



YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI PGRI KEDIRI
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH

Status "Terakreditasi Baik Sekali"

SK LAMDIK No. 773/SK/LAMDIK/Ak/S/XI/2022

Jl. K.H. Achmad Dahlan No. 76, Gedung B5 Lantai 1 Telp : (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri

website : <https://sejarah.unpkediri.ac.id/> email : pend.sejarah@unpkdr.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS SIMILARITY

Nomor: 036/A/Pend.Sej/UN PGRI-Kd/VIII/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. Yatmin, M.Pd
NIDN : 0709076301
Jabatan : Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Khoirul Rohmatulloh
NPM : 18101020017 Th. Yudisium : 2023
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jenjang : S1
Similarity Index : 14%
Dosen Pembimbing I : Drs. Agus Budianto, M.Pd NIDN. 0022086508
Dosen Pembimbing II : Nara Setya Wiratama, M.Pd NIDN. 0729059101
Judul Skripsi :

**"Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah HI-Merdeka Berbasis
Android Dengan Metode Gamification Pada Materi Proklamasi
Kemerdekaan Kelas XI SMA Pawyatan Daha Kediri"**

Karya tersebut benar-benar murni karya mahasiswa tertulis dan bebas *similarity* secara keseluruhan dari karya orang lain, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sebagai sumber pustaka sesuai dengan aturan penulisan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Kediri, 11 Agustus 2023
Ka.Prodi.
Pendidikan Sejarah,


Drs. YATMIN, M.Pd
NIDN : 0709076301

Khoirul Rohmatulloh

by Pendidikan Sejarah

Submission date: 11-Aug-2023 01:39AM (UTC-0700)

Submission ID: 2144354535

File name: NEW_KHOIRUL_ROHMATULLOH_BAB_1-5_1.docx (2.65M)

Word count: 11690

Character count: 82579

PENDAHULUAN**A. Latar Belakang**

Perekembangan zaman telah memasuki *Society 5.0*. Menurut Dr. Masahide Okamoto dalam Setiawan & Lenawati (2020 : 3) bahwa *Society 5.0* merupakan sebuah konsep yang dikembangkan demi terbentuknya masyarakat *Super smart* yang mengoptimalkan pemanfaatan *Internet of Things, Bigg Data and Artificial Intelligence* sebagai solusi kehidupan masyarakat yang lebih baik. Hal ini membuat peserta didik sebagai kalangan milenial lebih banyak berinteraksi melalui internet. Data dari APJII tahun 2018 menurut Safrin & Sari (2018 : 2) sebanyak 94% *millenial* yang tinggal di Indonesia saat ini telah terhubung dengan internet. Hal ini bisa berdampak baik dan juga buruk bagi pendidikan.

Dampak baiknya menurut Lestari & Maulani (2021 : 3) mobilitas manusia dapat ditingkatkan manfaatnya dengan aplikasi berbasis internet serta pengembangan SDM (Sumber Daya Manusia) sehingga memiliki kemampuan secara konseptual maupun teknis. Dampak teknologi tidak hanya mendatangkan manfaat positif, melainkan juga akan dapat mendatangkan dampak negatif, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berdampak positif dengan semakin terbuka dan teresernya informasi dan pengetahuan dari dan seluruh dunia menembus batas ruang dan waktu. Dampak negatifnya yaitu terjadinya perubahan

perilaku, etika, norma, aturan, atau moral kehidupan yang bertentangan dengan etika, norma, aturan, dan moral kehidupan yang ada pada masyarakat (Jamun, 2018 : 23).

Teknologi dan media pembelajaran pada masa sekarang nyaris tidak dapat dipisahkan, penggunaan teknologi yang begitu diminati banyak orang, membuat teknologi sebagai salah satu media pembelajaran yang cukup efektif bagi peserta didik, untuk menerima pesan dari pendidik. Teknologi pada media pembelajaran dapat memudahkan pendidik dan peserta didik dalam meningkatkan kreatifitas. Diera sekarang ini perkembangan teknologi sangatlah cepat dan manusia dituntut untuk dapat mengaplikasikannya terlebih dengan segala sistem sudah berbasis teknologi, pendidikan pun terus mengikuti perkembangan teknologi maka dari penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran merupakan keharusan di era sekarang ini.

Sejarah Indonesia adalah mata pelajaran wajib pada tingkat SMA sederajat. Sejarah Indonesia membahas tentang sejarah Indonesia dari berdirinya bangsa Indonesia, masa penjajahan hingga pasca penjajahan. Pembahasan tersebut sangat penting untuk disampaikan kepada peserta didik khususnya pada tingkat SMA sederajat. Akan tetapi, peserta didik mempunyai permasalahan dalam memahami mata pelajaran sejarah Indonesia. Permasalahan tersebut dikarenakan berbagai faktor. Faktor tersebut adalah penyampaian guru kurang tepat dalam pemilihan media pembelajaran tersebut dan hanya memanfaatkan buku peserta didik dalam

proses pembelajaran dengan metode ceramah saja peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik dengan materi yang disampaikan. Pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga keadaan di kelas kurang aktif dan partisipasi peserta didik menjadi pasif dan hanya menunggu perintah dari guru karena media yang digunakan membosankan serta guru hanya ceramah dan penugasan, sehingga peserta didik belum mampu menguasai materi yang disampaikan.

Dari permasalahan di atas maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran interaktif merupakan media yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan bervariasi, sehingga proses pembelajaran tidak membosankan. Pembelajaran interaktif merupakan suatu alat perantara penyampaian materi pembelajaran oleh pendidik kepada peserta didik dimana pada penggunaannya menimbulkan interaksi antara peserta didik dengan media dengan cara saling berkaitan serta saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya. Berdasarkan pengertiannya media pembelajaran interaktif tersebut maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif ini merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu menjelaskan materi pembelajaran yang bersifat abstrak atau dengan kata lain mengkonkritkan hal yang bersifat abstrak kepada peserta didik akibat pengaruh saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya (Yanto, 2019 : 77). Maka dari itu Menurut Kuswanto & Radiansah (2018 : 14)

Penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas XI serta sesuai dengan kurikulum dan silabus yang berlaku, sehingga dapat bermanfaat secara teoretis maupun praktis.

Metode Gamification adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game dengan tujuan memotivasi para peserta didik dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan senang dan engagement terhadap proses pembelajaran tersebut, selain media dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat peserta didik dan menginspirasi untuk terus melakukan pembelajaran. Gamifikasi adalah menggunakan unsur mekanik game untuk memberikan solusi praktis dengan cara membangun ketertarikan (engagement) kelompok tertentu. Secara lebih detail mendefinisikan gamifikasi sebagai konsep yang menggunakan mekanika berbasis permainan, estetika juga permainan berpikir untuk mengikat orang, tindakan memotivasi, mempromosikan pembelajaran dan menyelesaikan masalah (Putra, Utomo, Rachmanto, & Budiarto, 2021 : 2).

Berdasarkan permasalahan yang ada, penulis mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Hi-Merdeka Berbasis Android Dengan Metode *Gamification* Pada Materi Indonesia Merdeka Kelas XI SMA Pawyatan Daha Kediri”.

B. Identifikasi Masalah

Dari pemaparan latarbelakang diatas maka dappat diidentifikasi masalah yaitu :

1. Kemampuan peserta diddik dalm memahmi mata pellajaran sejarah Indonesia msih kurang makesimal;
2. Penggunaan media pembellajaran yang kurang berfariasi;
3. Dibutuhkannya media pembellajaran yang intraktif.

C. Rumusan Masalah

Dari identifikasi mesalah dapat kita rumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimanakah media pembellajaran sejah yang slama ini di gunakan diSMA Pawyatan Daha Kediri?
2. Bagaimanakah dsain hasil pegenbangan media pembellajaran Hi-Merdeka berbasis android dengan metode gamification?
3. Bagaimanakah bentuk akhir media pembelajaran Hi-Merdeka berbasis android dengan metode gamification?

D. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengtahui penyebab kemapuan peserta diddik tidak maksimal dlam memahami pellajaran sejarah Indonesia.
2. Untuk mengembangkan media Hi-Merdeka agar lebih berfariasi.

3. Untuk mengetahui penerapan media Hi-Merdeka dalam pembelajaran sejarah Indonesia.

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Sejarah Hi-Merdeka

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting yang mendukung peserta didik dalam penyampaian materi pembelajaran di dalam kelas. Istilah media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam menyampaikan pesan, istilah media juga digunakan dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.

Media pembelajaran juga merupakan instrumen yang menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, karena dengan adanya media pembelajaran memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Media berasal dari bahasa Latin "medius" yang berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari penirim kepada penerima pesan.

Menurut Tafonao (2018:103) menyatakan bahwa Prinsip media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media

pembellajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran akan mengurangi tingkat kejenuhan peserta didik sehingga mampu meningkatkan pemahaman peserta didik.

Berdasarkan pemaparan mengenai media pada paragraf sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah salah satu alat untuk membawa pesan kepada komunikasi atau penerima pesan yang berfungsi sebagai alat prangsang peserta didik agar mau belajar.

Dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mampu membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Menjadikan suasana kelas lebih aktif dan tidak membosankan, sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti jalannya belajar mengajar dan tercapainya hasil belajar yang optimal.

b. Media Pembelajaran Sejarah

Sangat penting untuk memahami proses pembelajaran yang menjadi kebutuhan bagi bangsa ini, sebagaimana yang dikemukakan Aremando dalam Melisa Prawitasari (2021 : 173-174) bahwa pembelajaran bukan sekadar proses tranfusi ilmu pengetahuan, namun juga proses yang strategis menanamkan nilai dalam rangka kebudayaan manusia. Demikian juga pada pembelajaran sejarah, melalui pembelajaran sejarah yang baik akan menghasilkan

pemahaman sejarah. Pemahaman sejarah merupakan kecenderungan berfikir yang merefleksikan nilai-nilai positif dari peristiwa sejarah dalam kehidupan sehari-hari, sehingga kita menjadi lebih bijak dalam melihat dan menyampaikan respon terhadap berbagai masalah kehidupan.

Pembelajaran Sejarah yang Ideal Tujuan utama belajar sejarah adalah menjadikan seseorang bijaksana menurut Katodirdjo, Kuntowijoyo dalam Sayono (2013 : 9) Belajar sejarah merupakan pintu untuk mempelajari dan menemukan hikmah terhadap apa yang sudah terjadi. Belajar sejarah adalah belajar tentang kemanusiaan dalam segala aspeknya. Belajar sejarah akan melahirkan kesadaran tentang perkembangan budaya dan peradaban manusia, hasil belajar inilah yang kemudian dikenal sebagai kesadaran sejarah (historical consciousness). Jadi tujuan belajar sejarah salah satunya adalah melahirkan kesadaran sejarah. Dengan demikian, proses pembelajaran sejarah di sekolah juga harus didorong untuk menciptakan situasi yang dapat menumbuhkan kesadaran sejarah. Dalam dokumen kurikulum pendidikan nasional, tujuan mata pelajaran sejarah dijabarkan dengan rinci, ironisnya tujuan ini di sekolah hanya menjadi referensi.

Kaitan dengan hal ini, menurut Tukki dalam Sirnayatin (2017 : 313) guru sejarah mempunyai peranan yang sangat penting karena guru sejarah akan menjadi sasaran ujung tombak pertama yang berhadapan di depan dalam proses pembelajaran sejarah di sekolah. Dapat

dikatakan bahwa guru sejarah lemah dalam memberikan motivasi dan inovasi pada proses belajar mengajar di kelas maka makna dari pembelajaran sejarah tidak akan tersampaikan dengan baik. Maka dengan itu, guru sejarah harus mempunyai wawasan yang luas serta mendalam dan mempunyai motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran sejarah sehingga makna yang terkandung dalam mata pelajaran sejarah dapat tersampaikan. Guru sejarah mempunyai peran yang penting dalam pengembangan karakter peserta didik sebagaimana yang terdapat dalam Permendikbud No.16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi dan Kompetensi Guru menyatakan bahwa “guru sejarah harus menguasai struktur keilmuan, ruang lingkup, dan objek geografi; membedakan pendekatan – pendekatan sejarah; menguasai materi sejarah yang luas dan mendalam serta menunjukkan manfaat mata pelajaran sejarah”. Selain itu, guru sejarah harus membantu dalam proses internalisasi nilai-nilai positif di dalam diri peserta didik yang tidak bisa digantikan oleh media pendidikan seaneh apapun.

E-Learning sebagai media pembelajaran sejarah menurut Cahyono (2015 : 103) digunakan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media ini juga dapat digunakan untuk mengatasi beberapa permasalahan dalam belajar. Permasalahan tersebut dalam penelitian ini khususnya terkait dengan perbedaan gaya belajar peserta didik dan untuk membantu mempermudah memahami materi pembelajaran yang dipandang sulit.

Salah satu materi yang dipandang sulit untuk dipahami, misalnya “Sejarah Peristiwa 1965”. Materi “Sejarah Peristiwa 1965” dalam pembelajaran sejarah merupakan materi yang harus dipahami secara teliti, untuk dapat menangkap makna yang terkandung dalam peristiwa tersebut. Jika dikategorikan materi ini termasuk ke dalam materi sejarah kontroversial, sehingga untuk memahaminya diperlukan pemahaman dasar yang kuat dan kemampuan analisis yang baik. Untuk menunjang hal ini tentunya diperlukan sumber belajar yang cukup lengkap juga sumber suplemen lainnya, serta waktu yang lebih luwes dan fleksibel untuk berkomunikasi antara peserta didik dan pendidik. Oleh karena itu dalam memahaminya pendidik tidak cukup hanya menyampaikan di dalam kelas konvensional semata, yang terbatas pada ruang dan waktu. Oleh karena itu diperlukan sebuah perasarana yang dapat memberikan wadah untuk mengatasi permasalahan tersebut. Hal ini dapat dipenuhi dengan memanfaatkan media E-Learning. Penelitian ini merupakan penelitian pustaka yang mencoba mengungkapkan ide-ide terkait dengan pemanfaatan E-Learning terbatas dalam pembelajaran sejarah. Permasalahan yang hendak dikaji dalam penelitian ini adalah Bagaimana kriteria media E-Learning yang baik, Bagaimana menentukan materi yang sesuai dengan media E-Learning dalam pembelajaran sejarah, Bagaimana pemanfaatan E-Learning dalam pembelajaran sejarah, Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut: Mendeskripsikan kriteria media E-Learning yang baik,

Medeskripsikan materi yang sesuai dengan media ELearning dalam pembelajaran sejarah, Medeskripsikan pemanfaatan ELearning dalam pembelajaran sejarah.

Kegiatan pembelajaran menurut Iyus Jayusman (2020 : 14) terdapat pengajaran yang mampu memanfaatkan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi dan era digital seperti sekarang ini, seseorang pengajar harus mampu menggunakan atau membuat media yang berbasis teknologi apalagi peserta didik sangat gemar sekali menggunakan produk teknologi, seperti media sosial era digital saat ini, banyak sekali produk media pembelajaran yang bisa digunakan, salah satunya adalah Edmodo Shavab (2017:217) menjelaskan bahwa Edmodo adalah platform media sosial yang sering digambarkan sebagai Facebook untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan. Dengan aplikasi yang mirip dengan Facebook saat ini, maka pengguna tidak akan merasa asing bahkan merasa mudah untuk menggunakannya. Dalam media ini terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan yaitu: 1) catatan yang berfungsi untuk memberikan informasi kepada anggota grupnya, 2) assignment yang berfungsi untuk memberikan tugas kepada anggota grupnya dan mengirimkan tugasnya dalam fitur tersebut serta pengajaran dapat memberikan nilainya, 3) quiz yang berfungsi sebagai alat evaluasi dan terdapat beberapa macam jenis quiz seperti pilihan ganda, menjodohkan, mengisi bagian yang kosong, dan lain-lain, 4) pesan yang berfungsi sebagai alat komunikasi antara anggota grup atau

kepada pengajarnya, dan 5) perpustakaan yang berfungsi dokumen-dokumen sumber belajar yang dapat diakses oleh anggota grupnya.

c. Media Pembelajaran Sejarah Hi-Merdeka

Media pembelajaran Hi-Merdeka merupakan bentuk pengajaran dalam proses belajar mengajar yang dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penampaian pesan dan isinya pembelajaran pada saat ini. Disamping membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan meniadakan informasi

Media pembelajaran Hi-Merdeka merupakan produk aplikasi yang dikembangkan dari buku pembelajaran sejarah yang ada di sekolah kemudian diaplikasikan menjadi sebuah model media aplikasi pembelajaran untuk menunjang belajar mengajar antara pendidik dengan peserta didik.

Dengan menambahkan Gamifikasi menambahkan penggunaan unsur-unsur game pada konteks non-game. Menurut (Jusuf 2016) *Gamification* adalah penggunaan elemen-elemen dalam game atau video game dalam pembelajaran untuk memaksimalkan

pembellajaran dan membuat peserta didik merasa senang pada pembellajaran. Dengan adanya media yang dibuat oleh peneliti diharapkan bisa menunjang peserta didik agar giat belajar dan memahami materi yang diberikan oleh pendidik.

2. Pembelajaran Sejarah

a. Pengertian Pembelajaran

Beberapa ahli menurut Hazmi (2019 : 58) sebagai berikut :

- 1) menurut Syaiful Saggala dalam Ramayulis, pembellajaran ialah membellajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik;
- 2) menurut Corey dalam Ramyulis, pembellajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja diklola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku dalam kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu,

Menurut Hamalik dalam Iyus Jayusman (2020 : 14) Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar sendiri atau berpartisipasi dalam kegiatan mereka sendiri. Siswa terlibat dalam kegiatan belajar di mana mereka belajar

sambil bekerja. Siswa mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan elemen perilaku lainnya sebagai hasil dari ini. Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas merupakan salah satu cara untuk mendorong kegiatan pembelajaran yang kondusif.

Istilah pembelajaran sengaja digunakan sebagai kata pembanding dari English Instruction. Pengajaran adalah definisi instruksi yang lebih sempit. Jika istilah pengajaran mengacu pada interaksi guru-siswa di ruang kelas (ruangan) konvensional, pembelajaran atau pengajaran juga mengacu pada kegiatan belajar mengajar yang tidak dihadiri secara fisik oleh instruktur. Karena instruksunya yang ditekankan adalah proses belajar, maka usaha-usaha yang terencana dalam manipulasi suber-suber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik kita sebut pembelajaran (Asor 2013 : 165-166).

Pembelajaran didefinisikan sebagai kegiatan terencana pendidik yang melibatkan bahan ajar, sumber pengajaran, informasi, dan lingkungan untuk menghasilkan suatu proses pembelajaran bagi peserta didik agar mereka dapat mengembangkan potensi, pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif yang dimilikinya (Mustaqim, 2016: 176).

Menurut Wicaksono (2016:10), pembelajaran adalah rancangan sistematis yang disampaikan kepada peserta didik melalui bahasa untuk memotivasi individu/peserta didik melakukan kegiatan belajar guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut disiplin ilmunya, perancang pembelajaran dikenal sebagai guru, ustad/ustazah, instruktur, atau spesialis. Secara garis besar, desain sistematis melibatkan perencanaan, implementasi, dan penilaian. Peserta didik adalah mereka yang secara aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Seperti telah dikemukakan sebelumnya, tujuan pembelajaran dinyatakan dalam suatu kompetensi.

b. Pengertian Sejarah

Sejarah dan waktu memiliki kaitan yang erat maka pengertian sejarah dalam bahasa memiliki arti “lampau” yaitu sesuatu pengetahuan yang fungsinya untuk mengetahui kondisi atau peristiwa di masa lalu atau ketentuan periode, sedangkan pengertian sejarah secara particular ialah estimasi tahun atau perhitungan pada tahun. Sejarah dalam bahasa asing Inggris yaitu “history” memiliki hubungan dengan perkembangan jaman. Jadi sejarah itu berupa kejadian-kejadian di masa lalu (Noormawanti, 2021 : 321).

Istilah sejarah (sejarah) berasal dari kata Yunani historia, yang menunjukkan informasi atau penyelidikan yang bertujuan menemukan kebenaran. Hanya “kisah-kisah manusia” tentang upayanya memenuhi dorongan untuk mendirikan kehidupan yang tertib dan teratur,

hasratnya akan kemerdekaan, serta pencariannya akan keindahan dan pengetahuan yang terlestarikan dalam sejarah (Rusmin, 2021: 23).

Di kalangan para ahli sejarah menurut Hardiyati (2020 : 12) Banyak definisi tentang sejarah yang ada, namun penulis menyimpulkan bahwa sejarah adalah kesinambungan atau rangkaian peristiwa yang terjadi antara masa lalu, masa kini, dan masa depan. Evolusi sains di setiap era sejarah memiliki ciri atau kualitas tertentu yang melahirkan ilmuwan di setiap zaman. Namun, ada perbedaan dalam pengaturan periode kemajuan ilmiah di antara berbagai sumber yang tersedia. Menurut buku Bertrand Russel, evolusi sains dimulai di Mesir dan Babilonia.

Menurut Mardinal Tarigan (2022 : 5665) Sejarah adalah kejadian masa lalu yang dianggap sebagai sejarah karena berhubungan dengan manusia; pada kenyataannya, topik penelitian sejarah adalah masalah yang berhubungan dengan manusia. Setiap peristiwa meninggalkan bekas, yang selanjutnya dijadikan sebagai “Saksi” atau “Bukti” bahwa peristiwa itu terjadi. Sejarah sangat penting dalam banyak hal, termasuk diri sendiri.

Menurut Ardiana Sari Dangu (2022 : 4718) Sejarah adalah disiplin merekonstruksi apa yang terjadi di masa lalu dengan mempelajari peristiwa atau kejadian di masa lalu manusia. Prosedur ini

diperlukan untuk mendapatkan pemahaman tentang fenomena yang terjadi.

c. Pengertian Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah terdiri dari dua suku kata yaitu pembelajaran dan sejarah. Pembelajaran yang artinya suatu proses yang dilakukan individu maupun kelompok untuk melakukan sebuah kegiatan belajar. Sedangkan pembelajaran sejarah ialah suatu proses mengembangkan aktifitas manusia untuk melakukan telaah berbagai peristiwa, untuk kemudian dipahami dan direalisasikan berbagai nilai yang ada dibalik peristiwa itu sehingga melahirkan contoh untuk bersikap dan kemudian bertindak.

Singkatnya, pembelajaran sejarah sebagai bagian dari sistem kegiatan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah kegiatan pembelajaran yang mengacu pada pengaturan dan pengorganisasian lingkungan belajar mengajar agar motivasi siswa untuk belajar dan mengembangkan diri terdorong dan terbina. Kedua bidang ini harus selalu hadir saat belajar sejarah. Inti dari pembelajaran adalah perubahan tingkah laku siswa yang meliputi perubahan aktivitas kognitif, emosional, dan psikomotorik. Perkembangan perilaku kognitif merupakan pertumbuhan kapasitas pengetahuan siswa. Perkembangan perilaku emosional merupakan perkembangan sikap siswa, sedangkan perkembangan perilaku psikomotor merupakan perkembangan kemampuan motorik siswa.

Pembelajaran sejarah adalah kegiatan pengajaran yang membantu siswa mempelajari informasi dan pengalaman dari masa lalu sehingga mereka dapat merencanakan, bertindak, dan melaksanakan dengan kompetensi (Isjoni, 2007: 56). Hal ini dimaksudkan agar dengan mengetahui sejarah, siswa mampu berpikir secara kronologis, sehingga mampu memahami pertumbuhan dan perubahan masyarakat serta memperoleh pelajaran hidup (Agustinova, 2018: 4).

Menurut Sanjaya (2022:11), pembelajaran sejarah berfungsi untuk menyadarkan peserta didik terhadap proses perubahan dan perkembangan masyarakat dari waktu ke waktu, serta menjelaskan identitas bangsa di masa lalu, sekarang, dan yang akan datang. Masa lalu manusia adalah komponen sejarah yang paling menonjol. Sejarah sebagai ilmu empiris yang menjadikannya waktu manusia atau manusia dalam waktu sebagai objek

Sistem pengajaran sangat penting untuk belajar sejarah. Bagaimana instruktur menyampaikan konten sedemikian rupa sehingga siswa tertarik untuk mempelajarinya? Guru harus mampu mengemas materi pelajaran sejarah dengan baik dan menyenangkan, misalnya dengan mengunjungi artefak-artefak peninggalan sejarah, karena sejarah biasanya mencakup keberadaan manusia di masa lampau. Bangunan bersejarah, candi, monumen, dan peninggalan sejarah lainnya di Indonesia dapat dimanfaatkan sebagai sumber sejarah

(sumber benda selain sumber tertulis dan lisan) Sutan Muda Sagala (2022 : 1922).

3. Metode Gamification

a) Pengertian

Gmification merupakan suatu pedekatan yang dkembangkan untuk mningkatkan motivasi dan ketelibatan peserta diddik dengan memasukn elemen desain game pada konesep non game (Shafira Ayu Restu Anjani, 2022 : 156).

Pada dasarnya, game dibuat untuk menghibur dan membuat pengguna tetap terlibat, serta untuk mengikuti game dalam materi game. Namun, itu telah berkembang menjadi permainan instruksional serta permainan hiburan sepanjang waktu. Pengguna didorong untuk belajar melalui game edukasi. Dengan fenomena ini, layak untuk menilai bagaimana mekanisme permainan saat ini dapat digunakan untuk menginspirasi pengguna untuk melakukan suatu aktivitas dan memungkinkan untuk mengadaptasinya untuk mengatasi masalah selain permainan. Pembuatan game yang cepat dan menarik, sehingga konsumen tertarik untuk memainkannya. Selain permainan hiburan, teknologi permainan sedang dibuat dan diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk permainan instruksional. Pendidikan game juga menjaddi salah saatu pertimbangan gamifikasi untuk mengebangkan gmifikasi bidang Pendiddikan (Fitri Marisa, 2020 : 220).

b) Langkah langkah gamification

Menurut Pristiana (2022 : 35-37) Adapun langkah langkah yang perlu diperhatikan saat menerapkan gamification sebagai berikut.

1. Bagilah subjek menjadi beberapa bagian yang berbeda. Berikan kuis di akhir setiap bagian dan berikan siswa lencana virtual jika mereka lulus kuis.
2. Bagilah materi menjadi beberapa tingkatan yang berbeda dan berjenjang. Akibatnya, seiring kemajuan pembelajaran mereka, siswa memperoleh lebih banyak lencana tingkat terbuka, yang memungkinkan mereka menguasai mata pelajaran tambahan. Catat skor Anda di setiap bagian. Hal ini dilakukan agar siswa dapat berkonsentrasi untuk meningkatkan skor totalnya.
3. Memberikan insentif berupa badge, penghargaan, atau prestasi yang dapat ditampilkan di media sosial mahasiswa atau website internal kampus/perusahaan.
4. Jadikan tanggal atau waktu level/level sensitif, sehingga pelanggan harus memeriksa setiap hari, minggu, atau bulan untuk tantangan baru. Buat kelompok tugas sehingga peserta didik dapat berkolaborasi

4. Hasil Belajar

Belajar adalah aktifitas mental atau (Psikhis) yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek-aspek : kognitif, psikomotor dan afektif. Perubahan tersebut dapat berubah sesuatu yang sama sekali baru atau penyempurnaan / peningkatan dari hasil belajar yang telah di peroleh sebelumnya.

Karakteristik yang dimiliki oleh setiap peserta didik berbeda-beda dan mempunyai semangat belajar yang berbeda juga pada setiap peserta didik. Dengan adanya perbedaan karakteristik maka salah satu solusi untuk mengatasinya adalah dengan metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik. Salah satu karakter yang dapat dibentuk dengan metode pembelajaran yang tepat adalah karakter mandiri peserta didik. Mandiri adalah kata dasar dari kemandirian yang berarti berdiri sendiri, yaitu dengan keadaan yang memungkinkan seseorang mengatur dan mengarahkan diri sesuai tingkat perkembangannya (Titin Kurnia Bungsu, 2019 : 383).

a) Ranah Kognitif

Tujuan kognitif adalah tujuan yang lebih banyak berkenaan dengan perilaku dalam aspek berfikir atau intelektual. Ada enam tingkatan dalam domain kognitif, antara lain :

1. Pengetahuan atau ingatan yang mengacu pada kemampuan mengenal atau mengingat materi yang sudah dipelajari.
2. Pemahaman, mencakup kemampuan untuk menangkap makna dari arti bahan (materi) yang dipelajari.
3. Penerapan atau aplikasi, mencakup kemampuan untuk menarapkan suatu kaidah atau metode bekerja pada suatu kasus atau problem yang konkrit.
4. Analisis, mencakup kemampuan untuk merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian, sehingga struktur keseluruhannya atau organisasinya dapat dipahami dengan baik.
5. Sintesis, mencakup kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola baru. Bagian-bagian dihubungkan satu sama lain sehingga tercipta suatu bentuk baru.
6. Evaluasi, mengacu pada kemampuan memberikan pertumbuhan/penilaian terhadap gejala atau peristiwa berdasarkan norma.

b) Ranah Afektif

Berkenaan dengan watak perilaku seperti keterampilan dan kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman tertentu. Ranah afektif juga berkenaan dengan sikap dan nilai, yaitu tujuan-tujuan yang banyak berkenaan aspek perasaan, nilai, sikap dan minat perilaku peserta didik. Tipe hasil belajar afektif tampak pada peserta didik dalam

berbagai tingkah laku seperti perhatian peserta didik, disiplin dan motivasi dalam pembelajaran.

Ada beberapa tingkatan bidang afektif antara lain :

1. Penerimaan, mencakup kepekaan akan adanya suatu perangsang dan kesediaan memperhatikan rangsangan itu, seperti buku pelajaran atau penjelasan yang diberikan oleh guru.
2. Pemberian respon yakni reaksi seseorang terhadap stimulasi yang datang pada peserta didik.
3. Penghargaan terhadap nilai, mencakup kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu dan membawa diri sesuai dengan penilaian itu.
4. Pengorganisasian, mencakup untuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan dalam kehidupan.
5. Karakteristik nilai, yakni keterpaduan dari semua sistem nilai yang telah di nilai seseorang. Pada tingkat ini peserta didik bukan saja telah mencapai perilaku-perilaku tingkah laku rendah, tetapi telah mengintegrasikan nilai-nilai tersebut kedalam kehidupan yang konsisten.

c) Ranah Psikomotor

Tujuan atau ranah psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak seseorang individu, ada tingkatannya antara lain:

1. Gerak refleks atau meniru (imitation) yaitu mencakup kemampuan untuk meniru perilaku yang dilihatnya.
2. Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
3. Kemampuan gerakan di bidang fisik.
4. Kemampuan gerakan-gerakan skill.
5. Kemampuan yang berkenaan dengan non de cursve

Dari definisi di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa keberhasilan belajar adalah prestasi belajar yang dicapai peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya.

5. Tujuan dan Indikator Capaian Pembelajaran

| Proklamasi Kemerdekaan | |
|--|---|
| Tujuan | Indikator |
| <p>Peserta didik mampu menggunakan sumber-sumber sejarah primer dan sekunder untuk mengevaluasi secara kritis dinamika di sekitar proklamasi kemerdekaan dan merefleksikannya untuk kehidupan masa kini dan masa depan, serta melaporkannya dalam bentuk tulisan atau lainnya.</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu mengidentifikasi perkembangan politik global menjelang berakhirnya Perang Dunia II dan keterkaitannya dengan persiapan kemerdekaan di Indonesia. 2. Peserta didik mampu menganalisis peran pemuda dalam mendorong proklamasi kemerdekaan Indonesia. 3. Peserta didik mampu melakukan penelitian sejarah sederhana tentang sambutan masyarakat terhadap proklamasi kemerdekaan baik di tingkat lokal, nasional, maupun internasional dan melaporkannya dalam bentuk tekstual, visual, dan/atau modalitas lainnya. |

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Sephia Rahayu Purnama (2022:10) “Pengembangan Aplikasi Geometry Of Mathematics (Geomathics) Dengan Metode Gamifikasi Untuk Mengatasi Learning Loss Pasca Pandemi” Penelitian ini bertujuan menghasilkan suatu media pembelajaran berupa aplikasi android yaitu GEOMATHICS dengan metode gamifikasi untuk mengatasi learning loss pasca pandemi pada peserta didik kelas VIII di SMP Plus Rahmat Kediri. Aplikasi yang dikembangkan ini sesuai dengan model penelitian ADDIE. Berdasarkan hasil uji coba media dengan validasi ahli materi, ahli media dan ahli praktisi (Guru Matematika), Aplikasi GEOMATHICS ini telah memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran yang diperoleh dari hasil validasi dengan hasil penilaian 80% dari ahli materi, 90% dari ahli media dan 94% dari ahli praktisi. Dengan diperoleh hasil rata-rata penilaian media pembelajaran adalah 88%, yang termasuk kategori baik sekali dan tidak perlu direvisi. Dengan demikian hasil analisis data yang diperoleh telah menjawab rumusan masalah yaitu Aplikasi GEOMATHICS telah memenuhi kriteria kelayakan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Dismas Irnawan (2020:376) “Pengembangan Bahan Ajar Biologi Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Materi Virus sebagai Media Pembelajaran di SMA Negeri 2 Lembor Selatan” Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar biologi berbasis Kvisoft Flipbook Maker materi virus sebagai media pembelajaran dan mengetahui kelayakan bahan ajar biologi berbasis Kvisoft Flipbook

Maker. Metode pengembangan mengacu pada model ADDIE yang memiliki 4 tahap yaitu tahap Analysis, Design, Develop, dan Implementation. Tahapan penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap pengembangan saja. Hasil validasi ahli materi dan ahli media mencapai 76% dan 78%, dengan kriteria cukup valid. Sehingga disimpulkan bahwa buku berbasis Kvisoft Flipbook Maker materi virus cukup layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian pada validasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi menyatakan presentasi sebesar 76,25% dengan kategori cukup valid dan dapat digunakan dengan sedikit revisi, sedangkan ahli media mendapatkan presentasi sebesar 78% dengan kategori cukup valid dan dapat digunakan sedikit revisi.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Handoyono (2020), yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Elektronik Fuel Injection (EFI)”. Berdasarkan analisis data menunjukkan bahwa hasil validasi diperoleh 83,74% untuk ahli media, 93,1 % untuk ahli materi dari dosen, 72,67 % untuk ahli materi dari guru, serta hasil uji coba diperoleh 81,77 % untuk kelompok kecil dengan jumlah responden 10 peserta didik dan 84,4 % untuk kelompok besar dengan jumlah responden 30 peserta didik. Sehingga didapatkan penilaian “sangat baik” dan media pembelajaran efektif diterapkan dalam pembelajaran.

Dari berbagai penelitian yang sudah dipaparkan di atas, peneliti membuat pembeda dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah HI-Merdeka Berbasis Android Dengan Metode Gamification Pada Materi

Proklamasi Kemerdekaan Kelas XI SMA Pawyatan Daha Kediri” yang mana media ini dibuat dengan materi yang berbeda dan diteliti di tempat yang berbeda.

C. Kerangka Berpikir

Melihat identifikasi masalah tentang media pembelajaran, maka peneliti terlebih dahulu menyusun GBPM (Garis Besar Pembuatan Media) dalam rangka melakukan desain atau rancangan pembuatan program aplikasi, kemudian barulah program media Hi-Merdeka ini di produksi, media harus diuji terlebih dahulu oleh ahli materi dan ahli media. media Hi-Merdeka yang digunakan oleh pendidik maupun peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas maupun diluar kelas dapat membantu peserta didik dalam memahami masalah, membuat rencana penyelesaian masalah, menyelesaikan masalah, dan mengambil kesimpulan dengan bijak, sehingga saat proses pembelajaran maupun tidak proses pembelajaran peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan dengan menggunakan gaya belajar yang sesuai dengan karakter peserta didik. Dan memudahkan peserta didik memahami konsep yang diajarkan.

Sehingga media Hi-Merdeka dirancang sedemikian rupa dengan memperhatikan topik yang di bahas, dengan menggunakan bahasa yang sederhana, sehingga menimbulkan motivasi peserta didik untuk menggunakannya. Salah satu aspek yang khas adalah media Hi-Merdeka dibuat dalam bentuk aplikasi, sehingga menimbulkan kesan awal pada peserta didik adanya kemudahan membaca media Hi-Merdeka tersebut.

Kesan awal yang baik akan menimbulkan motivasi belajar peserta didik.

Untuk dapat lebih memahami maka disajikan kerangka berpikir pada bagan

sebagai berikut.

Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah media pembelajaran sejarah yang selama ini digunakan di SMA Pawayan Daha Kediri?
2. Bagaimanakah desain hasil pengembangan media pembelajaran Hi-Merdeka berbasis android dengan metode gamification?
3. Bagaimanakah bentuk akhir media pembelajaran Hi-Merdeka berbasis android dengan metode gamification?



Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penyebab kemampuan peserta didik tidak maksimal dalam memahami pelajaran sejarah Indonesia.
2. Untuk mengembangkan media Hi-Merdeka agar lebih bervariasi.
3. Untuk mengetahui penerapan media Hi-Merdeka dalam pembelajaran sejarah Indonesia.

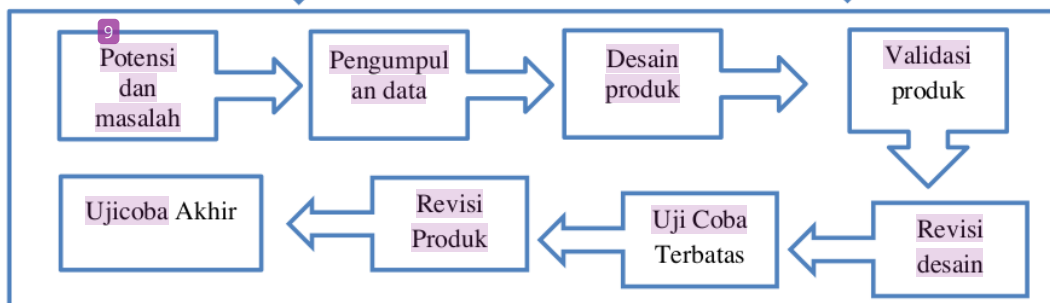


Penelitian Yang Relevan

1. Sephia Rahayu Purnama (2022) yang berjudul "Pengembangan Aplikasi Geometry Of Mathematics (Geomathics) Dengan Metode Gamifikasi Untuk Mengatasi Learning Loss Pasca Pandemi"
2. Dismas Irnawan (2020) yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Biologi Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Materi Virus sebagai Media Pembelajaran di SMA Negeri 2 Lembor Selatan"
3. Handoyono (2020), yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Elektronik Fuel Injection (EFI)"

Kajian Teori

1. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar menurut Tafanao (2018)



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Peneliti menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. R&D merupakan metode penelitian yang menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk itu. Dikutip dari Windu Wulandari pada tahun 2019, metode penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan pada bidang-bidang Ilmu Alam dan Teknik (Sugiyono, 2015). Namun demikian metode penelitian dan pengembangan bisa juga digunakan dalam bidang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, psikologi, manajemen, pendidikan, dan lain-lain. Menurut Borg & Gall (1984:772) “*R&D is a process used to development validate educational products*” yang artinya penelitian pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan pendidikan yang mengembangkan media Hi-Merdeka berbasis android pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di sekolah menengah atas. Penelitian pengembangan pendidikan ini meliputi proses pengembangan, validasi produk, dan uji coba produk. Melalui penelitian dan pengembangan, peneliti berusaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif digunakan dalam pembelajaran. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat

berupa modul, peralatan, media, alat evaluasi, dan perangkat pembelajaran seperti kurikulum dan kebijakan sekolah.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media HI-Merdeka berbasis android pada kelas XI untuk sekolah menengah atas. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teori ADDIE teori Branch.

Model pengembangan ADDIE yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE menurut Robert Maribe Branch (2009: 2). Terdapat lima tahap yang perlu dilakukan dalam model pengembangan ini, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1. *Analysis*, yaitu melakukan analisis kebutuhan. Mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran, pemikiran tentang produk yang akan dikembangkan;
2. *Design*, tahap desain merupakan tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan;
3. *Development*, pengembangan adalah proses mewujudkan desain tadi menjadi kenyataan.;
4. *Implementation*, implementasi adalah uji coba produk sebagai langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang kita buat;
5. *Evaluation*, yaitu proses untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Pengembangan media pembelajaran sejarah HI-Merdeka berbasis android berupa aplikasi “Proklamasi Kemerdekaan” untuk kelas XI sekolah

menengah atas yang dilakukan oleh peneliti, diharapkan akan memperoleh hasil akhir yang dapat digunakan sebagai sumber belajar yang dapat memotivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Indonesia khususnya materi Proklamasi Kemerdekaan.

B. Prosedur Pengembangan

Dalam mengembangkan produk tersebut peneliti menggunakan langkah-langkah prosedural, prosedur penelitian dan pengembangan ini secara tidak langsung akan memberi petunjuk bagaimana langkah prosedur yang dilalui mulai tahap awal sampai ke produk yang sudah digunakan. Ada beberapa tahap yaitu.

1. *Analysis* (Analisis)

Menurut Hanik & Mutmainah (2020:239), "Langkah analisis ini terdiri dari dua tahap, yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*)". Pada tahap ini, kegiatan utamanya adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran yang baru dan menganalisis kelayakannya.

a. Tahap analisis kerja

Pada tahap analisis kinerja ini, dilakukan dengan metode observasi dan wawancara. Metode observasi bertujuan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang sedang dilakukan di kelas dengan pelajaran ilmu pengetahuan sosial dan metode wawancara bertujuan mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi oleh guru pada saat proses mengajar mata pelajaran sejarah Indonesia.

Hasil observasi¹ dan wawancara yang dilakukan menunjukkan bahwa pada saat proses pembelajaran media yang digunakan kurang menarik.

b. Tahap analisis kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan ini dihasilkan berdasarkan hasil analisis kinerja, diketahui bahwa pada saat observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti, diketahui bahwa media yang digunakan guru kurang menarik dengan menjelaskan materi menurut¹ buku yang terlalu banyak bacaan atau kurang diringkas materinya, sehingga tidak bisa mencukupi kebutuhan peserta didik kelas XI dalam proses pembelajaran materi Proklamasi Kemerdekaan.

2. *Design* (Desain)

Desain merupakan tahap kedua dalam prosedur pengembangan media. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa media HI-Merdeka berbasis android. Tahap desain ini dilakukan setelah mengevaluasi analisis kebutuhan peserta didik kelas XI SMA Pawyatan Daha Kediri.¹ Pada tahap ini mulai mendesain media aplikasi. Langkah awal menentukan judul, tujuan, pemilihan media, penyusunan kerangka, dan pengumpulan bahan. Setelah materi yang diperoleh dari beberapa sumber terkumpul, langkah selanjutnya adalah menyusun produk aplikasi. Penyajian produk aplikasi disesuaikan dengan aspek isi materi.

¹ Pada tahap kedua ini dilakukan perancangan untuk media yang akan dikembangkan. Rancangan produk aplikasi ini meliputi tampilan, Bahasa, ukuran, dan materi yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran. media HI-Merdeka berbasis android dirancang dengan ¹ tampilan yang menarik dan bahasa yang digunakan bisa mudah dipahami oleh peserta didik. Pada tahap ini rancangan media Hi-Merdeka sebagai media pembelajaran masih berbentuk kerangka dan mendasari Langkah selanjutnya.

Menurut Amalia, Ayuningtyas & Adzkiyak (2020) penggunaan media pembelajaran *Flip Book* dapat memberikan dampak positif dalam pemahaman dan peningkatan prestasi belajar. Konsep *Mini Games* telah dijelaskan pada tinjauan pustaka mengenai *Gamification*. Berikut tampilan desain halaman-halaman utama :



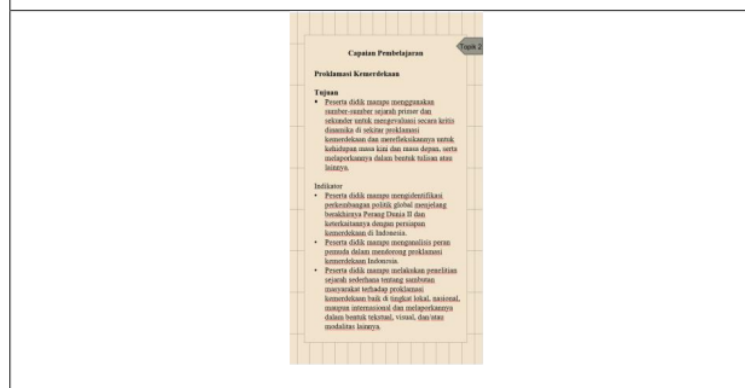
Gambar 3.1 Contoh desain cover



Gambar 3.2 Contoh desain Daftar Isi (topik 1)



Gambar 3.3 Contoh desain Petunjuk penggunaan (topik 2)



Gambar 3.4 Contoh desain CP (topik 3)



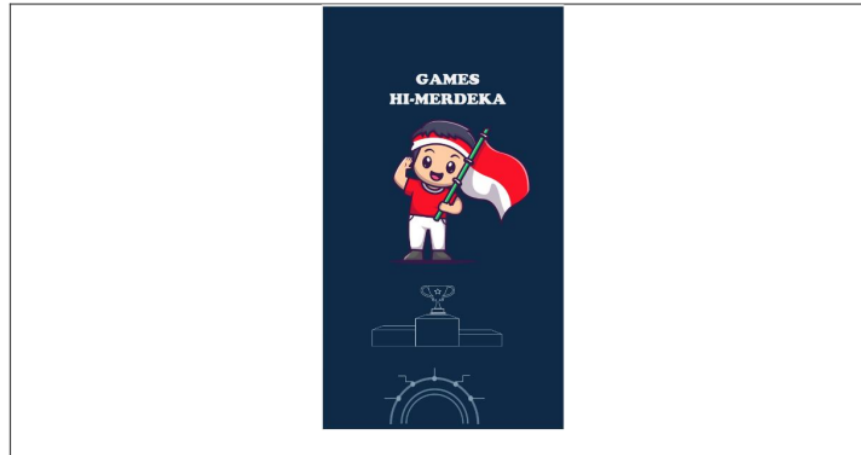
Gambar 3.5 Contoh desain Materi (topik 4)



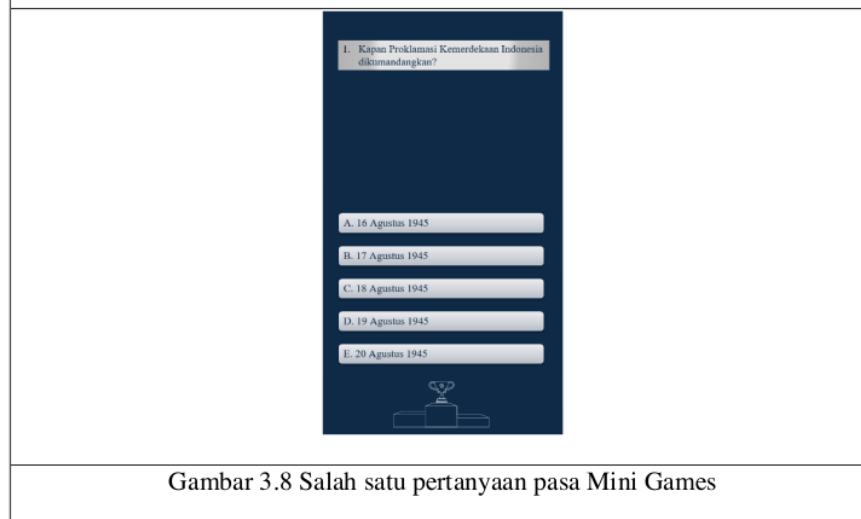
Gambar 3.6 Contoh desain Mini Games (topik 5)

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan pembuatan mini games seperti latihan **soal yang peneliti buat** untuk menghilangkan stres setelah membaca materi juga untuk menguji kemampuan peserta didik dalam mempelajari materi. Berikut petunjuk permainan :



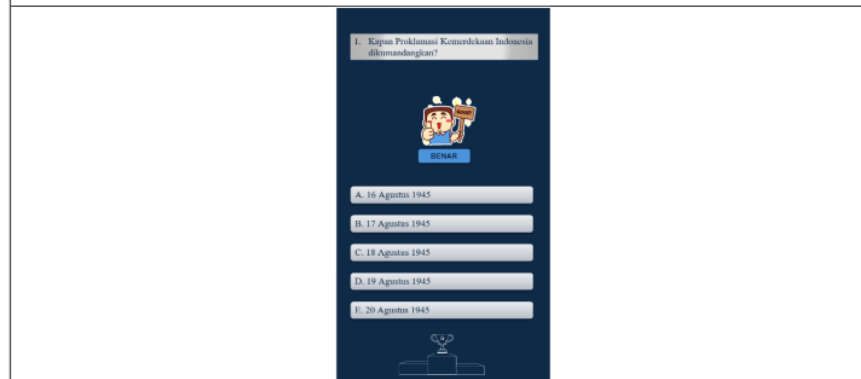
Gambar 3.7 Pembuka mini games



Gambar 3.8 Salah satu pertanyaan pada Mini Games



Gambar 3.9 Pertanyaaan Jawaban Salah



Gambar 3.10 Pertanyaan Jawaban Benar

4. Implementation

Tahap implementasi merupakan suatu penerapan produk yang telah dikembangkan. Pada tahap ini uji coba dilakukan untuk mengetahui respon dan memberikan penilaian terhadap kualitas produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ¹ ini ada dua uji coba sebelum digunakan yaitu uji coba produk terbatas dan luas. Uji coba produk terbatas dilakukan pada peserta

didik kelas XI dengan 10 peserta didik dan uji coba produk seluruhnya dengan 25 peserta didik kelas XI.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir yang dilakukan yakni tahap evaluasi. Tahap evaluasi dapat didefinisikan sebagai suatu proses penilaian terhadap suatu produk pembelajaran. Dengan adanya evaluasi dari para ahli materi dan ahli media akan sangat membantu dalam pembuatan Hi-Merdeka berbasis android, Sehingga perlunya tahap evaluasi agar produk yang dihasilkan dapat layak digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMA Pawyatan Daha Kediri dengan Uji coba produk terbatas dilakukan pada anak kelas XI dengan 10 peserta didik dan uji coba produk seluruhnya dengan 25 peserta didik kelas XI.

D. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian Hi-Merdeka berbasis android

Lokasi yang dipilih dari penelitian ini adalah SMA Pawyatan Daha Kediri yang bertempat di Jl. Balowerti II No.37-A, Balowerti, Kec. Kota, Kabupaten Kediri, Jawa Timur 64129.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah segala sesuatu yang berwujud seperti benda ¹ individu atau organisme yang bisa dijadikan untuk sumber informasi yang dibutuhkan dalam pengumpulan data penelitian biasanya disebut responden. Dengan pengambilan responden peneliti akan mengambil 10 peserta didik kelas XI IPS1 untuk uji coba produk

terbatas dan 25 peserta didik kelas XI IPS 1 untuk uji coba produk keseluruhan, semua peserta didik yang akan diambil untuk responden adalah kelas XI IPS 1.

E. Validasi Produk

Menurut Sugiyono (2015:295) jika validasi produk adalah proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang. Untuk mengetahui kelayakan produk dari para ahli penilaian dilakukan dengan cara menyerahkan lembar validasi kepada validator. Validator tersebut terdiri:

1. Uji ahli materi yang dipilih berasal dari dosen pendidikan sejarah yang berkompeten di bidangnya. Ahli materi mengkaji aspek sajian materi berupa kelayakan dari segi materi, sistematika materi dan berbagai hal yang berkaitan dengan materi dan kesuaian materi dengan kurikulum. Uji ahli materi ini akan divalidasi oleh ahli materi yakni Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd.
2. Uji ahli media atau grafik memberikan penilaian atau skor terkait kelayakan pada pengembangan media Hi-Merdeka berbasis android. Selain itu, memberikan saran perbaikan terhadap Hi-Merdeka berbasis android yang dikembangkan. Uji ahli media atau grafik ini akan divalidasi oleh Gusti Garnis Sasmita, M.Pd

3. Uji ahli praktisi diambil dari guru sejarah di SMA Pawyatan Daha kediri yang memberikan penilaian atau skor terkait media Hi-Merdeka berbasis android terkait kelayakan, apakah layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Uji ahli kepraktisan ini akan divalidasi oleh Sri Wahyuningsih, S.Pd.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan inti dari setiap kegiatan penelitian, dalam hal pengumpulan data pada penelitian R&D menyatakan bahwa data yang akan dikumpulkan oleh peneliti tergantung pada rumusan masalah yang diangkat Yunanda & Efrizon, (2022 : 33). Kegiatan pengumpulan data dilakukan pada saat melakukan penelitian (*research*) untuk menemukan potensi dan masalah yang akan digunakan sebagai bahan perencanaan produk. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa.

1. Instrumen studi pendahuluan yang dilakukan pada saat pra-penelitian. Instrumen yang diberikan dalam bentuk kuisisioner uji aspek kevalidan dan kepraktisan untuk ahli materi dan media.

Tabel 3.1 Instrumen Angket Para Ahli

| No | Komponen | Indikator | Σ Butir |
|----|-------------|--|---------|
| 1 | Ahli Materi | a. Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran | 1 |
| | | b. Kesesuaian materi dengan tujuan dan indicator | 1 |
| | | c. Kebenaran fakta dan konsep | 1 |

| | | | |
|----|---------------|--|---|
| | | d. Kejelasan penyampaian materi | 1 |
| | | e. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | 1 |
| | | f. Sistematika penyampaian materi | 1 |
| | | g. Kemenarikan materi | 1 |
| | | h. Kelengkapan materi | 1 |
| | | i. Fungsi gambar dan table | 1 |
| | | j. Keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari | 1 |
| 2. | Ahli praktisi | a. Kejelasan materi dengan capaian pembelajaran | 1 |
| | | b. Media mudah dipahami | 1 |
| | | c. Media mempunyai fitur interaktif | 1 |
| | | d. Keruntutan penyajian materi dengan bahasa yang mudah dipahami | 1 |
| | | e. Kemampuan merangsang motivasi | 1 |
| | | f. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik | 1 |
| | | g. Kemudahan dalam memahami alur materi | 1 |
| | | h. Media mendukung pembelajaran secara mandiri | 1 |

| | | | |
|---|------------|---|---|
| 3 | Ahli Media | a. Penyajian materi sesuai dengan sistematika penulisan | 1 |
| | | b. Keruntutan penyajian | 1 |
| | | c. Penyajian gambar, tabel, dan symbol | 1 |
| | | d. Keterbacaan penulisan kalimat | 1 |
| | | e. Kelengkapan penyajian | 1 |
| | | f. Desain isi media Hi-Merdeka | 1 |
| | | g. Ukuran media Hi-Merdeka | 1 |
| | | h. Kepraktisan media Hi-Merdeka | 1 |
| | | i. Desain media Hi-Merdeka menarik | 1 |

Sumber: Yunanda & Efrizon, 2022

2. Instrumen uji coba produk, berbentuk angket uji aspek kepraktisan yang di berikan peserta didik dan soal evaluasi sebagai tolak ukur peserta didik dalam pencapaian pembelajaran. Dalam penelitian ini untuk uji coba lapangan dilakukan pada 28 peserta didik).

Tabel 3.2 Instrumen Untuk peserta didik

| No | Komponen | Indikator | Σ Butir |
|----|------------------------|---|---------|
| 1. | Isi, Bahasa, dan media | a. Menurut anda, apakah tampilan Hi-Merdeka menarik ? | 1 |
| | | b. Menurut anda, apakah penulisan materi dalam media Hi-Merdeka sudah jelas ? | 1 |
| | | c. Menurut anda, apakah penulisan media Hi-Merdeka sudah rapi ? | 1 |

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | d. Menurut anda, apakah bahasa yang digunakan mudah dipahami ? | 1 |
| | | e. Menurut anda, apakah gambar dalam media Hi-Merdeka sudah jelas ? | 1 |
| | | f. Setelah kalian belajar dengan media Hi-Merdeka, apakah suasana belajar menjadi menyenangkan ? | 1 |
| | | g. Apakah penggunaan media Hi-Merdeka ini menambah minat belajar kalian ? | 1 |
| | | h. Apakah kalian merasa lebih mudah memahami materi setelah belajar dari media Hi-Merdeka ini ? | 1 |
| | | i. Menurut kalian, apakah media Hi-Merdeka ini layak digunakan sebagai penambah wawasan informasimu ? | 1 |
| | | j. Dengan media Hi-Merdeka ini, saya bisa memecahkan masalah mengenai Proklamasi Kemerdekaan yang terjadi. | 1 |

Sumber: Yunanda & Efrizon, 2022

3. Instrumen Tes

Instrumen yang digunakan berupa tes hasil belajar peserta didik yang berbentuk pilihan ganda sebanyak 10 butir soal. Tes hasil belajar peserta didik tersebut digunakan untuk mengukur keefektifan media Hi-Merdeka materi Proklamasi Kemerdekaan yang dihasilkan. Penyusunan instrumen didasarkan Capaian Pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Indonesia materi Proklamasi Kemerdekaan.

G. Teknik Analisis Data

¹ Analisis data merupakan salah satu langkah penting untuk memperoleh temuan-temuan hasil riset. Data menuntun pelaku riset kearah temuan ilmiah, data yang belum dianalisis merupakan data mentah. Untuk mendeskripsikan data penelitian menggunakan teknik analisis data sebagai berikut.

1. Angket ¹Validasi

Tabulasi data oleh validator yang diperoleh dari dosen ahli pada bidangnya. Tabulasi data dilakukan dengan memberikan penilaian pada aspek penilaian pada aspek penelitian dengan memberikan nilai validasi. Analisis data praktikalitas media HI-Merdeka materi proklamasi kemerdekaan untuk peserta didik SMA kelas XI diperoleh dari angket.

Menghitung total skor yang diperoleh dari hasil data validasi ahli dengan kriteria penelitian menurut (sugiyono, 2019) sebagai berikut.

Tabel 3.3 Skor Penilaian

| Peringkat | ⁸ Skor |
|-------------------|-------------------|
| Sangat baik | 5 |
| Baik | 4 |
| Kurang baik | 3 |
| Tidak baik | 2 |
| Sangat tidak baik | 1 |

Menurut Riduwan (2015:15) data kevalidan media HI-Merdeka dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah skor total validasi}}{\text{Total Skor}} \times 100\%$$

Pencapaian skor diubah menjadi bentuk kualitatif, dengan mengacu kategori validitas menurut Wulandari. Eko, Nuryanti (2020:25) sebagai berikut.

Tabel 3.4 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan HI-Merdeka

| Nilai Validasi (%) | Kategori |
|--------------------|--------------|
| 0% - 20% | Tidak valid |
| 21% - 40% | Kurang valid |
| 41% - 60% | Cukup valid |
| 61% - 80% | Valid |
| 81% - 100% | Sangat valid |

Sumber: (Wulandari. Eko, Nuryanti, 2020:25)

Berdasarkan analisis kevalidan di atas, media HI-Merdeka yang dihasilkan dikatakan valid apabila skor rata-rata penilaian kevalidan memenuhi kriteria minimal baik.

2. Angket Kepraktisan

Analisis data hasil angket peserta didik, yang dimaksudkan untuk kepraktisan media pembelajaran HI-Merdeka. Tabulasi data dilakukan dengan memberikan penilaian pada aspek penilaian

dengan memberikan nilai kepraktisan. Skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus berikut ini:

Rumus:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah total jawaban dari peserta didik

n = Jumlah indikator

Untuk menentukan penilaian media HI-Merdeka tersebut apakah tergolong sangat layak, layak, cukup layak, tidak layak dan sangat tidak layak melakukan dengan skala interpretasi kriteria yang digunakan pengonversian skor menjadi pernyataan bisa di dapatkan seperti tabel berikut.

Tabel 3.5 Pedoman Penilaian Kepraktisan

| Interval Skor | Kategori Validitas | Keterangan |
|----------------------|--------------------|---|
| $X > 4,21$ | Sangat baik | Sangat layak dan dapat digunakan tanpa revisi |
| $3,41 < X \leq 4,20$ | Baik | Layak dan dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil |
| $2,61 < X \leq 3,40$ | Cukup | Cukup layak dan dapat digunakan namun perlu perbaikan besar |

| | | |
|----------------------|---------------|--|
| $1,81 < X \leq 2,60$ | Kurang | Kurang layak dan tidak dapat digunakan |
| $X \leq 1,80$ | Sangat kurang | Tidak layak dan tidak dapat digunakan |

Sumber : Widoyoko (2015:62)

Keterangan :

X = Nilai rata-rata

Berdasarkan analisis kepraktisan di atas, media HI-Merdeka yang dihasilkan dikatakan praktis apabila skor rata-rata penilaian kepraktisan memenuhi kriteria minimal layak.

3. Angket Keefektifan

Data keefektifan didapatkan dari nilai hasil belajar sesudah pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dengan mengerjakan tes yang terdiri dari 10 soal. Apabila hasil sesudah pembelajaran diperoleh lebih dari KKM yaitu 75, dan hasil sesudah pembelajaran mencapai ketuntasan klasikal 80% maka pengembangan media pembelajaran dikatakan efektif (Ernawati, Septiwiharti dan Palimbong (2013:109)). Berikut langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk mendapatkan data keefektifan media HI-Merdeka.

- a. Menghitung hasil belajar setiap peserta didik (individu) dengan menggunakan rumus

Nilai hasil belajar peserta didik

$$= \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

b. Kelulusan di presentase secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Presentase =

$$\frac{\text{jumlah siswa yang lulus KKM}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Pencapaian skor diubah menjadi bentuk kualitatif, dengan mengacu kategori validitas menurut Wulandari.Eko, Nuryanti (2020:25) sebagai berikut.

Tabel 3.6 Pedoman Penilaian Lembar Keefektifan HI-Merdeka

| Nilai Validasi (%) | Kategori |
|-----------------------|----------------|
| 0% - 20% | Tidak efektif |
| 21% - 40% | Kurang efektif |
| 41% - 60% | Cukup efektif |
| 61% - 80% | Efektif |
| 81% - 100% | Sangat efektif |

Sumber: (Wulandari.Eko, Nuryanti, 2020:25)

Berdasarkan analisis keefektifan di atas, media HI-Merdeka yang dihasilkan dikatakan praktis apabila

persentase penilaian keefektifan memenuhi kriteria minimal efektif.

¹ BAB IV

DESKRIPSI, INTERPRESTASI DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Studi pendahuluan pada penelitian ini adalah analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja dan analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi pada pembelajaran Sejarah Indonesia materi Proklamasi Kemerdekaan di kelas XI SMA Pawyatan Daha Kediri. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMA Pawyatan Daha Kediri, peneliti menemukan masalah dalam pembelajaran Sejarah Indonesia materi Proklamasi Kemerdekaan, pada aspek mengidentifikasi Proklamasi Kemerdekaan. Peserta didik belum mampu mengidentifikasi ¹ Hal ini dilihat pada saat guru mengajar dan saat mahasiswa melakukan *survey lapangan*.

Berdasarkan hasil yang didapat dari 28 peserta didik pada kelas XI terdapat 14 peserta didik yang mendapat nilai kurang. Selain itu, guru masih dominan menyampaikan materi pembelajaran secara satu arah, khususnya pada pembelajaran Sejarah Indonesia materi Proklamasi Kemerdekaan. Peserta didik lebih cenderung menghafal pada mata pembelajaran Sejarah Indonesia materi Proklamasi Kemerdekaan. Penggunaan media yang kurang sesuai sehingga membuat peserta didik cenderung bosan.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas XI, didapatkan hasil bahwa proses pembelajaran yang berlangsung selama ini masih sering

menggunakan metode ceramah. Hal ini dikarenakan karena kurang adanya media yang digunakan. ¹ Dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan guru masih sederhana seperti papan tulis, buku cetak, internet, dan lain sebagainya

Dari permasalahan-permasalahan tersebut dapat disimpulkan yaitu, permasalahan pertama didapatkan bahwa pada saat kegiatan pembelajaran guru kurang memanfaatkan media pada pembelajaran Sejarah Indonesia, sehingga peserta didik sulit menerima penjelasan dari guru. Permasalahan kedua yaitu metode yang digunakan guru masih monoton, peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari guru namun tidak terlalu memperhatikan. Permasalahan ketiga penggunaan media kurang sesuai sehingga membuat peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran, dikarenakan pada pembelajaran Sejarah Indonesia materi Proklamasi Kemerdekaan, media yang digunakan guru hanya LCD Proyektor.

Dari permasalahan tersebut, dibutuhkan solusi berupa media pembelajaran Hi-Merdeka berbasis android pada pelajaran Sejarah Indonesia materi Proklamasi Kemerdekaan pada peserta didik kelas XI SMA Pawyatan Daha Kediri. Dengan media pembelajaran Hi-Merdeka berbasis android ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan mampu menangkap serta memahami materi dengan mudah.

Subjek pada penelitian dan pengembangan ini meliputi ahli materi, ahli media, ahli kepraktisan dan 28 peserta didik kelas XI SMA Pawyatan Daha Kediri.

Tabel 4.1 Subjek Penelitian

| No | Keterangan | Nama |
|----|---------------|---|
| 1 | Ahli Materi | Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd |
| 2 | Ahli Media | Gusti Garnis Sasmita, M.Pd |
| 3 | Ahli Praktisi | Sri Wahyuningsih, S.Pd |
| 4 | Peserta Didik | 28 Peserta Didik kelas XI SMA Pawyatan Daha Kediri |




2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan

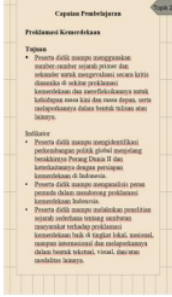



Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMA Pawyatan Daha Kediri dapat dijadikan sebagai dasar untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yakni Hi-Merdeka berbasis android untuk materi Proklamasi Kemerdekaan kelas XI SMA Pawyatan Daha Kediri. Dapat dilihat saat menggunakan Hi-Merdeka berbasis android, peserta didik aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan layak digunakan apabila media tersebut memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli praktisi.

2. **Desain Awal**

Berdasarkan **hasil studi lapangan**, dikembangkan media pembelajaran Hi-Merdeka berbasis android. Media Hi-Merdeka berbasis android merupakan media pembelajaran berbentuk aplikasi dengan tampilan kecil dan dapat dibawa kemana-mana. Desain media Hi-Merdeka berbasis android menampilkan 5 topik pembahasan . topik 1 tentang daftar isi, topik 2 tentang tujuan penggunaan, topik 3 tentang capaian pembelajaran, topik 4 tentang materi dan topik 5 tentang mini games. Pembuatan media Hi-Merdeka berbasis android ini menggunakan media *Power Point* (PPT) interaktif yang di konversikan ke dalam bentuk aplikasi Android dengan *I-Spring* dan *APK Builder* dengan materi yang berisi Capaian Pembelajaran (CP) Proklamasi Kemerdekaan pada pembelajaran Kelas SMA Pawayatan Daha Kediri. Hi-Merdeka berbasis android didesain dengan tampilan yang menarik yang berisi materi. Dengan kerangka yang telah ditentukan maka dilakukan perancangan awal untuk mendapatkan draft Hi-Merdeka berbasis android dengan pembelajaran Sejarah Indonesia “Proklamasi Kemerdekaan”.

Tabel 4.2 Desain Hi-Merdeka berbasis android Beserta Keterangan

| No | Keterangan | Gambar |
|----|---|--|
| 1. | Judul Hi-Merdeka berbasis android: Judul dalam media dibuat semenarik mungkin sesuai dengan materi yang akan dikembangkan yaitu Proklamasi Kemerdekaan |  |
| 2. | Daftar Isi: Dengan adanya daftar isi peserta didik dipermudahkan untuk mencari topik yang ingin dipahami |  |
| 3. | Petunjuk penggunaan agar peserta didik mudah dalam pengoperasiannya |  |

| | | |
|-----------|---|--|
| <p>4.</p> | <p>Capaian Pembelajaran : berisi capaian yang harus dipenuhi oleh peserta didik dalam mempelajari materi.</p> |  |
| <p>5.</p> | <p>Materi</p> |  |
| <p>6.</p> | <p>Materi yang pertama</p> |  |
| <p>7.</p> | <p>Materi yang kedua</p> |  |

| | | |
|----|----------------|---|
| 8. | Materi ke tiga | <p>C. Desk - Desk Proklamasi</p> <p>Pada tahun 1945, bangsa Indonesia telah berjuang untuk mencapai kemerdekaan. Setelah melalui perjuangan yang panjang, bangsa Indonesia akhirnya berhasil memproklamasikan kemerdekaannya pada tanggal 17 Agustus 1945. Proklamasi kemerdekaan ini merupakan tonggak sejarah yang sangat penting dalam perjalanan bangsa Indonesia.</p> <p>1. Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dan Latar Belakangnya</p> <p>Setelah melalui perjuangan yang panjang, bangsa Indonesia akhirnya berhasil memproklamasikan kemerdekaannya pada tanggal 17 Agustus 1945. Proklamasi kemerdekaan ini merupakan tonggak sejarah yang sangat penting dalam perjalanan bangsa Indonesia.</p> |
| 9. | Materi keempat | <p>D. Sastra dan Proklamasi</p> <p>Proklamasi kemerdekaan yang dibacakan pada 17 Agustus 1945 telah memberikan inspirasi bagi para sastrawan Indonesia. Banyak karya sastra yang lahir pada masa itu, yang menggambarkan semangat perjuangan dan harapan bangsa.</p> <p>1. Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dan Latar Belakangnya</p> <p>Setelah melalui perjuangan yang panjang, bangsa Indonesia akhirnya berhasil memproklamasikan kemerdekaannya pada tanggal 17 Agustus 1945. Proklamasi kemerdekaan ini merupakan tonggak sejarah yang sangat penting dalam perjalanan bangsa Indonesia.</p> |
| | | |

1
B. Hasil Uji Validasi

1. Deskripsi Hasil Uji Validasi Ahli

a. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd yang merupakan dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri, program studi Pendidikan Sejarah. Validasi materi dilakukan pada tanggal 6 maret 2023. Berikut tabel penyajian hasil skor ahli materi.

1) Validasi pertama (sebelum di revisi)

Tabel 4.3 Penyajian Skor Ahli Materi Sebelum di Revisi

| No | Kategori | Skor | Kriteria |
|------------------------|---|------------|--------------|
| 1 | Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran | 2 | Kurang Layak |
| 2 | Kesesuaian materi dengan tujuan dan indikator | 2 | Kurang Layak |
| 3 | Kebenaran fakta dan konsep | 3 | Cukup Layak |
| 4 | Kejelasan penyampaian materi | 2 | Kurang Layak |
| 5 | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | 2 | Kurang Layak |
| 6 | Sistematika penyampaian materi | 3 | Cukup Layak |
| 7 | Kemenarikan materi | 3 | Cukup Layak |
| 8 | Kelengkapan materi | 3 | Cukup Layak |
| 9 | Fungsi gambar dan table | 3 | Cukup Layak |
| 10 | Keterkaitan materi dengan kehidupan sehari hari | 3 | Cukup layak |
| TOTAL SKOR | | 26 | |
| SKOR MAKSIMAL | | 50 | |
| PRESENTASE SKOR | | 52% | |

Rumus:

$$Presentase = \frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Dengan perhitungan sebagai berikut.

$$Presentase = \frac{26}{50} \times 100\%$$

$$Presentase = 0,52 \times 100\%$$

$$Presentase = 52\%$$

Penilaian oleh ahli materi sebelum direvisi terhadap produk media HI-Merdeka adalah kurang valid dengan memperoleh total skor 26 dengan presentase 52% terletak pada rentang 41%-60%, sehingga diperlukan revisi terhadap produk media HI-Merdeka dan memperoleh skor sebagai berikut.

2) Validasi Kedua (sesudah direvisi)

Tabel 4.4 Penyajian Skor Ahli Materi Sesudah di Revisi

| No | Kategori | Skor | Kriteria |
|----|---|------|--------------|
| 1 | Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran | 5 | Sangat layak |
| 2 | Kesesuaian materi dengan tujuan dan indikator | 5 | Sangat layak |
| 3 | Kebenaran fakta dan konsep | 4 | Layak |
| 4 | Kejelasan penyampaian materi | 4 | Layak |

| | | | |
|----------|---|------------|--------------|
| 5 | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | 4 | Layak |
| 6 | Sistematika penyampaian materi | 5 | Sangat layak |
| 7 | Kemenarikan materi | 4 | Layak |
| 8 | Kelengkapan materi | 4 | Layak |
| 9 | Fungsi gambar dan table | 4 | Layak |
| 10 | Keterkaitan materi dengan kehidupan sehari hari | 5 | Sangat layak |
| 1 | TOTAL | 44 | |
| | SKOR MAKSIMAL | 50 | |
| | PRESENTASE SKOR | 88% | |

Rumus:

$$Presentase = \frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Dengan perhitungan sebagai berikut.

$$Presentase = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$Presentase = 0,88 \times 100\%$$

$$Presentase = 88\%$$

Penilaian oleh ahli materi sesudah direvisi terhadap produk media HI-Merdeka adalah sangat valid dengan memperoleh total

skor 44 dengan presentase 88% terletak pada rentang 81%-100%, sehingga media HI-Merdeka telah ¹ siap untuk digunakan.

b. Hasil Validasi oleh Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah Gusti Garnis Sasmita, M.Pd, yang merupakan dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri, program studi Pendidikan Sejarah. Validasi dilakukan pada tanggal 13 Maret 2023. Hasil validasi pada tabel berikut ini.

1) Validasi Pertama Ahli Media (Sebelum Revisi)

Tabel 4.5 Penyajian Skor Ahli Media Sebelum Revisi

| No | Kategori | Skor | Kriteria |
|-------------------|--|-------------------|--------------|
| 1 | Penyajian materi sesuai dengan sistematika penulisan | 3 | Cukup Layak |
| 2 | Keruntutan penyajian | 3 | Cukup Layak |
| 3 | Penyajian gambar, tabel, dan symbol | 2 | Kurang layak |
| 4 | Keterbacaan penulisan kalimat | 3 | Cukup Layak |
| 5 | Kelengkapan penyajian | 3 | Cukup Layak |
| 6 | Desain isi media Hi-Merdeka | 2 | Kurang Layak |
| 7 | Ukuran media Hi-Merdeka | 2 | Kurang Layak |
| 8 | Kepraktisan media Hi-Merdeka | 3 | Cukup Layak |
| 9 | Desain Hi-Merdeka menarik | ¹ 3 | Cukup Layak |
| TOTAL SKOR | | 24 | |

| | |
|------------------------|------------|
| SKOR MAKSIMAL | 45 |
| PRESENTASE SKOR | 53% |

Rumus:

$$Presentase = \frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Dengan perhitungan sebagai berikut.

$$Presentase = \frac{24}{45} \times 100\%$$

$$Presentase = 0,53 \times 100\%$$

$$Presentase = 53\%$$

Penilaian oleh ahli media sebelum direvisi terhadap produk media HI-Merdeka adalah cukup valid dengan memperoleh skor 24 dengan presentase 53% terletak pada rentang 41%-60%, sehingga diperlukan revisi terhadap produk media HI-Merdeka dan memperoleh skor sebagai berikut.

2) Validasi Kedua Ahli Media

Tabel 4.6 Penyajian skor ahli media sesudah revisi

| No | Kategori | Skor | Kriteria |
|----|----------|------|----------|
|----|----------|------|----------|

| | | | |
|------------------------|--|-------------|--------------|
| 1 | Penyajian materi sesuai dengan sistematika penulisan | 5 | Sangat layak |
| 2 | Keruntutan penyajian | 4 | Layak |
| 3 | Penyajian gambar, tabel, dan symbol | 4 | Layak |
| 4 | Keterbacaan penulisan kalimat | 5 | Sangat layak |
| 5 | Kelengkapan penyajian | 4 | Layak |
| 6 | Desain isi media Hi-Merdeka | 5 | Sangat layak |
| 7 | Ukuran media Hi-Merdeka | 5 | Sangat layak |
| 8 | Kepraktisan media Hi-Merdeka | 5 | Sangat layak |
| 9 | Desain Hi-Merdeka menarik | 4 | Layak |
| TOTAL SKOR | | 41 | |
| SKOR MAKSIMAL | | 45 | |
| PRESENTASE SKOR | | 91 % | |

Rumus:

$$Presentase = \frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Dengan perhitungan sebagai berikut.

$$Presentase = \frac{41}{45} \times 100\%$$

$$Presentase = 0,91 \times 100\%$$

$$Presentase = 91\%$$

Penilaian oleh ahli media sesudah direvisi terhadap produk media HI-Merdeka adalah sangat valid dengan memperoleh skor 41 dengan presentase 91% terletak pada rentang 81%-100%, sehingga media HI-Merdeka siap untuk digunakan.

c. Hasil Validasi oleh Ahli Praktisi

Ahli praktisi dalam penelitian ini adalah Sri Wahyuningsih, S.Pd yang merupakan guru mata pelajaran sejarah di SMA Pawyatan Daha Kediri. Validasi materi dilakukan pada tanggal 20 maret 2023. Berikut tabel penyajian hasil skor ahli praktisi.

Tabel 4.7 Penyajian Skor Ahli Praktisi

| No | Kategori | Skor | Kriteria |
|----|--|------|-------------|
| 1 | Kejelasan materi dengan capaian pembelajaran | 5 | Sangat Baik |
| 2 | Media mudah dipahami | 4 | Baik |

| | | | |
|------------------------|---|------------|-------------|
| 3 | Media mempunyai fitur interaktif | 5 | Sangat Baik |
| 4 | Keruntutan penyajian materi dengan bahasa yang mudah dipahami | 4 | Baik |
| 5 | Kemampuan merangsang motivasi | 4 | Baik |
| 6 | Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik | 5 | Sangat Baik |
| 7 | Kemudahan dalam memahami alur materi | 5 | Sangat Baik |
| 8 | Media mendukung pembelajaran secara mandiri | 5 | Sangat Baik |
| TOTAL SKOR | | 37 | |
| SKOR MAKSIMAL | | 40 | |
| PRESENTASE SKOR | | 93% | |

Rumus:

$$Presentase = \frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Dengan perhitungan sebagai berikut.

$$Presentase = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 0,93 \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 93\%$$

Penilaian oleh ahli praktisi terhadap produk media HI-Merdeka adalah sangat valid memperoleh total skor 37 dengan presentase 93% terletak pada rentang 81% – 100%, sehingga media HI-Merdeka bisa digunakan tanpa revisi.

1 C. Uji Coba Lapangan (Uji Terbatas)

1. Deskripsi Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media HI-Merdeka materi Proklamasi Kemerdekaan yang digunakan dalam pembelajaran. Uji coba terbatas dilaksanakan pada tanggal 31 Mei 2023 di SMA Pawyatan Daha Kota Kediri. Subjek uji coba terbatas adalah 10 peserta didik kelas XI.

2. Hasil Uji Coba Terbatas

a. Kepraktisan (hasil angket respon peserta didik)

Ada 10 indikator untuk menilai kualitas media HI-Merdeka, yang diujicobakan kepada 10 peserta didik (uji coba terbatas). Respon penilaian peserta didik terdiri dari 10 indikator yaitu: tampilan gambar media HI-Merdeka, penulisan materi pada media HI-Merdeka, kerapian penulisan dalam media HI-Merdeka, penggunaan bahasa yang mudah dipahami dalam media HI-Merdeka, kejelasan gambar dalam media HI-Merdeka,

suasana belajar yang menyenangkan, penggunaan media HI-Merdeka dalam menambah minat belajar, pemahaman terhadap materi dalam media HI-Merdeka, kelayakan media HI-Merdeka sebagai penambah wawasan, dan pemecahan masalah tentang proklamasi kemerdekaan. Hasil respon penilaian peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.7 yang terletak pada lampiran, sedangkan rangkumannya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.8 Hasil Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Terbatas

| No | Aspek Kepraktisan | Uji Coba Produk | |
|----|---|----------------------|-----------|
| | | Jumlah Peserta Didik | Rata-rata |
| 1 | Menurut kalian, apakah tampilan gambar HI-Merdeka menarik ? | 10 | 4,6 |
| 2 | Menurut kalian, apakah penulisan materi dalam HI-Merdeka sudah jelas? | 10 | 4,7 |
| 3 | Menurut kalian, apakah penulisan HI-Merdeka sudah rapi? | 10 | 4,1 |
| 4 | Menurut kalian, apakah Bahasa yang digunakan mudah dipahami ? | 10 | 4,4 |

| | | | |
|------------------|---|-------------|-----|
| 5 | Menurut kalian, apakah gambar dalam HI-Merdeka sudah jelas ? | 10 | 4,1 |
| 6 | Setelah kalian belajar dengan HI-Merdeka ini, apakah suasana belajar menjadi menyenangkan? | 10 | 4,7 |
| 7 | Apakah penggunaan media HI-Merdeka ini menambah minat belajar kalian? | 10 | 4,7 |
| 8 | Apakah kalian merasa lebih mudah memahami materi setelah belajar dari HI-Merdeka ini? | 10 | 4,6 |
| 9 | Menurut kalian, apakah HI-Merdeka ini layak digunakan sebagai penambah wawasan informasimu? | 10 | 4,6 |
| 10 | Dengan HI-Merdeka ini, saya bisa memecahkan masalah mengenai proklamasi kemerdekaan yang terjadi? | 10 | 4 |
| RATA-RATA | | 44,5 | |

| | |
|-----------------|---------------------|
| KATEGORI | Sangat Layak |
|-----------------|---------------------|

Rumus :

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Dengan perhitungan sebagai berikut.

$$X = \frac{44,5}{10}$$

$$X = 4,45$$

Dari tabel di atas, pada hasil respon peserta didik uji coba terbatas mendapatkan rata-rata 4,45 dengan kategori sangat layak.

b. Keefektifan

Pada penelitian ini produk pengembangan digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah menggunakan media HI-Merdeka yaitu dengan meminta peserta didik mengerjakan soal evaluasi sebanyak 10 butir. Pemahaman peserta didik mengenai materi proklamasi kemerdekaan diukur mengacu pada KKM yaitu 75, dan hasil sesudah pembelajaran mencapai ketuntasan klasikal 80%. Berikut hasil nilai peserta didik mengerjakan soal evaluasi di paparkan pada tabel berikut.

Tabel 4.9 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Terbatas

| NO | No. Induk | Nama Peserta Didik | Jk | Nilai | KKM | Keterangan |
|----|-----------|----------------------------|----|-------|-----|------------|
| 1 | 18073 | MUHAMMAD RAFFI ESTIANTA | L | 90 | 75 | Tuntas |
| 2 | 18076 | NOPI INDAH RAMADHANI | P | 80 | 75 | Tuntas |

| | | | | | | |
|-----------|-------|---|---|-----|----|-----------------|
| 3 | 18026 | ARDELIA KALEB KRISTIARI | P | 70 | 75 | Tidak tuntas |
| 4 | 18081 | PANJI ALIYUDIN SADEWA | L | 100 | 75 | Tuntas |
| 5 | 18047 | FREDERICA EDEVAN SAVA AVERY ZENOVIA | P | 80 | 75 | Tuntas |
| 6 | 18048 | FRIKA WAHYUSIANA | P | 60 | 75 | Tidak tuntas |
| 7 | 18083 | RADITYA ALBIN RAMADHAN NUGRAHA | L | 70 | 75 | Tidak tuntas |
| 8 | 18050 | GENDIS ADHARISTIDITA | P | 100 | 75 | Tuntas |
| 9 | 18051 | HELENA KHURIA SHIFA | P | 90 | 75 | Tuntas |
| 10 | 18052 | ILHAM RAMADHANI SETIOSO | L | 90 | 75 | Tuntas |
| Jumlah | | | | 830 | | |
| Rata-rata | | | | 83 | | |

Berdasarkan tabel di atas diperoleh rata-rata nilai peserta didik adalah 83 dengan sebanyak 7 peserta didik dinyatakan tuntas karena nilai di atas KKM 75, dan diperoleh sebanyak 3 peserta didik dinyatakan tidak tuntas karena nilai tidak mencapai KKM yang ditentukan. Berikut hasil kelulusan secara klasikal.

Rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah peserta didik yang lulus KKM}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{7}{10} \times 100\% = 70\%$$

Berdasarkan skor presentase di atas diperoleh persentase kelulusan secara klasikal sebesar 70% sesuai pedoman keefektifan, media HI-¹Merdeka yang digunakan pada uji coba terbatas dinyatakan efektif dan siap untuk di uji cobakan pada uji coba luas dengan presentase 61% - 80%.

3. Konfirmasi Hasil Uji Coba Terbatas

Pada uji terbatas dilakukan pada 10 peserta didik kelas XI. Pada uji terbatas terdapat 7 peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM 75, sehingga diperoleh persentase kelulusan secara klasikal sebesar 70%. Sesuai pedoman keefektifan media HI-Merdeka pada pembelajaran peserta didik dalam materi proklamasi kemerdekaan dinyatakan efektif. Hasil respon peserta didik memperoleh rata-rata skor 4,45, sesuai pedoman kepraktisan media HI-Merdeka pada pembelajaran peserta didik dalam materi proklamasi kemerdekaan ¹ dinyatakan sangat layak, sehingga dapat digunakan tanpa revisi.

D. Uji Coba Lapangan (Uji Luas)

1. Deskripsi Uji Coba Luas

Data hasil uji coba luas pada model pengembangan media pembelajaran HI-Merdeka dengan menilai pada nilai uji kepraktisan dan keefektifan ini berupa skor respon peserta didik yang berjumlah 28 peserta didik pada kelas XI, SMA Pawyatan Daha Kota Kediri. Uji coba luas ¹ dilakukan pada tanggal 2 Juni 2023. Hasil skor dan rata-rata dapat dilihat dari tabel 4.10 yang terletak pada lampiran.

2. Hasil Uji Coba Luas

a. Kepraktisan

Ada 10 indikator untuk menilai kualitas media HI-Merdeka, yang diujicobakan kepada 28 peserta didik (uji coba luas). Respon penilaian

peserta didik terdiri dari 10 indikator yaitu: tampilan gambar media HI-Merdeka, penulisan materi pada media HI-Merdeka, kerapian penulisan dalam media HI-Merdeka, penggunaan bahasa yang mudah dipahami dalam media HI-Merdeka, kejelasan gambar dalam media HI-Merdeka, suasana belajar yang menyenangkan, penggunaan media HI-Merdeka dalam menambah minat belajar, pemahaman terhadap materi dalam media HI-Merdeka, kelayakan media HI-Merdeka sebagai penambah wawasan, dan pemecahan masalah tentang proklamasi kemerdekaan. Hasil respon penilaian peserta didik ¹ dapat dilihat pada tabel 4.10 yang terletak di lampiran, sedangkan rangkumannya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.10 Hasil Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Luas

| No | Aspek kepraktisan | Uji coba produk | |
|----|---|----------------------|-----------|
| | | Jumlah Peserta Didik | Rata-rata |
| 1 | Menurut kalian, apakah tampilan gambar HI-Merdeka menarik ? | 28 | 4,6 |
| 2 | Menurut kalian, apakah penulisan materi dalam HI-Merdeka sudah jelas? | 28 | 4,6 |

| | | | |
|---|--|----|-----|
| 3 | Menurut kalian, apakah penulisan HI-Merdeka sudah rapi? | 28 | 4,0 |
| 4 | Menurut kalian, apakah Bahasa yang digunakan mudah dipahami ? | 28 | 4,5 |
| 5 | Menurut kalian, apakah gambar dalam HI-Merdeka sudah jelas ? | 28 | 4,1 |
| 6 | Setelah kalian belajar dengan HI-Merdeka ini, apakah suasana belajar menjadi menyenangkan? | 28 | 4,8 |
| 7 | Apakah penggunaan media HI-Merdeka ini menambah minat belajar kalian? | 28 | 4,8 |
| 8 | Apakah kalian merasa lebih mudah memahami materi setelah belajar dari HI-Merdeka ini? | 28 | 4,8 |
| 9 | Menurut kalian, apakah HI-Merdeka ini layak digunakan | 28 | 4,8 |

| | | | |
|------------------|---|---------------------|-----|
| | sebagai penambah wawasan informasimu? | | |
| 10 | Dengan HI-Merdeka ini, saya bisa memecahkan masalah mengenai proklamasi kemerdekaan yang terjadi? | 28 | 4,1 |
| RATA-RATA | | 45,0 | |
| KATEGORI | | Sangat Layak | |

Rumus :

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Dengan perhitungan sebagai berikut.

$$X = \frac{45,0}{10}$$

$$X = 4,50$$

Dari tabel di atas, pada hasil respon peserta didik uji coba luas, dalam kepraktisannya mendapatkan jumlah rata-rata dari 28 peserta didik 4,50 dengan kategori sangat layak dan dapat digunakan tanpa revisi sehingga sebagai alternative kegiatan pembelajaran.

b. Keefektifan

Pada penelitian ini produk pengembangan digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah menggunakan media HI-Merdeka yaitu dengan meminta peserta didik mengerjakan soal evaluasi

sebanyak 10 butir. Pemahaman peserta didik mengenai materi proklamasi kemerdekaan diukur mengacu pada KKM yaitu 75, dan hasil sesudah pembelajaran mencapai ketuntasan klasikal 80%. Berikut hasil nilai peserta didik mengerjakan soal evaluasi di paparkan pada tabel berikut.

Tabel 4.11 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Luas

| No | No. Induk | Nama Peserta Didik | JK | Nilai | KKM | Keterangan |
|----|-----------|-------------------------------------|----|-------|-----|--------------|
| 1 | 18017 | ABDILAH AHMAD RABBANI SUGIARTO | L | 80 | 75 | Tuntas |
| 2 | 18021 | ALVINO ADITYA RAMADHANI | L | 90 | 75 | Tuntas |
| 3 | 18026 | ARDELIA KALEB KRISTIARI | P | 100 | 75 | Tuntas |
| 4 | 18028 | ARSITA AYU WAHYUNINGSIH | P | 70 | 75 | Tidak tuntas |
| 5 | 18029 | BRIAN LUCKY PRATAMA | L | 90 | 75 | Tuntas |
| 6 | 18031 | CITRA DWI FEBRIYANTI | P | 60 | 75 | Tidak tuntas |
| 7 | 18034 | DEFINA FEBRIYANTI | P | 90 | 75 | Tuntas |
| 8 | 18038 | DINDA PUSPITASARI | P | 80 | 75 | Tuntas |
| 9 | 18047 | FREDERICA EDEVAN SAVA AVERY ZENOVIA | P | 100 | 75 | Tuntas |
| 10 | 18048 | FRIKA WAHYUSIANA | P | 80 | 75 | Tuntas |
| 11 | 18049 | GALUH DARMA PRATAMA | P | 80 | 75 | Tuntas |
| 12 | 18050 | GENDIS ADHARISTIDITA | P | 90 | 75 | Tuntas |
| 13 | 18051 | HELENA KHURIA SHIFA | P | 100 | 75 | Tuntas |
| 14 | 18052 | ILHAM RAMADHANI SETIOSO | L | 100 | 75 | Tuntas |
| 15 | 18054 | IRFAN NUGROHO | L | 90 | 75 | Tuntas |
| 16 | 18056 | JIYON FADILAH | P | 80 | 75 | Tuntas |
| 17 | 18060 | KRISNA ARYA ADITIYA | L | 90 | 75 | Tuntas |
| 18 | 18073 | MUHAMMAD RAFFI ESTIANTA | L | 100 | 75 | Tuntas |
| 19 | 18076 | NOPI INDAH RAMADHANI | P | 100 | 75 | Tuntas |
| 20 | 18077 | NOVELA FITRIA RAMADHANI | P | 100 | 75 | Tuntas |
| 21 | 18081 | PANJI ALIYUDIN SADEWA | L | 90 | 75 | Tuntas |

| | | | | | | |
|----|-------|-----------------------------------|-----------|------|----|--------|
| 22 | 18082 | PUTRA PALAPA | L | 80 | 75 | Tuntas |
| 23 | 18083 | RADITYA ALBIN RAMADHAN NUGRAHA | L | 100 | 75 | Tuntas |
| 24 | 18085 | REYHAN PRAYOGA | L | 90 | 75 | Tuntas |
| 25 | 18090 | RISMA AMANDA SARI | P | 100 | 75 | Tuntas |
| 26 | 18091 | RONALD BIMANTORO BAYU PRADANA | L | 100 | 75 | Tuntas |
| 27 | 18094 | SHAFIRA PUTRI FEBRIYANTI | P | 100 | 75 | Tuntas |
| 28 | 18098 | SYERANDA LOLITA SARI | P | 80 | 75 | Tuntas |
| | | | Jumlah | 2510 | | |
| | | | Rata-rata | 90 | | |

Berdasarkan tabel di atas diperoleh rata-rata nilai peserta didik adalah 90 dengan sebanyak 26 peserta didik dinyatakan tuntas karena nilai di atas KKM 75, dan sebanyak 2 peserta didik dinyatakan tidak tuntas karena nilai tidak mencapai KKM yang ditentukan. Berikut hasil kelulusan secara klasikal.

Rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah peserta didik yang lulus KKM}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{26}{28} \times 100\% = 93\%$$

Berdasarkan skor presentase di atas diperoleh presentase kelulusan secara klasikal sebesar 93% sesuai pedoman keefektifan dengan presentase 81% - 100%, media HI-Merdeka yang digunakan pada uji coba luas dinyatakan sangat efektif dan siap untuk digunakan dalam pembelajaran.

3. Konfirmasi Hasil Uji Coba Luas

Pada uji luas dilakukan pada 28 peserta didik kelas XI. Terdapat 26 peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM 75, sehingga diperoleh persentase kelulusan secara klasikal sebesar 93%. Sesuai pedoman keefektifan media HI-Merdeka pada pembelajaran peserta didik dalam materi proklamasi kemerdekaan dinyatakan sangat efektif. Hasil respon peserta didik memperoleh rata-rata skor 4,45 sesuai pedoman kepraktisan media HI-Merdeka pada pembelajaran peserta didik dalam materi proklamasi kemerdekaan ¹ dinyatakan sangat layak. Sehingga dapat digunakan tanpa revisi.

E. Validasi Model

1. Deskripsi hasil uji validasi

Hasil uji validasi diperoleh melalui 3 tahap. Tahap pertama validasi dilakukan oleh ahli materi, tahap kedua validasi dilakukan oleh ahli media dan tahap ketiga validasi dilakukan oleh ahli praktisi.

a. Validasi Ahli Materi

Sebelum diuji cobakan langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan validasi ahli materi kepada dosen ahli materi agar memperoleh nilai validator terhadap media Hi-Merdeka yang dikembangkan. Validator materi ini dilakukan oleh dosen dari prodi pendidikan sejarah yaitu Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd.

Validator diminta untuk mengisi lembar angket validasi materi dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang tersedia. Hasil dari validasi materi adalah 88% yang menunjukkan bahwa media Hi-Merdeka yang dikembangkan sangat valid dan sangat baik untuk digunakan.

b. Validasi Ahli Media

Langkah kedua yang dilakukan adalah melakukan validasi ahli media kepada dosen ahli media agar memperoleh nilai validator terhadap media Hi-Merdeka yang dikembangkan. Validator media Hi-Merdeka ini dilakukan oleh Gusti Garnis Sasmita, M.Pd.

Validator diminta untuk mengisi lembar angket validasi media dengan memberi tanda centang (√) pada kolom skor yang tersedia. Hasil dari validasi media adalah 91% yang menunjukkan bahwa media Hi-Merdeka yang dikembangkan sangat valid dan sangat baik untuk digunakan.

c. Validasi Ahli Praktisi

Langkah terakhir yang dilakukan adalah melakukan validasi ahli praktisi kepada guru mata pelajaran sejarah SMA Pawayatan Daha Kediri agar memperoleh nilai validator terhadap media Hi-Merdeka yang dikembangkan. Validator praktisi ini dilakukan oleh Sri Wahyuningsih, S.Pd.





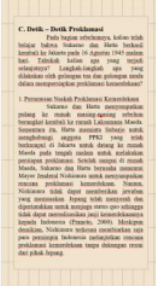

Validator diminta untuk mengisi lembar angket validasi praktisi dengan memberi tanda centang (√) pada kolom skor yang tersedia. Hasil dari validasi praktisi adalah 93% yang menunjukkan bahwa media Hi-Merdeka yang dikembangkan sangat valid dan sangat baik untuk digunakan.



Tujuan validasi ini untuk mendapatkan masukan mengenai kekurangan pada aspek materi, media dan kepraktisan. Masukan tersebut kemudian dianalisis dan digunakan untuk merevisi materi dalam media pembelajaran Hi-Merdeka sehingga dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran Hi-Merdeka mata pelajaran Sejarah Indonesia dengan materi proklamasi kemerdekaan.

2. Interpretasi Hasil Uji Validasi

a. **Saran dari Ahli Materi**

Tabel 4.12 Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum dan Sesudah Di Revisi

| No | Keterangan | Sebelum Revisi | Sesudah Revisi |
|----|---------------------------------------|---|--|
| 1. | Penambahan gambar pada materi pertama |  |  |
| 2. | Penambahan gambar pada materi kedua |  |  |
| 3. | Penambahan gambar pada materi ketiga |  |  |

| | | | |
|----|---------------------------------------|---|--|
| 4. | Penambahan gambar pada materi keempat |  |  |
|----|---------------------------------------|---|--|

d. ¹ Saran dari Ahli Media

Tabel 4.13 Hasil Validasi Ahli Media Sebelum dan Sesudah Di Revisi

| No | Keterangan | Sebelum Revisi | Sesudah Revisi |
|----|--------------------------------|--|--|
| 1. | Penambahan tampilan pada cover |  |  |

3. Kevalidan Dan Kepraktisan Model

a. Kevalidan

Berdasarkan model pengembangan media pembelajaran Hi-Merdeka yang telah disetujui oleh ahli materi, ahli media dan praktisi.

Diperoleh ¹ hasil 88% dari ahli materi, 91% dari ahli media dan 93% dari ahli praktisi. Jika dibandingkan dari ketiga penelitian relevan yang

dilakukan oleh Sephia Rahayu Purnama mendapatkan hasil validasi materi sebesar 80%, validasi media sebesar 90% dan validasi praktisi sebesar 94%, Dismas Irnawan mendapatkan hasil validasi materi sebesar 76% dan validasi media 78%. Handoyono mendapatkan hasil validasi materi sebesar 93,1%, validasi media 83,74%. Maka media Hi-Merdeka dikategorika lebih valid dikarenakan memperoleh hasil lebih baik dengan tingkat kevalidan sangat valid untuk diterapkan dalam pembelajaran.

b. Kepraktisan

Berdasarkan model pengembangan media pembelajaran Hi-Merdeka yang diperoleh dari hasil angket respon peserta didik, dari uji coba lapangan dengan jumlah keseluruhan responden 28 peserta didik. Maka diperoleh hasil rata-rata 4,50 dengan kategori sangat baik atau sangat layak. Dalam kepraktisannya media Hi-Merdeka dalam pelajaran sejarah indonesia materi proklamasi kemerdekaan relatif praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

c. Keefektifan

Berdasarkan model pengembangan media pembelajaran HI-Merdeka yang diperoleh dari nilai hasil belajar peserta didik dari uji coba terbatas (10 peserta didik) dan uji coba luas (28 peserta didik) dengan jumlah keseluruhan 38 peserta didik memperoleh hasil 93%. Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu Handoyono mendapatkan presentase hasil sebesar 84,4% dengan kriteria sangat

baik. Maka HI-Merdeka dikategorikan lebih efektif dikarenakan memperoleh hasil lebih efektif dengan tingkat keefektifan lebih tinggi untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

F. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pembahasan Produk

Berdasarkan model pengembangan dan penelitian, produk media Hi-Merdeka mendapatkan hasil dari ahli media dengan persentase sebesar 93% yang dikategorikan sangat valid Jika dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sephia Rahayu Purnama yang menghasilkan produk media GEOMATHICS mendapatkan hasil validasi media sebesar 90%, Dismas Irnawan, mendapatkan hasil validasi media sebesar 78%, dan Handoyono, mendapatkan hasil validasi media sebesar 83,74%. Maka dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil validasi produk, media Hi-Merdeka dikategorikan sangat valid karena memiliki nilai validasi produk yang lebih tinggi.

2. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan penelitian ini berupa media Hi-Merdeka pada pembelajaran sejarah indonesia materi proklamasi kemerdekaan untuk peserta didik kelas XI, berikut spesifikasi media Hi-Merdeka.

- a. Media Hi-Merdeka berisi daftar isi, petunjuk penggunaan, materi, dan mini games.

- b. Media Hi-Merdeka berisi halaman materi proklamasi kemerdekaan dengan materi yang pertama yaitu Kekalahan-Kekalahan Jepang, dengan pembagian hirosiama, nagasaki dan menyerahnya jepang
 - c. Media Hi-Merdeka berisi halaman materi proklamasi kemerdekaan dengan materi kedua yaitu menuju proklamasi kemerdekaan, dengan pembagian
 - 1) Pembentukan PPKI
 - 2) Peristiwa rengasdengklok
 - d. Media Hi-Merdeka berisi halaman materi proklamasi kemerdekaan dengan materi ketiga yaitu detik-detik proklamasi, dengan pembagian
 - 1) Perumusan naskah proklamasi kemerdekaan
 - 2) Proklamasi kemerdekaan indonesia
 - e. Media Hi-Merdeka berisi halaman materi proklamasi kemerdekaan dengan materi keempat yaitu sambutan terhadap proklamasi kemerdekaan, dengan pembagian
 - 1) Penyebaran berita proklamasi
 - 2) Sambutan terhadap berita proklamasi di dalam negeri
 - f. Media Hi-Merdeka ini berisi mini game
3. Prinsip-prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Media
- a. Prinsip-Prinsip Media
 - Pengembangan media pembelajaran Hi-Merdeka menggunakan prinsip-prinsip. Adapun prinsip-prinsip sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran Hi-Merdeka dapat membantu peserta didik untuk memahami materi proklamasi kemerdekaan.
 - 2) Media pembelajaran Hi-Merdeka dapat membantu guru dalam menyampaikan materi proklamasi kemerdekaan.
 - 3) Rasa ingin tahu dan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran semakin meningkat.
 - 4) peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran
- b. Keunggulan media Hi-Merdeka

Setelah melakukan penelitian, media Hi-Merdeka memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut.

- 1) Media Hi-Merdeka sangat praktis untuk digunakan.
 - 2) Tampilan media Hi-Merdeka yang minimalis.
 - 3) Mudah dibawa ke mana-mana.
 - 4) Desain yang menarik pada media Hi-Merdeka.
 - 5) Perpaduan teks dan gambar yang sangat pas.
- c. Kelemahan media Hi-Merdeka

Kelemahan-kelemahan yang terdapat pada media Hi-Merdeka adalah sebagai berikut.

- 1) Proses pembuatan media yang cukup lama.
- 2) Membutuhkan kuota internet.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa berdasarkan model pengembangan media pembelajaran HI-Merdeka yang telah disetujui oleh ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Diperoleh hasil 88% dari ahli materi, 91% dari ahli media, dan 93% dari ahli praktisi, yang terletak pada rentang 81%-100%. Maka dapat disimpulkan bahwa media HI-Merdeka dalam tingkat kevalidan dikategorikan sangat valid. Berdasarkan model pengembangan media pembelajaran HI-Merdeka yang diperoleh dari hasil angket respon peserta didik, diperoleh hasil skor 4,50 terletak pada rentang $X > 4,20$ pada kepraktisan media HI-Merdeka dan dikategorikan sangat layak untuk dikembangkan. Berdasarkan model pengembangan media pembelajaran HI-Merdeka yang diperoleh dari nilai hasil belajar peserta didik mendapatkan presentase sebesar 93%. Dalam keefektifan data, media pembelajaran HI-Merdeka dapat dikategorikan sangat efektif digunakan sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas tindak lanjut dari penelitian ini dapat dikemukakan secara teoritis dan efektif sebagai berikut.

a. Implikasi Teoritis

Pembelajaran di sekolah memerlukan media yang menarik untuk digunakan sebagai alat dalam menyampaikan materi tentang proklamasi kemerdekaan. Adanya media pembelajaran HI-Merdeka, peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.

b. Implikasi Efektif

Pengembangan media pembelajaran HI-Merdeka diharapkan mampu untuk membantu guru dalam menyampaikan materi proklamasi kemerdekaan pada peserta didik kelas XI di SMA Pawyatan Daha Kediri. Media pembelajaran HI-Merdeka tersebut dapat membantu peserta didik untuk menjelaskan dan memahami tentang materi proklamasi kemerdekaan.

C. Saran

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti Selanjutnya, semoga penelitian ini bisa menjadi referensi peneliti selanjutnya dan diharapkan mampu dalam mengembangkan media dengan memperhatikan kebutuhan yang diperlukan dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik dapat mempermudah pemahaman peserta didik. Selain itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai motivasi belajar peserta

didik terhadap penggunaan media pembelajaran HI-Merdeka, dan perlu dikembangkan lebih lanjut.

2. Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat dijadikan referensi baik hanya sebagai bacaan ataupun referensi penelitian berikutnya. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi yang ilmiah bagi pembaca.

3. Bagi Pendidik

Media pembelajaran HI-Merdeka dapat dijadikan perantara penyampaian materi dari guru kepada peserta didik khususnya dalam materi proklamasi kemerdekaan. Selain itu, juga bisa memotivasi para guru agar mampu mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif lagi agar antusias belajar peserta didik dalam pembelajaran semakin meningkat.

4. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran HI-Merdeka dapat dijadikan pedoman bagi peserta didik kelas XI khususnya pada pembelajaran Sejarah Indonesia “Proklamasi Kemerdekaan”.

5. Bagi Sekolah

Sebagai fasilitas pembelajar agar meningkatkan mutu pembelajaran terutama pembelajaran Sejarah Indonesia materi Proklamasi Kemerdekaan pada peserta didik kelas XI SMA Pawyatan Daha Kediri.

6. Bagi Peneliti

Tentunya terhadap peneliti sudah menyadari ¹ jika dalam penyusunan skripsi masih banyak ada kesalahan serta jauh dari kata sempurna. Adapun nantinya penulis akan segera melakukan perbaikan susunan skripsi dengan menggunakan pedoman dari beberapa sumber dan kritik yang bias membangun dari para pembaca.

Khoirul Rohmatulloh

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

| | | |
|---|---|-----|
| 1 | repository.unpkediri.ac.id Internet Source | 11% |
| 2 | nurhibatullah.blogspot.com Internet Source | 1% |
| 3 | Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper | <1% |
| 4 | www.ejournal.kahuripan.ac.id Internet Source | <1% |
| 5 | ejurnal.budiutomomalang.ac.id Internet Source | <1% |
| 6 | 123dok.com Internet Source | <1% |
| 7 | repository.stkippacitan.ac.id Internet Source | <1% |
| 8 | Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper | <1% |
| 9 | www.scribd.com | |

Internet Source

<1 %

10

digilib.uns.ac.id

Internet Source

<1 %

11

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

<1 %

12

vdocuments.mx

Internet Source

<1 %

13

www.profitsender.com

Internet Source

<1 %

14

docplayer.info

Internet Source

<1 %

15

repository.uin-suska.ac.id

Internet Source

<1 %

16

repository.usd.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Khoirul Rohmatulloh

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

PAGE 20

PAGE 21

PAGE 22

PAGE 23

PAGE 24

PAGE 25

PAGE 26

PAGE 27

PAGE 28

PAGE 29

PAGE 30

PAGE 31

PAGE 32

PAGE 33

PAGE 34

PAGE 35

PAGE 36

PAGE 37

PAGE 38

PAGE 39

PAGE 40

PAGE 41

PAGE 42

PAGE 43

PAGE 44

PAGE 45

PAGE 46

PAGE 47

PAGE 48

PAGE 49

PAGE 50

PAGE 51

PAGE 52

PAGE 53

PAGE 54

PAGE 55

PAGE 56

PAGE 57

PAGE 58

PAGE 59

PAGE 60

PAGE 61

PAGE 62

PAGE 63

PAGE 64

PAGE 65

PAGE 66

PAGE 67

PAGE 68

PAGE 69

PAGE 70

PAGE 71

PAGE 72

PAGE 73

PAGE 74

PAGE 75

PAGE 76

PAGE 77

PAGE 78

PAGE 79

PAGE 80

PAGE 81

PAGE 82

PAGE 83

PAGE 84

PAGE 85

PAGE 86

PAGE 87

PAGE 88

PAGE 89

PAGE 90

PAGE 91

PAGE 92
