



**Pengaruh Metode Lawatan Sejarah Berbasis *Google Earth* Terhadap
Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 2
Ungaran**

SKRIPSI

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Sejarah

Oleh

Maya Nurmalla

NIM 3101416005

JURUSAN SEJARAH

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian
Skripsi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 15 September 2020

Pembimbing



Drs. Ba'in, M.Hum

NIP.19630706 19900 2 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sejarah



Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd

NIP.19611121 19860 1 001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 7 Oktober 2020

Penguji I



Prof. Dr. Wasino, M.Hum

NIP.19640805 198901 1001

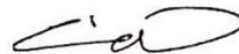
Penguji II



Tsabit Azinar Ahmad, S.Pd., M.Pd

NIP. 19860724 201212 1 002

Penguji III



Drs. Ba'in, M.Hum

NIP. 19630706 199002 1 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial



Dr. Moh. Solihatul Mustofa, M.A.

NIP. 19630802 198803 1 001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat di dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 15 September 2020



Maya Nurmalla

NIM. 3101416005

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Kamu harus tumbuh besar dan diakui, hingga tidak ada celah untuk membiarkan dirimu tersakiti. Jangan bilang itu sebuah pujian sampai menurutmu itu pantas untukmu”

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan untuk:

Pertama untuk mendiang Bapak Alm. Asim Syarifuddin, semoga rindu dan do'a selalu tersampaikan. Lalu untuk Mama Hj. Cicih Kurniasih yang senantiasa menjadi tempat ternyaman untuk pulang, terimakasih untuk segala perjuangan dan do'a yang tiada henti untuk keempat anaknya. Terakhir, untuk diriku sendiri yang sudah mau dan mampu bertahan hingga saat ini.

PRAKATA

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Metode Lawatan Sejarah Berbasis *Google Earth* Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Ungaran”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan di Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini, keberhasilan bukan semata-mata diraih sendiri oleh penulis, melainkan diperoleh berkat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan penuh kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, selaku Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Moh. Solehatul Mustofa, MA, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Univeritas Negeri Semarang.
3. Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang
4. Drs. Ba'in, M.Hum, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh dosen di Jurusan Sejarah yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama di bangku perkuliahan.

6. M. Ulil Fachrudin, S.Pd, selaku guru mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Ungaran yang telah membantu dan memberikan informasi dalam penelitian ini.
7. Siswa-siswi SMA Negeri 2 Ungaran yang telah membantu dalam penelitian ini.
8. Segenap karyawan dan staf Tata Usaha SMA Negeri 2 Ungaran atas bantuan dan kerjasamanya selama penelitian.
9. Mas Ghany dan Mas Taufiq yang selalu mendukung dan memberikan masukan dalam penyusunan skripsi.
10. Satriya, Ningsih, dan Irfan yang selalu menemani dan membantu dalam penyusunan skripsi maupun saat penelitian.
11. Bahri, Fico, Nawanggi, dan Amel yang selalu menemani dan memberikan semangat pada saat penyusunan skripsi.
12. Teman-teman MAKARA rombel A Pendidikan Sejarah Angkatan 2016.
13. Teman terbaikku Lutfi, Yani, Shilvina, dan Meilinda (*Buseng Squad*).

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Selain itu dapat menjadi referensi bagi pembelajaran.

Semarang,

Penyusun

SARI

Nurmalla, Maya. 2020. *Pengaruh Metode Lawatan Sejarah Berbasis Google Earth Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Ungaran.* Skripsi, Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Ba'in, M.Hum. 165 Halaman.

Kata Kunci : lawatan sejarah, *Google Earth*, hasil belajar, pembelajaran sejarah

Berdasarkan informasi yang diperoleh pada SMA Negeri 2 Ungaran sejauh ini penggunaan metode penugasan dan diskusi belum sepenuhnya mampu membantu siswa dalam memahami materi sejarah yang diajarkan sehingga materi mudah terlupakan dan berdampak pada hasil belajar yang tidak optimal. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan upaya inovasi baru pada metode pembelajaran, yaitu penyampaian materi menggunakan metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth*. Tujuan penelitian ini : (1) Untuk mengetahui besarnya penilaian siswa terhadap metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* di SMA Negeri 2 Ungaran, (2) untuk mengetahui besarnya hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* di SMA Negeri 2 Ungaran, (3) untuk menganalisis adakah pengaruh metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Ungaran.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Ungaran tahun ajaran 2020/2021. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen, dengan pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Desain pada penelitian ini menggunakan *pre-experiment* dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*, dengan alat pengumpulan data menggunakan teknik tes dan angket.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil penilain siswa terhadap metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* dengan nilai rata-rata sebesar 82,14. Sedangkan hasil *post test* diperoleh nilai rata-rata sebesar 85. Hasil uji t diperoleh t_{hitung} sebesar 3,179 dengan $t_{tabel} = 1,692$, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Sedangkan hasil uji regresi diperoleh nilai signifikan = 0,005 dengan taraf signifikansi = 0,05. Karena nilai $Sig. < 0,05$ maka H_a diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Koefisiensi determinasi diperoleh=0,215, yang berarti 21,5% hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah dipengaruhi oleh metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* dan sisanya 78,5% dipengaruhi faktor lain.

ABSTRACT

Nurmalla, Maya. 2020. The Influence of the Google Earth-Based Historical Tourism Method on Student Learning Outcomes in Learning History at SMA Negeri 2 Ungaran. Essay. Department of History, Faculty of Social Sciences, Semarang State University. Advisor: Drs. Ba'in, M.Hum. 165 Pages.

Keywords : historical tours, Google Earth, learning outcomes, history learning

Based on the information obtained at SMA Negeri 2 Ungaran, so far the use of assignment and discussion methods has not been fully able to help students understand the historical material being taught so that the material is easily forgotten and has an impact on learning outcomes that are not optimal. Therefore, teachers need to develop new innovation efforts in learning methods, namely the delivery of material using the Google Earth-based historical tour method. The purpose of this research were: (1) To determine the level of student assessment of the Google Earth-based historical visit method in SMA Negeri 2 Ungaran, (2) to determine the magnitude of student learning outcomes after the application of the Google Earth-based historical tour method at SMA Negeri 2 Ungaran, (3) to analyze whether the influence of the Google Earth-based historical tour method on student learning outcomes in history learning at SMA Negeri 2 Ungaran.

The population in this study were all students of class XI IPS at SMA Negeri 2 Ungaran in the academic year of 2020/2021. The sample in this study were students of class XI IPS 1 as the experimental class, sampling using a purposive sampling. The design in this study used a pre experimental with the One Group Pre Test- Post Test Design, with data collection tools using test techniques and questionnaire.

Based on the results of the research that has been done, the students' assessment of the Google Earth-based historical tour method is obtained with an average value of 82.14. While the post test results obtained an average value of 85. The t test results obtained t_{count} of 3.179 with $t_{\text{table}} = 1.692$, then $t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$, then $t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$ so that it can be concluded that there is an effect of the Google Earth-based historical tour method on student learning outcomes. in history learning. While the regression test results obtained a significant value = 0.005 with a significance level of = 0.05. Because the value of Sig. <0.05, H_a is accepted, which means that there is a significant effect of the Google Earth-based historical tour method on student learning outcomes in history learning. The coefficient of determination was obtained = 0.215, which means that 21.5% of student learning outcomes in history learning are influenced by the historical visit method based on Google Earth and the remaining 78.5% are influenced by other factors.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA	vi
SARI	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Batasan Istilah	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR.....	13
A. Deskriptif Teoritis	13
1) Metode Pembelajaran	13
2) <i>Google Earth</i>	19
3) Hasil Belajar	26
4) Pembelajaran Sejarah	33
B. Penelitian Terdahulu	42
C. Kerangka Berpikir	44
D. Hipotesis Penelitian.....	48
BAB III METODE PENELITIAN	49

A. Populasi Penelitian.....	51
B. Sampel dan Teknik Sampling	52
C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	52
D. Alat dan Teknik Pengumpulan Data	54
E. Validitas dan Reliabilitas Alat	56
F. Hipotesis Statistik	64
G. Teknik Analisis Data.....	65
a. Uji Prasyarat Analisis.....	66
b. Uji Hipotesis.....	68
BAB IV	73
A. Hasil Penelitian	73
B. Pembahasan.....	88
BAB V.....	94
A. Simpulan	94
B. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN.....	100

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian Eksperimen	50
Tabel 3.2 Hasil Perhitungan Validitas Soal	58
Tabel 3.3 Hasil Perhitungan Validitas Angket.....	58
Tabel 3.4 Hasil Perhitungan Reliabilitas Angket.....	60
Tabel 3.5 Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran	62
Tabel 3.6 Hasil Perhitungan Daya Beda Soal	64
Tabel 3.7 Kategori <i>N-Gain Score</i>	66
Tabel 4.1 Hasil Perhitungan Penilaian Siswa Terhadap Metode Lawatan Sejarah Berbasis <i>Google Earth</i>	74
Tabel 4.2 Tabel Distribusi Frekuensi Penilaian Siswa Terhadap Metode Lawatan Sejarah Berbasis <i>Google Earth</i>	74
Tabel 4.3 Hasil Belajar Kelas Eksperimen Sebelum dan Sesudah Perlakuan	76
Tabel 4.4 Tabel Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Sebelum Diterapkannya Metode Lawatan Sejarah Berbasis <i>Google Earth</i>	77
Tabel 4.5 Tabel Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Sesudah Diterapkannya Metode Lawatan Sejarah Berbasis <i>Google Earth</i>	78
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan <i>N-Gain</i>	78
Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data Angket.....	80
Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data <i>Post Test</i>	81
Tabel 4.9 Hasil Perhitungan Uji Analisis Regresi Linear Sederhana	83
Tabel 4.10 Hasil Perhitungan Uji Analisis Regresi Linear Sederhana	84
Tabel 4.11 Hasil Perhitungan Uji Persamaan Garis Regresi.....	85
Tabel 4.12 Hasil Perhitungan Uji Koefisien Determinasi.....	86
Tabel 4.13 Hasil Perhitungan Uji F	87
Tabel 4.14 Hasil Perhitungan Uji F	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Utama <i>Google Earth</i>	22
Gambar 2. Tampilan Telusuri Lokasi pada <i>Google Earth</i>	22
Gambar 3. Tampilan Lokasi Tempat Bersejarah	23
Gambar 4. Hasil <i>Pre Test</i> Kelas XI IPS 1	158
Gambar 5. Hasil <i>Post Test</i> Kelas XI IPS 1	159
Gambar 6. Uji Coba Instrumen Tes Kelas XI IPS 3	160
Gambar 7. Pembelajaran Kelas Eksperimen di <i>Zoom Meeting</i>	161
Gambar 8. Lawatan Sejarah Virtual ke Candi Ngempon dengan media <i>Google Earth</i>	162
Gambar 9. Penjelasan Materi saat Lawatan Sejarah Virtual ke Candi Ngempon.....	162
Gambar 10. Candi Ngempon.....	163
Gambar 11. SMA Negeri 2 Ungaran.....	163
Gambar 12. Surat Ijin Penelitian Skripsi.....	164
Gambar 13. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	165

DAFTAR LAMPIRAN

Kisi-Kisi Soal Uji Coba Penelitian	100
Soal Uji Coba	107
Kunci Jawaban	113
Kisi-Kisi Soal <i>Pre Test</i>	114
Soal <i>Pre Test</i>	119
Kunci Jawaban	124
Kisi-Kisi Soal <i>Post Test</i>	125
Soal <i>Post Test</i>	130
Kunci Jawaban	135
Daftar Nama Siswa Kelas XI IPS 3	136
Daftar Nama Siswa Kelas XI IPS 1	137
Tabel Analisis Data Perhitungan Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, Dan Daya Pembeda Soal Uji Coba Instrumen	138
Angket Respon Penilaian Siswa Terhadap Metode Lawatan Sejarah Berbasis <i>Google Earth</i>	139
Tabulasi Data Angket Respon Penilaian Siswa	145
Tabulasi Data Penelitian	146
Lembar Observasi Guru Dalam Melaksanakan Metode Pembelajaran Lawatan Sejarah Berbasis <i>Google Earth</i>	148
Lembar Observasi Siswa Dalam Melaksanakan Metode Pembelajaran Lawatan Sejarah Berbasis <i>Google Earth</i>	149
Silabus (Daring)	150
Rancangan Perencanaan Pembelajaran	154
Hasil <i>Pre Test</i>	158
Hasil <i>Post Test</i>	159
Foto-Foto Penelitian	160
Surat Ijin Penelitian Skripsi	164
Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	165

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejarah merupakan peristiwa atau kejadian pada masa lampau, yang dapat diulas kembali dalam proses pembelajaran. Secara garis besar dapat dikatakan bahwa sejarah merupakan ilmu yang mengkaji tentang segala kegiatan manusia di masa lalu, melalui pembelajaran sejarah siswa akan memperoleh pemahaman mengenai proses perkembangan dan perubahan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga masa kini. Pada dasarnya pembelajaran di sekolah bertujuan agar siswa memperoleh kemampuan berpikir historis dan pemahaman sejarah, Syaiful Amin (2010:2) menjelaskan bahwa pemahaman sejarah perlu dimiliki setiap orang sejak dini agar mengetahui dan memahami makna dari peristiwa masa lampau sehingga dapat digunakan sebagai landasan sikap dalam menghadapi kenyataan pada masa sekarang serta menentukan masa yang akan datang.

Dalam proses pembelajaran sejarah, guru seringkali menghadapi berbagai tantangan dalam melaksanakan pembelajarannya, hal ini karena anggapan bahwa pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang membosankan, tidak menarik, dan membingungkan. Kecenderungan semacam ini memang menjadi kendala pokok dalam pembelajaran sejarah dan muncul karena pembelajaran sejarah seringkali hanya diisi oleh proses transfer pengetahuan

dan menghafalkan tanggal, tempat, dan nama pada sebuah peristiwa. Akibatnya jelas siswa merasa jenuh dan tidak menangkap pesan substansial dari sebuah peristiwa, oleh karena ini sejarah menjelma menjadi pelajaran yang menjemukan (Suharso R, 2018:424). Sikap siswa yang cenderung apatis terhadap pelajaran sejarah tentu diakibatkan oleh beberapa faktor, baik faktor intern maupun ekstern. Faktor intern meliputi sikap siswa terhadap pelajaran yang cenderung kurang positif, begitu juga minat dan motivasi yang cenderung rendah. Sedangkan faktor ekstern misalnya terkait dengan penyajian materi pelajaran sejarah yang cenderung rentetan fakta dan membosankan, metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan substansi materi pelajaran sejarah, serta kurangnya sarana pembelajaran yang mendukung, hal-hal tersebut berdampak pada kurang kondusifnya proses pembelajaran sejarah (Aman, 2017:7).

Dalam menghadapi tantangan tersebut, maka guru perlu menemukan cara yang tepat dan dapat mengatasi problematika pembelajaran sejarah yaitu dengan melakukan perbaikan pada sistem pembelajaran, sistem pembelajaran yang baik seharusnya dapat membantu siswa mencapai tujuan-tujuan belajarnya. Salah satu upaya untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran adalah ketepatan dalam memilih metode. Metode pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam melaksanakan pembelajaran, dimana tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya dapat tercapai dengan

optimal yaitu karena penggunaan metode yang efektif dan dapat meningkatkan pemahaman siswa pada proses pembelajaran.

Berdasarkan informasi yang diperoleh pada SMA Negeri 2 Ungaran, berbagai penggunaan metode pembelajaran sebagai upaya untuk siswa memahami materi sejarah telah dilakukan di antaranya dengan menerapkan metode penugasan dan metode diskusi, tetapi dalam praktiknya guru tidak dapat mengontrol dengan baik jalannya metode, dan belum sepenuhnya mampu membuat siswa memahami materi sejarah sehingga materi dengan mudah terlupakan yang akhirnya berdampak pada pembelajaran tidak bermakna dan hasil belajar yang tidak optimal.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat diukur dari keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran, dimana hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa dalam menerima pembelajarannya, sejauh apa perubahan yang terjadi pada siswa sesuai tujuan pembelajaran. Jika hasil belajar menunjukkan peningkatan maka tujuan pembelajaran pun dapat dikatakan tercapai. Salah satu indikator keberhasilan belajar adalah ketika siswa telah mampu mengungkapkan kembali materi yang telah diperolehnya. Maka dari itu, dalam setiap akhir pembelajaran siswa perlu diberikan evaluasi sejauh mana penguasaan kompetensi dari pembelajaran yang telah dilakukan. Menurut Dimiyati dan Mudijono (2013:3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak

mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Pembelajaran sejarah yang baik adalah pembelajaran yang mampu menumbuhkan kemampuan siswa melakukan konstruksi kondisi masa sekarang dengan mengkaitkan atau melihat masa lalu yang menjadi basis topik pembelajaran sejarah (Subakti, 2010:3). Guru perlu memberikan bermacam-macam suasana belajar yang memadai untuk materi yang disajikan, dan menyesuaikannya dengan kemampuan serta karakteristik siswa sebagai subjek. Dalam hal ini, pembelajaran yang menarik bagi siswa bukan hanya pembelajaran yang bersifat menyenangkan saja tanpa memerhatikan hasil berupa seberapa jauh penguasaan kompetensi yang akan dicapai. (Widiasworo, 2017:17) Pembelajaran yang menarik merupakan pembelajaran yang memerhatikan keseimbangan (*balance*) antara yang bersifat menyenangkan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan rasa keingintahuannya dengan menguasai kompetensi tertentu.

Guru perlu menerapkan beberapa metode pembelajaran yang dapat menunjang tujuan-tujuan pembelajaran, dalam proses pembelajaran guru tidak harus terpaku dengan menggunakan satu metode saja, melainkan disarankan menggunakan beberapa metode yang tersedia. Tujuan dari penggunaan beberapa metode atau metode yang bervariasi, agar jalannya pembelajaran tidak membosankan sehingga dapat menarik perhatian siswa. Oleh karena itu,

dalam hal ini kompetensi guru diperlukan dalam pemilihan metode yang tepat agar pembelajaran berhasil dan berdaya guna (Suryani & Leo Agung, 2012:43). Ada berbagai macam metode pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran sejarah dan dikembangkan di sekolah-sekolah pada saat ini, salah satunya adalah metode lawatan sejarah.

Lawatan sejarah sebagai metode dinilai efektif bagi proses pembelajaran sejarah, dimana dengan metode ini siswa dapat merasakan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengunjungi tempat-tempat terkait dengan materi sejarah yang diajarkan hal ini dapat membantu siswa dalam memahami peristiwa masa lampau yang dapat merangsang ketertarikan siswa dalam belajar sejarah sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa pun optimal. Dengan perkembangan teknologi yang semakin memadai untuk aktivitas pembelajaran, lawatan sejarah kini dapat dilakukan secara virtual dengan menggunakan media *Google Earth* yang dapat diakses siswa secara mandiri pada alat komunikasi siswa masing-masing, alat ini diantaranya termasuk *smartphone* maupun komputer. *Google Earth* sendiri merupakan aplikasi pemetaan dan citra satelit yang dapat membantu penggunanya melihat lokasi rumah, bentuk bangunan, morfologi suatu daerah, lokasi geografis ataupun mencari tempat dengan menggunakan fitur *search* lokasi (Geosriwijaya, 2017), pada saat ini *Google Earth* telah mengembangkan fitur 3D yang memungkinkan pengguna melihat suatu objek dipermukaan bumi

tidak hanya tampak atas melainkan dalam bentuk aslinya dengan resolusi gambar yang cukup bagus.

Kristianto dalam (Suryadi dan Bain, 2013:99) menerangkan bahwa fasilitas utama yang bisa didapatkan pada *Google Earth* adalah mencari dan menemukan lokasi tertentu di seluruh dunia. Supaya pencarian lebih fokus, pengguna dapat mencari tempat rekreasi, bersejarah, bisnis, gedung/sarana olahraga, dll. Apapun yang dicari pada *Google Earth* telah menyediakan sebuah panel untuk memudahkan pencarian.

. Konsep lawatan sejarah virtual diterapkan sebagai upaya inovatif dalam memaksimalkan pembelajaran tatap muka dengan memanfaatkan jaringan internet. Dengan lawatan sejarah berbasis *Google Earth* ini, siswa tetap bisa melakukan kegiatan lawatan dengan mengunjungi situs sejarah secara virtual dengan bantuan *Google Earth*. Pembelajaran dengan memanfaatkan tempat bersejarah untuk dikunjungi dapat menjadi salah satu alternatif dalam menentukan metode pembelajaran yang bervariasi, sehingga pembelajaran dapat lebih menarik dan kreatif dan merupakan pendukung dalam peningkatan kualitas pembelajaran, di mana melalui kegiatan melawat ke situs-situs sejarah ini dapat merangsang pemahaman siswa dalam mempelajari sejarah sehingga aktivitas belajarpun optimal sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa pun sesuai dengan yang diharapkan.

Hal-hal yang diuraikan diatas, adalah yang melatarbelakangi penulis untuk mengkaji dan mendeskripsikan solusi pembelajaran sejarah dan

menawarkan sebuah metode yang dapat berkontribusi pada pembelajaran sejarah dan dapat membantu siswa memahami materi dalam belajar sejarah sehingga tercapai hasil belajar yang maksimal. Maka penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul “*Pengaruh Metode Lawatan Sejarah Berbasis Google Earth Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Ungaran*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Seberapa besar penilaian siswa terhadap metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* di SMA Negeri 2 Ungaran?
2. Seberapa besar hasil belajar sejarah siswa setelah diterapkannya metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* di SMA Negeri 2 Ungaran?
3. Adakah pengaruh metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Ungaran?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui seberapa besar penilaian siswa terhadap metode lawatan berbasis *Google Earth* di SMA Negeri 2 Ungaran.

2. Untuk mengetahui seberapa besar hasil belajar sejarah siswa setelah diterapkannya metode lawatan berbasis *Google Earth* di SMA Negeri 2 Ungaran.
3. Untuk menganalisis adakah pengaruh metode lawatan berbasis *Google Earth* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Ungaran.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberi manfaat sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan dan mengembangkan pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya dalam aspek metode pembelajaran sejarah dengan mengimplementasikan lawatan sejarah berbasis *Google Earth* yang dapat membantu siswa dalam mencapai hasil belajarnya.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Siswa

- 1) Lawatan sejarah berbasis *Google Earth* dapat memberikan rangsangan bagi siswa untuk berpikir dan memiliki hasil yang baik
- 2) Siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dalam memahami materi sejarah yang diajarkan dengan lawatan sejarah berbasis *Google Earth*.

b. Bagi Guru

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam menyusun rancangan rencana pembelajaran dalam pelaksanaan lawatan sejarah berbasis virtual dengan menggunakan media *Google Earth*.
- 2) Guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam memilih metode pembelajaran yang tepat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai

c. Bagi Sekolah

- 1) Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai upaya untuk perbaikan dalam meningkatkan mutu pembelajaran sejarah.

E. Batasan Istilah

1. Lawatan Sejarah Berbasis *Google Earth*

Lawatan Sejarah merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dimana siswa melakukan perjalanan mengunjungi situs bersejarah. Pada kegiatan lawatan sejarah ini, siswa di perkenalkan mengenai sumber, bukti dan fakta sejarah langsung. Menurut Susanto Zuhdi lawatan sejarah adalah suatu program penjelajahan masa lalu melalui kunjungan ke tempat-tempat bersejarah. Tempat bersejarah tersebut dapat berupa makam tokoh, tempat pengasingan, komunitas masyarakat, dan juga pusat-pusat kegiatan ekonomi (Udin,2013:20).

Dengan memanfaatkan teknologi yang semakin memadai untuk aktivitas pembelajaran, kini lawatan sejarah dapat dilakukan secara virtual melalui *Google Earth* dengan memanfaatkan jaringan internet. Lawatan sejarah berbasis virtual diterapkan untuk menunjang pembelajaran tatap muka dalam jaringan (daring). Dengan lawatan sejarah berbasis virtual ini, siswa tetap bisa melakukan kegiatan lawatan dengan mengunjungi situs sejarah secara virtual yang dapat membantu siswa dalam memahami materi sejarah yang diajarkan, sehingga aktivitas belajarpun optimal dan hasil belajarnya pun sesuai dengan yang diharapkan.

2. Hasil Belajar

(Slameto, 1995) dalam (Kustiono, 2013:32) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan bagian terpenting dari proses pembelajaran. Hasil belajar siswa adalah hasil dari proses belajar yang dialami oleh siswa. Siswa akan menghasilkan perubahan-perubahan di bidang pengetahuan/pemahaman, keterampilan, juga dalam bentuk nilai dan sikap. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam pembelajaran adalah hasil belajar. Dimana hasil belajar ditandai dengan adanya perubahan pada diri siswa melalui proses pembelajaran diperolehnya. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, sikap, pemahaman, informasi, kecakapan dan keterampilan berdasarkan pengalaman siswa selama proses belajarnya. (Suryani & Leo Agung, 2012:35)

Penilaian hasil belajar menunjukkan hasil belajar sebagai objek yang menjadi sasaran dalam penilaian. Hasil belajar sebagai objek penilaian pada hakikatnya menilai penguasaan siswa terhadap tujuan-tujuan intruksional yang berlaku. Karena isi dari tujuan intruksional menggambarkan capaian belajar yang harus dikuasai siswa berupa kemampuan siswa setelah menerima proses pembelajarannya. Hasil belajar sebagai objek penilaian dapat dibedakan ke dalam beberapa kategori, antara lain keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita. Kategori yang banyak digunakan dibagi menjadi 3 ranah, yakni (a) kognitif, (b) afektif, (c) psikomotorik (Sudjana, 2014:34)

3. Pembelajaran Sejarah

Sejarah merupakan ilmu yang mempelajari proses perubahan dan keberlanjutan dalam dimensi ruang dan waktu (Suryadi dan Bain, 2013:95). Dalam sejarah, banyak memberikan pelajaran tentang konsep-konsep penting dalam menghadapi kehidupan yang akan datang. Dengan demikian pemahaman sejarah merupakan pemahan tentang perubahan kehidupan manusia di masa lalu melalui gagasan-gagasannya yang mempunyai akibat terhadap kehidupam kita di masa sekarang dan akan datang (Susanto, 2014:9).

Pembelajaran sejarah adalah proses interaksi antar siswa dengan guru dalam kegiatan pembelajaran yang mengkaji tentang peristiwa atau

kejadian di masa lampau yang dapat menjadi pedoman di masa sekarang dan masa-masa yang akan datang. Melalui pembelajaran sejarah siswa mampu mengembangkan kompetensi untuk berpikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jati diri bangsa di tengah-tengah kehidupan masyarakat dunia. (Depdiknas, 2003:6)

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Deskriptif Teoritis

1) Metode Pembelajaran

a. Metode

Istilah metode berasal dari bahasa Latin dan juga Yunani, yaitu “Methodus” yang memiliki arti cara atau jalan yang ditempuh. Metode secara harfiah menggambarkan jalan atau cara suatu totalitas yang akan dicapai atau dibangun. Mendekati suatu bidang secara metodis berarti memahami atau memenuhinya sesuai dengan rencana, mengatur berbagai kepingan atau tahapan secara logis dan menghasilkan banyak hubungan.

Menurut KBBI, metode adalah cara kerja yang mempunyai sistem dalam memudahkan pelaksanaan dari suatu mencapai sebuah tujuan. Metode menurut Winarno Surakhmad dalam (Aman, 2011:108) merupakan cara yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan. Hal ini berlaku bagi guru dalam menentukan metode mengajarnya, semakin baik metode yang digunakan, maka semakin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran.

Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar-mengajar, metode diperlukan oleh guru guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah

ditetapkan (Suryani & Leo Agung, 2012:43). Dari beberapa pengertian mengenai metode yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa metode merupakan cara yang digunakan dan dapat mempermudah mencapai tujuan yang telah ditetapkannya sebelumnya.

b. Metode Pembelajaran

Salah satu usaha untuk mencapai keberhasilan kegiatan pembelajaran adalah ketepatan dalam memilih metode. Sebab kemampuan dan kecakapan pengajaran terhadap penguasaan metode mengajar berbeda-beda (Kustiono, 2013:17). Metode pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam melaksanakan proses belajar. Pembelajaran sebaiknya dilaksanakan dengan cara menarik yang mampu membangkitkan minat siswa untuk melaksanakan pembelajaran.

Hamzah dan Nurdin (2011:7), mendefinisikan metode pembelajaran sebagai cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan akan dapat menentukan keberhasilan dalam menyampaikan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara dan upaya yang dilakukan seseorang dalam melaksanakan sebuah pembelajaran yang ditampilkan secara praktis. Tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal dengan metode

pembelajaran yang tepat dan menarik yang dapat membangkitkan ketertarikan siswa dalam belajar.

Proses pembelajaran pada dasarnya interaksi antara siswa dengan sumber belajar dalam hal ini guru dalam upaya mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Interaksi yang diharapkan adalah keaktifan dari siswa dalam kegiatan belajarnya dan terjadi situasi yang komunikatif. Dengan demikian, maka dalam pembelajaran terjadi interaksi antara siswa dengan komponen-komponen belajar lain melalui komunikasi, dan metodelah sebagai alat komunikasi dalam pembelajaran (Kustiono, 2013:18).

Dalam proses pembelajaran, guru tidak harus terpaku dengan menggunakan satu metode, melainkan disarankan menggunakan beberapa metode yang tersedia. Tujuan dari penggunaan beberapa metode atau metode yang bervariasi, agar jalannya pembelajaran tidak membosankan sehingga dapat menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, dalam hal ini kompetensi guru diperlukan dalam pemilihan metode yang tepat agar pembelajaran berhasil dan berdaya guna (Suryani & Leo Agung, 2012:43).

c. Pemilihan dan Penentuan Metode

Metode mengajar yang digunakan guru setiap kali mengajar, bukan asal saja melainkan telah dipilih dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Jarang sekali terlihat guru merumuskan tujuan

pembelajaran hanya satu rumusan, tetapi guru pasti merumuskan lebih dari satu rumusan. Oleh karena itu, guru pun selalu menggunakan metode mengajar lebih dari satu, dan metode yang lain untuk mencapai tujuan yang lain. Demikianlah adanya, penggunaan metode sesuai dengan rumusan tujuan yang hendak dicapai. (Suryani & Leo Agung, 2012: 50)

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan metode pembelajaran (Kustiono, 2013:17) adalah:

- (1) Tujuan belajar, apakah bersifat kognitif, afektif, atau psikomotorik;
- (2) Materi yang diajarkan;
- (3) Keadaan warga belajarnya;
- (4) Alokasi waktu pembelajaran;
- (5) Sarana belajar;
- (6) Kecakapan sumber belajar.

d. Macam-macam Metode Pembelajaran

Beberapa metode utama dalam (Aman, 2011: 113) yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah sebagai berikut: Pertama, metode reseptif yang meliputi ceramah, membaca buku, penugasan, mendengarkan radio, menonton film. Kedua, metode tanya jawab. Ketiga, metode diskusi. Keempat, metode kerja kelompok. Kelima, metode sosio drama. Keenam, metode inkuiri. Di samping itu, metode-metode lainnya adalah metode karyawisata, pembelajaran luar kelas, metode latihan,

problem solving, metode pemberian tugas, musyawarah kerja, *symposium*, seminar, dan lain sebagainya.

Berdasarkan beberapa macam metode pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran memiliki banyak jenis yang dapat digunakan pada mata pelajaran sejarah. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode pembelajaran melalui lawatan sejarah yang merupakan upaya untuk membuat suasana lebih menyenangkan bagi siswa dalam mempelajari sejarah, metode ini dapat direalisasikan dengan mengajak siswa untuk mengunjungi situs, museum maupun monumen bersejarah.

e. Metode Lawatan Sejarah Berbasis *Google Earth*

Lawatan dalam arti metode mengajar memiliki arti tersendiri, lawatan dalam hal ini berarti kunjungan ke luar kelas dalam rangka belajar. Sebagai suatu variasi dalam proses pembelajaran, di waktu tertentu siswa perlu diajak untuk mengunjungi tempat atau objek tertentu. Hal ini bukan sekedar rekreasi, namun untuk belajar dan memperdalam pelajarannya dengan melihat keadaan sebenarnya di lapangan.

Lawatan sejarah merupakan salah satu jenis pembelajaran di luar kelas dan termasuk ke dalam *Experiential Based Study*, yang merupakan kemasan kegiatan berupa pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat diaplikasikan dengan menggunakan

alam terbuka sebagai media. Pembelajaran ini sangat efektif untuk para siswa yang terlibat langsung untuk melihat, mendengar, dan berbuat atau *Experiential Learning* (Riadi, 2019). Metode pembelajaran *eksperiential* adalah proses yang memakan waktu karena melibatkan tindakan yang berulang sehingga siswa dapat menggeneralisasi pengalaman idealnya. Dalam pembelajaran ini, ketertarikan menjadi unsur yang penting, karena tindakan dengan konsekuensi nyata terjadi sebagai langkah pertama dalam proses pembelajaran. Akhirnya, pembelajaran berdasarkan pengalaman tampaknya terukir lebih di dalam otak siswa, karena semua pembelajaran dapat dikaitkan dengan tindakan dan peristiwa yang konkret, bukan hanya simbol abstrak atau prinsip umum (Kraft & Mitchell, 1985:185).

Pembelajaran dengan memanfaatkan situs bersejarah untuk dikunjungi dapat menjadi salah satu alternatif dalam menentukan metode pembelajaran yang bervariasi, sehingga pembelajaran dapat lebih menarik dan kreatif. Lawatan sejarah dikenal sebagai suatu program penjelajahan terhadap masa lalu melalui kunjungan ke tempat-tempat bersejarah. Kegiatan ini menjadi penting karena sejarah tidak hanya dimengerti sebagai peristiwa masa lalu saja, tetapi dapat memberikan gambaran yang lebih nyata kepada siswa tentang peristiwa tersebut. Pemanfaatan situs bersejarah dalam

menerapkan metode pembelajaran merupakan pendukung dalam peningkatan kualitas pembelajaran sejarah. (Yohanes, dkk, 2018:252) Situs sejarah tentu memiliki peran penting dalam pembelajaran sejarah, di mana melalui situs sejarah tersebut dapat membantu siswa dalam memahami dan mencoba merangkai peristiwa yang terjadi di masa lampau.

Mengamati perkembangan teknologi yang semakin memadai bagi aktivitas pembelajaran, kini metode lawatan sejarah dapat dilakukan secara virtual dengan menggunakan media *Google Earth*, hal ini membuat siswa tetap dapat melakukan kunjungan ke tempat-tempat yang terkait dengan materi sejarah yang diajarkan, siswa juga tetap bisa diperkenalkan sumber, bukti maupun fakta sejarah. Konsep lawatan sejarah berbasis virtual diterapkan untuk menunjang pembelajaran tatap muka dengan memanfaatkan jaringan internet, lawatan sejarah berbasis *Google Earth* ini akan memungkinkan terjadinya peningkatan pemahaman siswa dalam memahami peristiwa masa lampau.

2) *Google Earth*

Google Earth merupakan salah satu fasilitas milik Google untuk melihat gambaran bumi secara 3D, *Google Earth* biasa digunakan untuk melihat gambaran lokaasi. Dengan mengaksesnya, seseorang dapat melihat

gambar dan info mengenai lokasi yang dapat terlihat nyata pada tampilannya. (Kristianto, 2008:1) Dengan kemajuan teknologi, terutama komputer, sekarang kita bisa melihat kondisi bumi, seperti jalan raya, bangunan, tempat rekreasi, dan tempat bersejarah. Kita bisa melihat seluruh belahan dunia bahkan ruang angkasa secara maya tanpa harus menuju ke lokasi yang kita ingin tuju. Semua itu bisa kita dapatkan pada *Google Earth* yang dapat menampilkan peta dunia secara tiga dimensi. Kristianto dalam kompiasanya menguraikan tentang langkah optimalisasi *Google Earth* untuk para pengguna yang masih awam, yaitu mengetahui penggunaan teknologi ini, ada dua opsi dimana teknologi ini digunakan hanya untuk menjelajah atau opsi yang kedua untuk mencari sebuah lokasi (Azizah,2016).

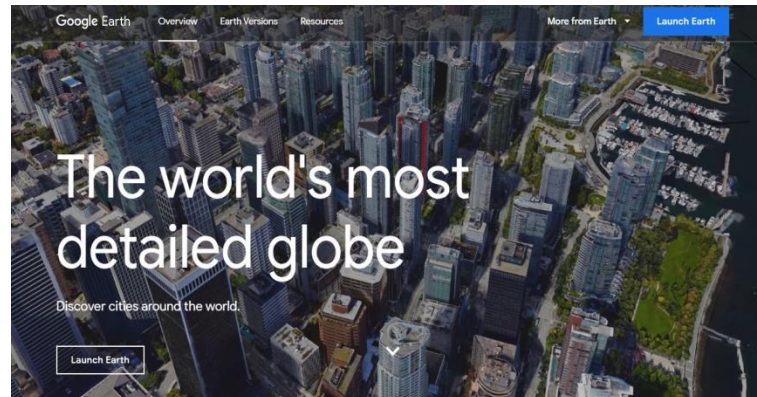
(Geosriwiya,2017) menjelaskan bahwa saat ini *Google Earth* merupakan salah satu perekaman citra dengan resolusi hingga 15x15 m, *Google Earth* merupakan salah satu media gratis yang bisa dimanfaatkan oleh setiap pengguna untuk melihat datum bumi dari udara, dengan bantuan *Google Earth* pengguna bisa melihat lokasi rumah, bentuk bangunan, morfologi suatu daerah, lokasi geografis ataupun mencari tempat dengan menggunakan fitur *search* lokasi, dengan berkembangnya *Google Earth* selalu memperbarui fitur-fitur yang ada untuk memberikan informasi terbaik yang bisa diberikan kepada penggunanya, salah satunya adalah pada beberapa lokasi bisa terlihat kondisi daerah tersebut secara nyata dengan

panorama dengan 360° yang bersumber dari pengguna yang mengupload pada *Google Earth*.

Pemanfaatan *Google Earth* dalam pembelajaran, dimaksudkan untuk siswa belajar mandiri, dengan *Google Earth* memberikan kemudahan dalam melihat lebih dari sebuah daerah (Suryadi dan Bain, 2013:99). Dengan menggunakan *Google Earth*, pengguna dapat melakukan tur secara maya dari suatu kota ke kota yang lain (Kristianto, 2008:47) maka metode lawatan sejarah pun dapat dilakukan dengan menggunakan *Google Earth*, siswa tetap dapat melakukan perjalanan mengunjungi tempat bersejarah yang sesuai dengan materi sejarah yang diajarkan. Adapun langkah-langkah dalam melakukan lawatan sejarah secara virtual dengan menggunakan *Google Earth*, di antaranya:

1. Mengakses *Google Earth*

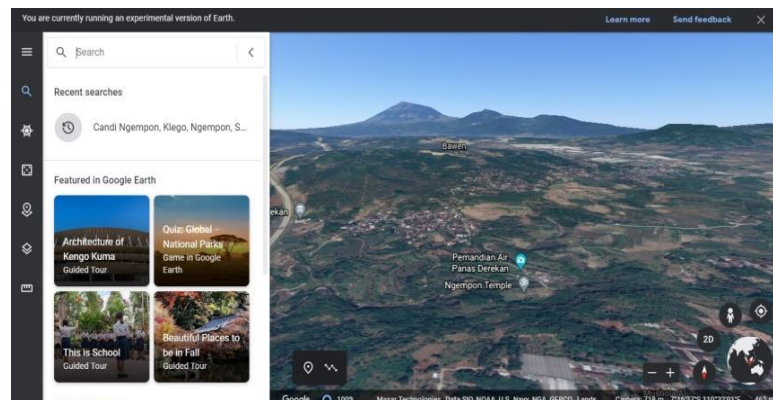
Google Earth dapat diakses melalui komputer maupun *smarthphone* atau tablet. Untuk menggunakannya, pertama-tama pengguna harus membukanya melalui web di laman <http://www.google.com/earth/> atau menginstal aplikasinya. Pada laman web akan muncul tampilan-tampilan 3D seperti belahan dunia, luar angkasa, dan bangunan. Untuk memulai pencarian tempat bersejarah klik "*Launch Earth*".



Gambar 1. Tampilan Utama *Google Earth*

2. Telurusi Lokasi Tempat Bersejarah

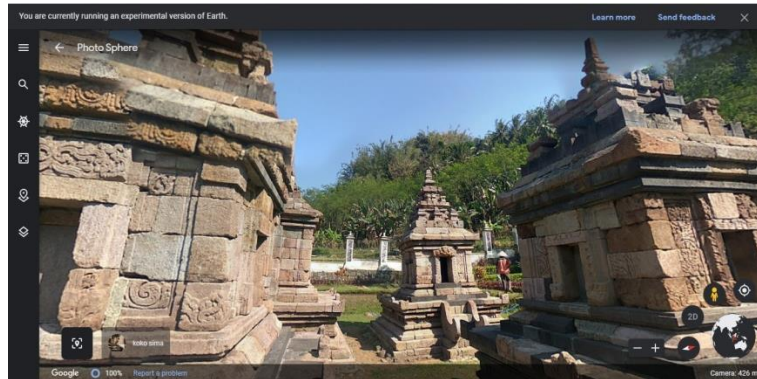
Pada ikon “🔍” (telusuri) ketik nama tempat atau nama Negara yang ingin dikunjungi sebagai kegiatan lawatan sejarah dengan menggunakan *Google Earth*.



Gambar 2. Tampilan Telusuri Lokasi pada *Google Earth*

3. Berkunjung ke Tempat Bersejarah dengan Menu *Street View*

Pilih ikon “🚶” (*street view*) dan tarik serta arahkan pada lokasi. Setelah itu maka dengan mudah akan langsung menampilkan lokasi secara nyata.



Gambar 3. Tampilan Lokasi Tempat Bersejarah

Dalam penggunaan dasar *Google Earth* seluruhnya dilakukan melalui sudut pandang lensa, tentu saja terdapat batasnya namun dengan multi tampilan ini memungkinkan metode yang baru untuk melihat citra bumi dengan maksimal, dengan multi tampilan pada *Google Earth* ini dapat mempermudah melihat posisi dan bentuk jalur kamera dari perspektif luar, mengedit jalur tersebut, dan bahkan menampilkan beberapa area pandang sekaligus. (<https://earth.google.com/>). Menerapkan metode lawatan sejarah dengan bantuan *Google Earth* mempermudah siswa untuk melakukan perjalanan menjelajahi tempat-tempat bersejarah yang terkait dengan materi secara virtual, hal ini tentu mendorong siswa untuk tertarik mempelajari sejarah dan membantu siswa memahami suatu peristiwa dengan mengamati tempat sejarah. Sehingga pembelajaran sejarah bukan hanya disampaikan melalui verbal namun juga melalui visual, apa yang di lihat oleh siswa dan apa yang di amatinya akan tertanam lebih di dalam otaknya, hal ini akan membantu siswa dalam mencapai hasil belajarnya.

Pada tahap persiapan kegiatan lawatan sejarah berbasis *Google Earth*, guru bertanggung jawab dalam menentukan jadwal, dimana guru harus cermat dalam memperhitungkan alokasi waktu per menitnya. Hal ini dilakukan agar tidak ada jeda yang membuat siswa pada kegiatan ini merasa jenuh. Penyampaian materi perlu dirancang sedemikian rupa, agar memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran dan semakin tertarik untuk belajar sejarah.

Melakukan perjalanan mengunjungi tempat-tempat bersejarah atau lawatan sejarah secara virtual telah dilakukan oleh beberapa komunitas atau jasa wisata *tour* yang memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk merasakan perjalanan wisata menjelajahi tempat-tempat yang juga merupakan peninggalan sejarah secara virtual, diantaranya adalah *Outing.id*, *Panduasia*, dan *Bersukaria Trip*. *Bersukaria Trip* merupakan salah satu *tour travel* yang menyediakan pengalaman berjalan ke berbagai tempat bersejarah di Kota Semarang, dengan inovasi baru jasa biro perjalanan mengemasnya menjadi wisata dalam jaringan (*daring*), perjalanan ke tempat wisata yang biasa dilakukan secara bersama-sama kini beralih virtual. Para peserta virtual *walking tour* cukup bermodalkan ponsel maupun laptop yang terhubung pada jaringan internet untuk dapat berkeliling di berbagai tempat bersejarah di Semarang. Meskipun tur virtual ini terbatas dalam hal visualisasi, namun peserta tur akan menemukan sensasi lain dengan melihat bangunan dari citra udara serta dapat masuk ke berbagai bagian bangunan yang biasanya tidak

bisa dijangkau. Dengan adanya gagasan mengunjungi tempat bersejarah secara virtual ini lah yang memberikan inspirasi penulis untuk memberikan alternatif lain pada metode lawatan sejarah dengan melakukan kunjungan virtual menggunakan *Google Earth* dengan alat komunikasi siswa masing-masing.

Lawatan sejarah berbasis *Google Earth* ini dilakukan dengan mengunjungi tempat bersejarah yang dapat membantu siswa merekonstruksi peristiwa masa lampau dengan mengunjungi situs sejarah yang berada di Kabupaten Semarang, menurut Wasino (2005:1) dalam (Atno,2010:93) sejarah lokal diperlukan untuk membangkitkan kesadaran sejarah dan menghindarkan siswa dari sikap tidak tahu dan tidak mengenal nilai sejarah yang ada di sekitarnya. Di Kabupaten Semarang ada beberapa peninggalan bersejarah berupa candi yang menunjukkan corak Hindu dan Buddha. Candi adalah sebuah bangunan tempat ibadah dari peninggalan masa lampau yang berasal dari agama Hindu-Buddha, yang digunakan sebagai tempat pemujaan dewa-dewa. Istilah candi berasal dari kata Candika yang merupakan salah satu nama dewi Durga atau dewi maut, oleh karena itu candi selalu dihubungkan dengan monumen untuk memuliakan raja yang meninggal.

Candi Ngempon merupakan salah satu dari candi Hindu yang berada di Kabupaten Semarang. Dengan adanya metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* ini, maka siswa dapat mengetahui bukti sejarah pada masa

Hindu Buddha dan mempelajari fakta sejarahnya secara virtual dengan menggunakan *Google Earth*.

3) Hasil Belajar

Belajar menurut perspektif behavioristik adalah perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Proses interaksi tersebut merupakan hubungan antara stimulus dan respon; dan muara belajar adalah terbentuknya kebiasaan (Kustiono, 2013:40). Kegiatan belajar mengajarkan berdasarkan prinsip-prinsip behavioristik merupakan kegiatan belajar figuratif. Belajar seperti hanya menekankan perolehan informasi dan penambahan informasi.

Menurut teori behavioristik belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman, Slavin (2000) dalam (Kustiono, 2013:43) mengatakan belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah *input* yang berupa stimulus dan *output* berupa respon, stimulus adalah apa saja yang diberikan oleh guru kepada siswa, sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru kepada siswa (Kustiono, 2013:43).

Teori belajar behavioristik mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal penting untuk melihat ada tidaknya perubahan dari proses pembelajaran, maka teori ini juga menekankan pada

terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar (Kustiono, 2013:50). Hal yang dianggap penting lain oleh teori behavioristic adalah faktor penguatan, jika terdapat penguatan lebih maka respon akan semakin kuat, begitupun sebaliknya. Rangsangan akan memberi respon supaya belajar lebih bersemangat dan bermotivasi tinggi, siswa yang memiliki hasil belajar yang maksimal sesuai tujuan pembelajaran dapat dikatakan mendapat respon positif.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dari proses pembelajaran. Hasil belajar siswa adalah hasil dari proses belajar yang dialami oleh siswa. Siswa akan menghasilkan perubahan-perubahan di bidang pengetahuan atau pemahaman, keterampilan, juga dalam bentuk nilai dan sikap (Slameto, 1995) dalam (Kustiono, 2013:32). Tujuan utama yang ingin dicapai dalam pembelajaran adalah hasil belajar. Dimana hasil belajar ditandai dengan adanya perubahan pada diri siswa melalui proses pembelajaran diperolehnya. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, sikap, pemahaman, informasi, kecakapan dan keterampilan berdasarkan pengalaman siswa selama proses belajarnya. (Suryani & Leo Agung, 2012:35)

Hasil belajar dapat diketahui melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada perubahan terhadap siswa dan sejauh apa perubahan tersebut mempengaruhi kehidupan siswa. Sebagaimana dikatakan

Gronlund (1990) dalam (Suryani & Leo Agung, 2012:161) evaluasi merupakan proses yang sistematis tentang mengumpulkan, menganalisis dan menafsirkan informasi untuk menentukan sejauh mana tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa. Menurut Dimiyati dan Mudijono (2013:3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Penilaian hasil belajar menunjukkan hasil belajar sebagai objek yang menjadi sasaran dalam penilaian. Hasil belajar sebagai objek penilaian pada hakikatnya menilai penguasaan siswa terhadap tujuan-tujuan intruksional yang berlaku. Karena isi dari tujuan intruksional menggambarkan capaian belajar yang harus dikuasai siswa berupa kemampuan siswa setelah menerima proses pembelajarannya. (Hussey & Smith, 2003:367) menjelaskan bahwa hal yang harus diperhatikan pada penilaian hasil belajar adakah penguasaan materi siswa merupakan elemen penting dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh kepuasan dalam hasil belajarnya. Maka dari itu, guru perlu membangkitkan motivasi siswa dalam memahami pembelajaran, bahwa pada dasarnya hasil belajar berguna sebagai alat praktis dalam kegiatan belajar mengajar dan dalam rancangan pembelajaran.

Hasil belajar sebagai objek penilaian dapat dibedakan ke dalam beberapa kategori, antara lain keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita. Kategori yang banyak digunakan dibagi menjadi 3 ranah, yakni (a) kognitif, (b) afektif, (c) psikomotorik. (Sudjana, 2014:34). Hal ini sejalan dengan pendapat Lizzio dalam (Asgari & Borzooie, 2013:134) bahwa hasil belajar merupakan produk dari proses pembelajaran yang meliputi dua aspek: hasil kognitif dan hasil afektif. Hasil kognitif mengacu pada perkembangan, pengetahuan dan keterampilan profesional sementara hasil non kognitif fokus pada perubahan sikap dan nilai-nilai individu.

Menurut Benyamin S. Bloom dalam (Kustiono, 2013:32) mengklarifikasikan 3 ranah hasil belajar, yakni: (1) ranah kognitif, (2) ranah afektif, (3) ranah psikomotorik.

a. Ranah Kognitif (*cognitivite domain*)

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif ini mencakup kategori berikut :

1. Pengetahuan (*knowledge*) ;
2. Pemahaman (*comprehension*) ;
3. Penerapan (*application*) ;
4. Analisis (*analysis*) ;

5. Sintesis (*synthesis*) ;
6. Evaluasi (*evaluation*).

b. Ranah Afektif

Ranah afektif ini dikembangkan oleh Krathwol, yang merupakan hasil belajar yang paling sukar diukur. Ranah afektif ini berhubungan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori perilaku ranah afektif ini, mencakup :

1. Penerimaan (*receiving*) ;
2. Penanggapan (*responding*) ;
3. Penilaian (*valuing*) ;
4. Pengorganisasian (*orgamization*) ;
5. Pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*)

c. Ranah Psikomotorik

Tujuan pembelajaran ranah psikomotorik ini menunjukkan adanya kemampuan fisik, seperti : keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Jenis kategori perilaku ranah psikomotorik ini dikembangkan oleh Elizabeth Simson, sebagai berikut :

1. Persepsi (*perception*) ;
2. Kesiapan (*set*) ;
3. Gerakan terbimbing (*guided response*) ;
4. Gerakan terbiasa (*mechanism*) ;
5. Gerakan kompleks (*complex overt response*) ;

6. Penyesuaian (*adaptation*) ;

7. Kreativitas (*originality*).

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana (1995:26) hasil belajar yang dicapai dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor dalam diri sendiri dan faktor lingkungan atau dari luar diri sendiri. Faktor dalam diri terutama kemampuan yang dimiliki, kemampuan besar sekali pengaruhnya terhadap keberhasilan belajar yang dicapai. Hasil belajar di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan yang dimiliki siswa dan 30% dipengaruhi oleh faktor lingkungan.

Sedangkan menurut Supriyono dan Widodo (1990:130) dalam (Kustiono, 2013:33) dinyatakan bahwa pencapaian seorang individu yang merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam diri (*internal*) maupun dari luar diri (*eksternal*). Faktor internal mencakup dua aspek, yakni aspek fisik dan aspek psikis.

- a. Kondisi fisiologis atau fisik, yakni faktor keadaan yang berhubungan dengan jasmani. Misalnya kesehatan, seseorang yang sehat akan mendukung prestasi belajar seseorang dan sebaliknya seseorang yang sakit akan sangat terganggu dalam mencapai hasil belajar. Kesehatan ini mencakup kesehatan fisik maupun alat indra.
- b. Kondisi psikologis, yaitu keadaan yang berhubungan kejiwaan diri subjek yang belajar, dapat berupa:

- (1) Motivasi Belajar; kegiatan belajar terjadi karena motivasi/ dukungan yang timbul dari dalam diri subjek yang belajar atau karena rangsangan dari luar.
- (2) Kecerdasan; setiap manusia memiliki tingkat kemampuan dan kecerdasan dasar yang sudah dibawa sejak lahir dan masing-masing memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda.
- (3) Perhatian; untuk dapat menjamin kegiatan berjalan dengan baik harus dapat menarik perhatian. Materi belajar yang membosankan dan tidak menarik perhatian akan menimbulkan kesulitan dalam belajar.
- (4) Minat; minat selalu berkaitan dengan suka/tidak suka. Materi belajar yang memberi sesuatu harapan dari hasil belajar akan memunculkan minat belajar.
- (5) Emosi; emosi yang tidak stabil, mudah marah, mudah merasa sedih, mudah tersinggung, akan banyak memberi andil terhadap kesulitan siswa dalam belajar. Belajar akan mengalami kesulitan ketika seseorang dalam emosi yang tidak stabil.

Adapun faktor eksternal, meliputi:

- (1) Lingkungan belajar; bagi seorang pelajar, waktu terbanyak digunakan untuk belajar selain di sekolah adalah di dalam keluarga dan masyarakat. Suasana dan keadaan keluarga dan masyarakat yang bermacam-macam turut menentukan bagaimana dan sampai di mana proses belajar dicapai

oleh anak-anak. Termasuk fasilitas yang diperlukan dalam belajar, akan memegang peranan penting.

(2) Lingkungan Sekolah; faktor lingkungan sekolah seperti guru, staf administrasi, dan teman-teman dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa. (Kustiono, 2002:36)

Tam (2007) dalam (Asgari & Borzooie, 2013: 135) menetapkan empat dimensi hasil belajar, yaitu keuntungan kejuruan, keuntungan pengembangan pribadi, keuntungan pendidikan umum, dan keuntungan intelektual. Keuntungan kejuruan adalah dianggap sebagai hasil belajar kognitif karena mencakup sejauh mana pengetahuan dan keterampilan diperoleh dalam pelatihan, sementara pengembangan pribadi memperoleh keuntungan, pendidikan umum, dan keuntungan intelektual terkait dengan hasil belajar afektif dan perilaku.

4) Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran mengandung makna setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu individu mempelajari suatu kecakapan tertentu, proses pembelajaran merupakan aspek yang terintegrasi dari proses pendidikan. Pembelajaran menjadi sangat penting karena dalam kegiatan inilah terdapat proses interaksi antara guru sebagai pembawa pesan/ide dan siswa sebagai penerima pesan/ide. Berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, Sudjana (1989:29) dalam (Kustiono, 2013:5) mengatakan bahwa pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses

yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar. Pembelajaran sebagai sebuah sistem menekankan pentingnya proses belajar di suatu sekolah. Suatu sistem pada dasarnya merupakan suatu kesatuan yang meliputi sejumlah komponen yang berhubungan dan berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Tujuan pembelajaran merupakan upaya untuk memaksimalkan siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, perlu diupayakan suatu cara atau metode yang membantu terjadinya proses belajar agar lebih efektif, efisien, dan terarah. Sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat optimal.

Koto (1996:12) dalam (Kustiono, 2013:8), berpendapat bahwa ciri-ciri dari pembelajaran, antara lain :

- (a) Pembelajaran merupakan usaha sadar dan disengaja;
- (a) Pembelajaran merupakan pemberian bantuan yang memungkinkan siswa dapat belajar;
- (b) Pembelajaran lebih menekankan pada pengaktifan siswa.

Upaya dalam pembelajaran pada dasarnya berfungsi sebagai perangsang (stimulus) eksternal untuk membantu seseorang belajar, mengorganisasi dan mengintegritaskan sejumlah pengalaman baru ke dalam skema secara

bermakna, sehingga terbentuk struktur kognitif yang dapat digunakan sebagai pengait informasi pada kegiatan belajar (Karwono & Mularsih, 2018:22).

Sejarah merupakan peristiwa atau kejadian pada masa lampau, yang dapat diulas kembali dalam proses pembelajaran. Secara garis besar dapat dikatakan bahwa sejarah merupakan ilmu yang mengkaji tentang segala kegiatan manusia di masa lalu. Sebagai makhluk yang hidup dan dibentuk dalam sejarah, pemahaman manusia tidak bisa lepas dari sejarah. Untuk memahami teks, peristiwa, situasi maupun keadaan yang ada pada masa kini, manusia tidak berangkat dari ruang yang hampa (Purwanta, 2014:6). Dalam konteks ini sejarah adalah cara dalam menanamkan konsep-konsep; nasionalisme, persatuan, solidaritas dan integritas (Susanto, 2014:9).

Dalam (Depdiknas, 2003:6) dijelaskan bahwa Sejarah adalah mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga kini. Sebuah peristiwa dalam kurun waktu tertentu akan mengalami perkembangan apabila dalam kehidupan masyarakat terjadi gerak dari bentuk yang satu ke bentuk yang lain. Sedangkan pengertian perubahan dalam sejarah mengandung makna terjadinya perkembangan secara besar-besaran dalam waktu yang relatif singkat.

Berbagai perubahan dan keberlanjutan yang disajikan dalam penjelasan sejarah akan memberikan gambaran tentang kehidupan dan menunjukkan nilai-nilai penting yang selayaknya menjadi ukuran dalam bertindak (Susanto,2014:8). Dalam sejarah, banyak memberikan pelajaran tentang konsep-konsep penting dalam menghadapi kehidupan yang akan datang. Dengan demikian pemahaman sejarah merupakan pemahan tentang perubahan kehidupan manusia di masa lalu melalui gagasan-gagasannya yang mempunyai akibat terhadap kehidupan kita di masa sekarang dan akan datang (Susanto, 2014:9). Segala hal yang terjadi di masa lalu dapat dijadikan acuan untuk bertindak di masa kini dan untuk meraih kehidupan yang lebih baik di masa mendatang. Sejarah memberikan pengalaman masa lalu yang mampu menjadi pedoman untuk menentukan kebijakan di masa sekarang, sekaligus mampu menjadi pertimbangan dalam menentukan berbagai kebijakan di masa-masa berikutnya.

Berdasarkan beberapa pengertian dan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah proses interaksi antar siswa dengan guru dalam kegiatan pembelajaran yang mengkaji tentang peristiwa atau kejadian di masa lampau yang dapat menjadi pedoman di masa sekarang dan masa-masa yang akan datang.

Dalam pembelajaran sejarah, peran penting pembelajaran terlihat jelas bukan hanya sebagai proses transfer ide, akan tetapi juga proses pendewasaan

siswa dalam memahami identitas, jati diri dan kepribadian bangsa melalui pemahaman peristiwa masa lampau. Dengan demikian, maka pembelajaran sejarah hendaknya memerhatikan beberapa prinsip, 1). Pembelajaran sejarah dilakukan secara adaptif terhadap perkembangan siswa dan perkembangan zaman, 2). Pembelajaran sejarah hendaklah berorientasi pada nilai yang terkandung pada fakta sejarah, 3). Metode pembelajaran yang digunakan tidak membatasi kreatifitas siswa dan memaksa siswa hanya untuk menghafal. (Susanto,2014:57). Sejarah sudah saatnya diajarkan dengan kemasan yang berbeda, sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah yang baik adalah pembelajaran yang mampu menumbuhkan kemampuan siswa melakukan kontruksi kondisi masa sekarang dengan mengkaitkan atau menengok masa lampau yang menjadi materi pokok pembelajaran sejarah. Kemampuan melakukan kontruksi ini harus dikemukakan secara kuat agar pembelajaran tidak terjerumus dalam pembelajaran yang bersifat kaku (Subakti,2010:4)

Pembelajaran sejarah adalah suatu proses pengembangan potensi dan kepribadian siswa melalui pesan-pesan sejarah agar menjadi warga bangsa yang arif dan bermartabat. Hanya dengan metode pembelajaran yang kreatif dalam mengajar maka baru bisa didapatkan hasil belajar yang terbaik. Metode yang kreatif tersebut dapat dilakukan guru diantaranya dengan mengajak siswa ke dalam dunia mereka sendiri, untuk merekontruksi peristiwa masa lalu. Dalam

hal ini mengajarkan sejarah yang bersifat aktual dengan memanfaatkan sumber sejarah yang ada disekitar lingkungan pembelajaran. Subakti (2010:3) menguraikan agar pembelajaran sejarah berhasil dengan baik, maka metode yang digunakan haruslah dapat mengkonstruksi “ingatan historis”. Ingatan jenis ini adalah ingatan yang terbentuk dengan melibatkan emosi sehingga dapat menumbuhkan kesadaran dalam diri siswa untuk menggali lebih jauh dan memaknai berbagai peristiwa sejarah. Proses pembelajaran pun tak hanya sebatas penghafalan saja, namun siswa dapat aktif dalam aktivitas belajarnya.

a). Tujuan Pembelajaran Sejarah

Widja, (1989:30) dalam (Zahro, M. dkk, 2017:3) pembelajaran sejarah merupakan bidang ilmu yang memiliki tujuan agar setiap siswa membangun kesadaran tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses bahwa dirinya merupakan bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai kehidupan baik nasional maupun internasional.

Tujuan pembelajaran berhubungan erat dengan tujuan kurikulum mata pelajaran sejarah, dimana tujuan pembelajaran harus mengacu pada kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Dalam penyusunan rencana pembelajaran terdapat hubungan erat antara tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian, indikator pencapaian merupakan penanda untuk mengetahui

apakah tujuan yang diinginkan sudah tercapai dalam kegiatan pembelajaran atau belum (Susanto, 2014:78).

Pada tingkat SMA dan MA pelajaran Sejarah bertujuan:

- Mendorong siswa berpikir kritis-analitis dalam memanfaatkan pengetahuan tentang masa lampau untuk memahami kehidupan masa kini dan yang akan datang.
- Memahami bahwa sejarah merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari.
- Mengembangkan kemampuan intelektual dan keterampilan untuk memahami proses perubahan dan keberlanjutan masyarakat.

Sedangkan dalam Standar Isi tujuan pembelajaran sejarah, ditetapkan oleh Kemendikbud (2015:11) dalam (Susanto,2014:57-58), sebagai berikut:

1. Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan
2. Melatih daya kritis siswa untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan
3. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan siswa terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau
4. Menumbuhkan pemahaman siswa terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang

5. Menumbuhkan kesadaran dalam diri siswa sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional.
6. Mengembangkan kemampuan berpikir historis (*historical thinking*) yang menjadi dasar berpikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif.

b). Fungsi Pembelajaran Sejarah

Sapriya (2012:209) dalam (Zahro, M. dkk, 2016:4) mengemukakan bahwa pembelajaran sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal usul dan perkembangan serta peranan masyarakat pada masa lampau yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian siswa. Pembelajaran sejarah berfungsi untuk menyadarkan siswa akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu dan untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami, dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, masa kini, dan masa depan di tengah-tengah perubahan dunia (Depdiknas,2003:6). Pembelajaran sejarah memiliki peran penting di dalam pembentukan watak, sikap, dan pengembangan siswa yang bermakna dalam pembentukan bangsa Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan, intelektual, menghargai perjuangan bangsanya dan menumbuhkan sikap nasionalisme.

Pembelajaran sejarah dapat berfungsi dalam mengembangkan kepribadian siswa, terutama dalam hal :

- 1) Membangkitkan perhatian serta ketertarikan sejarah kepada masyarakat sebagai satu kesatuan komunitas
- 2) Mendapatkan inspirasi dari cerita sejarah, baik dari kisah-kisah kepahlawanan maupun peristiwa-peristiwa yang merupakan peristiwa nasional untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik
- 3) Tidak mudah terjebak pada opini yang berkembang, karena dalam berpikir mengutamakan sikap kritis dan rasional dengan dukungan fakta yang benar. (Eswianisya, 2015:17)

c). Pembelajaran Sejarah Masa Hindu Buddha

Ruang lingkup materi pengajaran sejarah peminatan di SMA dan MA disusun berdasarkan urutan kronologis yang dijabarkan dalam aspek-aspek tertentu sebagai materi standar. Salah satu materi pokok pengajaran sejarah di SMA dan MA adalah perkembangan kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Hindu Buddha terdapat dalam kurikulum sejarah minat (Sejarah Peminatan) pada kelas XI semester 1.

Adapun Kompetensi Dasar (KD) pada sejarah Indonesia yang di sesuaikan dengan (Permendikbud Tahun 2018 nomor 36) yaitu poin 3.1. Menganalisis kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Hindu dan Buddha dalam sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini. Materi

pokok yang di ajarkan pada pembelajaran sejarah masa Hindu Buddha yang tercantum dalam (Kemendikbud, 2014) di antaranya adalah 1. Teori-teori proses masuk dan berkembangnya Hindu Buddha di Indonesia, 2. Perkembangan kerajaan-kerajaan maritime di Indonesia yang bercorak Hindu Buddha, 3. Sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini.

B. Penelitian Terdahulu

1. *Penelitian pertama*, dilakukan oleh Irfan Udin pada tahun 2013 dengan judul lawatan sejarah kota tua Semarang dan minat belajar sejarah pada pembelajaran masa kolonial di kelas XI SMA N 3 Semarang. Hasil penelitian menunjukkan 90% di antara 82 siswa tertarik untuk melakukan lawatan sejarah dengan menggunakan sampel wawancara.
2. *Penelitian kedua*, dilakukan oleh Wiwin pada tahun 2014 dengan judul pengaruh lawatan sejarah terhadap kesadaran sejarah pada siswa. Penelitian menghasilkan Pada kelas ekspeimen diberi perlakuan yang berbeda yaitu dengan pembelajaran menggunakan lawatan sejarah, kesadaran sejarah siswa menjadi meningkat. Hal ini dapat dilihat dari presentase sebesar 96% siswa dalam kategori tinggi. Ini menandakan adanya peningkatan dari kesadaran sejarah awal siswa sebelum diberi perlakuan yang berbeda dengan menggunakan lawatan sejarah.

3. *Penelitian ketiga*, dilakukan pada tahun 2015 oleh Yuni Erwianisya dengan judul pengaruh penggunaan model lawatan sejarah terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Magelang tahun pelajaran 2014/2015. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh rata-rata nilai post test kelas eksperimen yaitu 83,11 dan rata-rata kelas kontrol yaitu 77,22. Hal ini berarti 70,0% hasil belajar sejarah siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran Lawatan Sejarah, sisanya 30,0% dipengaruhi oleh faktor lain.
4. *Penelitian keempat*, dilakukan pada tahun 2016 oleh Yudaningsih dengan judul penerapan model *discovery learning* melalui lawatan sejarah untuk meningkatkan kesadaran sejarah dan prestasi belajar siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Wuryantoro Kabupaten Wonogiri tahun 2015/2016. Hasil penelitian menunjukkan berdasarkan hasil tes, prestasi belajar yang diperoleh siswa pada siklus I dengan nilai rata-rata sebesar 73,58 dan ketuntasan klasikal sebesar 53,85%, siklus II dengan nilai rata-rata sebesar 76,65 dan ketuntasan klasikal sebesar 76,92%, siklus III dengan nilai rata-rata sebesar 80,23 dengan pencapaian ketuntasan sebesar 88,40%. Penerapan model Discovery Learning melalui lawatan sejarah dapat meningkatkan kesadaran sejarah dan prestasi belajar siswa.
5. *Penelitian kelima*, yang teraktual adalah pada tahun 2018 dilakukan oleh Yosef Dendis, dkk yang berjudul dari Ende untuk Indonesia: lawatan sejarah daerah sebagai sumber belajar bagi generasi muda. Penelitian ini

dapat disimpulkan bahwa memanfaatkan situs sejarah secara efektif melalui kegiatan lawatan sejarah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah dari tingkat SD-SMA maupun perguruan tinggi.

Pada dasarnya penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang telah diuraikan di atas, yaitu meneliti mengenai metode lawatan sejarah. Namun, perbedaannya terletak pada metode lawatan sejarah yang digunakan pada penelitian ini adalah metode lawatan sejarah dengan menggunakan *Google Earth* dan perbedaan yang mendasar adalah pada objek penelitian dan waktu yang berbeda, pada penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan bagaimana pengaruh metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Ungaran.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan informasi yang diperoleh diketahui bahwa sejauh ini penggunaan metode penugasan dan metode diskusi pada mata pelajaran Sejarah di SMAN 2 Ungaran belum sepenuhnya mampu membantu siswa dalam memahami materi pada pembelajaran sejarah karena dalam praktik metode tersebut guru tidak dapat mengontrol dengan baik jalannya metode, sehingga pembelajaran tidak bermakna serta materi yang mudah terlupakan dan hasil belajar yang diperoleh siswa pun tidak optimal. Penggunaan metode

yang tidak sesuai akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan pembelajaran, dan tidak memenuhi kebutuhan siswa sebagai objek pembelajaran. Oleh karena itu, perlu diadakannya suatu upaya inovasi baru guru pada proses mengajarnya, yaitu penyampaian materi dengan menggunakan metode lawatan sejarah.

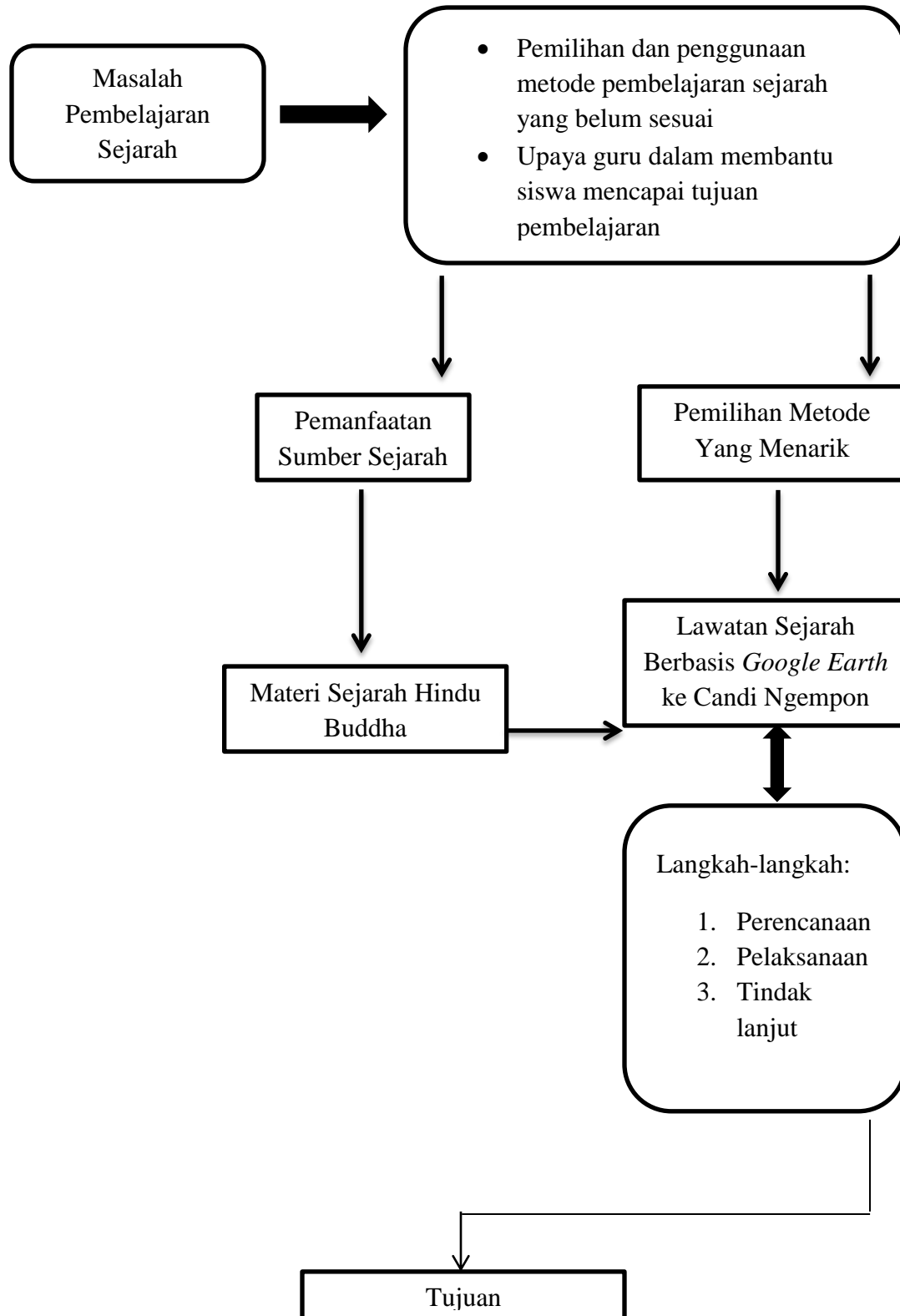
Dengan melaksanakan lawatan sejarah ke tempat bersejarah, siswa dapat merekonstruksi fenomena atau peristiwa yang terjadi di masa lampau, dan memupuk kesadaran sejarah sehingga dapat membantu siswa dalam mempelajari sejarah. Semakin berkembangnya teknologi yang semakin memadai bagi aktivitas pembelajaran, lawatan sejarah kini dapat dilakukan secara virtual dengan menggunakan *Google Earth*. Konsep lawatan sejarah berbasis virtual ini diterapkan untuk mengurangi beberapa hambatan yang bisa terjadi ketika lawatan sejarah dilakukan, misalnya perijinan, terkait waktu, biaya, maupun manajemen guru dan siswa. Dengan lawatan sejarah berbasis *Google Earth* ini, siswa tetap bisa melakukan kegiatan lawatan dengan mengunjungi situs sejarah secara langsung secara virtual.

Menerapkan metode lawatan sejarah dengan bantuan *Google Earth* mempermudah siswa untuk melakukan perjalanan menjelajahi tempat-tempat bersejarah yang terkait dengan materi secara virtual, hal ini tentu mendorong siswa untuk tertarik mempelajari sejarah dan membantu siswa memahami suatu peristiwa dengan mengamati tempat sejarah. Sehingga pembelajaran sejarah bukan hanya disampaikan melalui verbal namun juga melalui visual,

apa yang di lihat oleh siswa dan apa yang di amatinya akan tertanam lebih di dalam otaknya, hal ini akan membantu siswa dalam mencapai hasil belajarnya. Konsep lawatan sejarah berbasis *Google Earth* diterapkan untuk menunjang pembelajaran tatap muka dengan memanfaatkan jaringan internet, lawatan sejarah berbasis *Google Earth* ini akan memungkinkan terjadinya peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam belajar sejarah.

Lawatan sejarah berbasis *Google Earth* dilakukan dengan mengunjungi tempat-tempat bersejarah untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran sejarah, dan tempat peninggalan sejarah yang dikunjungi pada penelitian adalah candi Ngempon di Kabupaten Semarang yang merupakan salah satu sumber peninggalan pada masa Hindu Buddha. Candi Ngempon merupakan salah satu dari candi Hindu yang berada di Kabupaten Semarang. Dengan adanya metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* ini, maka siswa dapat mengetahui bukti sejarah pada masa Hindu Buddha dan mempelajari fakta sejarahnya secara virtual dengan menggunakan *Google Earth*.

Bagan Kerangka Berpikir:



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis Penelitian “Pengaruh Metode Lawatan Sejarah Berbasis *Google Earth* Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Ungaran”

H₀ : Tidak ada pengaruh signifikan pada hasil belajar sejarah siswa dengan diterapkannya metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth*.

H₁ : Terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar sejarah siswa dengan diterapkannya metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth*.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan cara atau jalan yang di tempuh dalam melaksanakan suatu penelitian. Berdasarkan tujuan penelitian yang ada pada dasarnya penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif dengan strategi penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2017:107). Dengan kata lain, penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat.

Eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini termasuk *pre-experimental design* (*pre* eksperimen), dikatakan *pre* eksperimen karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh hal ini dikarenakan masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel terikat. Jadi, hasil eksperimen yang merupakan variabel terikat itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel bebas, hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol (Sugiyono, 2017:109). Penelitian eksperimen ini menggunakan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*, sebelum diberi perlakuan terdapat *pre test* dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Desain ini menggunakan satu kelompok eksperimen yang diawali dengan sebuah tes awal (*pre test*) yang diberikan pada kelompok eksperimen kemudian diberi

perlakuan. Penelitian kemudian diakhiri dengan tes akhir (*post test*) yang diberikan pada kelompok tersebut. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian Eksperimen

Kelas	<i>Pre Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post Test</i>
Eksperimen	T_1	X	T_2

T_1 : *Pre Test* eksperimen

T_2 : *Post Test* eksperimen

X : *Treatment* atau perlakuan (Lawatan Sejarah Berbasis *Google Earth*)

Dalam penelitian ini terdapat satu kelompok yang akan diteliti, yakni kelompok eksperimen. Prosedur penelitian meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

1. Memilih satu kelas penelitian yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen.
2. Menetapkan dan menyusun instrumen penelitian yang akan digunakan, meliputi soal *pre test* dan *post test*, dan angket.
3. Melakukan uji coba perangkat tes, lalu melakukan analisis validitas dan reliabilitas.
4. Memberikan soal *pre test* pada kelas eksperimen.
5. Memberikan pembelajaran pada kelas eksperimen yang dilakukan dengan menggunakan metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth*.
6. Memberikan *post test* pada kelas eksperimen.

7. Memberikan angket penilaian siswa terhadap metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth*.
8. Menganalisis hasil angket dan hasil *pre test* (T₁) dan *post test* (T₂) pada kelas eksperimen
9. Melakukan uji hipotesis dalam hal ini adalah uji-t dan uji regresi untuk menentukan apakah terdapat pengaruh hasil belajar tersebut yang signifikan.

Untuk memperoleh hasil yang optimal, maka penelitian harus berdasarkan pada metode yang dapat dipertanggung jawabkan keabsahannya, meliputi:

A. Populasi Penelitian

Dalam suatu penelitian, yang dimaksud dalam populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya berdasarkan data yang diperoleh (Sugiyono, 2017:117). Populasi penelitian yang dimaksud dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS semester ganjil di SMAN 2 Ungaran Tahun Ajaran 2020/2021 sebanyak 138 siswa, terdiri dari kelas XI IPS 1 berjumlah 35 siswa, kelas XI IPS 2 berjumlah 35 siswa, kelas XI IPS 3 berjumlah 34 siswa dan XI IPS 4 berjumlah 34 siswa.

B. Sampel dan Teknik Sampling

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. (Sugiyono, 2017:118) pengambilan sampel ini harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar dapat berfungsi sebagai representatif (mewakili) keadaan populasi yang sebenarnya. Sample yang digunakan pada penelitian adalah kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen. Sedangkan teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel, untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah *purposive sampling* yang merupakan teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu (Sugiyono,2017:124). Teknik *purposive sampling* pada dasarnya termasuk teknik *nonprobability sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap anggota populasi untuk di pilih menjadi sampel (Sugiyono, 2017:122).

C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja, yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017:60), variabel juga dapat merupakan atribut dari bidang keilmuan atau kegiatan tertentu. Kerlinger (1973) dalam (Sugiyono, 2017:61) menyatakan

bahwa variabel dapat dikatakan sebagai suatu sifat yang diambil dari suatu nilai yang berbeda atau bervariasi.

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Pada umumnya, variabel penelitian dibedakan menjadi dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat, dalam penelitian ini variabel yang digunakan adalah variabel bebas dan terikat yang tidak melibatkan variabel lain. Adapun variabel-variabel tersebut adalah:

- a. Variabel bebas: merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2007:4). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth*.
- b. Variabel terikat: merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2007:4). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

D. Alat dan Teknik Pengumpulan Data

a) Teknik Tes

Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan cara dan aturan yang telah ditentukan. Sedangkan tes sebagai metode pengumpulan data merupakan latihan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, sikap, intelegensi, dan kemampuan minat maupun bakat. Tes sebagai alat penilaian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa, tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa (Sudjana, 2014:35). Dalam penelitian ini, peneliti memberikan tes pada kelas kelas eksperimen dengan membandingkan hasil yang diperoleh. Dalam tahap ini tes yang diberikan terdapat dua tahap, yang pertama tes awal (*pre test*) dan yang kedua tes akhir (*post test*). Tes yang pertama diberikan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dari kelas eksperimen sebagai gambaran hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah. Sedangkan tes yang kedua diberikan untuk melihat peningkatan hasil belajar sejarah pada kelas tersebut. Adapun jenis tes yang digunakan dalam pengumpulan data ini termasuk ke dalam tes objektif tipe pilihan ganda. Soal pilihan ganda adalah bentuk tes yang mempunyai satu jawaban yang benar atau paling tepat (Sudjana, 2014:48).

Adapun langkah-langkah dalam penyusunan perangkat tes antara lain sebagai berikut:

1. Menentukan materi pembelajaran
2. Menentukan alokasi waktu
3. Membuat kisi-kisi soal yang memuat indikator pencapaian kompetensi dasar yang akan dicapai
4. Menyusun soal berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat
5. Membuat perangkat tes, yaitu dengan menulis petunjuk pengerjaan tes serta membuat kunci jawaban
6. Menganalisis hasil tes

b) Teknik Angket (*Kuisisioner*)

Menurut Sugiyono (2013:199) *kuesioner* merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam penelitian ini angket atau *kuesioner* diberikan kepada siswa yang dijadikan kelas eksperimen untuk mengetahui berapa besar penilaian siswa terhadap metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* yang telah diterapkan pada kelas tersebut. Angket digunakan pada saat setelah diberikan perlakuan dalam hal ini pembelajaran.

Jawaban setiap item pertanyaan/pernyataan menggunakan skala Likert yang memiliki beberapa tingkatan dari sangat positif sampai sangat negatif dengan lima alternatif jawaban, yakni Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang

Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Untuk alternatif jawaban Sangat Setuju (SS) diberi skor 5, untuk alternatif jawaban Setuju (S) diberi skor 4, untuk alternatif jawaban Kurang Setuju (KS) diberi skor 3, untuk alternatif jawaban Tidak Setuju (TS) diberi skor 2, dan untuk alternatif jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1.

E. Validitas dan Reliabilitas Alat

Uji keabsahan data dalam penelitian sering ditekankan pada uji validitas dan reliabilitas. Untuk mendapatkan data yang valid dan reliabel maka instrumen penelitiannya perlu diuji coba terlebih dahulu, uji coba instrumen tersebut dapat dilakukan setelah perangkat tes telah tersusun. Setelah perangkat tes telah diuji cobakan, langkah selanjutnya adalah dilakukan analisis instrumen, analisis ini bertujuan agar instrumen yang digunakan dapat memperoleh data yang benar absah dan dapat dipercaya. Analisis uji coba instrumen meliputi:

1. Validitas Alat

Dalam penelitian ini kriteria utama terhadap data hasil penelitian adalah valid, validitas merupakan derajat ketetapan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono, 2017:363). Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat

mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Pada penelitian ini untuk menguji validitas alat dengan rumus korelasi *Product Moment* menggunakan angka kasar, dengan rumus :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Rxy = koefisien korelasi x dan y

N = jumlah responden

X = jumlah skor butir soal

Y = jumlah skor total yang benar

Untuk menafsirkan validitas maka digunakan klasifikasi, dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} untuk *degree of freedom* (df) = n dimana n adalah jumlah sampel. Apabila r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} maka data dapat dikatakan valid.

Hasil perhitungan validitas soal dan angket sebagai berikut:

a. Validitas Soal

Tabel 3.2 Hasil Perhitungan Validitas Soal

Kriteria	No Butir Soal	Jumlah
Valid	1, 2, 4, 5,6 ,7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 21, 23, 24.	20
Tidak Valid	3, 15, 20, 22, 25.	5

Sumber: Data Olahan, 2020

Perhitungan validitas soal dapat dilihat pada Lampiran 12.

b. Validitas Angket

Tabel 3.3 Hasil Perhitungan Validitas Angket

Kriteria	No Butir Soal	Jumlah
Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20	19
Tidak Valid	18	1

Sumber: Data Olahan, 2020.

Perhitungan validitas angket dapat dilihat pada Lampiran 14.

2. Realiabilitas Alat

Menurut Arikunto (2009:86) reabilitas alat menunjukkan suatu pengertian bahwa instrumen cukup dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data karena istrumen sudah layak. Istrumen yang

layak tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk dimaksud adalah instrumen memilih jawaban-jawaban tertentu. Reliabilitas menunjukkan tingkat keandalan suatu instrumen, sehingga apabila instrument itu reliabel berarti data yang diperoleh dapat dipercaya dan diandalkan. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *product moment* memakai angka kasar pada data tes dan *cronbach alpha* pada data angket dengan perhitungan pada SPSS 24.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan

r_{11} : reliabilitas soal secara keseluruhan

p : proporsi subjek yang yang menjawab item dengan benar

q : proporsi subjek yang menjawab dengan salah

$\sum pq$: jumlah hasil perkalian antara p dan q

N : jumlah item

S^2 : standar deviasi dari soal (akar dari varians)

a. Reliabilitas Soal

Berdasarkan perhitungan reliabilitas diperoleh r_{11} sebesar 0,70 harga r_{11} tersebut terletak pada interval $0,70 \leq r_{11} < 1,00$ termasuk kategori reliabilitas tinggi. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 12.

b. Reliabilitas Angket

Berdasarkan koefisien *Cronbach's Alpha* diperoleh 0,887 dengan memiliki koefisien $>0,60$ maka dikatakan reliabilitas.

Tabel 3.4 Hasil Perhitungan Reliabilitas Angket

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.877	20

Sumber: Data Olahan, 2020

3. Tingkat Kesukaran Soal

Saifudin Azwar (2006:129) dalam Hanifah (2014:46) mengatakan bahwa tingkat kesukaran butir soal adalah proporsi antara banyaknya peserta tes yang menjawab butir soal dengan benar dengan banyaknya peserta tes. Hal ini berarti semakin banyak peserta tes yang menjawab butir soal dengan benar maka semakin besar indeks tingkat kesukaran, yang berarti semakin mudah butir soal tersebut. Begitupun sebaliknya makin sedikit peserta tes yang menjawab butir soal dengan benar maka soal tersebut semakin sukar.

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit, dengan perhitungan tingkat kesukaran soal dapat diketahui mana soal yang dianggap mudah maupun sulit yang ditunjukkan dengan indeks kesukaran soal. Untuk menentukan tingkat kesukaran digunakan rumus sebagai berikut:

$$IK = \frac{JBA + JBB}{JSA + JSB}$$

Keterangan:

IK : Tingkat kesukaran

JBA : Jumlah yang benar pada butir soal kelompok atas

JBB : Jumlah yang benar pada butir soal kelompok bawah

JSA : Banyaknya siswa pada kelompok atas

JSB : Banyaknya siswa pada kelompok bawah

Indeks kesukaran dapat diklarifikasikan sebagai berikut:

IK = 0,00 adalah soal terlalu sukar

$0,00 < IK \leq 0,30$ adalah soal sukar

$0,30 < IK \leq 0,70$ adalah soal sedang

$0,80 < IK \leq 1,00$ adalah soal mudah (Arikunto, 2009:210).

Tabel 3.5 Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran

Kriteria	Nomor Butir Soal	Jumlah
Sukar	-	-
Sedang	3, 4, 15, 20, 22, 25,	5
Mudah	1, 2, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 21, 23, 24	15

Sumber: Data Olahan, 2020

4. Daya Pembeda Soal

Hanifah (2014:47) menyatakan bahwa daya pembeda soal merupakan kemampuan soal untuk membedakan kelompok peserta tes berkemampuan tinggi dan kelompok peserta tes yang berkemampuan rendah. Nilai daya pembeda dinyatakan melalui indeks daya pembeda, semakin tinggi atau makin besar indeks daya pembeda sal, makin besar juga soal tersebut dapat membedakan antara kelompok tinggi dan kelompok rendah.

Langkah-langkah dalam menghitung daya pembeda soal adalah sebagai berikut:

- a. Meranking skor hasil tes dengan mengurutkan tes siswa mulai dari skor tertinggi sampai dengan skor terendah.
- b. Mengelempokkan seluruh peserta tes menjadi 2 kelompok, yakni kelompok atas dan kelompok bawah.

Untuk menghitung daya pembeda soal pilihan ganda dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$DP = \frac{JB_A - JB_B}{JS_A - JS_B} \quad (\text{Arikunto, 2009:214})$$

Keterangan:

JB_A = Jumlah siswa kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

JB_B = Jumlah siswa kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

JS_A = Jumlah siswa kelompok atas yang menjawab soal dengan salah

JS_B = Jumlah siswa kelompok bawah yang menjawab soal dengan salah

Klasifikasi daya pembeda dalam penelitian ini menurut Arikunto (2009:218) adalah sebagai berikut:

$DP = 0,00$: sangat jelek

$0,00 < DP \leq 0,20$: jelek

$0,20 < DP \leq 0,40$: cukup

$0,40 < DP \leq 0,70$: baik

$0,70 < DP \leq 1,00$: sangat baik

Hasil perhitungan daya pembeda soal adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Hasil Perhitungan Daya Beda Soal

Kriteria Daya Pembeda	No Butir Soal	Jumlah
Sangat Jelek	-	-
Jelek	20	1
Cukup	-	-
Baik	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25.	19
Sangat Baik	-	-

Sumber: Data Olahan, 2020

Perhitungan daya beda soal dapat dilihat pada Lampiran 12.

Berdasarkan hasil analisis validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal maka jumlah soal yang memenuhi kriteria sebagai alat ukur ialah sebanyak 20 butir soal yakni butir soal nomor 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 21, 23, 24.

F. Hipotesis Statistik

Hipotesis Statistik “Pengaruh Metode Lawatan Sejarah Berbasis *Google Earth* Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 2 Ungaran”

H_0 : Hipotesis nol. tidak terdapat pengaruh signifikan metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Ungaran.

H_a : Hipotesis alternatif. terdapat pengaruh yang signifikan metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Ungaran

G. Teknik Analisis Data

1). Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2017:207). Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data dari tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis.

1. Analisis Tahap Awal

Analisis tahap awal dilakukan pada saat setelah data telah diperoleh dari kelas eksperimen, data dalam hal ini ialah data angket penilaian siswa terhadap metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* dan data tes sebelum siswa mendapat perlakuan yaitu *pre test* dan setelah siswa mendapat perlakuan yaitu *post test*.

Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa (sebelum dan setelah menerapkan metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth*) dengan cara menghitung normalitas Gain (N-Gain) dengan rumus:

$$N\text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Dengan kategori perolehan nilai *N-Gain Score* dapat ditentukan berdasarkan nilai *N-Gain*. Adapun pembagian kategori perolehan nilai sebagai berikut.

Tabel 3.7 Kategori *N-Gain Score*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

2. Analisis Tahap Akhir

Analisis tahap akhir dilakukan setelah kelompok eksperimen mendapat perlakuan, kemudian diadakan tes akhir (*post test*) yang diberikan kepada kelas eksperimen. Dari *post test* ini diperoleh data yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian., apakah H_0 yang diterima atau H_a yang diperoleh. Tahapan analisis akhir pada dasarnya sama dengan analisis tahap awal namun data yang digunakan adalah data hasil tes setelah diberi perlakuan.

a. Uji Prasyarat Analisis

1). Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data. Uji normalitas bertujuan untuk

mengetahui apakah data yang dimiliki yaitu nilai tes hasil belajar siswa dan angket penilaian siswa berdistribusi normal atau tidak, sehingga dapat ditentukan statistik yang akan digunakan dalam mengolah data. Jika data berdistribusi normal, maka uji hipotesis menggunakan *statistic parametic*. Sedangkan jika salah satu data atau kedua tersebut tidak berdistribusi normal, maka statistik yang digunakan adalah *statistic non parametic*. Uji normalitas dalam penelitian ini adalah uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan menggunakan program SPSS versi 24. Hipotesis dalam pengujian ini adalah

H_a : data berdistribusi normal

H_0 : data tidak berdistribusi normal.

Kaidah pengambilan keputusan:

Jika $Sig > 0,05$ maka H_a diterima dan berarti bahwa data berdistribusi normal.

Jika $Sig < 0,05$ maka H_a ditolak dan berarti bahwa data berdistribusi tidak normal.

b. Uji Hipotesis

Setelah data dikatakan berdistribusi normal dan bervarian yang sama, maka selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* terhadap hasil belajar siswa. Untuk menghitung uji hipotesis, maka terlebih dahulu menentukan hipotesis. Hipotesis tersebut adalah:

H_0 : Tidak ada pengaruh signifikan metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah

H_a : Adanya pengaruh yang signifikan metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

1. Uji T

Uji t pada dasarnya adalah digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas atau variabel *independent* (X) secara parsial berpengaruh terhadap variabel terikat atau variabel *dependent* (Y). Dalam hal ini metode lawatan berbasis *Google Earth* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Uji t ini dilakukan dengan uji Analisis Regresi Linear Sederhana dengan

menggunakan SPSS 24 dengan pedoman pengambilan keputusan berdasarkan perbandingan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} .

H_0 : Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka tidak terdapat pengaruh metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

H_a : Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka terdapat pengaruh metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

2. Uji Regresi

Uji regresi digunakan untuk mengukur pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Yaitu, apakah ada pengaruh metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* terhadap hasil belajar siswa. Untuk menguji adanya pengaruh metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah maka digunakan rumus sebagai berikut:

Persamaan Regresi : $\hat{Y} = a + bX$

Keterangan:

\hat{Y} = Subjek dalam variabel dependen yang diprediksikan

a = Harga Y ketika harga x = 0 (harga konstan)

b = Angka arah koefisien regresi

X=Subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu

a) Uji Lineraritas Regresi

Uji linearitas regresi ini bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Analisis dalam uji linearitas regresi ini menggunakan uji analisis regresi linear sederhana, yang digunakan untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada variabel terikat (Y), nilai variabel terikat berdasarkan nilai variabel bebas (X) yang didapat. Hipotesis yang digunakan dalam uji analisis regresi linear sederhana adalah:

H_0 : Persamaan garis regresi tidak membentuk linear

H_a : Persamaan garis regresi membentuk linear

Uji regresi linear sederhana dilakukan dengan menggunakan SPSS 24 dengan hipotesis di atas, dan kriteria diterima (H_a) jika $\text{Sig.} < 0,05$.

b) Uji Koefisien Korelasi pada Regresi Linear Sederhana

Uji ini dilakukan untuk mengukur kekuatan hubungan dua variabel, seberapa besar kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat. Korelasi tersebut dapat terjadi antara dua variabel sebagai berikut.

1. Korelasi positif, apabila variabel bebas (X) meningkat atau turun maka variabel terikat (Y) cenderung untuk meningkat atau turun.

2. Korelasi negatif, apabila variabel bebas (X) meningkat atau turun maka variabel terikat (Y) cenderung untuk turun atau meningkat.
3. Tidak ada korelasi, terjadi apabila kedua variabel X dan Y tidak menunjukkan adanya hubungan.
4. Korelasi sempurna, merupakan korelasi dari dua variabel yang benar-benar terjadi.

Koefisien korelasi (r) merupakan indeks atau bilangan yang digunakan untuk mengukur keeratan hubungan antar variabel, uji koefisien korelasi dilakukan dengan menggunakan program SPSS 24 dengan analisis regresi linear.

c) Uji Keberartian

Uji keberartian ini dilakukan untuk meyakinkan apakah koefisien regresi yang diperoleh berdasarkan analisis berarti atau tidak. Hipotesis yang digunakan dalam uji keberartian adalah:

H_0 : Koefisien arah regresi tidak berarti

H_a : Koefisien arah regresi berarti

Dalam pengujian keberartian ini menggunakan program SPSS 24 dengan hipotesis tersebut, dengan kriteria diterima (H_a) Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan *degree of freedom* (df) pembilang = 1

dan df penyebut = $(n-2)$ dengan taraf sig. = 0,05 maka H_a diterima dan arah regresi berarti.

Sedangkan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan df pembilang = 1 dan df penyebut = $(n-2)$ dengan taraf sig. = 0,05 maka H_a ditolak dan arah regresi tidak berarti.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Penilaian Siswa Terhadap Metode Lawatan Sejarah Berbasis *Google Earth*

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SMA Negeri 2 Ungaran mengenai pengaruh metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Ungaran di bawah ini dijelaskan hasil analisis penilaian siswa terhadap metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* yang diperoleh dari hasil data angket siswa eksperimen setelah diterapkannya metode tersebut. Maka dari itu, berikut hasil penilaian siswa terhadap metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* yang disajikan pada Tabel 4.1 data selengkapnya pada Lampiran 14.

Tabel 4.1 Hasil Perhitungan Penilaian Siswa Terhadap Metode Lawatan Sejarah Berbasis *Google Earth*

Sumber Variasi	Kelas Eksperimen
Jumlah Siswa	35
Nilai rata-rata	82,14
Simpangan baku	6,7175
Nilai maximum	98
Nilai minimum	70
Rentang	28

Sumber: Data Olahan, 2020.

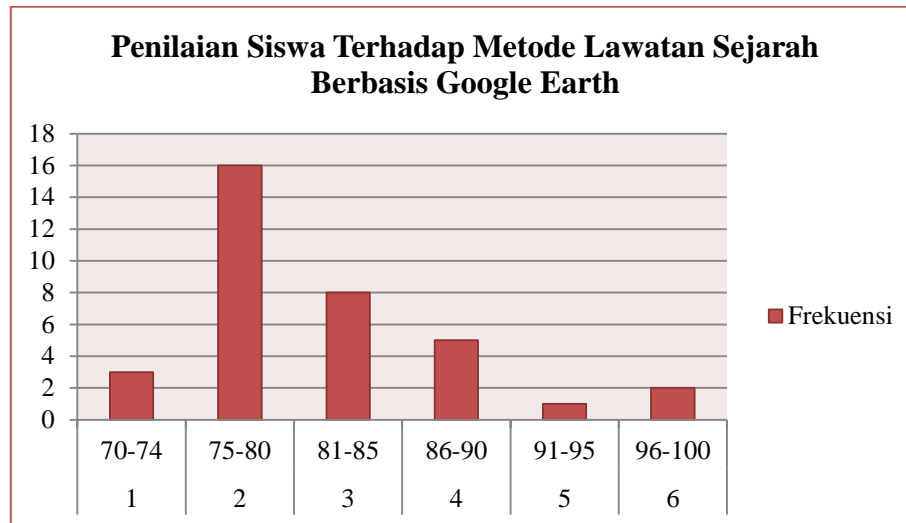
Berdasarkan Tabel 4.1 memberikan gambaran bahwa data angket penilaian siswa terhadap metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 82,14, simpangan baku = 6.71, dengan nilai tertinggi sebesar 98, sedangkan nilai terendahnya ialah 70.

Tabel 4.2 Tabel Distribusi Frekuensi Penilaian Siswa Terhadap Metode Lawatan Sejarah Berbasis *Google Earth*

No	Nilai Interval	Frekuensi
1	70-74	3
2	75-80	16
3	81-85	8
4	86-90	5
5	91-95	1
6	96-100	2
Jumlah		35

Sumber: Data Olahan, 2020.

Grafik histogram penilaian siswa terhadap metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* sebagai berikut.



2. Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Setelah Diterapkannya Metode Lawatan Sejarah Berbasis *Google Earth*

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SMA Negeri 2 Ungaran mengenai pengaruh metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Ungaran, di bawah ini dijelaskan hasil rekapitulasi data *pre test* dan *post test* yang diperoleh dari kelas eksperimen, *pre test* ini dilakukan sebagai tolak ukur nilai awal siswa sebelum mendapat perlakuan, sedangkan *post test* dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan, yaitu pada kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan menerapkan metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth*.

Gambaran umum hasil belajar tersebut disajikan pada Tabel 4.3 dan data selengkapnya pada Lampiran 15.

Tabel 4.3 Hasil Belajar Kelas Eksperimen Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Sumber Variasi	Sebelum	Sesudah
Jumlah siswa	35	35
Nilai rata-rata	80,14	85
Simpangan baku	8,785492	7,620185
Nilai maximum	95	100
Nilai minimum	55	70
Rentang	40	30

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum diterapkannya metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* ialah sebesar 80,14 dengan nilai tertinggi=95 dan nilai terendah=55. Sedangkan nilai rata-rara hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* meningkat menjadi 85 dengan nilai tertingginya 100 dan nilai terendahnya 70. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah meningkat dengan diterapkannya metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth*. Dengan

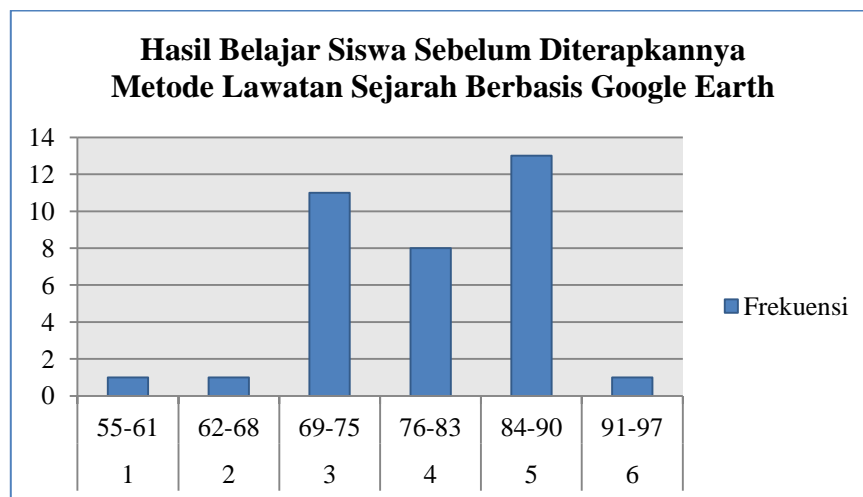
tabel distribusi frekuensi hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 4.4 dan Tabel 4.5

Tabel 4.4 Tabel Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Sebelum Diterapkannya Metode Lawatan Sejarah Berbasis *Google Earth*

No.	Nilai Interval	Frekuensi
1	55-61	1
2	62-68	1
3	69-75	11
4	76-83	8
5	84-90	13
6	91-97	1
Jumlah		35

Sumber: Data Olahan, 2020.

Grafik histogram hasil belajar siswa sebelum diterapkannya metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* sebagai berikut.

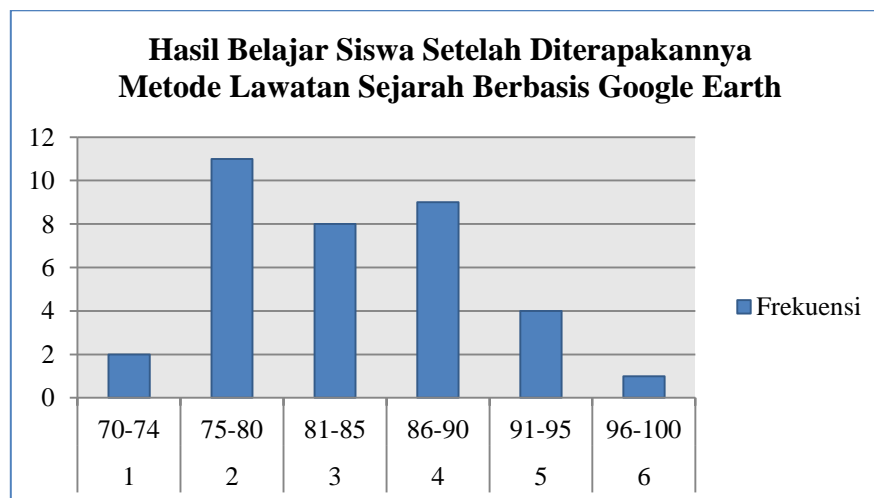


Tabel 4.5 Tabel Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Sesudah Diterapkannya Metode Lawatan Sejarah Berbasis *Google Earth*

No.	Nilai Interval	Frekuensi
1	70-74	2
2	75-80	11
3	81-85	8
4	86-90	9
5	91-95	4
6	96-100	1
Jumlah		35

Sumber: Data Olahan, 2020.

Grafik histogram hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* sebagai berikut



Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dilakukan dengan perhitungan normalitas Gain (N-Gain) dengan hasil perhitungan sebagai berikut.

Tabel 4.6 Hasil Perhitungan N-Gain

No.	Kelas	Nilai Rata-Rata		N-Gain Score	N-Gain Presentase	Kategori Gain Score
		Pretest	Posttest			
1	Eksperimen	80,14	85	0,30	30%	Sedang

Sumber: Data Olahan, 2020.

3. Pengaruh Metode Lawatan Sejarah Berbasis *Google Earth* Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Ungaran

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah maka perlu dilakukan analisis data. Analisis data dilakukan dengan 2 tahap, yaitu analisis tahap awal dan analisis tahap akhir.

A. Analisis Tahap Awal

Data yang digunakan untuk melakukan analisis tahap awal ini adalah hasil angket penilaian siswa terhadap metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* dan hasil *post test* yang diperoleh dari kelas eksperimen.

1) Analisis Awal Data Angket

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dimiliki yaitu angket penilaian siswa berdistribusi normal atau tidak. Analisis normalitas ini di uji dengan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan program SPSS 24. Hasil perhitungan uji normalitas data *pre test* pada kelas kontrol disajikan pada Tabel 4.7

Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data Angket

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Angket Penilaian Siswa
N		35
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	85.83
	Std. Deviation	9.115
Most Extreme Differences	Absolute	.090
	Positive	.066
	Negative	-.090
Test Statistic		.090
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Sumber: Data Olahan

Berdasarkan perhitungan data angket penilaian siswa terhadap metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* diperoleh nilai Sig. sebesar 0,200. Hal ini menunjukkan bahwa nilai Sig.>0,05, maka dapat dikatakan bahwa data angket berdistribusi dengan normal. Hasil analisis ini digunakan sebagai pertimbangan dalam analisis selanjutnya dengan menggunakan statistik parametrik.

2) Analisis Awal Data Tes

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dimiliki yaitu nilai *post test* siswa berdistribusi normal atau tidak. Analisis normalitas ini di uji dengan *One-Sample Kolmogorov-*

Smirnov Test dengan program SPSS 24. Hasil perhitungan uji normalitas data *post test* pada kelas eksperimen disajikan pada Tabel 4.8

Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data *Post Test*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		<i>Post Test</i> Eksperimen
N		35
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	84.14
	Std. Deviation	7.620
Most Extreme Differences	Absolute	.135
	Positive	.135
	Negative	-.122
Test Statistic		.135
Asymp. Sig. (2-tailed)		.105 ^c

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan perhitungan pada data *post test* kelas eksperimen diperoleh nilai Signifikansi sebesar 0,105 yang berarti bahwa nilai Sig. > 0,05. Maka dapat dikatakan data *post test* pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Hasil analisis ini digunakan sebagai pertimbangan dalam analisis selanjutnya dengan menggunakan statistik parametrik.

3) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan regresi linear sederhana yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari suatu variabel terhadap variabel lainnya. Pada analisis regresi, suatu variabel yang mempengaruhi disebut variabel bebas atau *independent variable*, sedangkan variabel yang dipengaruhi disebut variabel terikat atau *dependent variable*. Analisis regresi pada penelitian ini ialah untuk mengukur ada atau tidaknya pengaruh metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* terhadap hasil belajar sejarah siswa SMA Negeri 2 Ungaran. Pada analisis regresi ini dapat diketahui beberapa hal, meliputi: Uji T, uji regresi, linearitas regresi, koefisien determinasi, uji keberartian.

a. Uji T

Uji t digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas atau variabel *independent* (X) secara parsial berpengaruh terhadap variabel terikat atau variabel *dependent* (Y). Dalam hal ini metode lawatan berbasis *Google Earth* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Uji t ini dilakukan dengan uji Analisis Regresi Linear Sederhana dengan menggunakan SPSS 24.

Tabel 4.9 Hasil Perhitungan Uji Analisis Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	43.776	13.770		3.179	.000
	Penilaian Siswa	.502	.167	.463	3.004	.005

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan data tersebut, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,179 dengan dengan df1 pembilang = 1 dan $df_2 = 33$ diperoleh nilai $t_{tabel} = 1,69236$.

Dengan pengambilan keputusan :

H_0 : Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka tidak terdapat pengaruh metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

H_a : Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka terdapat pengaruh metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

Perhitungan uji t diperoleh $t_{hitung} = 3,179 > t_{tabel} = 1,692$ maka H_a diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

b. Uji Regresi

Tabel 4.10 Hasil Perhitungan Uji Analisis Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	43.776	13.770		3.179	.000
	Penilaian Siswa	.502	.167	.463	3.004	.005

Sumber: Data Olahan, 2020.

Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut:

H_0 : tidak terdapat pengaruh yang signifikan metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

H_a : terdapat pengaruh yang signifikan metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

Kriteria pengambilan keputusan:

Nilai signifikansi < taraf signifikansi maka H_a diterima. Berdasarkan Tabel 4.10 yang merupakan hasil perhitungan dari data *post test* dan angket penilaian siswa kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi = 0,005 dengan taraf signifikansi =

0,05. Maka Sig. $0,005 < 0,05$, karena nilai Sig. $< 0,05$ maka pengujian hipotesis pada penelitian ini disimpulkan dengan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan uji regresi linear sederhana diperoleh nilai koefisiensi regresi yang bersifat positif sehingga metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* berpengaruh positif bagi hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

c. Uji Persamaan Garis Regresi

Hasil perhitungan untuk persamaan garis regresi dilakukan dengan uji analisis regresi linear pada program SPSS 24, dengan hasil perhitungan yang disajikan pada Tabel 4.11

Tabel 4.11 Hasil Perhitungan Uji Persamaan Garis Regresi

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	43.776	13.770		3.179	.000
	Penilaian Siswa	.502	.167	.463	3.004	.005

Sumber: Data Olahan, 2020.

Berdasarkan Tabel 4.11 diperoleh nilai konstan (a) = 43,776 dan b= 0,502. Angka konstan menunjukkan bahwa hasil belajar

siswa tanpa menggunakan metode lawatan sejarah berbasis *Googler Earth* adalah 43,776. Persamaan garis pengaruh metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah $\hat{Y} = 43,776 + 0,502X$. Diketahui bahwa koefisiensi bersifat positif, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* berpengaruh positif bagi hasil belajar.

d. Koefisien Korelasi pada Regresi Linear Sederhana

Uji ini dilakukan untuk mengukur kekuatan hubungan dua variabel, seberapa besar kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat. Uji ini dilakukan dengan menggunakan analisis regresi linear pada program SPSS 24. Dan hasil perhitungan diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4.12 Hasil Perhitungan Uji Koefisien Determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.463 ^a	.215	.191	6.545

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan data tersebut, diperoleh nilai koefisien determinasi sebesar 0,215. Hal ini berarti 21,5% hasil belajar sejarah siswa

ditentukan oleh metode lawatan sejarah berbasis virtual dan sisanya 78,5% dipengaruhi faktor lain.

e. Uji Keberartian (uji F)

Uji keberartian dengan dilakukan uji F pada program SPSS 24, dengan hasil perhitungan data sebagai berikut.

Tabel 4.13 Hasil Perhitungan Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	386.434	1	386.434	9.021	.005 ^b
	Residual	1413.566	33	42.835		
	Total	1800.000	34			

Sumber: Data Olahan, 2020.

Berdasarkan data tersebut, diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 9,021; dengan df_1 pembilang = 1 dan $df_2 = 33$ diperoleh nilai $F_{tabel} = 4,14$

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_a diterima, perhitungan uji F diperoleh nilai F_{hitung} $9,021 > 4,14$. Maka dapat disimpulkan bahwa koefisien arah regresi pada data ini berarti.

f. Uji Linearitas

Uji linearitas pada penelitian dilakukan dengan uji F menggunakan program SPSS 24. Dengan hasil perhitungan sebagai berikut.

Tabel 4.14 Hasil Perhitungan Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	386.434	1	386.434	9.021	.005 ^b
	Residual	1413.566	33	42.835		
	Total	1800.000	34			

Sumber: Data Olahan, 2020.

Berdasarkan data tersebut, diperoleh nilai signifikansi = 0,005. Karena nilai signifikansi < 0,05 maka H_a diterima sesuai ketentuan regresi linear. Maka dapat disimpulkan bahwa persamaan garis regresi antara metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* dengan hasil belajar sejarah siswa membentuk linear.

B. Pembahasan

Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* di SMA Negeri 2 Ungaran dilakukan pada kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen, sebelum mendapat perlakuan pada kelas eksperimen diadakan *pre test* yang dilakukan pada pertemuan pertama sebagai tolak ukur nilai awal siswa, soal *pre test* di adakan melalui *Microsoft Form* yang diisi oleh siswa. Pada pertemuan ke-2 pembelajaran dilakukan dengan media *Zoom Meeting* yang dapat diakses oleh siswa melalui *smartphone* atau laptop dengan sistem dalam jaringan

(daring), guru pun terlebih dahulu menjelaskan mengenai metode pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran sejarah, yaitu metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth*. Untuk mempermudah lawatan sejarah secara virtual ini, guru pun memanfaatkan *Google Earth* yang akan ditampilkan pada layar masing-masing siswa, siswa akan diajak mengunjungi tempat bersejarah yang berada di Kabupaten Semarang yaitu situs candi Ngempon.

Lawatan sejarah berbasis *Google Earth* dilaksanakan di candi Ngempon, pada saat mengunjungi candi Ngempon, maka guru menyampaikan materi mengenai candi Ngempon, baik letak candi Ngempon itu sendiri lalu arti nama dan sejarah, penemuan, bentuk bangunan maupun ornamennya. Materi mengenai candi Ngempon dijelaskan pada Lampiran 20. Setelah melaksanakan lawatan sejarah berbasis *Google Earth*, guru pun mengulas sedikit materi yang disampaikan. Kemudian guru memberikan *post test* yang dapat di isi melalui *Microsoft Form* untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan yaitu metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth*. Dan untuk mengetahui respon penilaian siswa terhadap metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* yang telah dilaksanakan, guru pun memberikan angket penilaian siswa yang dapat diisi siswa pada *Google Form*.

Penerapan metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* pada kelas eksperimen dapat membantu siswa mencapai hasil belajarnya pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Ungaran. Dengan metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* siswa dapat merasakan suasana belajar baru dengan mengunjungi tempat-tempat yang terkait dengan materi sejarah yang diajarkan secara virtual dengan menggunakan *Google Earth*, siswa akan menemukan sensasi lain dengan melihat bangunan dari citra udara yang menyenangkan serta penyampaian materi sesuai bangunan bersejarah yang memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran. Dengan lawatan sejarah berbasis *Google Earth* ini, siswa tetap bisa melakukan kegiatan lawatan dengan mengunjungi situs sejarah secara virtual, siswa juga tetap bisa diperkenalkan sumber, bukti maupun fakta sejarah. Oleh karena itu, metode pembelajaran lawatan sejarah berbasis *Google Earth* dapat membantu siswa dalam memahami materi sejarah yang diajarkan sehingga hasil belajar yang diperolehnya pun optimal.

Adapun kelemahan media *Google Earth* yang digunakan untuk melakukan kegiatan lawatan sejarah secara virtual ini adalah bahwa tampilan yang terbatas tidak detail seperti bangunan sejarah yang lain, lalu gambar yang ditampilkan tidak *update* hal ini karena gambar yang diunggah oleh pengguna memang bukan pada tahun yang sama ketika diakses, *Google Earth* hanya dapat diakses ketika tersambung ke dalam

jaringan internet maka kegiatan lawatan sejarah dengan menggunakan *Google Earth* hanya dapat dilakukan jika jaringan internet stabil.

Analisis data mengenai penilaian siswa terhadap metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* yang diperoleh dari data angket pada kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen, berdasarkan analisis data angket diperoleh nilai rata-rata sebesar 82,14 dengan nilai tertinggi 98 dan nilai terendah 70. Analisis data mengenai hasil belajar siswa diperoleh dari data *pre test* pada kelas eksperimen sebelum dilaksanakan kegiatan pembelajaran, berdasarkan analisis data hasil kognitif siswa diperoleh keterangan nilai rata-rata kelas eksperimen=80,14 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 55. Sedangkan analisis data hasil kognitif pada *post test* yang dilakukan pada kelas eksperimen pada akhir pembelajaran setelah diterapkannya metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* diperoleh keterangan nilai rata-rata mengalami peningkatan sebesar 85 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendahnya 70. Diketahui bahwa hasil belajar sejarah siswa mengalami peningkatan dengan menerapkan metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth*, berdasarkan perhitungan peningkatan hasil belajar dengan perhitungan *N-Gain* diperoleh *N-Gain Score* 0,30 dengan kategori termasuk sedang.

Berdasarkan hasil uji normalitas data angket dan data *post test* kelompok eksperimen diperoleh nilai $\text{Sig.} > 0,05$, yang berarti bahwa data dari angket dan *post test* berdistribusi normal, maka penelitian untuk

mengukur pengaruh suatu metode dapat dilakukan. Berdasarkan perhitungan uji t diperoleh t_{hitung} sebesar 3,179 dengan $t_{tabel} = 1,692$, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Sedangkan hasil uji regresi diperoleh nilai signifikan = 0,005 dengan taraf signifikansi = 0,05. Karena nilai $Sig. < 0,05$ maka H_a diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan perhitungan analisis regresi linear sederhana diperoleh nilai konstan (a) = 43,776 dan $b = 0,502$. Angka konstan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tanpa menggunakan metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* adalah 43,776. Persamaan garis efektivitas metode lawatan sejarah berbasis virtual dengan ketertarikan dan hasil belajar dalam pembelajaran sejarah siswa $\hat{Y} = 43,776 + 0,502X$. Diketahui bahwa koefisiensi bersifat positif, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* berpengaruh positif bagi hasil belajar. Sedangkan koefisiensi determinasi diperoleh = 0,215, yang berarti 21,5% hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah dipengaruhi oleh metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* dan sisianya 78,5% dipengaruhi oleh faktor lain.

Penerapan metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* membuat hasil belajar sejarah yang diperoleh siswa lebih baik hal ini

dibuktikan dengan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas dan sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya pada tahun 2015 dengan judul pengaruh penggunaan metode lawatan sejarah terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Magelang tahun pelajaran 2014/2015, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen yang diberikan pembelajaran dengan metode lawatan sejarah diperoleh keterangan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran metode lawatan sejarah lebih tinggi daripada hasil belajar siswa kelas kontrol yang diberikan pembelajaran metode ceramah, dengan hasil perhitungan uji t dan uji regresi linear sederhana yang menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode lawatan sejarah terhadap hasil belajar sejarah siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian dengan menerapkan metode lawatan sejarah berbasis virtual pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Ungaran berjalan dengan baik sesuai RPP yang telah dirancang sebelumnya. Penilaian siswa terhadap metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* diperoleh nilai rata-rata=82,14 dengan nilai tertinggi 98 dan nilai terendah 70.
2. Setelah mendapat perlakuan dengan pembelajaran sejarah pada kelas eksperimen menggunakan metode lawatan berbasis *Google Earth* diperoleh hasil *post test* yang menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata sebesar 85. Dengan perhitungan peningkatan menggunakan perhitungan *N-Gain* diperoleh skor 0,30 termasuk kategori sedang. Hal ini dapat diketahui bahwa hasil belajar sejarah siswa mengalami peningkatan dengan menerapkan metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth*.
3. Penerapan metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* pada pembelajaran sejarah berpengaruh secara signifikan terhadap siswa pada pembelajaran sejarah. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis dengan

uji t, diperoleh t_{hitung} sebesar 3,179 dengan $t_{tabel} = 1,692$, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Sedangkan hasil uji regresi diperoleh nilai signifikan = 0,005 dengan taraf signifikansi = 0,05. Karena nilai $Sig. < 0,05$ maka H_a diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan uji regresi linear sederhana diperoleh nilai koefisiensi regresi yang bersifat positif sehingga metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* berpengaruh positif bagi hasil belajar sejarah siswa. Koefisiensi determinasi diperoleh = 0,215, yang berarti 21,5% hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah dipengaruhi oleh metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* dan sisianya 78,5% dipengaruhi faktor lain.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Penerapan metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* pada dasarnya adalah suatu usaha untuk membantu siswa mencapai hasil belajar sejarah yang optimal, sehingga guru perlu merencanakan metode ini dengan baik serta mengkondisikan siswa pada pembelajaran sehingga siswa dapat

memperoleh pemahaman yang lebih pada materi yang diajarkan dengan metode tersebut.

2. Siswa hendaknya ikut berperan dalam upaya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif pada saat pembelajaran, agar materi yang diajarkan dapat dipahami dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
3. Agar proses pembelajaran sejarah di sekolah menjadi maksimal, maka hendaknya sekolah memberikan kebebasan yang bertanggung jawab kepada guru untuk menentukan metode pembelajaran yang bervariasi dan inovatif yang akan diterapkan di sekolah. Selain itu, sekolah hendaknya memfasilitasi sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam rangka mengoptimalkan proses pembelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aman, (2011). *Model dan Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Amin, Syaiful. 2010. “Pewarisan Nilai Sejarah Lokal Melalui Pembelajaran Sejarah Jalur Formal dan Informal Pada Siswa SMA di Kudus Kulon.” Dalam *Paramita Historical Studies Journal* Vol. 21 No.1.
- Arikunto, S. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asgari, Maryam & Borzooie. 2013. “Evaluating The Learning Outcomes of International Students as Educational Tourist”. *Journal of Business Studies Quarterly*. Vol.5 No.2. 2013.
- Atno. 2010. “Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa Melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual dengan Media VCD Pembelajaran”. Dalam *Paramita Historical Studies Journal* Vol. 20 No.1. 1 Januari 2010.
- Azizah, Nur. 2016. *Mari Mengenal Google Earth*.
<https://www.kompasiana.com/www.nurazizah.com/570f2c0ad37a612a05e44b5d/mari-mengenal-google-earth?page=all>. (Diakses 8 Oktober 2020)
- B, Hamzah., & Nurdin 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Dimiyati, Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2003. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Sejarah SMA dan MA*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitbang.
- Erwianisya, Yuni. 2015. *Pengaruh Penggunaan Model Lawatan Sejarah Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Magelang Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi. Semarang: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.
- Geosriwijaya. 2017. *Fungsi dan Keunggulan Google Earth*.
<https://geosriwijaya.com/2017/02/fungsi-dan-keunggulan-google-earth>. (Diakses 8 Oktober 2020)
- Hanifah, Nani. 2014. “Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi”. Dalam *Sosio Ekons*. Vol 6 No.1. 2014.
- Hussey, Trevor dan Patrick Smith. 2003. *The Uses Learning Outcomes*. *Journal Teaching in Higher Educational* Vol. 8 No.3.
<https://earth.google.com/studio/docs/id/advanced-features/multiview/>
(Diakses 9 Oktober 2020)

- Karwono, & Heni Mularsih. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Kraft, RJ & Mitchell. 1985. *"The Theory of Experiential Education"*.
- Kristianto, Andi. 2008. *Google Earth : Mengoptimalkan Peta Dunia Interaktif di Internet*. Jakarta: PT. Transmedia.
- Kustiono. 2013. *Teori Belajar dan Implementasinya dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Perpusnas. 2014. *Kepustakaan Candi Jawa Tengah: Candi Ngempon*. https://candi.perpusnas.go.id/temples/deskripsi-jawa_tengah-candi_ngempon. (Diakses 15 Juli 2020)
- Pratiwi, Noor Komari. 2015. *"Pengaruh tingkat pendidikan, perhatian orang tua, dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia siswa SMK Kesehatan di Kota Tangerang"*. Dalam Jurnal Pujangga, Vol.1 No.2.
- Purwanta. 2014. *"Hakekat Pendidikan Sejarah"*. Dalam Historia Vitae. Vol.24 No. 1. 2014.
- Riadi, Muchlisin. 2019. *Metode Pembelajaran di Luar Kelas (Outdoor Studry)*. <https://www.kajianpustaka.com/2019/09/metode-pembelajaran-di-luar-kelas.html>. (Diakses 12 Maret 2020).
- Subakti, Y.R. 2010. *"Paradigma pembelajaran sejarah berbasis konstruktivisme"*. Dalam SPPS. Vol.24 No. 1. April 2010.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharso, R. 2018. *"Pelatihan Model Pembelajaran Sejarahwan Kecil Bagi Guru Sejarah di Kabupaten Kudus"*. Dalam Jurnal Seminar Nasional Kolaborasi Pengabdian Pada Masyarakat. Vol. 1. Desember 2018.
- Suryadi, Andy dan Bain. 2013. *"Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru-Guru Sejarah SMA di Kota Semarang dalam Kemampuan Pemanfaatan Media Melalui Pelatihan Aplikasi Teknologi Google Earth dalam Pembelajaran Sejarah"*. Dalam ReKayasa Vo.11 No.2. Desember 2013
- Suryani, Nunuk, dan Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

- Susanto, Heri. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran)*. 2014. Yogyakarta: Aswaja Pressindo..
- Udin, Irfan 2013. *Lawatan Sejarah Kota Tua Semarang Dan Minat Belajar Sejarah Pada Pembelajaran Masa Kolonial Di Kelas Xi Sma N 3 Semarang*. Skripsi. Semarang: Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang.
- Widiasworo, Erwin. 2017. *Strategi dan Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas (Outdoor Learning) Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, dan Komunikatif*. Yogyakarta: Ar-Ruuz Media.
- Werang Kean, YY. Yosef D & Damianus R.S.W. 2018. *Dari Ende untuk Indonesia: lawatan sejarah daerah sebagai sumber belajar bagi generasi muda*. Dalam Jurnal Historia. Vol. 6 No. 2. Hal. 251-262.
- Zahro, Mustika. Sumardi, & Marjono. 2017. "The implementation of the character education in history teaching". Jurnal Historica, Vol. 1 No. 1. 2017.

Lampiran 1

Kisi-Kisi Soal Uji Coba Penelitian

Sekolah	: SMAN 2 Ungaran
Kelas/Semester	: X/Gasal
Tahun Ajaran	: 2019/2020
Mata Pelajaran	: Sejarah Peminatan
Jumlah soal	: 25
Waktu	: 25 menit
Bentuk soal	: Pilihan Ganda

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	3.1 Menganalisis kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Hindu dan Buddha dalam sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini

Tujuan Pembelajaran :

1. Mengolah informasi tentang Kerajaan Maritim Hindu Buddha
2. Menyajikan hasil analisis dan evaluasi mengenai Kerajaan Maritim Hindu Buddha

Materi Pembelajaran	Indikator	Kelas/ Semester	Bentuk Soal	No Soal	Tingkat Kesukaran
<p>Masuknya dan perkembangan Agama Hindu Buddha</p> <ul style="list-style-type: none"> • Negara penyebar agama Hindu Buddha • Teori masuknya pengaruh Hindu Buddha • Tiga dewa utama dalam agama Hindu • Pengaruh Hindu Buddha dibidang sosial 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan Negara penyebar agama Hindu Buddha di Indonesia • Mengidentifikasi isi pernyataan teori Waisya • Menyebutkan nama tiga dewa utama agama Hindu • Menyebutkan pengaruh Hindu Buddha dibidang sosial 	X/Gasal	Pilihan Ganda	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p>	<p>C1</p> <p>C1</p> <p>C1</p> <p>C1</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Teori masuknya pengaruh Hindu Buddha 	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis isi dari teori Arus balik yang dikemukakan oleh F.D.K Bosch 			5	C4
<ul style="list-style-type: none"> • Pengaruh Hindu Buddha dibidang seni bangunan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan bangunan yang merupakan pengaruh dari keberadaan Hindu Buddha di Indonesia 			6	C3
<ul style="list-style-type: none"> • Raja pertama kerajaan Majapahit 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan nama raja yang merupakan raja pertama sekaligus pendiri kerajaan Majapahit 			7	C1
<ul style="list-style-type: none"> • Faktor penyebab kemunduran kerajaan Majapahit 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi salah satu penyebab kemunduran kerajaan Majapahit 			8	C1
<ul style="list-style-type: none"> • Candi peninggalan dinasti Syailendra 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan nama candi yang merupakan peninggalan 			9	C1

yang bercorak agama Buddha	dinasti Syailendra dan bercorak Buddha				
<ul style="list-style-type: none"> • Prasasti Telaga Batu sebagai peninggalan kerajaan Sriwijaya 	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis isi dari prasasti Telaga Batu 			10	C4
<ul style="list-style-type: none"> • Sumpah Palapa 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan maksud dari Sumpah Palapa 			11	C1
<ul style="list-style-type: none"> • Puncak keemasan kerajaan Majapahit 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan nama raja yang mengalami masa keemasan kerajaan Majapahit 			12	C1
<ul style="list-style-type: none"> • Puncak kejayaan Kerajaan Sriwijaya 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan nama raja yang mengalami masa kejayaan pada kerajaan Sriwijaya 			13	C1
<ul style="list-style-type: none"> • Perpecahan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan 				

kerajaan Majapahit akibat perang saudara	nama perang saudara di kerajaan Majapahit			14	C1
<ul style="list-style-type: none"> • Pengaruh Hindu Buddha dibidang aksara 	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis pengaruh Hindu Buddha pada bidang aksara ditandai dengan adanya huruf pallawa 			15	C4
<ul style="list-style-type: none"> • Faktor keberhasilan kerajaan Sriwijaya dan Majapahit 	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis faktor keberhasilan kerajaan Sriwijaya dan Majapahit dalam menguasai wilayah 			16	C4
<ul style="list-style-type: none"> • Prasasti peninggalan kerajaan Sriwijaya yang berisi tentang perjalanan suci 	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis isi dari prasasti kedukan bukit 			17	C4

Dapunta Hyang					
<ul style="list-style-type: none"> • Raja pertama yang memerintah di Mataram Kuno 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan nama raja pertama yang memerintah di kerajaan Mataram Kuno 			18	C1
<ul style="list-style-type: none"> • Penaklukan kerajaan Majapahit atas kerajaan Pajajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan peristiwa penaklukan kerajaan Pajajaran oleh Majapahit 			19	C1
<ul style="list-style-type: none"> • Bangsa India tidak pernah menjajah Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi bukti bahwa bangsa India tidak menjajah Indonesia 			20	C1
<ul style="list-style-type: none"> • Dinasti yang memerintah di kerajaan Mataram Jawa Tengah 	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan dinasti yang pernah memerintah di kerajaan Mataram Kuno Jawa Tengah 			21	C3
<ul style="list-style-type: none"> • Kitab Negarakert 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan pengarang karya 				

agama	sastra kitab Negarakertagama			22	C1
<ul style="list-style-type: none"> Bukti peninggalan kerajaan Mataram Kuno yang ada di Kabupaten Semarang 	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan peninggalan sejarah kerajaan Mataram Kuno yang ada di Kabupaten Semarang 			23	C1
<ul style="list-style-type: none"> Keruntuhan kerajaan Sriwijaya 	<ul style="list-style-type: none"> Menganalisis penyebab runtuhnya kerajaan Sriwijaya 			24	C4
<ul style="list-style-type: none"> Kitab Sundayana 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi isi dari kitab sundayana yang merupakan naskah kerajaan Majapahit 			25	C1

Lampiran 2

Soal Uji Coba

Satuan Sekolah : SMA
Mata Pelajaran : Sejarah Peminatan
Kelas : XI
Semester/Tahun : Ganjil/2020

Petunjuk

1. Tulis nama dan nomor absen pada lembar jawab yang telah tersedia.
2. Pilih salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada lembar jawab.
3. Dahulukan menjawab soal yang kalian anggap lebih mudah.
4. Soal tidak diperkenankan untuk dicoret-coret.

-
1. Pengaruh Hindu dan Buddha yang tersebar sampai ke Indonesia berasal dari Negara....
 - a. Arab
 - b. Inggris
 - c. India
 - d. Persia
 - e. China
 2. Proses masuknya pengaruh Hindu Buddha di Indonesia dibawa oleh para pedagang India yang singgah ke wilayah Indonesia. Pernyataan tersebut merupakan inti dari teori....
 - a. Brahmana
 - b. Ksatria
 - c. Waisya
 - d. Kolonisasi
 - e. Arus balik
 3. Nama tiga dewa utama dalam agama Hindu disebut....
 - a. tri darma
 - b. tri murti
 - d. trinitas
 - e. tritura

- c. tri pitaka
4. Pengaruh Hindu Buddha dibidang sosial adalah munculnya pembagian kelas dalam masyarakat yang disebut....
- a. dharma
 - b. karma
 - c. samsara
 - d. reinkarnasi
 - e. kasta
5. Teori arus balik yang dikemukakan oleh F.D.K Bosch menjelaskan bahwa masuknya pengaruh budaya Hindu ke Indonesia karena peran aktif yang dilakukan oleh....
- a. golongan Ksatria
 - b. golongan Waisya
 - c. golongan Brahmana
 - d. bangsa Indonesia
 - e. golongan Sudra
6. Pengaruh Hindu Buddha di bidang seni bangunan pada kebudayaan Indonesia terdapat....
- a. benteng
 - b. candi
 - c. masjid
 - d. monumen
 - e. keraton
7. Raja pertama yang juga merupakan pendiri dari kerajaan Majapahit, ialah....
- a. Hayam Wuruk
 - b. Gajah Mada
 - c. Jayanegara
 - d. Raden Wijaya
 - e. Tribuwana Tungadewi
8. Dari beberapa faktor penyebab kemunduran kerajaan Majapahit, salah satunya adalah karena....
- a. adanya perkembangan agama Islam
 - b. serangan dari kerajaan Sriwijaya
 - c. sistem kerajaan yang demokratis
 - d. kegagalan dalam memperluas daerah kekuasaan
 - e. adanya bencana alam

9. Dibawah ini candi yang merupakan peninggalan dinasti Syailendra dari kerajaan mataram di Jawa Tengah yang bercorak agama Buddha, ialah....
- a. Candi Dieng
 - b. Candi Sewu
 - c. Candi Prambanan
 - d. Candi Borobodur
 - e. Candi Bima
10. Prasasti Telaga Batu sebagai bukti peninggalan kerajaan Sriwijaya berisi tentang....
- a. kutukan raja terhadap siapa saja yang tidak taat terhadap raja Sriwijaya
 - b. pembuatan Taman Srikesetra atas perintah raja Dapunta Hyang
 - c. perjalanan suci (Sidhayatra) raja Dapunta Hyang
 - d. penaklukan kerajaan Sriwijaya terhadap Bumi Jawa
 - e. pengusiran raja Balaputra Dewa akibat kealahannya dalam melawan kerajaan Mataram dinasti Sanjaya
11. “Sumpah Palapa” yang diucapkan patih Gajah Mada mengandung maksud....
- a. mempersatukan kepulauan Nusantara
 - b. memperluas daerah taklukan
 - c. menolak penjajahan
 - d. mengajak menyerang musuh
 - e. mempersatukan raja-raja jawa
12. Kerajaan Majapahit mencapai puncak keemasan pada pemerintahan....
- b. Raden Wijaya
 - c. Tribuwana Tunggaladewi
 - d. Wikramawardhana
 - e. Hayam Wuruk
 - d. Jayanegara
13. Kerajaan Sriwijaya mengalami puncak kejayaan pada pemerintah....
- a. Dapunta Hyang
 - b. Darma Setu
 - c. Balaputradewa
 - d. Samaragrawira
 - e. Raja Dewapala

14. Perang saudara di Majapahit yang terjadi akibat perebutan kekuasaan dinamakan....
- a. Perang Ganter
 - b. Perang Paregreg
 - c. Perang Paralaya
 - d. Perang Bubat
 - e. Perang Jagaraga
15. Pengaruh Hindu Buddha pada bidang aksara ditandai dengan dikenalnya huruf....
- a. melayu
 - b. pallawa
 - c. jawa kuno
 - d. latin
 - e. pranagari
16. Kerajaan Sriwijaya dan Majapahit merupakan kerajaan maritim yang berhasil menguasai wilayah antar pulau di Nusantara. Hal tersebut didukung oleh faktor....
- a. memiliki komoditas perdagangan
 - b. memiliki jumlah kapal yang banyak
 - c. menjadikan sungai dan laut sebagai jalur perdagangan
 - d. letak geografisnya ditepi pantai
 - e. memiliki angkatan laut yang kuat
17. Prasasti yang berisi tentang perjalanan suci (Sidhayatra) Dapunta Hyang, dengan membawa 20.000 tentara yang berhasil menaklukkan daerah pada masa kerajaan Sriwijaya adalah....
- a. prasasti telaga batu
 - b. prasasti talang tuo
 - c. prasasti kota kapur
 - d. prasasti kedukan bukit
 - e. prasasti karang berahi
18. Raja yang pertama kali memerintah di Mataram Kuno adalah....
- a. Ken Arok
 - b. Mulawarman
 - c. Gajah Mada
 - d. Mpu Sendok
 - e. Sanjaya

19. Peristiwa penaklukan kerajaan Pajajaran oleh Majapahit ditandai dengan terjadinya....
- a. perang Paregreg
 - b. perang Bubat
 - c. perang Ganter
 - d. Sunda Jayati
 - e. ekspedisi Pamalayu
20. Meskipun pengaruh kebudayaan Hindu Buddha begitu besar pada kebudayaan Indonesia, tetapi bangsa India tidak pernah menjajah Indonesia, hal ini terlihat dari....
- a. kerajaan-kerajaan di Indonesia tidak pernah diperintah oleh orang-orang India
 - b. hubungan kerajaan-kerajaan di Indonesia dengan India semakin erat
 - c. kaum brahmana yang datang ke Indonesia hanya menjalankan tugas keagamaan
 - d. orang-orang India datang ke Indonesia dalam rangka mengembangkan ilmunya
 - e. para pedagang mencari untung dengan menguasai beberapa wilayah Indonesia
21. Di bawah ini ialah dinasti yang pernah memerintah di Kerajaan Mataram Jawa Tengah, yaitu....
- a. dinasti Sanjaya dan Syailendra
 - b. dinasti Sanjaya dan Isana
 - c. dinasti Syailendra dan Isana
 - d. dinasti Girindra dan Rajasa
 - e. dinasti Rajasa dan Syailendra
22. Kitab Negarakertagama menceritakan tentang perkembangan kerajaan Majapahit pada masa kekuasaan Raja Hayam Wuruk. Kitab Negarakertagama merupakan karya sastra yang ditulis oleh
- a. Mpu Panuluh
 - b. Mpu Kanwa
 - c. Mpu Tanakung
 - d. Mpu Tantular
 - e. Mpu Tantular

- c. Mpu Prapanca
23. Di Kabupaten Semarang terdapat candi yang terkenal dengan nama Candi Gedong Songo, dari ciri khasnya candi ini termasuk ke dalam peninggalan....
- a. kerajaan Mataram Kuno
 - b. kerajaan Majapahit
 - c. kerajaan Kediri
 - d. kerajaan Singosari
 - e. kerajaan Tarumanegara
24. Salah satu penyebab runtuhnya kerajaan Sriwijaya disebabkan oleh....
- a. serangan dari kerajaan Majapahit
 - b. pedangkalan Sungai Musi
 - c. melemahnya kekuatan militer
 - d. hilangnya sumber pendapatan
 - e. serangan dari kerajaan Melayu
25. Kitab Sundayana merupakan naskah-naskah kuno dari kerajaan Majapahit yang isinya adalah....
- a. mengenai hukum-hukum
 - b. mengenai kondisi masyarakat majapahit
 - c. menceritakan peristiwa perang bubat
 - d. menceritakan riwayat raja-raja
 - e. menceritakan pemberontakan ranggalawe

Lampiran 3

**Kunci Jawaban
Soal Uji Coba**

- | | |
|-------|-------|
| 1. C | 16. C |
| 2. C | 17. D |
| 3. B | 18. E |
| 4. E | 19. B |
| 5. D | 20. A |
| 6. B | 21. A |
| 7. D | 22. C |
| 8. A | 23. A |
| 9. D | 24. C |
| 10. A | 25. C |
| 11. A | |
| 12. E | |
| 13. C | |
| 14. B | |
| 15. C | |

Semarang, Juli 2020

Peneliti

Maya Nurmalla

NIM. 3101416005

Lampiran 4

Kisi-Kisi Soal *Pre Test*

Sekolah	: SMAN 2 Ungaran
Kelas/Semester	: X/Gasal
Tahun Ajaran	: 2019/2020
Mata Pelajaran	: Sejarah Peminatan
Jumlah soal	: 20
Waktu	: 20 menit
Bentuk soal	: Pilihan Ganda

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	3.1 Menganalisis kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Hindu dan Buddha dalam sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini

Tujuan Pembelajaran :

1. Mengolah informasi tentang Kerajaan Maritim Hindu Buddha
2. Menyajikan hasil analisis dan evaluasi mengenai Kerajaan Maritim Hindu Buddha

Materi Pembelajaran	Indikator	Kelas/ Semester	Bentuk Soal	No Soal	Tingkat Kesukaran
<p>Kerajaan-kerajaan maritim di Indonesia pada masa Hindu Buddha</p> <ul style="list-style-type: none"> • Negara penyebar agama Hindu Buddha • Teori masuknya pengaruh Hindu Buddha • Pengaruh Hindu Buddha dibidang sosial • Teori masuknya pengaruh Hindu Buddha • Pengaruh Hindu Buddha dibidang seni bangunan • Puncak keemasan kerajaan Majapahit 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan Negara penyebar agama Hindu Buddha di Indonesia • Mengidentifikasi isi pernyataan teori Waisya • Menyebutkan pengaruh Hindu Buddha dibidang sosial • Menganalisis isi dari teori Arus balik yang dikemukakan oleh F.D.K Bosch • Menentukan bangunan yang merupakan pengaruh dari keberadaan Hindu Buddha di Indonesia • Menyebutkan nama raja yang mengalami masa keemasan kerajaan Majapahit 	X/Gasal	Pilihan Ganda	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>6</p>	<p>C1</p> <p>C1</p> <p>C1</p> <p>C4</p> <p>C3</p> <p>C1</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Sumpah Palapa 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan maksud dari Sumpah Palapa 			7	C1
<ul style="list-style-type: none"> • Raja pertama kerajaan Majapahit 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan nama raja yang merupakan raja pertama sekaligus pendiri kerajaan Majapahit 			8	C1
<ul style="list-style-type: none"> • Perpecahan kerajaan Majapahit akibat perang saudara 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan nama perang saudara di kerajaan Majapahit 			9	C1
<ul style="list-style-type: none"> • Faktor keberhasilan kerajaan Sriwijaya dan Majapahit 	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis faktor keberhasilan kerajaan Sriwijaya dan Majapahit dalam menguasai wilayah 			10	C4
<ul style="list-style-type: none"> • Faktor penyebab kemunduran kerajaan Majapahit 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi salah satu penyebab kemunduran kerajaan Majapahit 			11	C1
<ul style="list-style-type: none"> • Raja pertama yang memerintah di Mataram Kuno 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan nama raja pertama yang memerintah di kerajaan Mataram Kuno 			12	C1
<ul style="list-style-type: none"> • Candi peninggalan dinasti Syailendra yang 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan nama candi yang merupakan peninggalan dinasti Syailendra 			13	C1

bercorak agama Buddha	dan bercorak Buddha				
<ul style="list-style-type: none"> • Puncak kejayaan kerajaan Sriwijaya 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan nama raja yang memerintah pada masa kejayaan kerajaan Sriwijaya 			14	C1
<ul style="list-style-type: none"> • Prasasti Telaga Batu sebagai peninggalan kerajaan Sriwijaya 	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis isi dari prasasti Telaga Batu 			15	C4
<ul style="list-style-type: none"> • Penaklukan kerajaan Majapahit atas kerajaan Pajajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan peristiwa penaklukan kerajaan Pajajaran oleh Majapahit 			16	C1
<ul style="list-style-type: none"> • Prasasti peninggalan kerajaan Sriwijaya yang berisi tentang perjalanan suci Dapunta Hyang 	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis isi dari prasasti kedukan bukit 			17	C4
<ul style="list-style-type: none"> • Dinasti yang memerintah di kerajaan Mataram Jawa Tengah 	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan dinasti yang pernah memerintah di kerajaan Mataram Kuno Jawa Tengah 			18	C3

<ul style="list-style-type: none"> • Bukti peninggalan kerajaan Mataram Kuno yang ada di Kabupaten Semarang 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan peninggalan sejarah kerajaan Mataram Kuno yang ada di Kabupaten Semarang 			19	C1
<ul style="list-style-type: none"> • Keruntuhan kerajaan Sriwijaya 	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis penyebab runtuhnya kerajaan Sriwijaya 			20	C4

Lampiran 5

Soal Pre Test

Satuan Sekolah : SMA
 Mata Pelajaran : Sejarah Peminatan
 Kelas : XI
 Semester/Tahun : Ganjil/2020

Petunjuk

1. Tulis nama dan nomor absen pada lembar jawab yang telah tersedia.
2. Pilih salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada lembar jawab.
3. Dahulukan menjawab soal yang kalian anggap lebih mudah.
4. Soal tidak diperkenankan untuk dicoret-coret.

1. Pengaruh Hindu dan Buddha yang tersebar sampai ke Indonesia berasal dari Negara....
 - a. Arab
 - b. Inggris
 - c. India
 - d. Persia
 - e. China
2. Proses masuknya pengaruh Hindu Buddha di Indonesia dibawa oleh para pedagang India yang singgah ke wilayah Indonesia. Pernyataan tersebut merupakan inti dari teori....
 - a. Brahmana
 - b. Ksatria
 - c. Waisya
 - d. Kolonisasi
 - e. Arus balik
3. Pengaruh Hindu Buddha dibidang sosial adalah munculnya pembagian kelas dalam masyarakat yang disebut....
 - a. dharma
 - b. karma
 - c. d. reinkarnasi
 - e. kasta

- c. samsara
4. Teori arus balik yang dikemukakan oleh F.D.K Bosch menjelaskan bahwa masuknya pengaruh budaya Hindu ke Indonesia karena peran aktif yang dilakukan oleh....
- a. golongan Ksatria d. bangsa Indonesia
b. golongan Waisya e. golongan Sudra
c. golongan Brahmana
5. Pengaruh Hindu Buddha di bidang seni bangunan pada kebudayaan Indonesia terdapat....
- a. benteng d. monumen
b. candi e. keraton
c. masjid
6. Kerajaan Majapahit mencapai puncak keemasan pada pemerintahan....
- a. Raden Wijaya d. Wikramawardhana
b. Tribuwana Tungadewi e. Hayam Wuruk
c. Jayanegara
7. “Sumpah Palapa” yang diucapkan patih Gajah Mada mengandung maksud....
- a. mempersatukan kepulauan nusantara
b. memperluas daerah taklukan
c. menolak penjajahan
d. mengajak menyerang musuh
e. mempersatukan raja-raja Jawa
8. Raja pertama yang juga merupakan pendiri dari kerajaan Majapahit, ialah....
- a. Hayam Wuruk d. Raden Wijaya
b. Gajah Mada e. Tribuwana Tungadewi
c. Jayanegara
9. Perang saudara di Majapahit yang terjadi akibat perebutan kekuasaan dinamakan....
- a. Perang Ganter d. Perang Bubat

- b. Perang Paregreg
- e. Perang Jagaraga
- c. Perang Paralaya

10. Kerajaan Sriwijaya dan Majapahit merupakan kerajaan maritim yang berhasil menguasai wilayah antar pulau di Nusantara. Hal tersebut didukung oleh faktor....

- a. memiliki komoditas perdagangan
- b. memiliki jumlah kapal yang banyak
- c. menjadikan sungai dan laut sebagai jalur perdagangan
- d. letak geografisnya ditepi pantai
- e. memiliki angkatan laut yang kuat

11. Dari beberapa faktor penyebab kemunduran kerajaan Majapahit, salah satunya adalah karena....

- a. adanya perkembangan agama Islam
- b. serangan dari kerajaan Sriwijaya
- c. sistem kerajaan yang demokratis
- d. kegagalan dalam memperluas daerah kekuasaan
- e. adanya bencana alam

12. Raja yang pertama kali memerintah di Mataram Kuno adalah...

- a. Ken Arok
- d. Isana
- b. Mulawarman
- e. Sanjaya
- c. Mpu Sendok

13. Dibawah ini candi yang merupakan peninggalan dinasti Syailendra dari kerajaan mataram di Jawa Tengah yang bercorak agama Buddha, ialah....

- a. Candi Dieng
- d. Candi Borobodur
- b. Candi Sewu
- e. Candi Bima
- c. Candi Prambanan

14. Kerajaan Sriwijaya mengalami puncak kejayaan pada pemerintah....

- a. Dapunta Hyang
- d. Samaragrawira
- b. Darma setu
- e. Raja Dewapala

c. Balaputradewa

15. Prasasti Telaga Batu sebagai bukti peninggalan kerajaan Sriwijaya berisi tentang....

- a. kutukan raja terhadap siapa saja yang tidak taat terhadap raja Sriwijaya
- b. pembuatan Taman Srikesetra atas perintah raja Dapunta Hyang
- c. perjalanan suci (Sidhayatra) raja Dapunta Hyang
- d. penaklukan kerajaan Sriwijaya terhadap Bumi Jawa
- e. pengusiran raja Balaputra Dewa akibat kekalahannya dalam melawan kerajaan Mataram dinasti Sanjaya

16. Peristiwa penaklukan kerajaan Pajajaran oleh Majapahit ditandai dengan terjadinya....

- a. perang Paregreg
- b. perang Bubat
- c. perang Ganter
- d. Sunda Jayati
- e. ekspedisi Pamalayu

17. Prasasti yang berisi tentang perjalanan suci (Sidhayatra) Dapunta Hyang, dengan membawa 20.000 tentara yang berhasil menaklukan daerah pada masa kerajaan Sriwijaya adalah....

- a. prasasti telaga batu
- b. prasasti talang tuo
- c. prasasti kota kapur
- d. prasasti kedukan bukit
- e. prasasti karang berahi

18. Di bawah ini ialah dinasti yang pernah memerintah di Kerajaan Mataram Jawa Tengah, yaitu....

- a. dinasti Sanjaya dan Syailendra
- b. dinasti Sanjaya dan Isana
- c. dinasti Syailendra dan Isana
- d. dinasti Girindra dan Rajasa
- e. dinasti Rajasa dan Syailendra

19. Di Kabupaten Semarang terdapat candi yang terkenal dengan nama Candi Gedong Songo, dari ciri khasnya candi ini termasuk ke dalam peninggalan....

- a. kerajaan Mataram Kuno
- b. kerajaan Majapahit
- c. kerajaan Kediri
- d. kerajaan Singosari
- e. kerajaan Tarumanagara

20. Salah satu penyebab runtuhnya kerajaan Sriwijaya disebabkan oleh....

- a. serangan dari kerajaan Majapahit
- b. pedangkalan Sungai Musi
- c. melemahnya kekuatan militer
- d. hilangnya sumber pendapatan
- e. serangan dari kerajaan Melayu

Lampiran 6

Kunci Jawaban
Soal Pre Test

1. C	11. A
2. C	12. E
3. E	13. D
4. D	14. C
5. B	15. A
6. E	16. B
7. A	17. D
8. D	18. A
9. B	19. A
10. C	20. C

Semarang, Juli 2020

Peneliti

Maya Nurmalla

NIM. 3101416005

Lampiran 7

Kisi-Kisi Soal *Post Test*

Sekolah	: SMAN 2 Ungaran
Kelas/Semester	: X/Gasal
Tahun Ajaran	: 2019/2020
Mata Pelajaran	: Sejarah Peminatan
Jumlah soal	: 20
Waktu	: 20 menit
Bentuk soal	: Pilihan Ganda

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	3.1 Menganalisis kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Hindu dan Buddha dalam sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini

Tujuan Pembelajaran :

1. Mengolah informasi tentang Kerajaan Maritim Hindu Buddha
2. Menyajikan hasil analisis dan evaluasi mengenai Kerajaan Maritim Hindu Buddha

Materi Pembelajaran	Indikator	Kelas/Semester	Bentuk Soal	No Soal	Tingkat Kesukaran
Kerajaan-kerajaan maritim di Indonesia pada masa Hindu Buddha <ul style="list-style-type: none"> • Negara penyebar agama Hindu Buddha • Pengaruh Hindu Buddha dibidang sosial • Teori masuknya pengaruh Hindu Buddha • Puncak keemasan kerajaan Majapahit • Puncak kejayaan kerajaan Sriwijaya 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan Negara penyebar agama Hindu Buddha di Indonesia • Menyebutkan pengaruh Hindu Buddha dibidang sosial • Menganalisis isi dari teori Arus balik yang dikemukakan oleh F.D.K Bosch • Menyebutkan nama raja yang mengalami masa keemasan kerajaan Majapahit • Menyebutkan nama raja yang memerintah pada masa kejayaan kerajaan Sriwijaya 	X/Gasal	Pilihan Ganda	1	C1
				2	C1
				3	C4
				4	C1
				5	C1
				6	C1

<ul style="list-style-type: none"> • Asal nama candi Ngempon • Raja pertama kerajaan Majapahit 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan asal nama candi Ngempon • Menyebutkan nama raja yang merupakan raja pertama sekaligus pendiri kerajaan Majapahit 			7	C1
<ul style="list-style-type: none"> • Bukti peninggalan kerajaan Mataram Kuno yang ada di Kabupaten Semarang 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan jumlah bangunan candi Ngempon 			8	C1
<ul style="list-style-type: none"> • Prasasti Telaga Batu sebagai peninggalan kerajaan Sriwijaya 	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis isi dari prasasti Telaga Batu 			9	C4
<ul style="list-style-type: none"> • Teori masuknya pengaruh Hindu Buddha 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi isi pernyataan teori Waisya 			10	C1
<ul style="list-style-type: none"> • Sumpah Palapa 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan maksud dari Sumpah Palapa 			11	C2
<ul style="list-style-type: none"> • Fungsi candi Ngempon di masa 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan fungsi dari bangunan candi Ngempon pada 			12	C1

dahulu	masa dahulu			13	C4
<ul style="list-style-type: none"> • Faktor keberhasilan kerajaan Sriwijaya dan Majapahit 	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis faktor keberhasilan kerajaan Sriwijaya dan Majapahit dalam menguasai wilayah 				
<ul style="list-style-type: none"> • Perpecahan kerajaan Majapahit akibat perang saudara 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan nama perang saudara di kerajaan Majapahit 			14	C1
<ul style="list-style-type: none"> • Candi peninggalan dinasti Syailendra yang bercorak agama Buddha 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan nama candi yang merupakan peninggalan dinasti Syailendra dan bercorak Buddha 			15	C1
<ul style="list-style-type: none"> • Keruntuhan kerajaan Sriwijaya 	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis penyebab runtuhnya kerajaan Sriwijaya 			16	C4
<ul style="list-style-type: none"> • Faktor penyebab kemunduran kerajaan Majapahit 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi salah satu penyebab kemunduran kerajaan Majapahit 			17	C1
<ul style="list-style-type: none"> • Penaklukan kerajaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan peristiwa penaklukan 			18	C1

<p>Majapahit atas kerajaan Pajajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengaruh Hindu Buddha dibidang seni bangunan 	<p>kerajaan Pajajaran oleh Majapahit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan bangunan yang merupakan pengaruh dari keberadaan Hindu Buddha di Indonesia 			19	C3
<ul style="list-style-type: none"> • Prasasti peninggalan kerajaan Sriwijaya yang berisi tentang perjalanan suci Dapunta Hyang 	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis isi dari prasasti kedukan bukit 			20	C4

Lampiran 8

Soal Post Test

Satuan Sekolah : SMA
 Mata Pelajaran : Sejarah Peminatan
 Kelas : XI
 Semester/Tahun : Ganjil/2020

Petunjuk

1. Tulis nama dan nomor absen pada lembar jawab yang telah tersedia.
2. Pilih salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada lembar jawab.
3. Dahulukan menjawab soal yang kalian anggap lebih mudah.
4. Soal tidak diperkenankan untuk dicoret-coret.

1. Pengaruh Hindu dan Buddha yang tersebar sampai ke Indonesia berasal dari Negara....
 - a. Arab
 - b. Inggris
 - c. India
 - d. Persia
 - e. China
2. Pengaruh Hindu Buddha dibidang sosial adalah munculnya pembagian kelas dalam masyarakat yang disebut....
 - a. dharma
 - b. karma
 - c. samsara
 - d. reinkarnasi
 - e. kasta
3. Teori arus balik yang dikemukakan oleh F.D.K Bosch menjelaskan bahwa masuknya pengaruh budaya Hindu ke Indonesia karena peran aktif yang dilakukan oleh....
 - a. golongan Ksatria
 - b. golongan Waisya
 - d. bangsa Indonesia
 - e. golongan Sudra

- c. golongan Brahmana
4. Kerajaan Majapahit mencapai puncak keemasan pada pemerintahan....
 - a. Raden Wijaya
 - b. Tribuwana Tunggadewi
 - c. Jayanegara
 - d. Wikramawardhana
 - e. Hayam Wuruk
 5. Kerajaan Sriwijaya mengalami puncak kejayaan pada pemerintah....
 - a. Dapunta Hyang
 - b. Darma setu
 - c. Balaputradewa
 - d. Samaragrawira
 - e. Raja Dewapala
 6. Memiliki dari sejarahnya, candi Ngempon berasal dari kata...
 - a. Empu atau Ngempu
 - b. Wanaru atau Warahu
 - c. Jajaghu
 - d. Venu dan Mandira
 - e. Awu atau Abu
 7. Raja pertama yang juga merupakan pendiri dari kerajaan Majapahit, ialah....
 - a. Hayam Wuruk
 - b. Gajah Mada
 - c. Jayanegara
 - d. Raden Wijaya
 - e. Tribuwana Tunggadewi
 8. Bangunan candi Ngempon, terdiri dari 9 bangunan candi dan sudah direkonstruksi berjumlah....
 - a. 4 bangunan
 - b. 5 bangunan
 - c. 7 bangunan
 - d. 8 bangunan
 - e. 9 bangunan
 9. Prasasti Telaga Batu sebagai bukti peninggalan kerajaan Sriwijaya berisi tentang....
 - a. kutukan raja terhadap siapa saja yang tidak taat terhadap raja Sriwijaya
 - b. pembuatan Taman Srikesetra atas perintah raja Dapunta Hyang
 - c. perjalanan suci (Sidhayatra) raja Dapunta Hyang

- d. penaklukan kerajaan Sriwijaya terhadap Bumi Jawa
 - e. pengusiran raja Balaputra Dewa akibat kekalahannya dalam melawan kerajaan Mataram dinasti Sanjaya
10. Proses masuknya pengaruh Hindu Buddha di Indonesia dibawa oleh para pedagang India yang singgah ke wilayah Indonesia. Pernyataan tersebut merupakan inti dari teori....
- a. Brahmana
 - b. Ksatria
 - c. Waisya
 - d. Kolonisasi
 - e. Arus balik
11. “Sumpah Palapa” yang diucapkan patih Gajah Mada mengandung maksud....
- a. mempersatukan kepulauan nusantara
 - b. memperluas daerah taklukan
 - c. menolak penjajahan
 - d. mengajak menyerang musuh
 - e. mempersatukan raja-raja Jawa
12. Sekitar area candi Ngempon, dahulu kala diyakini dijadikan sebagai tempat....
- a. pendidikan para masyarakat
 - b. pelatihan para kasta ksatria
 - c. pusat perdagangan
 - d. perkumpulan para kasta sudra
 - e. penggemblengan para kasta brahmana
13. Kerajaan Sriwijaya dan Majapahit merupakan kerajaan maritim yang berhasil menguasai wilayah antar pulau di Nusantara. Hal tersebut didukung oleh faktor....
- a. memiliki komoditas perdagangan
 - b. memiliki jumlah kapal yang banyak
 - c. menjadikan sungai dan laut sebagai jalur perdagangan
 - d. letak geografisnya ditepi pantai
 - e. memiliki angkatan laut yang kuat

14. Perang saudara di Majapahit yang terjadi akibat perebutan kekuasaan dinamakan....
- a. Perang Ganter
 - b. Perang Paregreg
 - c. Perang Paralaya
 - d. Perang Bubat
 - e. Perang Jagaraga
15. Dibawah ini candi yang merupakan peninggalan dinasti Syailendra dari kerajaan mataram di Jawa Tengah yang bercorak agama Buddha, ialah....
- a. Candi Dieng
 - b. Candi Sewu
 - c. Candi Prambanan
 - d. Candi Borobodur
 - e. Candi Bima
16. Salah satu penyebab runtuhnya kerajaan Sriwijaya disebabkan oleh....
- a. serangan dari kerajaan Majapahit
 - b. pedangkalan Sungai Musi
 - c. melemahnya kekuatan militer
 - d. hilangnya sumber pendapatan
 - e. serangan dari kerajaan Melayu
17. Dari beberapa faktor penyebab kemunduran kerajaan Majapahit, salah satunya adalah karena....
- a. Adanya perkembangan agama Islam
 - b. Serangan dari kerajaan Sriwijaya
 - c. Sistem kerajaan yang demokratis
 - d. Kegagalan dalam memperluas daerah kekuasaan
 - e. Adanya bencana alam
18. Peristiwa penaklukan kerajaan Pajajaran oleh Majapahit ditandai dengan terjadinya....
- a. perang Paregreg
 - b. perang Bubat
 - c. perang Ganter
 - d. Sunda Jayati
 - e. ekspedisi Pamalayu

19. Pengaruh Hindu Buddha di bidang seni bangunan pada kebudayaan Indonesia terdapat....
- a. benteng
 - b. candi
 - c. masjid
 - d. monumen
 - e. keraton
20. Prasasti yang berisi tentang perjalanan suci (Sidhayatra) Dapunta Hyang, dengan membawa 20.000 tentara yang berhasil menaklukan daerah pada masa kerajaan Sriwijaya adalah....
- a. prasasti telaga batu
 - b. prasasti talang tuo
 - c. prasasti kota kapur
 - d. prasasti kedukan bukit
 - e. prasasti karang berahi

Lampiran 9

Kunci Jawaban
Soal *Post Test*

1. C	11. A
2. E	12. E
3. D	13. C
4. E	14. B
5. C	15. D
6. A	16. C
7. D	17. A
8. A	18. B
9. A	19. B
10. C	20. D

Semarang, Juli 2020

Peneliti

Maya Nurmalla

NIM. 3101416005

Lampiran 10

**DAFTAR NAMA SISWA KELAS XI IPS 3
(KELAS UJI COBA)**

No.	NIS/NISN	NAMA	L/P
1	9662	ADHANIA SHECA PRAMESTI	P
2	9663	AFI SRI ROSITA DEVI	P
3	9664	ANDIENASYA SYAFIRILIA H.	P
4	9665	ANDINI FITRI RAHMANDANI	P
5	9666	ANGGITA YUAN MARCHEN	P
6	9667	ARIEF ARDIANSYAH SAMOD	L
7	9668	AYU NUR HIDAYAH	P
8	9669	BARATA MUDA GADA WIJAYA	L
9	9670	DHENDRA ADHI PRATAMA	L
10	9671	DIETA AZZAHRA ARDIANA	P
11	9672	EKA PRASETYA WIBOWO	L
12	9673	FATIKHA WIDAYANI	P
13	9674	HESTI NURUL HUSNA	P
14	9675	JHIDAN DIAZ PRAMUDYA	L
15	9676	KRISNA MUKTI	L
16	9677	MAHAESWARA SURYA PRATAMA	L
17	9678	MITHA PRIMANANDA PUTRI	P
18	9679	MUHAMAD ESLAFIAN ALFA	L
19	9680	MUHAMMAD NIHAL NIBROS	L
20	9681	NAUFA NADIA	P
21	9682	NIKEN APRIYANI	P
22	9683	NOVALDO HASTA PUTRA R.	L
23	9684	PUJIYANI	P
24	9685	PUTRIANA SHANTY HAPSARI	P
25	9686	RADEYA PRAMITAMERU	P
26	9687	RAKHA YATTAQI ARYA K.	L
27	9688	REZA MUHAMMAD M.	L
28	9689	SANIA YUNITA ANDRIANI	P
29	9690	SITI MUNABELA	P
30	9691	UMI KULTSUM	P
31	9692	VANIA ARDINA SEPTYANI	P
32	9693	WAFI'UL AHDILLAH	L
33	9694	YENI RAHMAWATI	P
34	9695	ZULFA ARKAN AKIFA	P

Lampiran 11

**DAFTAR NAMA SISWA KELAS XI IPS 1
(KELAS EKSPERIMEN)**

No.	NIS/NISN	NAMA	L/P
1	9595	ADELIA KHARISMAWATI	P
2	9596	AIDA DESTIAN HAMZAH	P
3	9597	ALFIANTO SLAMET WIDODO	L
4	9598	ANANDYA SALMA DEVINKA	P
5	9599	ARDHIMAS AUDYANA PUTRA	L
6	9600	AVRILIA SESTI ARSELI	P
7	9601	CAHYO NUGROHO SANTOSO	L
8	9602	CHIKMATUL A'IZAH	P
9	9603	DERIS AWANDA	L
10	9604	DHIFA TRIA AYU SANJANI	P
11	9605	DIAN DWI ARYANTI	P
12	9606	EKA FITRIANA RIZANI	P
13	9607	FARHAN HAQQI ARMANANTA	L
14	9608	FARIDHOTUL MASFUFAH	L
15	9609	HANUM SA'ADA FIDAROENI	P
16	9610	IFFA LATIFAH' AISYAH	P
17	9611	IMANUEL REZA	L
18	9612	JESIKA GUSTI AMELIA	P
19	9613	KAFILUDDIN	L
20	9614	LUCKY LASEPTA	L
21	9615	MIA SEPTINA EKA W.	P
22	9616	MUTHOLIBIN	L
23	9617	NICHOLAS DASILVA	L
24	9618	NOVITA SABELLATU RIZQI	P
25	9619	NUHA FIRYAL KALSTUM	P
26	9620	PALOMA MARIA ARDANI	P
27	9732	PINTAKU SAREL PUTRI JELITA	P
28	9621	PUSPITA DEWI ANGGRAENI	P
29	9622	PUTRI SUKMA JATI	P
30	9623	RANGGA SASMITO WIBISON	L
31	9624	RASHIF HANIF	L
32	9730	REMON KUSUMA	L
33	9625	RIRIN DWI CAHYA RIZKI	P
34	9626	SELLA ANGGRAINI	P
35	9627	YUNITA CAHYANI	P

Lampiran 13

**Angket Respon Penilaian Siswa Terhadap Metode Lawatan Sejarah Berbasis
*Google Earth***

A. Pengantar

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui penilaian siswa terhadap penerapan metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* dengan mengunjungi secara virtual sumber sejarah situs Candi Ngempon. Dalam angket ini siswa diminta untuk dapat memberikan jawaban secara jujur dan benar sesuai dengan apa yang dialami dan telah Siswa lakukan dengan sebenarnya. Adapun jawaban yang Anda berikan tidak akan berpengaruh terhadap nilai apapun dan kerahasiaan terjamin.

Kesediaan Anda dalam mengisi angket ini merupakan jasa yang sangat berharga bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Atas kesediannya penulis mengucapkan terimakasih.

B. Petunjuk pengisian

1. Tulislah identitas pada kolom yang tersedia
2. Bacalah semua pertanyaan dan pilih salah satu jawaban sesuai dengan penilaian Anda sendiri
3. Jawablah pertanyaan dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban yang Anda anggap benar
4. Selamat mengerjakan

C. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

No. Absen :

1. Apakah Anda merasa tertarik dengan mata pelajaran Sejarah?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju

- d. Tidak setuju
 - e. Sangat tidak setuju
2. Apakah Anda merasa sangat senang mengikuti pelajaran Sejarah?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
 - e. Sangat tidak setuju
 3. Apakah Anda berpendapat bahwa pelajaran Sejarah adalah pelajaran yang menyenangkan?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
 - e. Sangat tidak setuju
 4. Apakah Anda selalu bersemangat ketika mengikuti pelajaran Sejarah?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
 - e. Sangat tidak setuju
 5. Apakah Anda selalu berkonsentrasi pada saat pelajaran Sejarah berlangsung?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
 - e. Sangat tidak setuju
 6. Apakah Anda selalu memerhatikan guru ketika menjelaskan materi?

- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
 - e. Sangat tidak setuju
7. Apakah Anda selalu mencari informasi mengenai materi yang diajarkan pada pelajaran sejarah?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
 - e. Sangat tidak setuju
8. Apakah Anda selalu bertanya kepada Guru Sejarah jika ada hal yang tidak Anda mengerti pada materi yang diajarkan?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
 - e. Sangat tidak setuju
9. Menurut Anda, apakah menyenangkan jika pembelajaran Sejarah menerapkan metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth*?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
 - e. Sangat tidak setuju
10. Apakah metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* yang digunakan guru membuat Anda tertarik?
- a. Sangat setuju

- b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
 - e. Sangat tidak setuju
11. Apakah materi pembelajaran Sejarah mudah dipahami jika menggunakan metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth*?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
 - e. Sangat tidak setuju
12. Apakah dengan metode pembelajaran lawatan sejarah berbasis *Google Earth* membantu Anda dalam mengatasi kesulitan selama kegiatan pembelajaran berlangsung?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
 - e. Sangat tidak setuju
13. Apakah anda menyukai metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth*?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
 - e. Sangat tidak setuju
14. Apakah dengan metode latawan sejarah berbasis *Google Earth* proses belajar Anda berjalan dengan baik?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju

- c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
 - e. Sangat tidak setuju
15. Apakah dengan metode lawatan sejarah berbasis *Google Earth* membuat anda lebih aktif dalam kegiatan belajar?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
 - e. Sangat tidak setuju
16. Apakah Anda sering belajar sejarah dengan memanfaatkan sumber lain selain guru?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
 - e. Sangat tidak setuju
17. Apakah Anda sering berkunjung ke tempat-tempat peninggalan bersejarah?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
 - e. Sangat tidak setuju
18. Menurut Anda, apakah menyenangkan apabila mengunjungi tempat-tempat peninggalan bersejarah?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju

- d. Tidak setuju
 - e. Sangat tidak setuju
19. Apakah anda lebih tertarik pada pembelajaran Sejarah dengan mengunjungi tempat-tempat bersejarah secara langsung?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
 - e. Sangat tidak setuju
20. Menurut Anda, apakah terasa mudah untuk menggambarkan peristiwa sejarah jika proses pembelajaran mengunjungi langsung tempat-tempat peninggalan sejarah?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
 - e. Sangat tidak setuju

Lampiran 14

Tabulasi Data Angket Respon Penilaian Siswa

No.	Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	Skor
1	E1	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	96
2	E2	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	75
3	E3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	5	5	80
4	E4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	2	3	4	4	4	5	5	5	5	5	90
5	E5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	80
6	E6	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	72
7	E7	5	4	4	4	4	4	4	3	1	3	3	4	4	4	2	3	4	5	5	5	75
8	E8	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	70
9	E9	5	5	5	5	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	80
10	E10	4	4	4	4	4	5	1	4	5	3	3	3	3	3	3	5	5	5	3	3	76
11	E11	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	5	3	5	5	5	80
12	E12	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	84
13	E13	4	5	5	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	5	5	5	80
14	E14	4	5	5	4	4	5	5	2	3	3	2	4	3	4	4	4	4	5	5	5	80
15	E15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	76
16	E16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	82
17	E17	3	4	4	5	4	5	5	5	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	79
18	E18	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	85
19	E19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	89
20	E20	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	70
21	E21	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	90
22	E22	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	88
23	E23	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	3	4	4	4	4	4	5	5	5	90
24	E24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	80
25	E25	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	92
26	E26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
27	E27	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	85
28	E28	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	3	5	5	4	85
29	E29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	5	5	80
30	E30	4	5	5	4	4	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	83
31	E31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	75
32	E32	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	5	5	4	5	85
33	E33	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	98
34	E34	5	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	5	5	5	5	80
35	E35	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	85
	Rhitung	0,45808	0,513239	0,61788	0,473963	0,617977	0,572313	0,605215	0,611423	0,526683	0,733564	0,476671	0,570634	0,711646	0,706193	0,68657	0,589338	0,361153	0,332491	0,409506	0,447496	
	Rtabel	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	
	KESIMPULAN	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	TIDAK VALID	VALID	VALID	

Lampiran 15

Tabulasi Data Penelitian

KELAS EKSPERIMEN			
No.	Nama Siswa	Penilaian Siswa	Post Test
		Hasil	Nilai
1	ADELIA KHARISMAWATI	96	80
2	AIDA DESTIAN HAMZA	75	95
3	ALFIANTO SLAMET W.	80	85
4	ANANDYA SALMA D.	90	90
5	ARDHIMAS AUDYANA	80	90
6	AVRILIA SESTI ARSELI	72	75
7	CAHYO NUGROHO S.	75	80
8	CHIKMATUL A'IZAH	70	75
9	DERIS AWANDA	80	80
10	DHIFA TRIA AYU S.	76	80
11	DIAN DWI ARYANTI	80	85
12	EKA FITRIANA RIZANI	84	90
13	FARHAN HAQQI A.	80	100
14	FARIDHOTUL MASFUF	80	70
15	HANUM SA'ADA F.	76	80
16	IFFA LATIFAH' AISYAH	82	85
17	IMANUEL REZA	79	85
18	JESIKA GUSTI AMELIA	85	90
19	KAFILUDDIN	89	95
20	LUCKY LASEPTA	70	70
21	MIA SEPTINA EKA W.	90	90
22	MUTHOLIBIN	88	90
23	NICHOLAS DASILVA	90	95
24	NOVITA SABELLATU R.	80	80
25	NUHA FIRYAL KALS	92	95
26	PALOMA MARIA A.	80	80
27	PINTAKU SAREL P. J.	85	90
28	PUSPITA DEWI ANGGRA	85	85
29	PUTRI SUKMA JATI	80	85
30	RANGGA SASMITO WIBI	83	85

31	RASHIF HANIF	75	75
32	REMON KUSUMA	85	90
33	RIRIN DWI CAHYA R.	98	80
34	SELLA ANGGRAINI	80	90
35	YUNITA CAHYANI	85	85
Jumlah		2875	2975
N		35	35
Mean		82,1428	85
SD		6,71759	7,27607
Max		98	100
Min		70	70
Rentang		28	30

Lampiran 16

Lembar Observasi Guru dalam Melaksanakan Metode Pembelajaran Lawatan Sejarah Berbasis *Google Earth*

Hari/Tanggal : Jum'at, 7 agustus 2020

Pertemuan : Ke-2

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan.

No.	Fokus Pengamatan	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
1	Guru melakukan persiapan untuk memulai pembelajaran	√	
2.	Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan	√	
3.	Guru mengajar sesuai urutan dalam RPP yang telah direncanakan	√	
4.	Guru mengajar menggunakan metode yang tertera dalam RPP	√	
5.	Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan suasana yang kondusif dan menyenangkan	√	
6.	Guru berinteraksi dengan siswa secara virtual dengan baik	√	
7.	Guru mengajar dengan sumber dan media pembelajaran yang sesuai	√	
8.	Guru memberikan arahan/evaluasi/tugas sebagai pengayaan	√	
9.	Guru merefleksi kegiataan pembelajaran Lawatan Sejarah berbasis <i>Google Earth</i>	√	

Catatan Lapangan :

.....

Peneliti

Maya Nurmalla
NIM.3101416005

Lampiran 17

Lembar Observasi Siswa dalam Melaksanakan Metode Pembelajaran Lawatan Sejarah Berbasis *Google Earth*

Hari/Tanggal : Jum'at, 7 Agustus 2020

Pertemuan : Ke-2

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan.

No.	Fokus Pengamatan	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
1	Siswa melakukan persiapan untuk belajar menggunakan metode Lawatan Sejarah berbasis <i>Google Earth</i>	√	
2.	Siswa melakukan kegiatan yang sudah direncanakan	√	
3.	Siswa mengamati objek secara langsung melalui virtual	√	
4.	Siswa melakukan tanya jawab terhadap guru maupun narasumber		
5.	Siswa mencatat hal-hal yang dianggap penting		
6.	Siswa merasa antusiasme dalam mengikuti pembelajaran dengan metode Lawatan Sejarah berbasis <i>Google Earth</i>	√	
7.	Siswa mentaati aturan-aturan yang diberitahukan oleh guru	√	
8.	Siswa mendapat arahan/evaluasi/tugas sebagai pengayaan	√	
9.	Siswa bersama guru melakukan refleksi kegiatan pembelajaran Lawatan Sejarah berbasis <i>Google Earth</i>	√	

Catatan Lapangan :

.....

Peneliti

Maya Nurmalla
NIM.3101416005

Lampiran 18

**SILABUS (DARING)
KELAS EKSPERIMEN**

Nama Sekolah : SMA Negeri 2 Ungaran

Mata Pelajaran : Sejarah Peminatan

Kelas/Semester : XI/Ganjil

Standar Kompetensi :

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

4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terikat dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian Hasil Belajar			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Jenis	Bentuk	Contoh Instrumen		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
3.1 Menganalisis kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Hindu dan Buddha dalam sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan serta pengaruhnya dalam	Kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Hindu dan Buddha <ul style="list-style-type: none"> • Sistem pemerintahan • Sistem sosial, sistem ekonomi, sistem kebudayaan • Pengaruh Hindu dan Buddha dalam kehidupan 	Membaca buku teks, melihat gambar/peta, menonton video, dan/atau menyimak penjelasan guru mengenai kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Hindu dan	Memahami dan mendeskripsikan mengenai kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Hindu dan Buddha dalam sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan serta pengaruhnya dalam kehidupan	Tes Tertulis	<ul style="list-style-type: none"> • Pilihan Ganda melalui form office 365/Microsoft form 	Mendeskripsikan kerajaan-kerajaan maritim di Indonesia, diantaranya: <ul style="list-style-type: none"> • Sistem pemerintahan • Sistem sosial, sistem ekonomi, sistem kebudayaan Pengaruh Hindu dan	2JP/Minngu	<ul style="list-style-type: none"> • Materi Power Point • E-book • Internet • Gambar atau video • Candi Ngempon

kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini	masyarakat Indonesia masa kini	Buddha dalam sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini	masyarakat Indonesia pada masa kini			Buddha dalam kehidupan masyarakat Indonesia masa kini		
4.1 Menyajikan hasil analisis tentang kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Hindu Buddha			Membuat laporan hasil analisis dalam bentuk tulisan dan/atau media lain mengenai kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Hindu					

dalam sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini			Buddha dalam sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini					
--	--	--	---	--	--	--	--	--

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

M. Ulil Fachrudin, S.Pd
NIP.---

Semarang, Juli 2020
Peneliti

Maya Nurmalla
3101416005

Lampiran 19

RANCANGAN PERENCANAAN PEMBELAJARAN

KELAS EKSPERIMEN (DARING)

Nama Sekolah : SMA Negeri 2 Ungaran
 Mata Pelajaran : Sejarah Peminatan
 Kelas/Semester : XI/Ganjil
 Materi Pokok : Kerajaan-kerajaan Maritim Indonesia masa Hindu Buddha
 Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui lawatan sejarah secara virtual, diharapkan dapat memahami dan dapat mengolah informasi mengenai kerajaan-kerajaan maritim masa Hindu Buddha

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Guru memulai pembelajaran melalui *Google classroom*
2. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai
3. Guru menyampaikan cakupan materi yang akan diajarkan
4. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan
5. Siswa diberikan soal *pre test* yang diakses melalui *Microsoft Form*
6. Guru mengajak siswa berlawatan sejarah secara virtual ke situs Candi Ngempon melalui *zoom meeting* dengan *Google Earth*
7. Siswa mengamati dan mendengarkan penjelasan guru mengenai Candi Ngempon sebagai peninggalan sejarah masa Hindu Buddha
8. Guru dan siswa melakukan diskusi tanya jawab berdasarkan pemahaman yang diperoleh dari kegiatan lawatan sejarah virtual melalui *Google classroom*
9. Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran lawatan sejarah virtual yang sudah dilaksanakan melalui *Google classroom*
10. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa bersama
11. Guru memberikan soal *post test* kepada siswa melalui *Microsoft Form*

C. Media Pembelajaran

Google Classroom, Google Earth, Zoom Meeting, Microsoft Form.

D. Penilaian Pembelajaran

1. Sikap : Kedisiplinan presensi, kerjasama, dan keaktifan
2. Pengetahuan : Pemberian tes tertulis dan penugasan melalui *Microsoft form*

Mengetahui,
 Guru Mata Pelajaran

Semarang, Agustus 2020
 Peneliti

M. Ulil Fachrudin, S.Pd
 NIP.---

Maya Nurmalla
 3101416005

Lampiran 20

Sejarah Situs Candi Ngempon

Candi Ngempon atau disebut juga Candi Muncul merupakan salah satu candi Hindu yang berada di wilayah Kabupaten Semarang, tepatnya di Kelurahan Ngempon, Kecamatan Bergas, Kabupaten Semarang, berjarak sekita dua kilometer dari Pasar Karangjati. Candi Ngempon adalah peninggalan dari Wangsa Sanjaya dan dibangun pada abad ke-8. Candi ini berada di lembah persawahan dan dikelilingi pagar untuk membatasi area candi dan berada dekat dengan sungai. Candi Ngempon terdiri dari sembilan bangunan, namun yang kini berdiri hanya empat candi, keempat candi tersebut sudah direkontruksi dan terletak di tengah area pecandian. Jika dilihat dari ukurannya, keempat candi ini nampak sama, karena dari segi bangunan, lengkungan, bahkan ornamennya terlihat sama persis, namun sebenarnya terdapat satu candi yang ukurannya lebih besar dari candi lainnya. Di area sekitar candi dahulu diyakini merupakan pusat penggemblengan para kasta brahmana untuk dididik sebagai Mpu atau Empu, baik dibidang olah kanuragan, sastra budaya, maupun kerohanian. Oleh karena itu, tempat situs candi tersebut berada dikenal dengan nama Ngempon, yang berasal dari kata empu atau negmpu.

Menurut BPCB Jateng (<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcb Jateng/candi-ngempon/>) Candi Ngempon dibangun pada abad VIII-IX M yang memiliki latar belakang agama Hindu. Candi Ngempon terdiri dari 4 buah candi yang sudah dipugar terdiri dari dari 1 buah Candi Induk dan 3 buah Candi Perwara. Candi Induk

berukuran 3,77 m x 3,87 m dengan tinggi 4,45 m. Candi perwara berjumlah 3 buah dengan ukuran masing-masing 2,85 m x 2 85 m dengan tinggi 4,15 m. Susunan batu lepas sebanyak 9 buah dengan ukuran rata-rata 2,5 m x 2,5 m tinggi 60 cm. Susunan batu lepas yang lain berbentuk memanjang berukuran 16,4 m x 1,3 m dan tinggi 45 cm.

Sementara lima candi lain yang belum direkonstruksi berada di belakang candi yang sudah direkonstruksi. Pondasinya ditumpuki bebatuan yang merupakan reruntuhannya candi tersebut. Sangat sulit kiranya memperkirakan besaran candi maupun bentuk bangunannya namun dari tumpukan batu yang ada pada candi tersebut diduga ukurannya lebih kecil dari candi yang telah dibangun.

Candi ini ditemukan secara tidak sengaja tahun 1952 oleh seseorang yang bernama Kasri. Saat itu dia sedang mencangkul di sawah bersama kakeknya. Pada awal penemuan hanya ditemukan batu andesit polos berukuran 40 m², tetapi setiap mencangkul ditemukan batu lebih banyak lagi. Selain itu juga ditemukan sepuluh buah patung, antara lain Durga, Ganesha, Kinara Kinari, dan nandi. Arca-arca tersebut berukuran satu meteran. Arca-arca tersebut kini disimpan di Museum Ronggowarsito Semarang. Saat ditemukan, batu-batu candi dalam keadaan bubrah karena terkena longsor tanah.

Pada tahun 1952 Dinas Purbakala menyusun sebuah candi dari reruntuhan tersebut. Candi Ngempon pertama kali ditemukan dalam keadaan runtuh dan rusak.

Untuk menjaga kelestariannya sebagai cagar budaya, telah dilakukan usaha-usaha seperti pemugaran dan penataan lingkungan dengan harapan bangunan tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal untuk berbagai kepentingan. Adapun kegiatan pemugaran telah dilakukan oleh BPCB Jawa Tengah pada tahun 2006 dan 2009 sedangkan pemanfaatan lingkungan sekitar oleh masyarakat setempat telah membuat daerah di sekitar Candi Ngempon menjadi lebih hidup dengan dibangunnya berbagai fasilitas penunjang seperti tempat parkir, toilet, warung makan, dan tempat hiburan anak-anak. Usaha pelestarian tidak hanya berhenti sampai pada tahap pemugaran dan penataan lingkungan saja, namun perlu didukung dengan pemeliharaan. Pemeliharaan dilakukan dengan cara perawatan rutin yang dilakukan oleh juru pelihara setempat. Perawatan rutin dilakukan secara manual menggunakan peralatan tradisional. Kegiatan tersebut harus ditunjang dengan kegiatan konservasi agar cagar budaya lebih terjaga keawetannya. Konservasi terhadap Candi Ngempon sudah pernah dilaksanakan pada tahun 2011. Candi Ngempon merupakan salah satu bukti sejarah yang sudah dilindungi atau diinventaris sebagai benda cagar budaya tidak bergerak di Kabupaten Semarang.

Lampiran 21

HASIL *PRE TEST*
KELAS XI IPS 1

Review: SOAL Pre Test

People Questions

Respondent 19 Time to complete: 08:09 Points: 75/100

1. Nama Lengkap/No.Absen/Kelas
Contoh : Putri Setiani/01/XI IPS 1
ADELIA KHARISMAWATI 0 / 0 pts
Auto-graded

2. Pengaruh Hindu dan Buddha yang tersebar sampai ke Indonesia berasal dari Negara... 5 / 5 pts
Auto-graded

Arab
 Inggris
 India
 Persia

Gambar 4. Hasil *Pre Test* Kelas XI IPS 1

Lampiran 22

**HASIL POST TEST
KELAS XI IPS 1**

Review: SOAL Post Test

People Questions

Respondent 14 Time to complete: 16:11 Points: 95/100

1. Nama Lengkap/No. Absen/Kelas
Contoh : Astriyani/01/XI IPS 1
Nicholas dasilva/23/ XI ips 1 0 / 0 pts
Auto-graded

2. Pengaruh Hindu dan Buddha yang tersebar sampai ke Indonesia berasal dari Negara.... 5 / 5 pts
Auto-graded

Arab
 Inggris
 India
 Persia

Gambar 5. Hasil *Post Test* Kelas XI IPS 1

Lampiran 23

FOTO-FOTO PENELITIAN

Microsoft Forms

https://forms.office.com/Pages/DesignPage.aspx?fromAR=1#FormId=DQSIkWdsW0yxEjajBLZtrQAAAAAAAAAAAAA... ☆

Forms (Preview) SOAL UJI COBA - Saved

Preview Theme Send

Questions Responses 34

SOAL UJI COBA (100 Points)

Satuan Sekolah : SMA
Mata Pelajaran : Sejarah Peminatan
Kelas : XI
Semester/Tahun : Ganjil/2020

Petunjuk

1. Tulis nama lengkap, nomor absen, dan kelas pada kolom yang telah tersedia.
2. Pilih salah satu jawaban yang paling tepat, pada kolom yang tersedia.
3. Dahulukan menjawab soal yang kalian anggap lebih mudah.
4. Selamat mengerjakan.

1. Nama Lengkap/No. Absen/Kelas *
Contoh : Astriyani/01/XI IPS 1

Microsoft Forms

https://forms.office.com/Pages/DesignPage.aspx#Analysis=true&FormId=DQSIkWdsW0yxEjajBLZtrQAAAAAAAAAAAAA... ☆

Back Review next

Review: SOAL UJI COBA

People Questions

Respondent 0 Time to complete: 10:01 Points: 80/100

1. Nama Lengkap/No. Absen/Kelas
Contoh : Astriyani/01/XI IPS 1
YENI RAHMAWATI/33/XI IPS 3 0 / 0 pts
Auto-graded

2. Pengaruh Hindu dan Buddha yang tersebar sampai ke Indonesia berasal dari Negara... 4 / 4 pts
Auto-graded

Arab
 Inggris
 India ✓
 Persia

Gambar 6. Uji Coba Instrumen Tes Kelas XI IPS 3

2020-06-06 19:38:37 lewatan sejah virtual 7591265945 - zoom_5.mp4 - VLC media player

sriwijaya

Kerajaan Sriwijaya merupakan sebuah kerajaan bercorak Buddha. Sriwijaya diperkirakan telah berdiri pada abad VII M. Di akhir abad VIII beberapa kerajaan di Jawa, seperti Tarumanegara berada di bawah kekuasaan Sriwijaya.

Legenda

- Pusat kekuasaan Sriwijaya
- Situs penting
- Jangkauan terluas Sriwijaya
- Kawasan laut di bawah kendali Sriwijaya
- Ekspedisi Sriwijaya
- ✕ Pertempuran

2020-06-06 19:38:37 lewatan sejah virtual 7591265945 - zoom_5.mp4 - VLC media player

2020-06-06 19:38:37 lewatan sejah virtual 7591265945 - zoom_5.mp4 - VLC media player

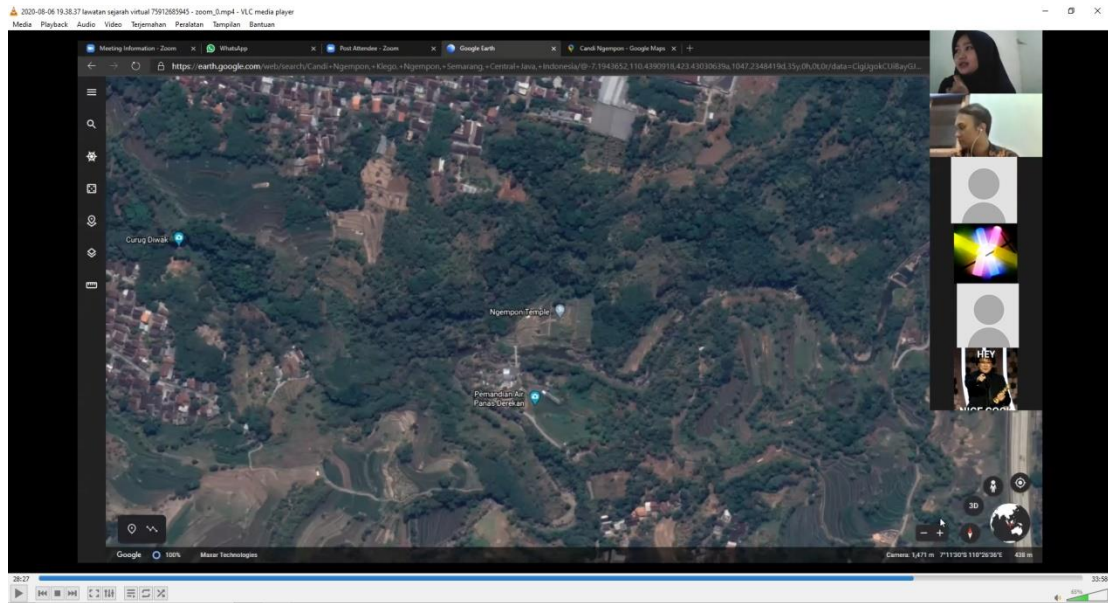
Majapahit

Legenda

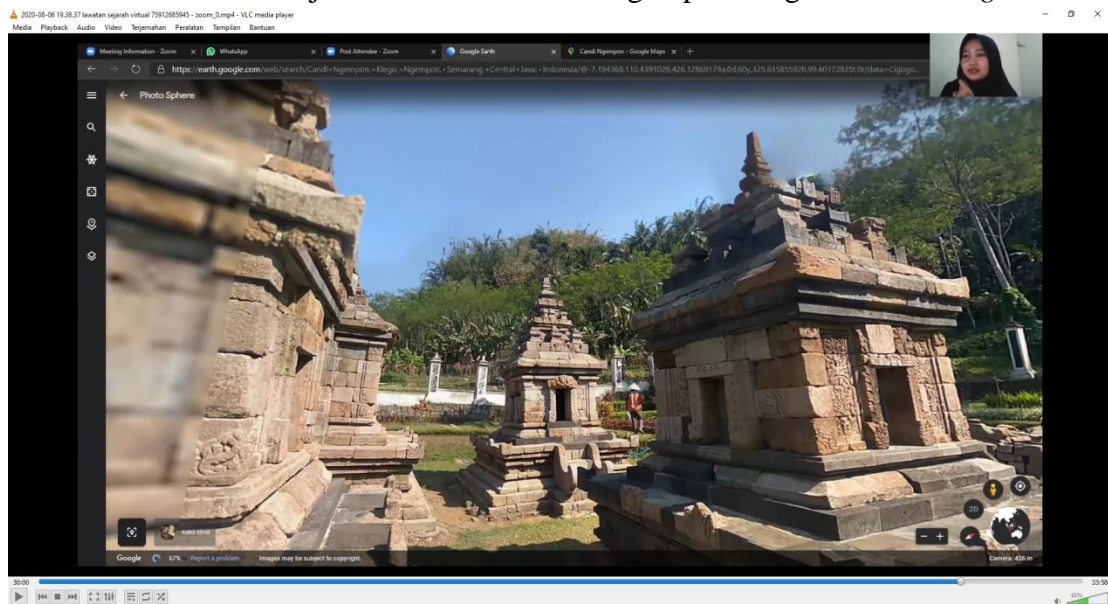
- Ibu Kota Majapahit
- Ranah inti Majapahit
- Negeri bawahan Majapahit
- Kawasan laut di bawah pengaruh Majapahit
- Jangkauan ekspedisi armada laut Majapahit

2020-06-06 19:38:37 lewatan sejah virtual 7591265945 - zoom_5.mp4 - VLC media player

Gambar 7. Pembelajaran Kelas Eksperimen di Zoom Meeting



Gambar 8. Lawatan Sejarah Virtual ke Candi Ngepon dengan media *Google Earth*



Gambar 9. Penjelasan Materi saat Lawatan Sejarah Virtual ke Candi Ngepon




Gambar 10. Candi Ngempon



Gambar 11. SMA Negeri 2 Ungaran

Lampiran 24

SURAT IJIN PENELITIAN SKRIPSI

 <p>PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN</p> <p>Jalan Pemuda Nomor 134 Semarang Kode Pos 50132 Telp. 024-3515301 Faksimile 024-3520071 Laman http : www.jatengprov.go.id Surat Elektronik disdikbud@jatengprov.go.id</p>	
<p>Nomor : 070 / 02630 Lampiran : - Perihal : Ijin Penelitian</p>	<p>Semarang, 13 Februari 2020 Kepada Yth. : Dekan Fakultas Ilmu Sosial, UNNES di - SEMARANG</p>
<p>Memperhatikan surat Saudara nomor B/1247/UN37.1.3/LT/2020 tanggal 07 Februari 2020 perihal ijin Penelitian Skripsi, dengan ini Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah menyambut baik dan memberi Surat Keterangan kepada :</p>	
<p>Nama : Maya Nurmalla NIM : 3101416005 Program Studi : Pendidikan Sejarah, S1 Judul : Pengaruh Metode Lawatan Sejarah Berbasis <i>Google Earth</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Ungaran Tempat : SMA Negeri 2 Ungaran Kab. Semarang Waktu : 07 Februari s.d 07 April 2020</p>	
<p>Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon kepada Saudara hal-hal sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Agar yang bersangkutan segera berkoordinasi dengan Kepala SMA terkait; 2. Selama melaksanakan penelitian agar tidak mengganggu proses belajar mengajar dan membebani kepada sekolah; 3. Apabila telah selesai segera menyerahkan laporan hasil penelitian kepada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah; 	
<p>Demikian untuk menjadikan maklum dan atas perhatiannya disampaikan terima kasih.</p>	
<p>a.n KEPALA DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN PROVINSI JAWA TENGAH</p> <p style="text-align: right;">Sekretaris <i>[Signature]</i> DR. PADMANINGRUM, SH, M.Pd Pembina Tk. I NIP. 19630113 199203 2 005</p>	
<p>Tembusan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah sebagai laporan; 2. Kepala Bidang PSMA Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah; 3. Cabang Dinas Pendidikan Wilayah I; 	

Gambar 12. Surat Ijin Penelitian Skripsi

Lampiran 25

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 2 UNGARAN

Jalan Diponegoro Nomor 277 Ungaran Kabupaten Semarang Kode Pos 50511
 Telepon 024 – 6922207 Surat Elektronik : sma2ung@gmail.com
 Website : www.sman2-ungaran.sch.id

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 070 / 0380 / 2020

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMA Negeri 2 Ungaran, Kabupaten Semarang menerangkan bahwa :

Nama : **MAYA NURMALLA**
 NIM : 3101416005
 Instansi : Universitas Negeri Semarang
 Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial
 Program Studi : S-1 Pendidikan Sejarah

Yang namanya tersebut diatas telah melaksanakan penelitian di SMA Negeri 2 Ungaran pada tanggal 7 Juli - 7 Agustus 2020 , dengan judul :

“ PENGARUH METODE LAWATAN SEJARAH BERBASIS *GOOGLE EARTH* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 2 UNGARAN ”

Demikian Surat Keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlu.

Ungaran, 4 September 2020
 Kepala Sekolah



SHOTO, S.Pd., M.Pd
 NIP. 19711113 199501 1 001

Gambar 13. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian