total Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		
1	A Z	3	5	3	2	3	2	1	1	2	3	2	3	4	3	4	5	3	2	3	54	57
2	A H	3	5	3	1	2	2	1	2	2	3	2	3	4	3	3	5	3	3	3	53	56
3	A A	3	5	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	4	2	3	5	3	3	3	58	61
4	A A	3	5	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	4	2	3	5	1	3	4	57	60
5	A A	3	5	3	4	3	3	1	4	1	3	1	2	4	3	4	5	3	2	2	56	59
6	A P	3	5	3	2	4	2	3	2	3	4	3	3	4	3	2	5	2	4	2	59	62
7	A S	2	5	4	1	4	1	2	2	2	4	3	4	4	2	2	5	2	3	5	57	60
8	A T	3	5	2	1	5	2	2	2	5	3	5	3	4	3	5	5	3	2	5	65	68
9	B F	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	3	1	2	3	39	41
10	B E	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	45	47
11	B M	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	44	46
12	D S	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	57	60
13	D A	4	1	3	4	1	3	4	1	3	4	1	3	4	1	3	3	4	1	3	51	54
14	D Z	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	4	2	3	4	58	61
15	E D	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	4	2	2	4	52	55
16	F R	2	5	3	2	5	3	2	5	3	2	5	3	2	5	3	3	2	5	3	63	66
17	F H	2	1	2	3	2	3	4	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	46	48
18	F A	1	2	2	3	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	50	53
19	F L	2	2	3	2	2	5	3	1	3	4	1	3	4	1	3	3	4	3	4	53	56
20	G C	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	45	47
21	K P	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	52	55
22	M N	3	3	3	4	1	3	4	1	3	4	1	3	3	4	1	3	3	3	3	53	56
23	M N	4	1	3	2	3	4	2	3	4	2	3	4	4	2	3	3	4	1	3	55	58
24	M N	2	3	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	4	2	2	4	2	3	4	54	57
25	M R	2	2	4	2	5	3	2	5	3	2	5	3	3	2	5	4	2	2	4	60	63
26	N D	2	5	3	4	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	5	3	53	56
27	N A	2	1	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	2	3	3	50	53
28	N N	1	2	2	3	1	3	4	1	3	4	1	3	3	4	3	3	3	1	3	48	51
29	O A	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	4	3	4	49	52
30	P D	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	4	2	2	3	3	3	3	3	53	56

## E6. Hasil Pre-Test Kelompok Besar (Questioner Essay)

No	Nama Peserta Didik (Inisial)	Skor																			Total Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		
1	A Z	5	5	0	5	0	5	5	0	0	0	5	0	3	0	3	0	2	0	2	45	47
2	A H	3	3	0	0	0	2	2	0	5	5	0	0	0	2	3	0	0	2	3	30	32
3	A A	5	5	0	0	5	5	0	0	0	5	5	0	0	5	0	5	0	0	5	45	47
4	A A	5	5	5	0	5	0	0	5	0	0	0	0	5	5	5	0	0	5	5	50	53
5	A A	5	5	0	5	5	5	0	0	5	5	5	0	5	0	5	0	0	5	5	60	63
6	A P	5	5	5	0	5	5	0	5	0	5	0	0	5	5	0	0	5	0	5	55	58
7	A S	5	5	0	5	0	5	0	5	5	0	0	0	5	0	0	5	0	0	5	45	47
8	A T	5	5	5	0	5	0	5	0	5	5	5	5	0	5	5	0	0	5	5	65	68
9	B F	5	0	0	5	0	5	5	5	3	2	0	2	2	0	3	2	0	3	2	54	57
10	B E	2	5	0	2	5	3	5	3	2	5	3	5	2	3	5	2	3	2	3	60	63
11	B M	5	5	0	0	5	5	0	5	5	5	0	0	5	5	5	5	5	5	5	70	74
12	D S	5	2	5	0	2	0	5	5	3	3	0	5	0	5	5	0	0	0	5	55	58
13	D A	5	3	3	5	0	5	5	5	2	2	5	5	5	0	3	5	0	2	5	65	68
14	D Z	3	5	2	3	2	3	2	5	0	0	0	5	0	5	2	3	5	2	3	50	53
15	E D	5	0	0	5	0	5	0	5	0	5	0	0	5	0	0	5	0	0	5	40	42
16	F R	2	5	5	0	3	5	0	5	0	2	5	0	0	0	5	0	5	5	3	50	53
17	F H	3	3	5	5	2	0	2	5	5	0	0	5	5	0	0	5	0	0	5	60	63
18	F A	5	0	5	5	0	5	5	5	0	5	0	5	5	5	5	5	0	0	5	65	68
19	F L	5	0	0	5	0	5	0	5	0	5	5	0	5	5	5	0	0	5	5	55	58
20	G C	0	0	0	5	5	0	5	5	5	5	0	5	0	5	5	0	5	5	5	65	68
21	K P	5	0	5	5	0	0	5	5	5	0	5	5	0	5	0	0	5	5	5	60	63
22	M N	5	0	0	5	0	0	0	5	5	0	5	5	5	0	0	0	5	5	5	50	53
23	M N	3	3	2	2	2	3	0	3	0	0	3	0	0	5	0	2	0	0	2	30	32
24	M N	2	5	0	0	5	3	3	0	5	0	0	5	0	2	0	0	5	0	5	45	47



25	MR	5	0	0	5	0	5	0	5	5	0	0	5	5	5	0	0	5	0	5	50	53
26	ND	5	5	2	3	5	5	5	0	5	0	5	5	5	5	0	5	0	0	5	65	68
27	NA	5	0	5	5	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	70	74
28	NN	5	0	5	5	0	0	0	5	0	5	0	5	0	5	5	0	0	5	5	55	58
29	OA	5	5	0	0	5	0	0	5	0	5	0	5	0	5	5	0	0	5	5	50	53
30	PD	5	5	0	0	5	5	0	5	5	0	0	5	5	0	5	5	0	5	5	65	68



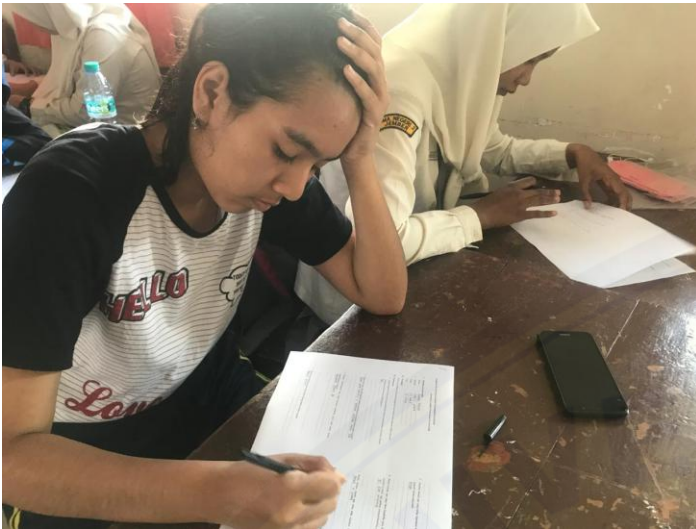
## E7. Hasil Post- Test Kelompok Besar (Skala Likert)

No	Nama Peserta Didik (Inisial)	Skor																			Total Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		
1	A Z	4	5	3	5	3	5	5	3	3	5	4	4	4	3	5	5	5	5	5	81	85
2	A H	4	5	3	5	3	4	5	5	5	4	3	3	5	4	3	5	5	5	5	81	85
3	A A	5	5	5	4	4	3	4	5	4	5	3	5	3	5	4	5	5	5	5	84	88
4	A A	4	5	4	5	4	4	5	4	5	3	5	3	5	3	5	4	3	5	3	79	83
5	A A	4	5	5	4	5	4	3	5	4	5	5	3	5	5	5	5	4	5	5	86	91
6	A P	5	5	5	5	5	5	4	4	5	3	5	3	5	5	5	5	5	5	5	89	94
7	A S	5	4	4	5	3	4	3	4	4	5	4	4	4	4	5	3	5	5	5	80	84
8	A T	5	3	5	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	5	5	4	5	4	5	87	92
9	B F	5	5	5	5	3	4	5	5	5	4	3	5	4	5	4	5	3	4	4	83	87
10	B E	4	3	5	4	5	4	4	3	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	81	85
11	B M	4	5	4	5	3	5	4	5	3	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	84	88
12	D S	4	4	5	5	3	4	4	4	5	3	4	5	5	5	3	3	5	5	3	79	83
13	D A	5	4	4	5	3	4	5	5	4	3	5	4	4	5	4	4	3	5	4	80	84
14	D Z	5	5	3	4	5	5	5	4	3	5	4	5	5	5	4	3	5	4	5	84	88
15	E D	5	4	5	4	4	3	5	4	4	5	4	4	3	5	4	4	5	4	5	81	85
16	F R	4	5	3	5	4	5	3	5	4	5	4	4	5	3	5	4	5	4	5	82	86
17	F H	5	5	3	4	4	4	5	3	4	5	5	4	4	5	3	4	5	5	5	82	86
18	F A	5	5	3	4	5	5	5	4	3	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	84	88
19	F L	5	4	5	4	4	3	5	4	4	5	4	3	4	5	5	3	4	5	5	81	85
20	G C	4	5	3	5	4	5	3	5	4	5	4	4	3	5	4	4	3	5	4	79	83
21	K P	5	5	3	4	4	4	5	3	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	81	85
22	M N	3	4	4	4	5	3	3	4	4	4	5	3	4	5	5	5	3	3	5	76	80
23	M N	3	4	5	5	4	3	3	4	5	5	4	3	5	4	4	5	4	4	3	77	81
24	M N	5	5	5	4	3	5	5	5	5	4	3	5	4	5	5	5	4	3	5	85	89
25	M R	4	3	5	4	4	5	4	3	5	4	4	5	4	4	3	5	4	4	5	79	83
26	N D	4	5	3	5	4	5	4	5	3	5	4	5	4	4	5	3	5	4	5	82	86
27	N A	5	5	5	4	3	5	4	5	5	5	4	3	5	4	5	5	5	4	4	85	89
28	N N	4	3	5	4	4	5	4	4	3	5	4	4	5	4	4	4	5	3	4	78	82
29	O A	4	5	3	5	4	5	4	4	5	3	5	4	5	4	4	5	4	3	5	81	85
30	P D	4	5	3	5	4	5	4	4	3	5	4	4	3	5	4	4	3	5	4	78	82

E8. Hasil *Post-Test* Kelompok Besar (*Questioner Essay*)

No	Nama Peserta Didik (Inisial)	Skor																			Total Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		
1	A Z	5	0	0	5	5	5	5	5	5	0	0	5	5	5	0	5	5	5	5	70	74
2	A H	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	0	0	5	0	5	65	68
3	A A	5	5	5	5	0	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	80	84
4	A A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	0	5	5	5	5	5	85	89
5	A A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	90	95
6	A P	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	0	5	5	5	5	5	5	5	80	84
7	A S	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	85	89
8	A T	5	0	0	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	80	84
9	B F	5	5	5	5	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	0	0	5	5	5	75	79
10	B E	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	90	95
11	B M	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	90	95
12	D S	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	0	5	5	5	5	5	70	74
13	D A	5	0	0	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	5	5	5	5	75	79
14	D Z	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	0	5	5	80	84
15	E D	0	5	5	0	5	0	5	5	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	5	70	74
16	F R	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	80	84
17	F H	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	85	89
18	F A	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	0	75	79
19	F L	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	80	84
20	G C	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	90	95
21	K P	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	90	95
22	M N	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	5	80	84
23	M N	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	85	89
24	M N	0	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	75	79
25	M R	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	80	84
26	N D	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	85	89
27	N A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95	100
28	N N	5	5	0	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	84
29	O A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	5	5	5	85	89
30	P D	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	80	84

Lampiran F. Dokumentasi Penelitian



## Lampiran G. Pedoman Observasi

### Pedoman Observasi

Pengamatan (observasi) yang dilakukan adalah mengamati desain pembelajaran pada proses pembelajaran mata pelajaran sejarah di 3 SMA Negeri di Jember yaitu SMAN 1 Jember, SMAN 2 Jember dan SMAN 3 Jember meliputi :

1. Tujuan :

Untuk memperoleh informasi dan data baik fisik maupun nonfisik dalam pelaksanaan pembelajaran di SMAN 1 Jember, SMAN 2 Jember dan SMAN 3 Jember.

2. Aspek yang diamati :

- a. Tujuan pembelajaran
- b. Pengembangan materi pembelajaran
- c. Metode pembelajaran
- d. Media pembelajaran
- e. Evaluasi pembelajaran
- f. Sumber belajar

## Lampiran H. Hasil Pedoman Observasi

### Hasil Pedoman Observasi

Pengamatan (observasi) yang dilakukan adalah mengamati desain pembelajaran pada proses pembelajaran mata pelajaran sejarah di tiga SMA Negeri di Jember yaitu SMAN 1 Jember, SMAN 2 Jember dan SMAN 3 Jember meliputi :

#### 1. Tujuan :

Untuk memperoleh informasi dan data baik fisik maupun nonfisik dalam pelaksanaan pembelajaran di SMAN 1 Jember, SMAN 2 Jember dan SMAN 3 Jember.

#### 2. Aspek yang diamati :

##### a. Tujuan pembelajaran

Di dalam proses pembelajaran yang dilakukan, pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran pada setiap kegiatan awal pembelajaran.

##### b. Pengembangan materi pembelajaran

Materi yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran berasal dari sumber belajar cetak yang digunakan. Pendidik juga selalu menggunakan Ebook yang dimana sebagai bahan rujukan pendukung agar tidak terpaku pada 1 sumber saja

##### c. Metode pembelajaran

Metode yang digunakan sudah bervariasi seperti discovery learning, PBL, dll. Akan tetapi, metode tersebut sering digunakan secara berulang kali pada kegiatan pembelajaran. Sehingga peserta didik terkadang merasa bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran. Selain itu, dalam pelaksanaan pembelajaran peserta didik kurang mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang dihadapi.

##### d. Media pembelajaran

Media yang digunakan adalah LCD, sehingga pembelajaran kurang bervariasi. Selain itu, karena jumlah LCD Proyektor yang dimiliki setiap sekolah tidak banyak maka terkadang dalam menggunakannya harus bergantian dengan mata pelajaran yang lain.

e. Evaluasi pembelajaran

Evaluasi yang digunakan yaitu tes berupa soal. Evaluasi pembelajaran dilakukan melalui ulangan harian, ulangan tengah semester, dan ulangan akhir semester. Beberapa pendidik juga melaksanakan tes lisan untuk melakukan remedial nilai

f. Sumber belajar

Sumber belajar yang digunakan adalah Buku Paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa). Akan tetapi, pada proses pembelajaran pendidik sering memberikan mengembangkan pembahasan sebagai tugas diskusi peserta didik yang tidak ada dalam kedua sumber belajar tersebut, sehingga peserta didik sering kebingungan dalam mencari sumber belajar lain dan akhirnya mereka mengakses lewat internet.

## Lampiran I. Indikator dan Kisi-Kisi Soal Kesadaran Sejarah

Komponen	Indikator	Item kisi-kisi	Jumlah Butir Soal	Nomor soal	Skor setiap soal
1. Pengetahuan atas peristiwa sejarah, mengerti fakta-fakta terkait dengan peristiwa sejarah	1. Peristiwa apa yang terjadi	Menyebutkan fakta sejarah seputar pergerakan nasional	1	1	5
	2. Tokoh – tokoh dalam peristiwa sejarah	Menyebutkan tokoh dan perannya dalam pergerakan nasional	1	2	5
	3. Waktu peristiwa sejarah	Menganalisis kronologi awal tumbuhnya nasionalisme pergerakan nasional	1	3	5
	4. Tempat peristiwa sejarah	Menyebutkan minimal tempat peninggalan sejarah seputar pergerakan nasional	1	4	5
	5. mengapa peristiwa itu terjadi dan dampaknya	Mendeskripsikan dampak yang ditimbulkan organisasi pergerakan bagi kemerdekaan indonesia	1	5	5
2. Mengerti tentang metode penelitian sejarah, mengidentifikasi	6. Langkah Heuristik	Menjabarkan cara peserta didik dalam mengumpulkan sumber dan informasi sejarah	1	6	5



prosedur		dari topik yang			
penelitian		dipilih peserta didik			
sejarah	7. Langkah Kritik	Menjabarkan cara	1	7	5
		peserta didik dalam mengkritik sumber dan informasi sejarah dari topik yang dipilih peserta didik			
	8. Langkah Verifikasi	Menjabarkan cara	1	8	5
		peserta didik dalam memverifikasi sumber dan informasi sejarah dari topik yang dipilih peserta didik			
	9. Langkah Interpretasi	Menjabarkan cara	1	9	5
		peserta didik dalam menginterpretasikan sumber dan informasi sejarah yang telah di verifikasi dari topik yang dipilih peserta didik			
	10. Langkah Historiografi	Menceritakan dan	1	10	5
		menyusun kembali tulisan sejarah dari topik yang dipilih peserta didik			
3. Mengerti makna dari peristiwa	11. Dampak positif dari peristiwa sejarah	Menganalisis dampak positif dari perjuangan	1	11	5

		diplomasi organisasi			
		organisasi			
		pergerakan			
	12. Dampak	Menganalisis	1	12	5
	negatif dari	dampak negatif			
	peristiwa	yang ditimbulkan			
	sejarah	dari era pergerakan			
		nasional			
	13. Nilai –nilai	Mengidentifikasi	1	13	5
	yang	nilai – nilai yang			
	terkandung dari	terkandung dalam			
	peristiwa	sumpah pemuda			
	sejarah				
4. Kegunaan	14. Kegunaan bagi	Menjelaskan	1	14	5
sejarah,	materi	kegunaan peristiwa			
mengidentifikasi	pembelajaran	sejarah pergerakan			
kegunaan		nasional bagi materi			
sejarah baik		pembelajaran			
secara teori	15. Kegunaan bagi	Menjelaskan	1	15	5
maupun praktik	pembelajaran	kegunaan belajar			
		sejarah pergerakan			
		nasional bagi			
		pembelajaran			
	16. Kegunaan bagi	Menjelaskan	1	16	5
	dunia	kegunaan dari			
	pendidikan	dampak yang			
		ditimbulkan			
		peristiwa			
		pergerakan nasional			
	17. Menginspirasi	Menjelaskan	1	17	5
		kegunaan			
		mempelajari nilai –			
		nilai dan makna di			

---

	<p>balik peristiwa sumpah pemuda dan perjuangan tokoh tokoh dalam meraih kemerdekaan untuk menginspirasi generasi muda</p>			
18. Sarana rekreasi	<p>Menjelaskan kegunaan dari tempat – tempat bersejarah dabalik setiap peristiwa seputar pergerakan nasional</p>	1	18	5
19. Mampu menjadi prediksi untuk masa depan	<p>Menjelaskan kegunaan mempelajari sejarah untuk kepentingan masa depan dan memprediksi masa depan</p>	1	19	5

---