



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
APLIKASI ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR KOGNITIF PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DI  
KELAS XI IIS 1 SMA NEGERI 2 WONOSOBO**

**SKRPISI**

**Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Pada Universitas Negeri Semarang**

**Oleh:**

**Anggie Elsa Sakila**

**3101416014**

**JURUSAN SEJARAH  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2020**

### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Sejarah di Kelas XI IIS 1 SMA Negeri 2 Wonosobo", karya :

Nama : Anggie Elsa Sakila

NIM : 3101416014

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Telah disetujui pembimbing untuk di ajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 7/8 ..... 2020

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sejarah



Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd

NIP 196111211986011001

Pembimbing,



Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd

NIP 196111211986011001

## PENGESAHAN KELULUSAN

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

Hari : Senin

Tanggal : 24 Agustus 2020

Penguji I



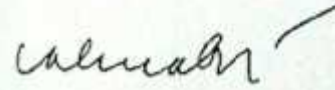
**Dra. C. Santi Muji Utami, M.Hum.**  
NIP. 196505241990022001

Penguji II



**Romadi, S.Pd., M.Hum.**  
NIP. 196912102005011001

Penguji III



**Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd.**  
NIP. 196111211986011001

Mengetahui:

Dekan,



**Dr. Moh. Solihatul Mustofa, M.A.**  
NIP. 196308021988031001

## PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Anggie Elsa Sakila

NIM : 3101416014

Jurusan : Pendidikan Sejarah

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar kognitif pada Pembelajaran Sejarah di Kelas XI IIS 1 SMA Negeri 2 Wonosobo.

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

Semarang, 28 Juli 2020

Peneliti



Anggie Elsa Sakila  
3101416014

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

*“Jadikanlah dirimu bukti dalam perjalanan hidupmu,  
dan jadikanlah dirimu terang melebihi terangnya cahaya”*

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada :

1. Orangtua yaitu, Bapak Muhtarip dan Ibu Susanti yang selalu memberikan dukungan, kepercayaan, doa serta kasih yang tak terbatas.
2. Kepada kekasih Ari Akbar Anggoro, S.Pd selaku pembimbing selama dirumah yang tidak mengenal lelah memberi semangat serta kontribusi nyata.
3. Kawan-kawan seperjuangan Burjo yaitu, Iska Yulia Ulva, Tifani Safira, Putri Jamiati, dan Ayu Isnawaroh yang selalu ada sepanjang perkuliahan, kawan berbagi rasa, tempat mengadu, tempat tidur, dan berbagi tugas.
4. Kawan-kawan Tupai Hitam yaitu, Citra, Dwi, Afik, Adit, Okta, Sandi, Dodi, Udin, Ade, Rini dan Anin yang rajin berdiskusi tentang keduniawian, konspirasi, serta agama. Sukses untuk kita semua.
5. Seluruh anggota Exsara ( Ekspedisi Sejarah Indonesia), terimakasih atas ilmu, perjalanan dan pengalaman yang luar biasa.

## **PRAKATA**

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mendapat kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan Skripsi dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Sejarah di Kelas XI IIS 1 SMA Negeri 2 Wonosobo”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terealisasikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum. selaku Rektor Universitas Negeri Semarang atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk belajar di kampus dengan segala kebijakanaanya.
2. Dr. Moh. Solehatul Mustofa, M.A. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Sejarah serta Dosen Pembimbing yang telah memberikan izin penelitian serta memberikan bimbingan, motivasi, arahan, saran, dan kritik dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Dra. C. Santi Muji Utami, M.Hum. selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan banyak ilmunya dan arahan yang baik untuk menyempurnakan skripsi saya.
5. Romadi, S.Pd, M.Hum. selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan banyak ilmunya dan arahan yang baik untuk menyempurnakan skripsi saya.
6. Nugroho Bayu Wijanarko, S.Hum.,M.A. selaku Validator ahli materi yang telah memberikan arahan terkait materi untuk penelitian.
7. Sony Zulfikasari,S.Pd, M.Pd. selaku Validator ahli media yang bersedia mengoreksi, dan memberikan saran terkait media untuk penelitian.
8. Indah Nurhayati, S.Pd.,M.Si. selaku Kepala SMA Negeri 2 Wonosobo yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti.

9. Yularti, S.Pd.,M.Pd. selaku Guru Sejarah kelas XI IIS 1 yang telah membantu dan membimbing selama peneliti melakukan penelitian serta memberikan informasi yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian.
10. Seluruh peserta didik kelas XI IIS 1 dan XI IIS 2 SMA N 2 Wonosobo yang telah memberikan dukungan dan ketersediaan untuk menjadi objek penelitian.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapat balasan dari Allah SWT.

Semarang, 28 Juli 2020  
Peneliti



Anggie Elsa Sakila  
3101416014

## SARI

**Sakila, Anggie Elsa.** 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Sejarah di Kelas XI IIS 1 SMA Negeri 2 Wonosobo*. Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd. 122halaman.

Memfaatkan media pembelajaran dapat menciptakan sebuah proses yang akan tersampaikan dengan baik dan sesuai tujuan awal. Namun, dilapangan ditemukan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, khususnya dalam penggunaan IT. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah mengetahui adanya peningkatan hasil belajar kognitif dan seberapa besar peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas XI IIS 1 SMA Negeri 2 Wonosobo pada pembelajaran sejarah yang ditunjang oleh media pembelajaran berbasis aplikasi android.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development*. Prosedur penelitian menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*. Penentuan tingkat kelayakan media pembelajaran berdasarkan uji validasi para ahli dan uji coba skala kecil kemudian diterapkan pada uji skala besar. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan wawancara, data dokumen, angket, dan tes. Teknik analisis data, meliputi analisis data produk, analisis data awal dengan uji normalitas, serta analisis data akhir dengan uji n-gain dan uji paired sample t-test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase yang didapat dari ahli materi sebesar 77% dengan kriteria layak. Persentase yang didapat dari ahli media adalah 91% dengan kriteria sangat layak. Media pembelajaran mendapat tanggapan positif dari guru dengan skor 100% dan dari siswa mendapat skor 95%. Hasil penelitian juga menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajarkognitif secara signifikan pada kelas setelah menggunakan aplikasi android untuk pembelajaran sejarah di kelas XI IIS 1 SMA Negeri 2 Wonosobo yang terbukti oleh hasil  $t_{hitung} (16,368) > t_{tabel} (2,042)$ . Dibuktikan juga pada hasil rata-rata nilai posttest sebesar 86,77 dibandingkan rata-rata nilai pretest sebesar 53,39 dengan perolehan n-gain sebesar 0,72 dalam kriteria tinggi.

Simpulan penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi android efektif digunakan pada mata pelejaran sejarah materi kependudukan Jepang di Indonesia terhadap hasil belajar kognitif siswa. Saran untuk siswa agar produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar, serta guru dapat pula menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada pembelajaran lain dengan menyesuaikan isi materi yang diajarkan.

**Kata Kunci** : Sejarah; media pembelajaran; aplikasi android; hasil belajar.



## ABSTRACT

**Sakila, Anggie Elsa.** 2020. *Development of Learning Media Based on Android Applications to Improve Cognitive Learning Outcomes in History Learning in Class XI IIS 1 of SMA Negeri 2 Wonosobo*. Bachelor of Education. Semarang State University. Supervisor: Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd. 122 pages.

Utilizing learning media can create a process that will be conveyed well and according to the initial objectives. However, in the field it was found that there was a lack of use of instructional media, especially in the use of IT. The purpose of this development research is to find out the increase in cognitive learning outcomes and how much increase in cognitive learning outcomes of students of class XI IIS 1 of SMA Negeri 2 Wonosobo in history learning supported by learning media based on android applications.

This type of research is *Research and Development*. The research procedure uses the ADDIE model, namely *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*. Determination of the feasibility level of learning media is based on the validation test of experts and small-scale trials are then applied to large-scale tests. Data collection techniques using interviews, document data, questionnaires, and tests. Data analysis techniques, including product data analysis, initial data analysis with normality test, and final data analysis with n-gain test and paired sample t-test.

The results showed that the percentage obtained from material experts was 77% with reasonable criteria. The percentage obtained from media experts is 91% with very decent criteria. Learning media received a positive response from the teacher with a score of 100% and from students got a score of 95%. The results also showed a significant increase in cognitive learning outcomes in the classroom after using the android application for learning history in class XI IIS 1 of SMA Negeri 2 Wonosobo as evidenced by the results of  $t_{\text{arithmetic}} (16,368) > t_{\text{table}} (2,042)$ . It is also proven on the average posttest value of 86.77 compared to the average pretest value of 53.39 with the acquisition of n-gain of 0.72 in the high criteria.

The conclusion of this research is that learning media based on android applications is effectively used in the eyes of the history of Japanese population material in Indonesia on the cognitive learning outcomes of students. Suggestions for students so that the product developed can be used as a learning resource, and the teacher can also use learning media based on android applications in other learning by adjusting the content of the material being taught.

**Keywords** : History; learning Media; Android application; learning outcomes.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN KELULUSAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vi</b>
<b>SARI.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.5 Batasan Istilah .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1 Kajian Teori .....	8
2.2 Kajian Empiris .....	38
2.3 Kerangka Berfikir.....	43
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>45</b>
3.1 Desain Penelitian.....	45
3.2 Prosedur Penelitian.....	45
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian .....	48
3.4 Sumber Data dan Subyek Penelitian .....	49
3.5 Variabel Penelitian .....	51

3.6 Definisi Operasional Variabel.....	52
3.7 Populasi dan Sampel Penelitian .....	54
3.8 Teknik Pengumpulan Data.....	55
3.9 Uji Coba Instrumen .....	59
3.10 Teknik Analisis Data.....	67
3.11 Uji Hipotesis .....	71
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>73</b>
5.1 Hasil Penelitian .....	73
5.2 Pembahasan.....	110
5.3 Implikasi .....	118
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>120</b>
5.1 Simpulan .....	120
5.2 Saran .....	121
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>123</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>127</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berfikir fishbone .....	44
Gambar 4.1 Tampilan awal media penelitian .....	81
Gambar 4.2 Tampilan menu utama media penelitian.....	82
Gambar 4.3 Tampilan menu KD dan indikator .....	82
Gambar 4.4 Tampilan menu materi.....	82
Gambar 4.5 Tampilan menu video pembelajaran .....	83
Gambar 4.6 Tampilan petunjuk mengerjakan kuis .....	83
Gambar 4.7 Tampilan soal kuis.....	83
Gambar 4.8 Tampilan benar atau salah .....	84
Gambar 4.9 Tampilan petunjuk mengerjakan uji kompetensi .....	84
Gambar 4.10 Tampilan daftar pustaka .....	84
Gambar 4.11 Tampilan petunjuk penggunaan media .....	85
Gambar 4.12 Tampilan profil pengembang media.....	85
Gambar 4.13 Tampilan untuk menutup media .....	85
Gambar 4.14 Diagram uji normalitas pretes kelompok kecil.....	93
Gambar 4.15 Diagram uji normalitas pretes kelompok kecil.....	94
Gambar 4.16 Diagram uji normalitas posttest kelompok besar .....	102
Gambar 4.17 Diagram uji normalitas posttest kelompok besar .....	103

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tingkatan ranah kognitif.....	26
Tabel 2.2 Tingkatan ranah afektif.....	28
Tabel 2.3 Kemampuan belajar psikomotor .....	29
Tabel 3.1 Definisi operasional variabel .....	52
Tabel 3.2 Hasil analisis validitas soal uji coba .....	61
Tabel 3.3 Hasil analisis Soal Uji Coba.....	62
Tabel 3.4 Hasil analisis taraf kesukaran .....	63
Tabel 3.5 Hubungan tingkat kesulitan dengan kualitas butir soal.....	65
Tabel 3.6 Analisis daya beda soal uji coba.....	65
Tabel 3.7 Analisis instrumen tes .....	66
Tabel 3.8 Kriteria kelayakan multimedia .....	68
Tabel 3.9 Kriteria hasil presentase tanggapan guru dan siswa .....	69
Tabel 3.10 Kriteria peningkatan hasil belajar .....	71
Tabel 4.1 Rekapitulasi angket kebutuhan guru .....	74
Tabel 4.2 Rekapitulasi angket kebutuhan siswa .....	75
Tabel 4.3 Prototype media pembelajaran .....	77
Tabel 4.4 Kriteria ketentuan penilaian akhir.....	87
Tabel 4.5 Kriteria penilaian validasi ahli.....	89
Tabel 4.6 Rekapitulasi hasil uji materi .....	90
Tabel 4.7 Rekapitulasi hasil uji media .....	90
Tabel 4.8 Hasil pretes dan postest kelompok kecil.....	91
Tabel 4.9 Uji normalitas .....	92
Tabel 4.10 Kriteria nilai <i>n-gain</i> .....	95
Tabel 4.11 Rekapitulasi angket tanggapan siswa kelompok kecil.....	96
Tabel 4.12 Rekapitulasi angket tanggapan.....	97
Tabel 4.13 Hasil nilai pretes dan postest kelompok besar.....	99
Tabel 4.14 Uji normalitas .....	101
Tabel 4.15 Kriteria nilai <i>n-gain</i> .....	104
Tabel 4.16 Rekapitulasi angket tanggapan siswa kelompok besar.....	105

<b>Tabel 4.17 Rekapitulasi angket tanggapan guru.....</b>	<b>107</b>
<b>Tabel 4.18 Uji paired T-test pada uji coba kelompok besar .....</b>	<b>109</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi instrumen pengembangan media .....	128
Lampiran 2. Deskriptor skor penilaian ahli materi.....	130
Lampiran 3. Instrumen validitas kelayakan materi .....	135
Lampiran 4. Surat keterangan ahli materi.....	138
Lampiran 5. Deskriptor skor penilaian ahli media .....	139
Lampiran 6. Instrumen validasi kelayakan media .....	145
Lampiran 7. Angket kebutuhan siswa .....	148
Lampiran 8. Angket kebutuhan guru .....	151
Lampiran 9. Angket tanggapan guru.....	153
Lampiran 10. Angket tanggapan siswa.....	156
Lampiran 11. Scan instrumen wawancara .....	159
Lampiran 12. Kisi-kisi tes uji coba soal .....	160
Lampiran 13. Soal tes uji coba.....	161
Lampiran 14. Kunci jawaban soal tes uji coba .....	168
Lampiran 15. Pedoman penilaian tes uji coba .....	169
Lampiran 16. Kisi-kisi soal pretes dan postest.....	170
Lampiran 17. Soal pretes dan postest .....	171
Lampiran 18. Kunci jawaban pretes dan postest.....	176
Lampiran 19. Pedoman penilaian pretes dan postest .....	177
Lampiran 20. RPPJJ.....	178
Lampiran 21. Materi penelitian.....	180
Lampiran 22. Scan lembar penilaian .....	189
Lampiran 23. Analisis validitas .....	191
Lampiran 24. Analisis reliabilitas.....	192
Lampiran 25. Analisis taraf kesukaran soal.....	193
Lampiran 26. Analisis daya beda soal.....	194
Lampiran 27. Scan validasi ahli materi .....	195
Lampiran 28. Scan surat keterangan ahli materi .....	198
Lampiran 29. Scan instrumen validasi ahli media.....	199

Lampiran 30. Scan angket kebutuhan guru .....	202
Lampiran 31. Scan angket kebutuhan siswa .....	203
Lampiran 32. Rekapitulasi angket tanggapan guru .....	204
Lampiran 33. Rekapitulasi angket tanggapan siswa .....	205
Lampiran 34. Daftar nama siswa kelompok besar .....	206
Lampiran 35. Rekapitulasi hasil penilaian pretes dan postest kelompok Besar.....	207
Lampiran 36. Daftar nama siswa kelompok kecil .....	209
Lampiran 37. Rekapitulasi hasil penilaian pretes dan postest kelompok Kecil .....	210
Lampiran 38. Uji normalitas kelompok kecil.....	212
Lampiran 39. Kurva uji normalitas kelompok kecil .....	213
Lampiran 40. Uji n-gain kelompok kecil .....	214
Lampiran 41. Uji normalitas kelompok besar .....	215
Lampiran 42. Kurva uji normalitas kelompok besar .....	216
Lampiran 43. Uji n-gain kelompok besar .....	217
Lampiran 44. Uji hipotesis .....	218
Lampiran 45. Scan surat keterangan penelitian .....	219
Lampiran 46. Dokumentasi penelitian.....	220



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Proses belajar mengajar tidak hanya sekedar menyampaikan materi ajar ataupun menerima materi ajar namun perlu adanya konsep yang jelas sehingga materi ajar dapat tersampaikan dan diterima dengan jelas. Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar perlu adanya perancangan pengajaran agar proses belajar mengajar berjalan efektif dan efisien sehingga memicu siswa yang aktif dalam belajar. Guru berperan sebagai pengajar, motivator, fasilitator, mediator, evaluator, pembimbing, dan pembaru sehingga dituntut untuk dapat menguasai kelas saat proses belajar mengajar berlangsung. Berdasarkan Permendikbud No. 22 tahun 2016 dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk mendukung program pemerintah yang tersirat dalam Permendikbud No. 22 tahun 2016 diatas diperlukan sumber daya yang baik sehingga dapat terbentuk sumber daya manusia sesuai dengan harapan pemerintah. Sumber daya yang baik tersebut dapat diperoleh dari adanya mutu pendidikan yang diterapkan dalampendidikan yang diikuti oleh sumber daya manusia tersebut. Salah satu cara untuk meningkatkan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan cara meningkatkan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Kemajuan teknologi mendorong terjadinya banyak perubahan, salah satunya dalam bidang pendidikan yang melahirkan konsep media learning. Penggunaan media learning akan menjadi efektif dan efisien, karena belajar tidak hanya terpaku pada pertemuan antara guru dengan murid dalam satu waktu. Fungsi adanya media learning yaitu dapat membantu guru dalam menjelaskan materi-materi pelajaran yang bersifat abstrak sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi pelajaran serta media learning juga dapat berfungsi sebagai bahan ajar siswa secara individu diluar jam pelajaran di sekolah.

Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk belajar mengajar yang melibatkan siswa dan guru dengan menggunakan sumber belajar baik di dalam kelas ataupun di luar kelas. Penggunaan media dalam proses pembelajaran tidak harus dihadiri oleh seorang guru, karena tanpa seorang guru proses pembelajaran dapat berlangsung atau dengan kata lain siswa dapat melakukan proses pembelajaran secara individual dengan materi pembelajaran yang telah disusun sesuai dengan kesiapan siswa sehingga mampu mempertunjukkan perilaku kesiapan siswa sesuai yang diharapkan. Dalam situasi seperti ini guru dapat berdiri di belakang layar dan dapat lepas tangan dari tugas-tugasnya sebagai pemberi informasi karena tugasnya telah digantikan oleh media pembelajaran yang ada. Jadi, dengan adanya media pembelajaran diharapkan siswa dapat interaktif, berfikir kritis, dan tidak mengalami kebosanan saat proses pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran yang ada akan tersampaikan dengan baik dan sesuai dengan tujuan awal. Perkembangan teknologi yang pesat memberikankemudahan pengguna dalam berinteraksi satu sama lain. Jika

pengguna tidak mengikuti perkembangan teknologi yang ada, maka pengguna akan tertinggal dengan pengguna lain yang mengikuti perkembangan teknologi. Kemajuan teknologi memberikan manfaat bagi pengguna namun juga memberikan kerugian bagi pengguna. Hal itu dapat terjadi karena tidak adanya kontrol dalam mengikuti perkembangan teknologi yang ada.

Pengguna smartphone di Indonesia pada tahun 2015 diperkirakan sebanyak 55 juta pengguna. Total penetrasi pertumbuhannya sebesar 37.1%. Dilansir juga bahwa prediksi yang dilakukan oleh Marketer bahwa pada tahun 2016 hingga 2020 pengguna smartphone di Indonesia akan terus tumbuh semakin pesat, redaksi yang ada yaitu pada tahun 2016 akan terdapat 65.2 juta pengguna dan pada tahun 2017 akan mencapai 74.9 juta pengguna. (Techno.okezone.com). Perangkat smartphone yang berkembang pesat di pasar Indonesia yaitu sistem operasi Android, hal itu dikarenakan setelah Android dibeli oleh google, kini Android menjadi platform mobile terbesar didunia setelah berhasil mengalahkan Apple. Sifat Android yang open source akan dengan mudah setiap orang membuat aplikasi Android dan setelah itu dapat dijual di play store. Selain bersifat open source Android juga memiliki kemampuan penyimpanan data dan fitur yang interaktif sehingga menjadi nilai tambah bagi Android. Hal itu dapat pula dikembangkan menjadi media pembelajaran yang akan mendukung proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan saat ini yaitu media pembelajaran Android. Media pembelajaran yang mudah diakses oleh siapa saja dan dilakukan dimana saja menjadi faktor pendorong berkembangnya media

pembelajaran Android. Tanpa harus bertatap muka langsung dalam proses pembelajaran, siswa dan guru tetap dapat melakukan proses pembelajaran tersebut, sehingga waktu yang digunakan akan relatif efisien karena tidak mengurangi jam efektif pembelajaran. Guru dan siswa dapat melakukan perannya masing-masing dengan pekerjaan yang sedang berlangsung. Media pembelajaran Android dapat dikembangkan secara kreatif dan inovatif agar siswa lebih tertarik dan dengan mudah menerima materi pelajaran yang ada di media pembelajaran Android tersebut. Adanya pengembangan media pembelajaran berbasis android dapat memberikan angin segar bagi pendidikan di Indonesia. Sifat media pembelajaran yang praktis, fleksibel, dan bersifat personal akan meningkatkan minat, motivasi, dan daya kreatif siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil prapenelitian dengan melakukan observasi dan wawancara diperoleh guru hanya menggunakan metode ceramah menyebabkan materi yang disampaikan kurang maksimal sehingga menghasilkan evaluasi yang kurang maksimal. Penyampaian materi menggunakan media papan tulis menyebabkan siswa kurang tertarik dengan materi dan guru belum pernah menggunakan media berbasis IT. Hal itu menyebabkan proses pembelajaran yang kurang efektif.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran yang dapat melatih kemandirian siswa dalam belajar sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi pelajaran. Media tersebut berupa aplikasi berbasis Android pada materi sejarah kependudukan Jepang di

Indonesia. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan keterangan batasan masalah diatas, dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi sejarah di kelas XI IIS I SMA N 2 Wonosobo?
- 1.2.2 Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi sejarah di kelas XI IIS I SMA N 2 Wonosobo?
- 1.2.3 Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi sejarah di kelas XI IIS I SMA N 2 Wonosobo?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, pengembangan media pembelajaran berbasis Android ini bertujuan sebagai berikut:

- 1.3.1 Mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi sejarah di kelas XI IIS I SMA N 2 Wonosobo.
- 1.3.2 Menguji kelayakan dari media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi sejarah di kelas XI IIS I SMA N 2 Wonosobo.
- 1.3.3 Menguji keefektifan dari media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi sejarah di kelas XI IIS I SMA N 2 Wonosobo.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk semua kalangan, khususnya untuk siswa, pihak sekolah dan penulis.

- 1.4.1 Bagi siswa, memberikan sumber belajar baru sesuai dengan kemajuan teknologi dan dapat memudahkan siswa dalam belajar.
- 1.4.2 Bagi pihak sekolah, dapat menambah media pembelajaran yang inovatif berbasis Android untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah,
- 1.4.3 Bagi penulis, dapat memberikan kontribusi yang nyata dalam dunia pendidikan, sehingga mendapat pengalaman yang berharga dalam penelitian.

#### **1.5 Batasan Istilah**

Agar tidak terjadi kesalahpahaman persepsi terhadap penafsiran dalam judul skripsi ini, maka diperlukan batasan istilah. Adapun istilah tersebut sebagai berikut:

##### **1. Pembelajaran Sejarah**

Pembelajaran sejarah adalah kesatuan pembelajaran dari beberapa mata pelajaran yang ada dalam ilmu-ilmu sosial. Sejarah dianggap sebagai ibu dari ilmu sosial oleh sebab itu pembelajaran ini sangat penting bagi seseorang yang ingin melanjutkan studi dalam lingkup ilmu sosial. Ditambah dengan sikap nasionalisme yang tinggi sejarah juga cabang merupakan pembelajaran yang dapat melatih seseorang untuk bangga dan cinta terhadap negara dan daerahnya.

Widja (dalam Marjono,dkk.2017: 3) Pembelajaran sejarah merupakan bidang ilmu yang memiliki tujuan agar setiap peserta didik membangun kesadaran

tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan sehingga peserta didik sadar 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.

## 2. Aplikasi Android

Menurut Nazruddin (2012, dalam Sulihati dan Andriyani, 2016) android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak. Pada buku *Android Developer Fundamentals Course* yang disusun oleh Tim Pelatihan Developer Google menjelaskan bahwa android adalah sistem operasi platform pemrograman yang dikembangkan oleh Google untuk ponsel cerdas dan perangkat seluler lainnya (seperti tablet). Android (/æ.n.drɔɪd/) adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android adalah sistem operasi dengan sumber terbuka, dan Google merilis kodenya di bawah Lisensi Apache.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran**

###### **2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Secara epistemologi, dalam bahasa latin media berasal dari kata “medium” yang artinya tengah, perantara, atau pengantar, bovee berpendapat bahwa fungsi media untuk menerima dan mengirim pesan. Dapat disimpulkan media menjadi salah satu komponen yang sangat penting dalam pembelajaran yaitu sebagai salah satu pilihan strategi yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses komunikasi dan kominukan memerlukan perantara yaitu media oleh karena itu media memiliki peran sangat penting (Asyhar, 2012:4).

Secara harfiah dalam bahasa latin media berasal dari kata ”medius” yang artinya tengah, perantara, atau pengantar. Media menurut bahasa arab adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Guru, buku, sekolahan dalam pengertian ini adalah media dan secara khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai alat ilustratif, fotografis, atau elektronik dalam bentuk informasi visual atau verba berfungsi untuk memahami, menjalankan, dan membuat informasi kembali (Arsyad, 2013:3).

Pembelajaran dalam bahasa inggris yaitu ‘instruction” diartikan hubungan yang berlangsung dinamis diantara guru dan siswa. Pembelajaran adalah sesuatu yang dapat memuat informasi dan pengetahuan dalam hubungan yang terjadi



antara pendidik dengan peserta didik. Media pembelajaran disini berperan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran (Asyhar, 2012: 6).

Menurut Hujair (2013: 4) media pembelajaran sebagai alat bantu, perantara untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memaksimalkan efektivitas dan kemampuan dalam proses pembelajaran. Dalam pengertian yang lebih luas, proses pembelajaran dikelas media pembelajaran sebagai alat, metode dan teknik yang digunakan untuk mengefektifkan hubungan antara pengajar dan pembelajar. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

#### 2.1.1.2 Jenis Media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2012: 44-45) media digolongkan menjadi empat jenis yaitu media visual, media audio, media audio-visual dan multimedia.

##### a. Media visual

Jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan.

Contoh media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar, dan poster.

##### b. Media audio

Jenis media yang digunakan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Contoh: media tape recorder, radio, dan CD player.

##### c. Media audiovisual

Jenis media yang digunakan dalam sebuah kegiatan pembelajaran melibatkan indra pendengaran dan penglihatan. Beberapa contoh media audiovisual adalah, film, video, program TV dan lain-lain.

d. Multimedia

Jenis media yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis media pembelajaran yaitu multimedia, dengan media aplikasi android.

#### 2.1.1.3 Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Asyhar (2012: 40) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut: (1) media yang bervariasi dapat memperluas wawasan sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas seperti buku, foto-foto dan narasumber; (2) peserta didik mendapatkan berbagai pengalaman dalam pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media ; (3) dapat memberikan pengetahuan belajar yang nyata dan langsung kepada peserta didik, seperti kegiatan karyawisata ke swalayan, bank, industri, pelabuhan dan sebagainya; (4) media pembelajaran dapat menampilkan sesuatu yang sulit diadakan, dikunjungi atau dilihat oleh peserta didik; (5) dengan media, solusi dari keterbatasan-keterbatasan tersebut yaitu, dengan menggunakan berbagai jenis media berupa model prototype, peta, denah, foto, video, film, mengunjungi situs, dan sebagainya; (6) media

pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kritis; (7) penggunaan media dapat meningkatkan kemampuan proses pembelajaran.

#### 2.1.1.4 Prinsip Pemilihan Media

Sanjaya (2008: 224) mengemukakan ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media, di antaranya:

- a. Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Apakah tujuan tersebut bersifat kognitif, afektif, atau psikomotor.
- b. Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas. Artinya pemilihan media tertentu bukan didasarkan kepada kesenangan guru atau sekedar selingan dan hiburan, melainkan harus menjadi bagian integral dalam keseluruhan proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran siswa.
- c. Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa.
- d. Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa serta gaya dan kemampuan guru. Oleh sebab itu, guru perlu memahami karakteristik serta prosedur penggunaan media yang dipilih.
- e. Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.

Selain pertimbangan di atas, untuk memilih media dapat menggunakan pola seperti yang lain. Sejumlah pertimbangan dalam memilih media

pembelajaran yang tepat dapat kita rumuskan dalam satu kata ACTION, yaitu akronim dari; access, cost, technology, interactivity, organization, dan novelty.

## **2.1.2 Hakikat Android**

### 2.1.2.1 Pengertian Android

Menurut Nazruddin (2012, dalam Sulihati dan Andriyani, 2016) android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak. Pada buku Android Developer Fundamentals Course yang disusun oleh Tim Pelatihan Developer Google menjelaskan bahwa android adalah sistem operasi platform pemrograman yang dikembangkan oleh Google untuk ponsel cerdas dan perangkat seluler lainnya (seperti tablet). Android (/æ.n.drɔɪd/) adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android adalah sistem operasi dengan sumber terbuka, dan Google merilis kodenya di bawah Lisensi Apache. Kode dengan sumber terbuka dan lisensi perijinan pada android memungkinkan perangkat lunak untuk dimodifikasi secara bebas dan didistribusikan oleh para pembuat perangkat, operator nirkabel, dan pengembang aplikasi (Wikipedia). Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa android merupakan sistem operasi dari perusahaan Google yang bisa berjalan di beberapa macam perangkat dari banyak produsen yang berbeda. Selain itu, android memiliki sejumlah besar

komunitas pengembang aplikasi yang memperluas fungsionalitas perangkat, umumnya ditulis dalam versi kustomisasi bahasa pemrograman.

Android menyediakan antarmuka pengguna (UI) layar sentuh untuk berinteraksi dengan aplikasi. Antarmuka pengguna android menggunakan isyarat sentuhan seperti menggesek, mengetuk, mencubit untuk memanipulasi objek pada layar. Android didesain untuk menyediakan respon cepat terhadap masukan pengguna. Layar pengguna android berisi ikon aplikasi, yang akan meluncurkan aplikasi terkait jika diketuk.

#### 2.1.2.2 Macam-macam Versi Android

Android memiliki beberapa versi yang dikembangkan dari versi sebelumnya. Menggunakan nama bertema makanan, Google memperbaharui versi android sekitar enam hingga sembilan bulan untuk meningkatkan proses kerja android. Berikut merupakan versi android yang sudah rilis hingga sekarang:

- 1) Alpha dengan nomor versi 1.0 merupakan versi android pertama yang dirilis oleh Google pada 23 September 2008.
- 2) Beta (1.1) dirilis pada 9 Februari 2009.
- 3) Cupcake (1.5) dirilis pada 27 April 2009.
- 4) Donut (1.6) rilis pada 15 September 2009.
- 5) Eclair memiliki nomor versi 2.0 sampai 2.1 dirilis pada 26 Oktober 2009.
- 6) Froyo (2.2 – 2.2.3) dirilis pada 20 Mei 2010.

- 7) Gingerbread (2.3 – 2.3.7) dirilis pada 6 Desember 2010.
- 8) Honeycomb (3.0 – 3.2.6) dirilis pada 22 Februari 2011.
- 9) Ice Cream Sandwich (4.0 – 4.0.4) dirilis pada 18 Oktober 2011.
- 10) Jelly Bean memiliki nomor versi 4.3 sampai 4.3.1
- 11) Kitkat (4.4 – 4.4.4) dirilis pada 31 Oktober 2013.
- 12) Lollipop (5.0 – 5.1.1) dirilis pada 12 November 2013.
- 13) Marshmallow (6.0 – 6.0.1) dirilis pada 5 Oktober 2015.
- 14) Nougat (7.0) dirilis pada 22 Agustus 2016.
- 15) Oreo (8.0)dirilis pada 21 Maret 2017.
- 16) Pie (9.0) adalah versi android paling terbaru yang dirilis pada 6 Agustus 2018.

#### 2.1.2.3 Kelebihan Android

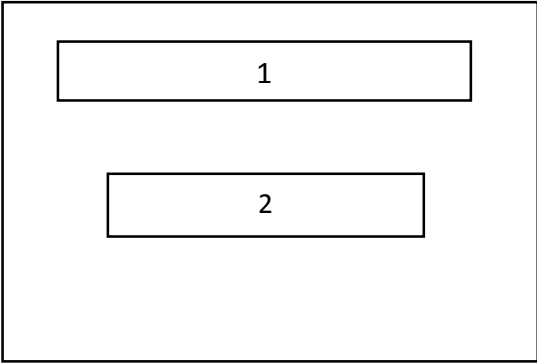
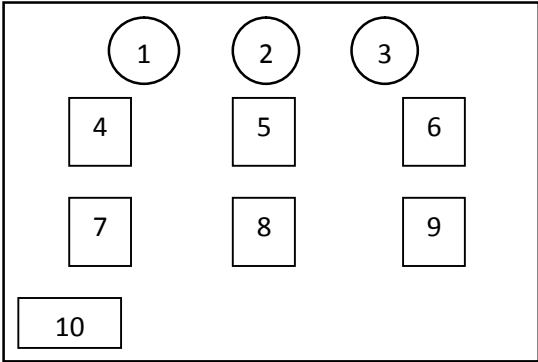
Dalam jurnal Sulihati dan Andriyani (2016) disebutkan beberapa kelebihan aplikasi android, antara lain:

- a. Switching dan multitasking yang lebih baik Android sangat mendukung multitasking aplikasi, kini hal tersebut kembali ditingkatkan. Dalam Honeycomb pengguna dapat dengan mudah pindah aplikasi hanya dengan menyentuh sebuah icon pada system bar.

- b. Kapasitas yang lebih baik untuk beragam widget. Kapabilitas terhadap beragam widget dijanjikan bakal makin memanjakan para penggunanya. Contohnya widget untuk email, gmail yang dipamerkan Google, pengguna tidak perlu membuka aplikasi Gmail untuk melihat isi di dalamnya.
- c. Peningkatan kemampuan copy-paste. Beberapa seri android terdahulu memang sudah bisa melakukan copy-paste, namun beberapa pengguna masalah pemilihan teks yang agak sulit. Kini hal tersebut coba diselesaikan, selain copy-paste Google juga menambah share it pada teks yang diseleksi.
- d. Browser Chrome lebih cepat. Ada fitur yang hilang dalam browser Chrome yang diletakkan pada Android terdahulu, kemampuan Tab, Chrome yang ada di Honeycomb kini dapat melakukan hal tersebut. Selain itu pengguna juga bisa mensinkronisasi antara browser di ponsel dengan Chrome yang ada di komputer.
- e. Notifikasi yang mudah terdengar. Dengan layar yang lebih besar, otomatis membuat Google lebih leluasa menempatkan notifikasi pada layar.
- f. Peningkatan Drag dan Drop serta Multitouch Ukuran layar yang lebih besar, menuntut Google untuk meningkatkan kemampuan multitouch di dalam Android, tak terkecuali fitur drag and drop. Pada demo yang ditayangkan, pengguna bisa melakukan drag and drop untuk memindahkan email di dalam aplikasi Gmail.

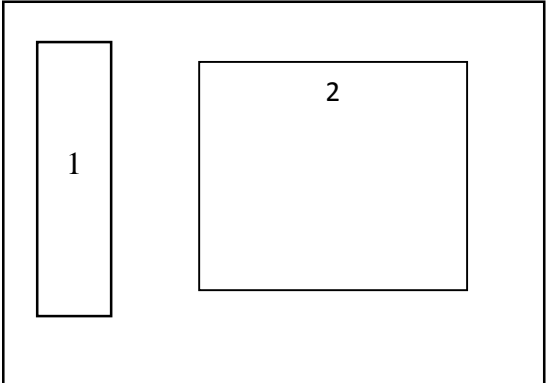
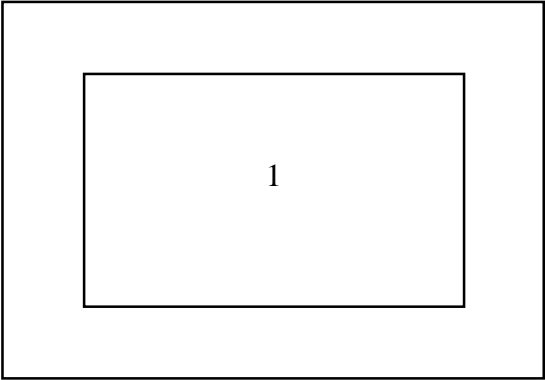
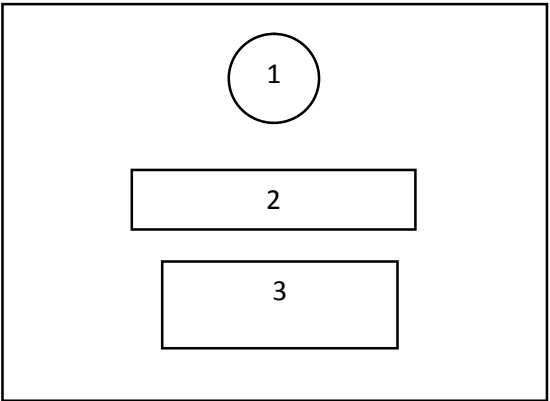
#### 2.1.2.4 Rancangan Prototipe Media pembelajaran berbasis aplikasi android

Rancangan prototipe merupakan gambaran atau desain yang akan dijadikan acuan dalam membuat media. Prototipe merupakan desain awal produk serta perencanaan komponen media. Prototipe tersebut akan dijadikan sebagai acuan atau kerangka dalam pengembangan produk media.

No	Gambar	Deskripsi
1.	<p style="text-align: center;"><b>Halaman Sampul</b></p>  <p>The diagram shows a large rectangular frame containing two smaller horizontal rectangular boxes. The top box is labeled '1' and the bottom box is labeled '2'.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengantar</li> <li>2. Tombol “Mulai”</li> </ol>
2.	<p style="text-align: center;"><b>Menu Utama</b></p>  <p>The diagram shows a large rectangular frame containing ten numbered items. Items 1, 2, and 3 are in circles at the top. Items 4, 5, and 6 are in squares below them. Items 7, 8, and 9 are in squares below that. Item 10 is in a square at the bottom left.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol kembali</li> <li>2. Profil</li> <li>3. Daftar pustaka</li> <li>4. KD dan Indikator</li> <li>5. Peta Konsep</li> <li>6. Materi</li> <li>7. Video</li> <li>8. Kuis</li> <li>9. Uji kompetensi</li> <li>10. Petunjuk</li> </ol>

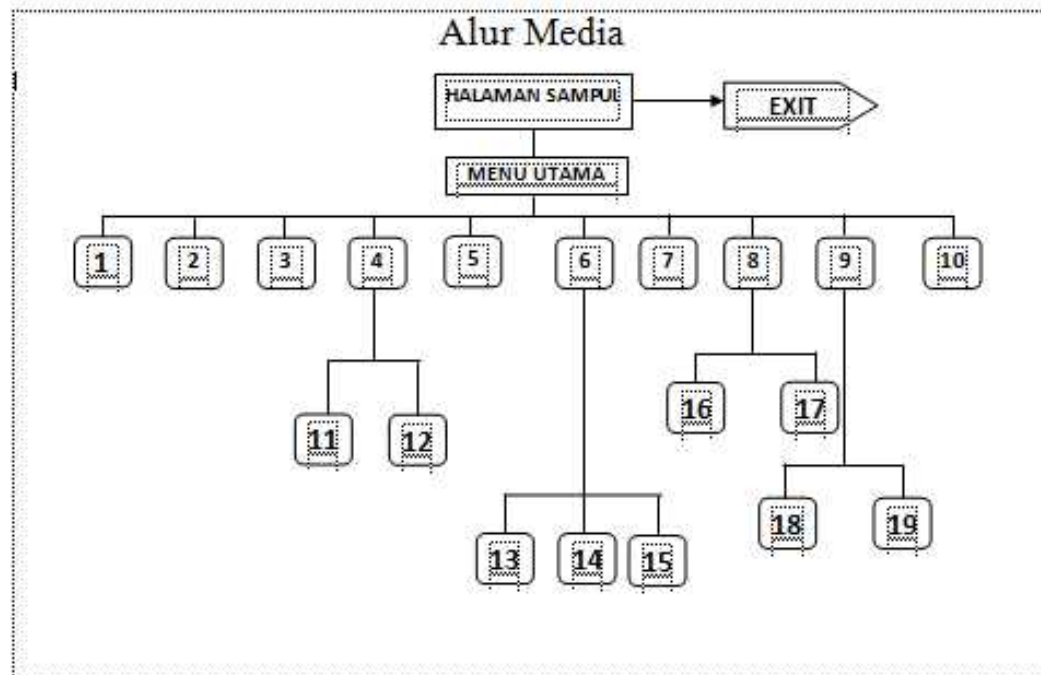


<b>3.</b>	<p style="text-align: center;"><b>Petunjuk Penggunaan</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"><div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: flex; justify-content: space-around; width: 100%;">1      2      3</div></div>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Simbol</li><li>2. Nama simbol</li><li>3. Katerangan</li></ol>
<b>4</b>	<p style="text-align: center;"><b>Menu Materi</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"><div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%;"><div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">1</div><div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">2</div><div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">3</div></div></div>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Judul materi</li><li>2. Judul materi</li><li>3. Judul materi</li></ol>
<b>5</b>	<p style="text-align: center;"><b>Materi Pembelajaran</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"><div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 20px;">1</div><div style="border: 1px solid black; padding: 20px; width: 100%; text-align: center;">2</div></div>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Judul materi</li><li>2. Isi materi</li></ol>

<b>6</b>	<b>KD dan Indikator</b> 	1. KD Indikator 2. Isi
<b>7</b>	<b>Video</b> 	1. Video pembelajaran
<b>8</b>	<b>Kuis Benar Salah</b> 	1. Nomor soal 2. Soal 3. Pilihan jawaban

<b>9</b>	<p style="text-align: center;"><b>Jawaban Kuis</b></p> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: 20px auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"><span>1</span></div>	1. Benar / Salah
<b>10</b>	<p style="text-align: center;"><b>Uji kompetensi</b></p> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"><div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-bottom: 10px;"><span>1</span></div><div style="border: 1px solid black; width: 80%; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-bottom: 10px;"><span>2</span></div><div style="border: 1px solid black; width: 80%; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"><span>3</span></div></div>	1. Nomor soal 2. Soal 3. Jawaban
<b>11</b>	<p style="text-align: center;"><b>Profil</b></p> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"><div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-bottom: 10px;"><span>1</span></div><div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 60px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"><span>2</span></div></div>	1. Foto 2. Penjelasan
<b>12</b>	<p style="text-align: center;"><b>Daftar Pustaka</b></p> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"><div style="border: 1px solid black; width: 80%; height: 80%; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"><span>1</span></div></div>	1. Daftar Pustaka

### 2.1.2.5 Alur media pembelajaran berbasis aplikasi android



#### Keterangan Alur Media

1. Tombol kembali ke halaman pertama
2. Profil
3. Daftar pustaka
4. KD. Indikator
5. Pata Konsep
6. Materi
7. Video
8. Kuis
9. Uji Kompetensi
10. Petunjuk
11. Kompetensi Dasar
12. Indikator
13. Sub materi
14. Sub materi
15. Sub materi
16. Soal
17. Jawaban
18. Soal
19. Skor

### **2.1.3 Hakikat Belajar**

#### 2.1.3.1 Teori Belajar

Belajar merupakan hal yang sangat penting bagi setiap orang, karena dengan belajar seseorang memahami dan menguasai sesuatu sehingga orang tersebut dapat meningkatkan kemampuannya. Belajar merupakan perkembangan hidup manusia yang dimulai sejak lahir dan berlangsung seumur hidup.

Dalam bidang psikologi pendidikan dan bidang filsafat teori belajar merupakan inti dari gagasan pokok yang berasal dari ahli pendidikan (Suyono, 2016: 55). Terdapat 3 aliran dalam teori belajar, yaitu behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme.

##### 1) Behaviorisme

Behaviorisme menekankan pada perilaku yang dapat diamati dengan ciri-ciri yaitu: (1) mengutamakan unsur-unsur atau bagian-bagian kecil; (2) bersifat mekanistik; (3) menekankan peranan lingkungan; (4) mementingkan pembentukan respon; dan (5) menekankan pentingnya latihan. Guru merupakan objek penting dalam pembelajaran sehingga dalam aliran behaviorisme siswa selalu membutuhkan bimbingan dan dorongan guru (Suyono, 2015: 58-72).

Teori behaviorisme dalam penelitian ini memberikan pengaruh dalam pelaksanaan pembelajaran, yaitu siswa diberikan stimulus melalui penggunaan media pembelajaran sehingga siswa akan memperoleh pengalaman baru dari kegiatan belajarnya.

## 2) Kognitivisme

Menurut Piaget Kognitif merupakan suatu proses perkembangan system saraf seseorang dengan bertambahnya usia dan akan semakin mengerucut sel sarafnya jika kemampuan yang dimiliki semakin meningkat. Dalam proses berfikir anak terjadi proses yang sistematis yaitu fungsi berfikir kongrit menjadi abstrak (Hariyanto, 2014: 82).

Rifa'i dan Anni (2012:106) teori belajar kognitif menekankan pada cara seseorang menggunakan pikirannya untuk belajar, mengingat, dan menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh dan disimpan didalam pikirannya secara efektif.

Kemampuan kognitif setiap anak berlangsung serta mengalami perkembangan melalui tahapan-tahapan tertentu. Menurut Piaget (dalam Rifa'i dan Anni: 32) tahap-tahap perkembangan kognitif mencakup tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap pra operasional (2-7 tahun), operasional konkrit (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (7-15 tahun).

- a) Tahap sensorimotorik (0-2 tahun). Pada tahap ini bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengoordinasikan pengalaman indera dengan gerakan motorik.
- b) Tahap operasional konkrit (7-11 tahun). Anak dapat menjalankan berbagai logika, akan tetapi dalam bentuk benda konkrit. Pada situasi konkrit anak sudah mampu menggolongkan sesuatu namun belum bisa memecahkan masalah secara abstrak

- c) Tahap operasional formal (7-15 tahun). Anak sudah mampu berpikir abstrak, idealis, dan logis.

Kaitannya dengan penelitian ini, teori belajar kognitif menekankan pada aktivitas belajar berupa proses berpikir siswa dalam memahami pengetahuan yang di dapat sesuai dengan tahap perkembangannya masing-masing. Pada usia sekolah dasar anak berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkrit dimana anak mampu megoperasikan logikanya dalam situasi konkrit. Sehingga diperlukan suatu media pembelajaran sebagai perantara untuk memvisualisasikan informasi yang abstrak. Siswa akan memperoleh pengetahuan baru tentang apa yang tidak dapat siswa lakukan atau lihat secara langsung, yang kemudian pengetahuan tersebut akan disimpan dalam memorinya.

### 3) Konstruktivisme

Teori konstruktivisme memandang pengetahuan sebagai proses dalam membuat sesuatu. Pengetahuan bukanlah sesuatu yang murni bawaan lahiriah manusia dari alam, namun diperlukan kontak dan interaksi antara manusia dengan alam. Prinsip dasar konstruktivisme yaitu: mendorong dan menerima otonomi dan inisiatif siswa, penggunaan data primer dengan bahan manipulatif, penggunaan istilah kognitif oleh guru dalam perencanaan pembelajaran, menyertakan respon siswa untuk menghidupkan pelajaran, menggali pemahaman siswa sebelum proses belajar berlangsung, dan menstimulasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran (Suyono, 2014: 104-117).

Kaitannya dengan penelitian ini, belajar merupakan suatu kegiatan yang memungkinkan guru berperan sebagai mediator dan fasilitator untuk membantu proses belajar siswa, bukan hanya kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa, guru mendorong siswa untuk dapat membangun serta menemukan sendiri pengetahuannya melalui penggunaan media pembelajaran sehingga akan diperoleh informasi dan pengetahuan baru bagi siswa.

## 2. Pengertian Belajar

Menurut Slameto (2015: 2) pengertian secara psikologis, belajar adalah suatu perubahan tingkah laku dari interaksi sosial dengan lingkungan sekitar melalui pengalamannya sendiri sehingga belajar adalah suatu proses perubahan.

Menurut Achmad Rifai (2016: 68) untuk merubah perilaku maka belajar memegang peranan penting yaitu mencangkup sesuatu yang memberikan arah pada kegiatan peserta didik, mengetahui kemajuan belajar dan sebagai bahan komunikasi.

Dari beberapa pengertian belajar di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

### 2.1.3.3 Prinsip-prinsip Belajar

Slameto (2015: 27) Prinsip-prinsip belajar sebagai berikut:



- a) Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar, seperti: (1) dalam kegiatan belajar guru membimbing siswa untuk aktif sehingga tercapai tujuan yang diharapkan; (2) belajar harus dapat memberikan informasi dan motivasi pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional; (3) belajar yang efektif dapat mengembangkan kemampuan siswa di lingkungan yang menantang; dan (4) belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.
- b) Sesuai hakikat belajar, seperti: (1) belajar itu proses tahap demi tahap sehingga terjadi *kontinyu*; (2) belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi dan *discovery*; (3) belajar adalah proses kontinguitas yaitu hubungan antar penegertian sehingga menghasilkan pengertian yang diharapkan.
- c) Sesuai materi atau bahan yang harus dipelajari, seperti: (1) belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya; (2) belajar mampu mengembangkan kemampuan yang dimiliki
- d) Syarat keberhasilan belajar, seperti: (1) belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang; (2) repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian / ketrampilan / sikap itu mendalam pada siswa.

#### 2.1.3.4 Hasil Belajar

Menurut Achmad Rifai (2016: 71) Hasil belajar yaitu perubahan perilaku peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar. Kingsley dalam buku Susanto (2016: 3) mengkategorikan hasil belajar menjadi tiga macam, yaitu: (1) keterampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengertian, (3) sikap dan cita-cita. Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang didapatkan peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar. Sebelum dimulainya kegiatan pembelajaran guru menetapkan tujuan belajar. Taksonomi Bloom memusatkan terhadap kognitif, afektif, dan psikomotor. Kognitif semakna dengan pengetahuan, mengetahui, berpikir. Afektif semakna dengan perasaan, emosi, dan perilaku. Psikomotor semakna dengan aturan dan keterampilan fisik yaitu terampil dalam melakukan sesuatu. Dari tiga ranah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) Ranah Kognitif

Menurut Bloom dalam Achamad Rifa'i (2016: 72) ranah kognitif yang menekankan aspek intelektual kemampuan kognitif merupakan kemampuan berfikir secara hirarkis yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mengkreasi. Kurikulum 2013 mengembangkan keenam kategori Bloom yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dan tuntutan jaman dalam mempersiapkan manusia yang seutuhnya. Keenam pengembangan ranah kognitif Bloom dijabarkan dalam tabel berikut: (Permendikbud, 2014:8).

**Tabel 2.1** Tingkatan ranah kognitif

Kemampuan Berpikir	Deskripsi
--------------------	-----------

Mengingat	Mengemukakan kembali apa yang sudah dipelajari dari guru, buku, sumber lainnya sesuai aslinya, tanpa melakukan perubahan.
Memahami	Adanya proses pengolahan dari bentuk aslinya tetapi arti dari kata, istilah, tulisan, grafik, tabel, gambar, foto tidak berubah.
Menerapkan	Menggunakan informasi, konsep, prosedur, prinsip, hukum, teori yang sudah dipelajari untuk sesuatu yang baru/belum dipelajari
Menganalisis	Menggunakan keterampilan yang telah dipelajarinya terhadap suatu informasi yang belum diketahuinya dalam mengelompokkan informasi, menentukan keterhubungan antara satu kelompok/ informasi dengan kelompok/ informasi lainnya, antara fakta dengan konsep, antara argumentasi dengan kesimpulan.
Mengevaluasi	Menentukan nilai suatu benda atau informasi berdasarkan suatu kriteria
Mencipta	Membuat sesuatu yang baru dari apa yang sudah ada sehingga hasil tersebut merupakan satu kesatuan utuh dan berbeda dari komponen yang digunakan untuk

	membentuknya
--	--------------

## 2) Ranah Afektif

Ranah afektif maupun sikap tujuannya menerapkan hirarki yang diantara keinginan untuk menerima sampai dengan pembentukan pola hidup (Achmad Rifa'i, 2016: 74). Menurut Bloom ranah afektif ada lima kategori, yaitu menerima, menanggapi, menghargai, menghayati, dan mengamalkan. Ranah afektif dalam kurikulum 2013 termasuk dalam lingkup sikap sosial dan sikap spiritual yang dijabarkan dalam tabel berikut (Permendikbud, 2014: 6).

**Tabel 2.2** Tingkatan Ranah Afektif

Tingkatan Sikap	Deskripsi
Menerima nilai	Kesediaan menerima suatu nilai dan memberikan perhatian terhadap nilai tersebut
Menanggapi nilai	Kesediaan menjawab suatu nilai dan ada rasa puas dalam membicarakan nilai tersebut
Menghargai nilai	Menganggap nilai tersebut baik; menyukai nilai tersebut; dan komitmen terhadap nilai tersebut
Menghayati nilai	Memasukkan nilai tersebut sebagai bagian dari sistem nilai dirinya

Mengamalkan nilai	Mengembangkan nilai tersebut sebagai ciri dirinya dalam berpikir, berkata, berkomunikasi, dan bertindak (karakter)
-------------------	--

### 3) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor memberikan pengalaman siswa dalam mengembangkan keterampilan yang dimilikinya. Dave mengelompokkan menjadi lima kategori, yaitu meniru, memanipulasi, ketepatan, penekanan, dan naturalisasi. Lima kategori tersebut dibagi menjadi 6 kompetensi yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, mengkomunikasikan, dan mencipta.

Ranah psikomotor dalam kurikulum 2013 merupakan lingkup keterampilan yang mereduksi 6 kategori menjadi 5 kategori dengan memindahkan kategori mencipta ke ranah pengetahuan karena mencipta merupakan satu kesatuan dengan kemampuan berpikir yang merupakan hasil dari proses sebelumnya. Ranah psikomotor dalam kurikulum 2013 dijabarkan dalam tabel berikut:

**Tabel 2.3** Kemampuan Belajar Psikomotor

Kemampuan Belajar	Deskripsi
Mengamati	Perhatian pada waktu mengamati suatu objek/ membaca suatu tulisan/mendengar suatu penjelasan, catatan yang dibuat tentang yang diamati, kesabaran, waktu ( <i>on task</i> ) yang digunakan untuk mengamati

Menanya	Jenis, kualitas, dan jumlah pertanyaan yang diajukan siswa (pertanyaan faktual, konseptual, prosedural, dan hipotetik)
Mengumpulkan informasi/mencoba	Jumlah dan kualitas sumber yang dikaji/ digunakan, kelengkapan informasi, validitas informasi yang dikumpulkan, dan instrumen/alat yang digunakan untuk mengumpulkan data.
Menalar/mengasosiasi	Mengembangkan interpretasi, argumentasi dan kesimpulan mengenai keterkaitan informasi dari fakta, konsep, maupun teori.
Mengomunikasikan	Menyajikan hasil kajian (dari mengamati sampai menalar) dalam bentuk tulisan, grafis, media elektronik, multi media dan lain-lain.

Kurikulum 2013 menggunakan penilaian autentik, yaitu pengukuran hasil belajar siswa untuk ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan dilakukan dengan penilaian proses, penilaian produk, dan penilaian sikap (Hosnan, 2016:396).

Penilaian ada 3 aspek, dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Penilaian proses atau keterampilan, dilakukan melalui observasi saat siswa bekerja kelompok, bekerja individu, berdiskusi maupun saat presentasi dengan menggunakan lembar observasi kinerjanya.

- 2) Penilaian produk berupa pemahaman konsep, prinsip, dan hukum dilakukan dengan tes tertulis.
- 3) Penilaian sikap, melalui observasi saat siswa bekerja kelompok, bekerja individu, berdiskusi maupun saat presentasi dengan menggunakan lembar observasi sikap

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menekankan pada ranah kognitif untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang akan dikembangkan pada materi masa kependudukan Jepang di Indonesia kelas XI IIS 1 SMAN 2 Wonosobo. Penelitian ini berfokus pada hasil belajar, tanpa mengesampingkan penilaian sikap untuk mengetahui kelayakan, antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dan penilaian psikomotorik untuk mengetahui keterampilan siswa seperti keterampilan berbicara dalam mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis aplikasi android.

#### 2.1.3.5 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Achamad Rifai (2016: 83) Kondisi internal dan eksternal peserta didik yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar.

- 1) Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. antara lain: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

## **2.1.4 Hakikat Pembelajaran**

### **2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran**

Kata pembelajaran yaitu sebuah perpaduan antara belajar dan mengajar. Aktivitas belajar cenderung dominan pada siswa, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru. Jadi istilah pembelajaran yaitu dari kata belajar dan mengajar. dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar mengajar (PBM), atau kegiatan belajar mengajar (KBM) (Susanto, 2013:19).

Gagne (dalam Rifa'i dan Anni, 2016:90) menyatakan pembelajaran adalah serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal dari belajar. Kemudian dilanjutkan oleh Briggs yang menjelaskan bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi peserta didik dengan tujuan memperoleh kemudahan belajar. Peristiwa tersebut membangun kegiatan belajar yang bersifat internal yaitu secara mandiri dari diri individu, dan bersifat eksternal yaitu dari pengajar atau guru.

Menurut jurnal dari Prasetyanti (2016: 53) pembelajaran merupakan usaha sadar dan terencana oleh guru untuk melibatkan peserta didik agar belajar secara aktif dalam pengembangan kreativitasnya yang bertumpu pada kemampuan pengetahuan (knowledge), keterampilan (skills), dan sikap (attitudes).

Beberapa pengertian pembelajaran yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antar guru dengan siswa dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan usaha yang sistematis untuk



memfasilitasi siswa memperoleh pengetahuannya baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga siswa memperoleh pengalaman baru. Pembelajaran hendaknya memberikan kesempatan siswa untuk mengemukakan pendapat tentang suatu hal atau permasalahan menggunakan pengetahuan awal yang siswa miliki.

#### 2.1.4.2 Komponen-komponen Pembelajaran

Rifa'i dan Anni (2016: 92) menjelaskan komponen-komponen pembelajaran antara lain:

##### 1) Tujuan

Tujuan yang jelas dapat dicapai melalui kegiatan pembelajaran yaitu TPK dirumuskan secara spesifik dan operasional.

##### 2) Subyek belajar

Subyek belajar ialah komponen utama yang berperan sebagai subjek dan objek. Sebagai subyek karena peserta didik melakukan proses belajar mengajar dan sebagai objek karena kegiatan pembelajaran pada diri subyek belajar merubah perilakunya sehingga diperlukan partisipasi aktif dengan materi yang di pelajari untuk memberikan keefektifan belajar melalui diagnosis belajar dan analisis tugas.

##### 3) Materi pelajaran

Dalam proses pembelajaran materi memberikan informasi yang baru dalam kegiatan pembelajaran yang disusun secara sistematis, materi ini berada pada silabus, RPP, dan buku sumber.

#### 4) Strategi pembelajaran

Untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran maka diperlukan strategi pembelajaran yang efektif seperti menentukan model model pembelajaran yang tepat, metode mengajar yang sesuai dengan teknik mengajar yang baik.

#### 5) Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah alat untuk mempermudah menyampaikan sebuah pesan pembelajan. Media pembelajaran juga berperan penting dalam komponen pembelajaran yaitu sebagai media pendukung strategi pembelajaran.

#### 6) Penunjang

Dalam system pembelajaran komponen penunjang antara lain yaitu fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran dan semacamnya. berfungsi untuk melengkapi, memperlancar, dan mempermudah terjadinya kegiatan pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran merupakan hasil dari gabungan komponen-komponen yang memiliki fungsi tersendiri. Masing-masing komponen saling berinteraksi dan mempengaruhi sehingga membentuk satu kesatuan utuh. Misalnya dalam pemilihan strategi pembelajaran harus merujuk pada tujuan yang akan dicapai, sehingga strategi pembelajaran yang dipilih tidak salah sasaran.

#### 2.1.4.3 Prinsip-prinsip Pembelajaran

Marsell dalam (Rifa'i dan Anni, 2016: 99) mengemukakan enam prinsip pembelajaran:

1) Prinsip Konteks.

Prinsip konteks dilaksanakan dengan menciptakan berbagai hubungan dengan bahan ajar. Dengan prinsip ini peserta didik akan memahami konteks setiap bahan pembelajaran.

2) Prinsip Fokus.

Pembelajaran dengan prinsip fokus dilakukan dengan memusatkan pokok pembahasan pada saat menjelaskan materi pembelajaran.

3) Prinsip Sekuens.

Prinsip ini mengharuskan guru menyusun bahan pembelajaran dengan sistematis dan logis, sehingga memberi kemudahan pada peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Untuk memenuhi prinsip sekuens, guru perlu mengidentifikasi kegiatan yang didahulukan dan kegiatan selanjutnya.

4) Prinsip Evaluasi.

Prinsip evaluasi menekankan guru untuk melakukan evaluasi pada akhir pembelajaran. Evaluasi dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dan memungkinkan guru memperbaiki cara pengajaran agar menjadi lebih baik. Evaluasi dapat dilakukan secara tertulis, lisan, maupun dalam bentuk penilaian instrumen.

5) Prinsip Individualisasi.

Pelaksanaan prinsip ini diwujudkan dengan memperhatikan adanya perbedaan antar individu pada peserta didik. Peserta didik sebagai individu memiliki perbedaan dalam segi mental, seperti minat, bakat, kemampuan, dan sebagainya. Perbedaan tersebut berpengaruh pada pemberian pelayanan belajar yang berbeda pula.

6) Prinsip Sosialisasi.

Prinsip yang menekankan pada kerja sama peserta didik. Dalam pembelajaran, guru hendaknya menciptakan suasana belajar yang menimbulkan kerja sama dalam penyelesaian masalah.

## **2.1.5 Hakikat Sejarah**

### **2.1.5.1 Pengertian Hakikat Sejarah**

Subagyo (2013: 1) Sejarah adalah ilmu tentang manusia. Sejarah berkaitan dengan ilmu hanya apabila sejarah mengkaji tentang kerja keras manusia dan pencapaian yang diperolehnya. Sejarah mengutamakan kajian tentang orang-orang yang “menaklukan daratan dan lautan tanpa beristirahat”. Sejarah mengkaji perjuangan manusia sepanjang zaman. Dengan menyeleksi “biografi yang tak terhitung jumlahnya” dan menyajikan kehidupan mereka dalam konteks sosial yang sesuai, dan menyajikan gagasan-gagasannya dalam konteks manusia, kita memahami jalannya peristiwa.

Sejarah merupakan dialog antara peristiwa masa lampau dan perkembangan ke masa depan. Interpretasi terhadap masa lampau yang dilakukan

sejarawan, seleksinya terhadap peristiwa yang signifikan dan relevan, membuka kesadaran akan tumbuhnya tujuan-tujuan baru ke masa depan.

Carr dalam (Subagyo. 2013: 7) menyatakan bahwa sejarah “merupakan dialog tanpa akhir antara masa sekarang dan masa lampau”.

#### 2.1.5.2 Kegunaan Sejarah

Kuntowijoyo (dalam Subagyo.2013: 55) menjelaskan tentang dua kegunaan sejarah, yakni guna intrinsik dan guna ekstrinsik.

##### 1) Guna Intrinsik

Yakni kegunaan dari dalam, yang nampak terkait dengan keilmuan dan pembinaan profesi kesejarahan. Misalnya, sejarah sebagai ilmu. Sejarah sebagai ilmu berperan sebagai instrumen untuk menjelaskan serangkaian fakta dalam rangka memahami perubahan.

##### 2) Guna Ekstrinsik

Guna ekstrinsik terkait dengan proses penanaman nilai, proses pendidikan, liberal education. Misalnya: sejarah sebagai pendidikan moral. Dengan peristiwa sejarah seseorang akan mendapatkan pelajaran baik-buruk, benar-salah, berhak-tidak berhak, merdeka-terjajah.

##### 3. Pembelajaran Sejarah

Widja (dalam Marjono,dkk.2017: 3) Pembelajaran sejarah merupakan bidang ilmu yang memiliki tujuan agar setiap peserta didik membangun kesadaran tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa

lampau, masa kini dan masa depan sehingga peserta didik sadar 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 sejarah menurut Kasmadi (dalam Marjono,dkk.2017: 3) untuk menanamkan semangat kebangsaan, cinta tanah air, bangsa dan negara. Materi dalam pembelajaran sejarah ini mampu untuk mengembangkan potensi peserta didik untuk lebih mengenal nilai-nilai bangsa yang diperjuangkan pada masa lampau, dipertahankan, dan disesuaikan untuk masa yang kini dan dikembangkan dimasa yang akan datang, juga dalam sejarah dipaparkan mengenai berbagai peristiwa dan kejadian yang nyata yang telah terjadi dimasa lampau, bukan hanya karangan fiktif belaka, seperti kegigihan para pejuang melawan penjajah dalam mempertahankan harga diri bangsa.

Pembelajaran sejarah berfungsi untuk menyadarkan peserta didik 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).

## **2.2 Kajian Empiris**

Penelitian ini didukung oleh penelitian-penelitian yang relevan terkait media pembelajaran berbasis aplikasi android, antara lain:

Penelitian pertama yang mendukung ialah jurnal “Application Based Android As A Development Of English Learning Media” oleh Zatulifa dkk (2018) pada jurnal IOSR Journal of Research & Method in Education. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat dikatakan efektif dengan rata-rata posttest yang dihasilkan yaitu 77,56. Serta persentase ketuntasan mencapai 87%. Penggunaan aplikasi juga lebih efisien 45 menit dari pada penggunaan buku atau media pembelajaran biasa.

Kedua terdapat pada jurnal International Journal of Engineering & Technology oleh Aminudin, dkk (2018) dengan judul “Application Program Learning Based On Android For Students Experiences”. Penelitian ini mengembangkan aplikasi pembelajaran bermain gitar berbasis android. Dari penelitian didapatkan hasil bahwa aplikasi yang dikembangkan mudah digunakan bahkan untuk pemula, karena terdapat petunjuk penggunaan yang dapat diikuti. Tetapi aplikasi ini hanya sekedar pembelajaran dasar dari bermain gitar, untuk lebih ahli maka dibutuhkan latihan rutin.

Ketiga penelitian dalam jurnal International Journal on Emerging Mathematics Education yang berjudul “Utilising the Think-Pair-Share Technique in the Learning of Probability” (Lee, Li, dan Shahrill, 2018). Subjek penelitian terdiri dari 15 siswa kelas 10 yang dipilih dengan menggunakan convenience sampling di sebuah sekolah menengah di Brunei Darussalam. Temuan menunjukkan adanya peningkatan nilai tes siswa dan para siswa tersebut mampu mempertahankan pengetahuan mereka setelah jangka waktu tertentu. Dari data triangulasi, ditemukan bahwa siswa menunjukkan peningkatan tingkat self-

efficacy, partisipasi, pemahaman, dan kegembiraan setelah perlakuan. Kegembiraan siswa terhadap pembelajaran materi peluang berasal dari kemampuan berkomunikasi dengan teman sebayanya. Para siswa menunjukkan lebih banyak antusiasme dan partisipasi di kelas saat pembelajaran berlangsung.

Keempat penelitian oleh Sri Sumarni (2016) dengan judul “Think Pair Share Effect of Understanding the Concept and Achievement” yang terdapat pada jurnal *Proceeding The 2nd International Conference On Teacher Training and Education Sebelas Maret University*. Penelitian ini menggunakan 67 siswa sebagai sampel, yang dibagi menjadi dua kelas. Kelas pertama adalah kelas eksperimen yang terdiri dari 35 siswa dengan pembelajaran menggunakan model Think-Pair-Share, sedangkan kelas kedua terdiri dari 32 siswa sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model konvensional saat pembelajaran. Penelitian tersebut menghasilkan bahwa terdapat perbedaan konsep pemahaman pada materi pembelajaran yang berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Kelima oleh Hery Prasetyo, Agus Kristiyanto, dan Muchsin Doewes S (2019) pada jurnal *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding* dengan judul “The Development of Android-Based Mobile Learning Media in Healthy Lifestyle Teaching Materials for Senior High School Students”. Penelitian mendapatkan hasil bahwa media mobile learning berbasis android efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Keenam penelitian oleh Resti Yektyastuti dan Jaslin Ikhsan (2016) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi



Keluruhan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA”. Penelitian ini dilakukan di SMAN 10 Yogyakarta dengan hasil meliputi: (1) software media pembelajaran kimia berbasis Android pada materi kelarutan telah berhasil dikembangkan; (2) media pembelajaran yang dikembangkan dinilai layak digunakan pada pembelajaran kimia ditinjau dari penilaian aspek materi dan aspek media; serta (3) penggunaan media pembelajaran kimia berbasis Android memberikan pengaruh pada peningkatan performa akademik berupa motivasi belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik SMA.

Ketujuh penelitian dengan judul “Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Pengoperasian Sistem Pengendali Elektronik pada Siswa Kelas XI SMKN 2 Pengasih” oleh Singgih Yuntoto pada tahun 2015. Penelitian tersebut bertujuan untuk mendapatkan model aplikasi Android untuk media pembelajaran, mengetahui fungsionalitas aplikasi Android sebagai media pembelajaran, mengetahui kelayakan aplikasi Android untuk media pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan media tersebut layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk kompetensi pengoperasian sistem pengendali elektronik.

Kedelapan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Penerapan Konsep dasar Listrik dan Elektronika (PKDLE) berbasis android untuk Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Ketenagalistrikan di SMK” oleh Ismiati Azizah pada tahun 2015. Penelitian dilakukan di SMKN 1 Pleret dengan hasil penelitian berupa pengembangan produk media pembelajaran dan hasil penilaian kelayakan oleh ahli materi mendapatkan rerata 64 dengan kategori “sangat layak”,

oleh ahli media mendapatkan rerata 54 dengan kategori “sangat layak”, serta hasil dari uji pengguna kelas kecil mendapatkan hasil “layak” dengan presentase 80% dan uji pengguna kelas besar mendapatkan hasil “layak” dengan presentase 69%.

Kesembilan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android untuk Siswa SD/MI” (S. Prasetyo, 2017). Hasil penelitian pengembangan ini adalah: 1) telah dikembangkan produk media pembelajaran IPA berbasis android materi perkembangbiakan pada makhluk hidup untuk siswa kelas VI SD/MI; 2) media pembelajaran IPA berbasis android untuk siswa kelas VI SD/MI pada materi perkembangbiakan pada makhluk hidup dengan kelayakan sesuai hasil penilaian reviewer, peer reviewer, dan guru SD/MI, yaitu kategori Sangat Baik (SB) dengan skor 631 dan persentase penilaian 86,85%; dan 3) respon atau tanggapan siswa kelas VI SD/MI terhadap media pembelajaran IPA berbasis android mempunyai kategori interval antara “Setuju dan Sangat Setuju”, yaitu menghasilkan skor 635 dengan persentase penilaian 88,23%.

Kesepuluh oleh Dewi Driyani (2018) dari Universitas Indraprasta PGRI dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan Metode Rekayasa Perangkat Lunak Air Terjun (Waterfall)”. Tujuan dari penelitian adalah membuat rancangan media pembelajaran untuk anak sekolah dasar, dengan memanfaatkan teknologi mobile yaitu android yang bisa digunakan oleh peserta didik Sekolah Dasar (SD) khususnya kelas 1 dan 2, untuk menjadikan belajar jadi lebih menarik dan inovatif. Dari penjelasan pada jurnal didapat hasil bahwa Aplikasi Edukasi dapat dijadikan media pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan untuk anak sekolah dasar. Serta aplikasi edukasi ini

dapat membantu peserta didik dalam memahami dan memperdalam penguasaan materi serta melatih pola pikir dalam mengerjakan latihan.

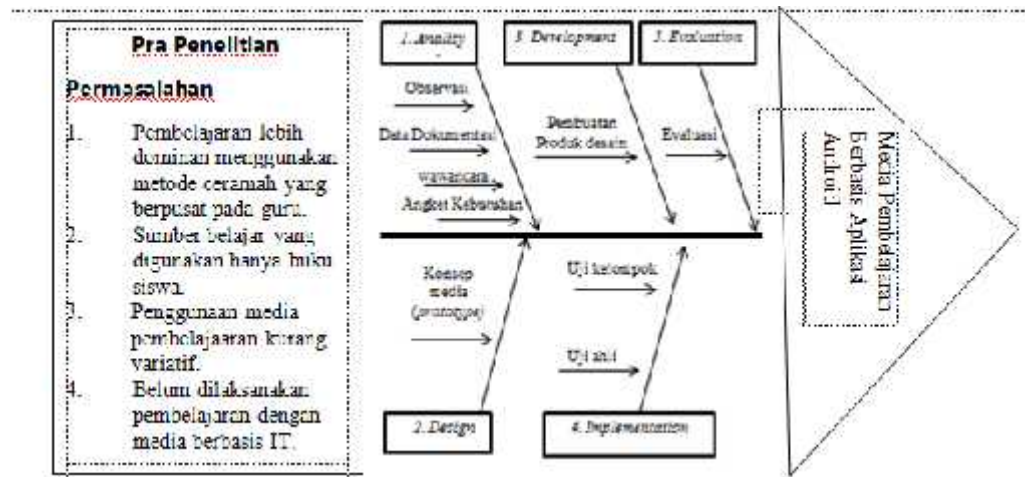
Berdasarkan referensi jurnal di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media berbasis aplikasi android efektif digunakan. Kemudian peneliti membuat rancangan media aplikasi android dengan model ADDIE yang didalamnya terdapat soal latihan dengan google formulir untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa.

### **2.3 Kerangka Berfikir**

Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris yang dijelaskan di atas, maka media pembelajaran berbasis aplikasi android untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pelajaran sejarah perlu dilakukan kaidah-kaidah penelitian seperti pengembangan dan memperhatikan prinsip-prinsip desain instruksional, untuk memenuhi kaidah sebagai media pembelajaran berbasis aplikasi android. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry.

Kerangka berpikir yang digunakan dalam penelitian ini adalah kerangka bentuk fishbone. Fishbone merupakan kerangka berpikir yang bentuknya menyerupai kerangka tulang ikan yang bagian-bagiannya meliputi kepala, sirip, dan duri. Kerangka berpikir bentuk fishbone memiliki kelebihan yaitu secara visual menjelaskan urutan penyebab permasalahan dan kemungkinan yang akan terjadi secara detail (Yuniarto, 2013:219).

Kerangka berpikir penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 2.1** Kerangka Berfikir Fishbone

Analisis merupakan tahap peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan prapenelitian terlebih dahulu, yang dilakukan di kelas XI IIS SMAN 2 Wonosobo, dengan melalui teknik observasi dan data dokumen. Hasil prapenelitian tersebut dijadikan sebagai dasar analisis kebutuhan disertai angket kepada siswa dan guru. Design merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. Development merupakan kegiatan pembuatan produk. Implementation merupakan tahap pengujian lapangan yang terdiri dari uji ahli dan uji kelompok. Evaluation merupakan kegiatan menilai setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan atau *research and develompmen*. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan suatu produk yang berupa media pembelajaran berbasis aplikasi android. Produk ini akan dikembangkan menjadi suatu media pembelajaran Sejarah Indonesia dalam materi Kependudukan Jepang di Indonesia.

Jenis penelitian ini berfokus pada penelitian pengembangan atau menghasilkan produk media pembelajaran dalam bidang pendidikan. Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun tahap-tahap yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu: (1) *Analisis*; (2) *Desain*; (3) *Development*; (4) *Implementasi*; dan (5) *Evaluasi*. Atau sering disebut model penelitian ADDIE. Merupakan model yang tepat digunakan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis web atau softwear, dikembangkan secara sistematis, serta mudah dipahami dalam melakukan pengembangan media pembelajaran.

#### **3.2 Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE, diantaranya yaitu:

### 3.2.1 Analysis

Analisis merupakan tahap awal dalam model ADDIE. Tahap ini merupakan pra perencanaan yang berisi pemikiran tentang produk (model, metode, media, bahan ajar) baru yang akan dikembangkan, mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik, tujuan belajar, mengidentifikasi isi/materi pembelajaran, mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran (Mulyatiningsih, 2014: 200).

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan prapenelitian terlebih dahulu, yang dilakukan di kelas XI IIS SMA N 2 Wonosobo, dengan melalui teknik wawancara, observasi, dan data dokumen. Hasil prapenelitian tersebut dijadikan sebagai dasar analisis kebutuhan disertai angket kepada siswa dan guru. Angket tersebut merupakan angket kebutuhan yang berisi pilihan-pilihan rencana yang akan diwujudkan ke dalam media. Pada tahap ini, peneliti juga mengonfirmasi guru terkait materi yang dibutuhkan berdasarkan permasalahan materi, RPP, dan Silabus yang digunakan dalam pembelajaran di SMA N 2 Wonosobo.

### 3.2.2 Desain

Tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya (Mulyatiningsih, 2014:200).

Pada tahap ini peneliti membuat desain media pembelajaran berbasis aplikasi android dibuat dengan memperhatikan komponen penyajian media dan konten materi. Peneliti membuat rancangan media berupa prototipe yang merupakan desain awal produk serta perencanaan komponen media yang meliputi materi, tujuan, konsep, dan teknis. Prototipe tersebut akan dijadikan sebagai acuan atau kerangka dalam pengembangan produk media.

### 3.2.3 Development

Tahap Development berisi tentang kegiatan realisasi rancangan produk. Pada tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan pembelajaran. Kemudian tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Sebagai contoh, apabila pada tahap design telah dirancang penggunaan model atau metode baru yang masih konseptual, maka pada tahap pengembangan disiapkan atau dibuat perangkat pembelajaran tersebut (Mulyatiningsih, 2014: 200).

Pada tahap ini desain prototipe yang telah dirancang pada tahap design selanjutnya dikembangkan menjadi produk. Tahap implementasi ini merupakan tahap pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi android.

### 3.2.4 Implementation

Pada tahap ini rancangan dan metode yang telah dikembangkan di implementasikan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model, metode, dan media yang dikembangkan. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal

untuk memberi umpan balik pada penerapan berikutnya (Mulyatiningsih, 2014: 201).

Tahap implementation merupakan tahap pengujian lapangan. Produk yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh ahli serta dilakukan revisi kemudian diimplementasikan atau diujicobakan kepada siswa. Tahap implementasi ini dilakukan melalui dua tahap, tahap I yaitu uji coba skala kecil dan tahap II yaitu uji coba skala besar.

### 3.2.5 Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluation formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna media pembelajaran (Mulyatiningsih, 2014: 201).

Tahap evaluasi bertujuan untuk meningkatkan kualitas aplikasi android yang dikembangkan dan menyempurnakan berdasarkan saran dan revisi ahli media, ahli materi, ahli praktisi, dan ujicoba pelaksanaan. Hal ini dilakukan agar media yang telah dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran khususnya pada materi kependudukan Jepang di Indonesia pada kelas XI IIS SMA N 2 Wonosobo.

## 3.3 Tempat dan Waktu Penelitian



Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Wonosobo, yang terletak di Jl. Banyumas Km.5, Banyumas, Jl. Banaran, Banaran, Kalierang, Selomerto, Kabupaten Wonosobo, Jawa Tengah 56361.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajar 2019/2020 pada bulan Januari 2020 sampai bulan Juni 2020 dengan tahapan sebagai berikut:

a. Januari 2020

Melakukan pra penelitian, wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah, pengajuan identifikasi masalah, penyusunan proposal penelitian, serta konsultasi dan izin tempat pelaksanaan penelitian.

b. Maret 2020

Penyusunan kisi-kisi instrumen, penyusunan instrumen, penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran.

c. Mei 2020

Melakukan uji coba soal pada kelompok kecil.

d. Juni 2020

Pelaksanaan penelitian media pembelajaran berbasis aplikasi android dikelas kelompok kecil dan di kelas kelompok besar, serta pengambilan data sesuai instrumen yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

e. Juli 2020

Tahap analisis data dan penyusunan laporan penelitian. Analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji perbedaan rata-rata untuk menguji hipotesis yang diajukan.

### **3.4 Sumber Data dan Subyek Penelitian**

#### **3.4.1 Sumber Data**

Menurut Riduwan dalam jurnal Agustin (2013: 38) data merupakan bahan mentah yang perlu diolah sehingga menghasilkan informasi atau keterangan, baik kuantitatif maupun kualitatif yang menunjukkan fakta.

Sumber data yang digunakan peneliti menggunakan sumber data lapangan. Menurut Arikunto, (2010:172) Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Data yang diperoleh dalam penelitian ini didapatkan dengan cara terjun secara langsung ke lapangan pada obyek penelitian yang dituju, yaitu pada guru dan siswa kelas XI IIS SMAN 2 Wonosobo.

#### **3.4.2 Subyek Penelitian**

##### **3.4.2.1 Peneliti**

Peneliti menjadi subjek penelitian karena peneliti berperan dalam proses pengembangan produk penelitian.

##### **3.4.2.2 Pakar/Ahli**

Pakar/ahli berperan sebagai subjek penelitian karena berperan dalam memvalidasi kelayakan produk yang dikembangkan dalam penelitian. Pakar/ahli yang menjadi subjek penelitian ini adalah pakar atau ahli bidang media multimedia dan pakar atau ahli materi sejarah masa kependudukan Jepang di Indonesia.

##### **3.5.2.3 Guru**

Guru yang menjadi subjek dalam penelitian ini yaitu Yuliarti S.Pd, M.Pd, selaku guru kelas XI IIS SMA N 2 Wonosobo. Sebagai subjek penelitian karena guru berperan dalam pengumpulan informasi dan melaksanakan pembelajaran.

#### 3.4.2.3 Siswa

Siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI IIS SMA N 2 Wonosobo pada tahun ajaran 2019/2020.

### 3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013:3).

Arikunto (2010: 161) menyampaikan bahwa variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis aplikasi android dan variabel terikatnya adalah hasil belajar sejarah.

### 3.6 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel dibuat untuk menghindari kekeliruan penafsiran tentang makna variabel yang diteliti. Berikut merupakan definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1** Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi Konsep	Definisi Operasional	Jenis Data
Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android	<p>Gunawan (2014:75) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan atau disediakan oleh guru dimana penggunaannya diintegrasikan kedalam tujuan dan isi pembelajaran, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran serta mencapai kompetensi pembelajaran.</p> <p>Menurut Nazruddin (2012, dalam Sulihati, 2016) Android adalah aplikasi sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis <i>Linux</i>.</p>	<p>Media aplikasi berbasis android dibuat agar menciptakan rasa senang dan menambah semangat siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis aplikasi android dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, serta sistematis.</p>	Ordinal

	Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak.		
Hasil Belajar Sejarah kelas XI IIS SMA N 2 Wonosobo	Menurut Iskandarwassid (dalam Muthoharoh, 2017) hasil belajar merupakan suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan melainkan juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar. Rusman (2016: 67) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang didapat peserta didik meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik	Penelitian dibatasi hasil belajar siswa pada pembelajaran Sejarah. Penelitian ini meneliti hasil belajar ranah kognitif dari materi masa kependudukan Jepang di Indonesia.	Interval

### **3.7 Populasi dan Sampel Penelitian**

#### **3.7.1 Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016: 117). Menurut Arikunto (2010: 173) populasi adalah keseluruhan subyek penelitian.

Dapat disimpulkan populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yang ditetapkan peneliti dan di tarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IIS 1 SMA N 2 Wonosobo. Banyaknya siswa yang menjadi subjek penelitian adalah 31 siswa, terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

#### **3.7.2 Sampel Penelitian**

Arikunto (2010: 174) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Lebih lanjut dijelaskan oleh Sugiyono (2015:118) bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Apabila populasi besar dan tidak memungkinkan peneliti untuk mempelajari keseluruhan populasi, maka peneliti dapat mengambil sampel dari populasi. Sampel yang diambil dari populasi harus mewakili atau representatif, sehingga apa yang dipelajari dari sampel kesimpulannya dapat diberlakukan untuk populasi.

Penelitian ini menggunakan teknik sampling *non probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. (Sugiyono, 2016: 122). Teknik *non probability sampling* dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik sampling jenuh karena semua anggota populasi

digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2016:124). Oleh karena itu sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IIS 1 SMA N 2 Wonosobo yang berjumlah 31 siswa.

### **3.8 Teknik Pengumpulan Data**

Kualitas instrumen berkaitan dengan validitas dan reliabilitas. Kualitas pengumpulan data berkaitan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik tes dan non tes. Teknik tes dilakukan dengan pretest dan posttest sedangkan teknik non tes dilakukan dengan observasi, kuesioner atau angket, dan dokumen.

#### **3.8.1 Teknik Tes**

Sugiyono (2015: 108) tes merupakan pengukuran yang standar dan objektif. Tes adalah prosedur yang sistematis. Butiran tes disusun berdasarkan cara dan aturan tertentu, pemberian skor harus jelas, serta subjek yang melaksanakan tes harus mendapatkan butir tes yang sama dan dalam kondisi yang sebanding. Pengumpulan data dengan tes dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada subjek penilaian untuk dijawab, dengan jawaban “benar dan salah” bukan “baik dan buruk”. Data hasil tes berupa angka. Terdapat dua macam tes yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan yaitu pretest dan posttest. Pengumpulan data dengan pretest dilakukan untuk mengetahui kondisi awal subjek penelitian sebelum mendapatkan perlakuan dengan menggunakan produk baru. Pengumpulan data dengan posttest dilakukan untuk mengetahui kondisi akhir subjek penelitian setelah mendapatkan perlakuan dengan produk baru.

Penelitian ini diberikan kepada siswa untuk dikerjakan secara individu dengan memberikan soal pretest dan posttest. Tujuan dilakukannya pretest adalah untuk mengetahui pengetahuan awal siswa dan hasil belajarnya pada materi masa kependudukan Jepang di Indonesia sebelum diberikan perlakuan menggunakan media dan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media berbasis aplikasi android. Pada penelitian ini hasil pretest dibandingkan dengan hasil posttest, sehingga akan diketahui tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap hasil belajar siswa.

### **3.8.2 Teknik Non-Tes**

#### **3.8.2.1 Observasi**

Menurut Sugiyono (2015: 203) observasi merupakan teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik lainnya. Kalau wawancara dan angket selalu komunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek yang lain. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan apabila peneliti ingin mengamati perilaku manusia, proses kerja, dan gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Berdasarkan proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dibedakan menjadi observasi partisipan dan observasi nonpartisipan. Observasi partisipan melibatkan peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari objek yang diamati untuk memperoleh informasi. Observasi nonpartisipan tidak melibatkan peneliti dalam kegiatan sehari-hari objek yang diamati, tetapi hanya mengamati apa yang terjadi. Pada observasi nonpartisipan, peneliti mengamati objek penelitian, mencatat,



menganalisis, dan menyimpulkan hasil pengamatan. Selanjutnya dari segi instrumen yang digunakan observasi juga dibagi menjadi dua macam yaitu: (1) observasi terstruktur merupakan rancangan sistematis suatu observasi karena peneliti sudah mengetahui dengan pasti tentang variabel yang akan diteliti; (2) observasi tidak terstruktur merupakan observasi tanpa persiapan karena peneliti hanya menggunakan rambu pengamatan (Sugiyono, 2015: 203-205).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis observasi non partisipan dan observasi terstruktur dimana peneliti hanya mengamati apa yang terjadi dalam pembelajaran dan peneliti dapat membuat rancangan sistematis untuk melaksanakan observasi.

#### 3.8.2.2 Angket atau Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015:199). Angket disebut juga sebagai kuesioner yang merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden (Arikunto, 2010:194).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan angket merupakan kuesioner tertulis berupa pertanyaan atau pernyataan untuk mendapatkan informasi dari responden. Peneliti menggunakan angket validasi ahli, angket tanggapan siswa, dan angket tanggapan guru. Angket validasi diisi oleh validator yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Angket tanggapan siswa dan guru digunakan untuk mengetahui pendapat siswa dan guru terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi android.

### 3.8.2.3 Wawancara

Sugiyono (2015: 194) wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk menemukan permasalahan dan potensi yang akan diteliti maupun memperoleh informasi yang lebih mendalam dari responden. Terdapat beberapa macam wawancara yaitu wawancara terstruktur, wawancara semi terstruktur dan wawancara tidak terstruktur: 1) Wawancara terstruktur adalah wawancara yang dilakukan apabila peneliti telah mengetahui tentang informasi apa yang akan diperoleh dengan cara menyiapkan pertanyaan-pertanyaan tertulis beserta alternatif jawabannya; 2) Wawancara semiterstruktur adalah wawancara yang dilakukan apabila peneliti ingin mengetahui secara lebih terbuka mengenai informasi yang dibutuhkan, dengan cara mendengarkan jawaban dan pendapat dari responden; dan 3) Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang dilakukan peneliti secara bebas tidak menggunakan pedoman wawancara secara sistematis dan lengkap, namun hanya menggunakan garis-garis besar pertanyaan yang akan ditanyakan, untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam dari responden.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara terstruktur, peneliti melakukan wawancara dengan pedoman yang telah disusun secara sistematis. Wawancara dilakukan kepada guru sejarah kelas XI IIS SMA N 2 Wonosobo pada saat prapenelitian yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang ada.

### 3.8.2.4 Data Dokumen

Sugiyono (2015: 239) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya siswa. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, peraturan, dan nilai harian. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto dan sketsa. Dokumen yang berbentuk karya misalnya gambar dan patung. Dokumen berguna bagi penelitian karena: (1) sumber data yang stabil; (2) bukti untuk suatu penelitian; (3) alamiah sesuai dengan konteks; (4) tidak sulit ditemukan; dan (5) membuka kesempatan untuk memperluas pengetahuan terhadap sesuatu yang diteliti (Sugiyono, 2015: 241).

Peneliti mendokumentasikan daftar nilai Ulangan Harian 1 Sejarah Indonesia kelas XI IIS 1 SMA N 2 Wonosobo tahun ajaran 2019/2020. Teknik ini juga digunakan peneliti untuk mendokumentasikan hasil belajar pretest dan posttest di kelas uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

### **3.9 Uji Coba Instrumen**

Instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel. Analisis ujicoba instrumen menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, indeks kesukaran, dan daya beda.

#### **3.9.1 Uji Validitas**

Arikunto (2010: 211) validitas adalah ukuran untuk membuktikan tingkat kesahihan instrumen. Hasil penelitian yang valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti.

Penelitian ini menggunakan validitas konstruk dan validitas isi. Pada validitas konstruk (*construct validity*), setelah instrumen disusun berdasarkan landasan teori tertentu, selanjutnya instrumen tersebut dapat dikonsultasikan pada ahli kemudian instrumen tersebut diuji cobakan pada sampel dari populasi yang diambil. Validitas konstruk dilakukan oleh ahli dengan instrumen berupa angket kelayakan media. Sedangkan validitas isi (*content validity*), digunakan untuk uji validitas instrumen tes, dengan cara membandingkan antara instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Uji validitas untuk instrumen tes dalam penelitian ini untuk menguji instrumen berbentuk pilihan ganda dengan validitas item diberikan 1 pada item yang dijawab benar dan 0 pada item yang dijawab salah. Kemudian dilakukan perhitungan dengan rumus korelasi poin biserial yang digunakan untuk mengetahui korelasi antara dua variabel, yang satu berbentuk variabel kontinu dan variabel yang lain berbentuk variabel diskritmurni (Arikunto, 2013: 326).

Untuk mencari suatu validitas pada data, dapat ditentukan oleh rumus Korelasi Point Biserial:

$$r_{pbis} = \frac{Mp - Mt}{St} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

(Arikunto, 2010: 326-327)

Keterangan:

$r_{pbis}$  = koefisien korelasi biserial

$Mp$  = rerata skor subjek yang menjawab benar item yang dicari validitasnya

$Mt$  = rerata skor total

$St$  = standar deviasi dari skor total

$p$  = proporsi subjek yang menjawab benar

$q$  =  $1 - p$

Jika hasil  $r_{pbi}$  lebih besar dibandingkan  $r$  tabel maka soal dikatakan valid, begitu juga sebaliknya, jika hasil  $r_{pbi}$  lebih kecil dibandingkan  $r$  tabel maka soal tidak valid.

Uji validitas soal pada penelitian ini menggunakan tes dengan jumlah 35 soal pilihan ganda yang telah di uji cobakan kepada siswa kelas XI IIS 2 SMA N 2 Wonosobo.

**Tabel 3.2** Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba pada Siswa Kelas XI IIS 2 SMA N 2 Wonosobo

Kriteria	Nomor Butir Pertanyaan	Jumlah
Valid	2, 3, 4, 5, 7, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22,	25
	23, 24, 25, 26, 27, 29, 30, 32, 34, 35	
Tidak Valid	1, 6, 8, 9, 10, 11, 16, 28, 31, 33	10

Berdasarkan tabel tersebut hasil analisis validitas soal uji coba pada siswa kelas XI IIS 2 SMA N 2 Wonosobo diperoleh hasil, dari 35 soal pertanyaan uji coba, terdapat 25 soal yang dinyatakan valid dan 10 soal yang dinyatakan tidak valid

### 3.9.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah pernyataan yang menunjukkan suatu instrumen dapat dipercaya untuk mengumpulkan data karena dianggap sudah baik (Arikunto, 2010: 221). Instrumen pengumpulan data dikatakan reliabel yaitu jika instrumen yang sama digunakan berkali-kali untuk mengukur subjek penelitian dalam waktu

yang berbeda akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2015: 177-178).

Untuk mengetahui reliabilitas tes menggunakan rumus KR-20 sebagai berikut:

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

Keterangan:

$r_i$  = reliabilitas tes secara keseluruhan

$p$  = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

$q$  = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ( $q = 1 - p$ )

$pq$  = jumlah hasil perkalian antara  $p$  dan  $q$

$n$  = banyaknya item

$S^2$  = standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varians)

Uji realibilitas diambil dari hasil uji validitas, dari perhitungan uji validitas diperoleh 25 soal yang valid, kemudian dari soal yang valid tersebut dihitung uji realibilitasnya. Berdasarkan hasil uji coba soal pada siswa kelas XI IIS 2 SMA N 2 Wonosobo diperoleh hasil uji realibilatas pada tabel.

**Tabel 3.3** Hasil Analisis Soal Uji Coba pada Siswa Kelas XI IIS 2 SMA N 2

Wonosobo

N	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Simpulan	Kriteria
31	0,961	0,355	Reliabilitas	Baik

Berdasarkan hasil analisis uji reliabilitas instrumen soal uji coba, diperoleh nilai rhitung sebesar 0,961 dan rtabel 0,355 pada  $n = 31$  dengan taraf signifikan 5%. Selanjutnya nilai rhitung akan dibandingkan dengan rtabel yaitu nilai rhitung lebih

besar dari  $r_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa soal dinyatakan reliabel dan memiliki reliabilitas baik.

### 3.9.3 Taraf Kesukaran

Arikunto, (2012: 225) Analisis soal di dalam tes bertujuan mengidentifikasi soal-soal yang baik dan juga soal yang tidak baik. Soal yang baik merupakan soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar/sulit. Bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya soal disebut indeks kesukaran. Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,0. Soal yang menunjukkan indeks kesukaran 0,0 menunjukkan bahwa soal itu terlalu sukar, sebaliknya indeks 1,0 menunjukkan bahwa soal terlalu mudah. Rumus yang digunakan untuk menghitung indeks kesukaran soal yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

$P$  = indeks kesukaran

$B$  = banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar.

$JS$  = jumlah seluruh peserta tes

Instrumen penelitian ini berupa tes dengan 35 pertanyaan yang telah diujicoba terhadap siswa kelas XI IIS 2 SMA N 2 Wonosobo. Berdasarkan hasil analisis soal uji coba tersebut hasil perhitungan disajikan dalam tabel.

**Tabel 3.4** Hasil Analisis Taraf Kesukuran Soal Uji Coba pada Siswa Kelas

XI IIS 2 SMA N 2 Wonosobo

Kriteria	Nomor Butir Soal	Nomor yang dipakai	Jumlah soal yang digunakan
Mudah	2, 3, 4, 5, 7, 12, 14, 15, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 29, 30, 32, 34, 35	2, 4, 12, 14, 15, 17, 18, 19, 22, 23, 25, 26, 27, 30, 32, 34, 35	17
Sedang	13, 20, 24	13, 20, 24	3

Berdasarkan tabel hasil analisis indeks kesukaran soal ujicoba pada siswa kelas XI IIS 2 SMA N 2 Wonosobo diperoleh hasil dari 25 soal pertanyaan ada 22 soal dengan kriteria mudah, dan 3 soal dengan kriteria sedang. Dari 25 soal pertanyaan tersebut kemudian diambil 20 soal sesuai dengan soal yang telah dihitung dengan rumus daya beda untuk digunakan dalam bentuk soal pretest dan posttest, dengan rincian 22 soal mudah dan 3 soal sedang.

#### **3.9.4 Daya Beda**

Daya beda soal merupakan kemampuan soal untuk membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Daya beda dihitung dengan menggunakan rumus indeks diskriminasi yaitu proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar dikurangi dengan proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar. Daya beda berkisar antara 0,00 hingga 1,00 dan pada indeks diskriminasi ada tanda negatif (-) (Arikunto, 2012: 226).

Arikunto (2012: 232) daya beda dihitung menggunakan rumus indeks diskriminasi menurut sebagai berikut:



$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan :

D = indeks diskriminasi

$B_A$  = banyaknya peserta kelompok atas

$B_B$  = banyaknya peserta kelompok bawah

$J_A$  = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal benar

$J_B$  = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar

$P_A$  = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab soal benar

$P_B$  = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar.

Indeks kesukaran soal diklasifikaikan sebagai berikut (Arikunto, 2012:225):

**Tabel 3.5** Hubungan Tingkat KesulitandenganKualitasButirSoal

Daya Beda	Klasifikasi Daya Beda
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik sekali

Instrumen penelitian ini berupa tes dengan 25 pertanyaan yang telah diuji coba terhadap siswa kelas XI IIS 2 SMA N 2 Wonosobo. Soal uji coba yang memenuhi kriteria cukup, baik atau baik sekali akan digunakan sebagai soal pretest dan posttest saat uji coba pemakaian. Hasil perhitungan daya beda soal disajikan dalam tabel sebagai berikut.

**Tabel 3.6** Analisis Daya Beda Soal Uji Coba pada Siswa Kelas XI IIS 2

SMA N 2 Wonosobo

Kriteria	Nomorbutirsoal	Nomor yang dipakai	Jumlahsoal yang digunakan
Jelek	21	-	-
Cukup	3, 7, 29	-	-
Baik	2, 4, 5, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 30, 34, 35	2, 4, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 30, 34, 35	19
Sangatbaik	32	32	1

Berdasarkan analisis validitas, reliabilitas, taraf kesukaran butir soal dan daya beda, soal yang digunakan untuk pretest dan posttest adalah soal yang dinyatakan valid dan reliabel. Tingkat kesukaran butir soal dipilih soal yang sedang dan mudah. Sedangkan daya beda dipilih soal yang memiliki kriteria baik dan sangat baik. Hasil perhitungan didapatkan soal yang layak pakai sebanyak 20 soal sedangkan soal yang tidak layak pakai sebanyak 15 soal. Data disajikan sebagai berikut.

**Tabel 3.7** Analisis Instrumen Tes

Kategori	Nomorbutirsoal	Jumlahsoal yang
----------	----------------	-----------------

		digunakan
Soal layak dipakai	2, 4, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 30, 32, 34, 35	20
Soal tidak layak dipakai	1, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 16, 21, 28, 29, 31, 33	15

### 3.10 Teknik Analisis Data

#### 3.10.1 Analisis Data Produk

##### 3.10.1.1 Analisis Kelayakan Media

Penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi android dianalisis oleh validator ahli dengan membuat instrumen kelayakan dengan skala *likert* yang ditetapkan oleh peneliti. Skala Likert dapat digunakan peneliti untuk mengukur secara keseluruhan suatu topik, pendapat, atau pengalaman. Dalam penelitian dan pengembangan, skala Likert diterapkan untuk mengukur sikap, persepsi, pendapat, dan permasalahan objek, rancangan produk yang diciptakan atau dikembangkan (Sugiyono, 2015:160).

Instrumen penilaian kelayakan media oleh pakar dianalisis dengan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

(Jurnal Eko Yudha P. dkk, 2013: 2)

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh individu atau kelompok siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100% = Bilangan tetap

Hasil presentasi data kelayakan kemudian dikonversikan menjadi kriteria dibawah ini:

**Tabel 3.8** Kriteria Kelayakan Multimedia

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Tidak layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80 %	Layak
81% - 100 %	Sangat layak

Sumber: Riduwan dalam jurnal Nur Indah I dan Susanti, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi dan Keuangan (2014: 447)

### 3.10.1.2 Analisis Tanggapan Guru dan Siswa

Setelah uji kelayakan produk, peneliti juga melakukan pengumpulan tanggapan guru dan siswa mengenai produk yang dihasilkan. Pemberian tanggapan guru dan siswa diukur menggunakan skala *guttman*. Dalam skala *guttman*, instrumen berupa beberapa pernyataan opini tentang produk yang dihasilkan yang nantinya responden diminta untuk menyatakan pendapat ya atau tidak dari pernyataan tersebut. Tanggapan guru dan siswa dapat diukur dengan skor 1 untuk jawaban “ya” dan skor 0 untuk jawaban “tidak” (Sugiyono, 2015: 139).

Data angket penilaian tanggapan guru dan siswa dapat diukur menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Jurnal Edno Kamelta, 2013: 144)

Keterangan:

$P$  = Persentase jawaban

$f$  = Frekuensi jawaban responden

$N$  = total frekuensi

Hasil persentase data tanggapan guru dan siswa kemudian dikonversi dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.9** Kriteria Hasil Persentase Tanggapan Guru dan Siswa

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat tidak baik
21% - 40%	Tidak baik
41% - 60%	Cukup baik
61% - 80 %	Baik
81% - 100 %	Sangat baik

Sumber: Riduwan dalam jurnal Nur Indah I dan Susanti, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi dan Keuangan (2014: 447)

### 3.10.2 Analisis Data Awal

Analisis data awal menggunakan analisis deskriptif dan uji normalitas. Analisis deskriptif untuk mengetahui hasil wawancara yang dilakukan dengan

guru sejarah kelas XI IIS 1 SMA N 2 Wonosobo. Uji normalitas untuk menguji hasil belajar siswa.

Untuk melakukan uji normalitas peneliti menggunakan SPSS versi 16.0 Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai sign. > 0,05. Adapun langkah-langkah untuk menghitung uji normalitas dengan menggunakan SPSS versi 16.0 sebagai berikut:

1. Pada menu bar klik menu *Analyze non parametric test legacy dialog 1-sample k-s*
2. Selanjutnya pilih *pretest* dan *posttest* tempatkan pada test variable list .
3. Klik pada kotak *Plot* pilih *normal ok*.

Langkah-langkah Untuk membuat diagram curve pada uji normalitas:

1. Pada menu bar klik menu *Analyze descriptive statistic frequencies*
2. Kemudian pada kotak yang berisikan *pretest* dan *posttest* pindahkan ke *variable charts histograme show normal curve on histograme*
3. Klik *continou ok*.

### 3.10.3 Analisis Data Akhir

Nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* merupakan data yang akan dianalisis secara deskriptif persentase dengan menghitung persentase ketuntasan belajar siswa menggunakan uji *n-gain* dengan rumus sebagai berikut:

$$N\ gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

(Jurnal Husnidar, dkk. 2014: 77)

Hasil ini kemudian diklasifikasikan sesuai kriteria yang ditetapkan berikut:

**Tabel 3.10** Kriteria Peningkatan Hasil Belajar

Interval Koefisien	Kriteria
N-gain < 0,3	Rendah
0,3 N-gain < 0,7	Sedang
N-gain 0,7	Tinggi

Sumber : (Jurnal Husnidar, dkk. 2014: 77)

Berdasarkan indikator keberhasilan pemahaman konsep, siswa dapat meningkatkan pemahaman konsep apabila skor 0,3.

### 3.11 Uji Hipotesis

Selain menganalisis kenormalan data (uji normalitas), *n-gain*, respon siswa, dan respon guru pada penggunaan media. peneliti juga melakukan uji hipotesis dengan menggunakan *uji-t*. Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui nilai  $H_0$  dan nilai  $H_a$ .

$H_0$  ditolak apabila  $t$  hitung lebih kecil dari  $t$  tabel atau nilai *Sig.* lebih besar dari 0,05. Sebaliknya, jika  $t$  hitung lebih besar dibanding  $t$  tabel atau nilai *Sig.* lebih kecil dari 0,05, maka  $H_a$  diterima.

$H_0$  : Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android tidak dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran sejarah di kelas XI IIS 1 SMA N 2 Wonosobo.

$H_a$  : Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran sejarah di kelas XI IIS 1 SMA N 2 Wonosobo.

Untuk menghitung nilai hipotesis, peneliti menggunakan rumus *Uji Paired T-test*, dengan menggunakan *software SPSS* versi 16.0. Berikut langkah-langkah menghitung uji *paired t-test* dengan menggunakan SPSS versi 16:

1. Klik *Analyze > Compare Means > Paired Samples T test*
2. Selanjutnya akan muncul kotak dialog, pindahkan variable *pretest* dan *posttest* ke kolom *paired variables*
3. Klik kotak *ok*.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran sejarah kelas XI IIS di SMA N 2 Wonosobo, mengkaji beberapa hal meliputi : (1). perancangan produk; (2) hasil produk; (3) hasil uji coba produk; dan (4) hasil analisis data.

##### **4.1.1 Perancangan Produk**

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android terdiri dari: (1) perangkat lunak yang berupa aplikasi dan; (2) perangkat keras yang berupa handphone android. Setelah perangkat komponen tersedia, langkah selanjutnya yaitu membuat perancangan produk media pembelajaran berbasis aplikasi android.

Pada tahap model *ADDIE*, yang termasuk dalam proses perancangan produk adalah tahap analisis dan desain.

##### **4.1.1.1 Tahap Analisis (*Analysis*)**

Pada tahap analisis peneliti melakukan pra penelitian yang dilaksanakan di kelas XI IIS 1 SMA N 2 Wonosobo dengan melakukan teknik wawancara, observasi, dan data dokumentasi. Pra penelitian digunakan untuk menyusun indikator instrumen. Indikator instrumen tersebut digunakan untuk membuat angket kebutuhan media pembelajaran berbasis aplikasi android. Angket

diberikan kepada guru sejarah dan siswa kelas XI IIS 1 SMA N 2 Wonosobo.

Berikut hasil angket kebutuhan guru dan kebutuhan siswa.

**Tabel 4.1** Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Perlunya siswa memiliki penguasaan yang baik tentang materi Kependudukan Jepang di Indonesia.	SangatPerlu
2	Ketersedian media pembelajaran sejarah materi materi Kependudukan Jepang di Indonesia.	Memadai
3	Media melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaannya.	Ya
4	Perlunya media yang lebih menarik dan efektif dalam mempelajari materi Kependudukan Jepang di Indonesia.	SangatPerlu
5	Tanggapan terhadap adanya media baru untuk mempelajari materi Kependudukan Jepang di Indonesia.	SangatSetuju
6	Tanggapan penggunaan media aplikasi android terhadap materi Kependudukan Jepang di Indonesia.	SangatSetuju
7	Fasilitas penunjang Smartphone/Tablet memungkinkan untuk mengembangkan media aplikasi android.	Ya
8	Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android dapat meningkatkan hasil belajar siswa.	Ya
9	Perlunya penyusunan dan desain media yang menarik.	SangatPerlu
10	Perlu adanya game kuis untuk meningkatkan belajar siswa	SangatPerlu
11	Perlu adanya soal untuk berlatih dalam media berbasis aplikasi android.	SangatPerlu
12	Perlu adanya petunjuk penggunaan media berbasis aplikasi android.	SangatPerlu

Berdasarkan data angket kebutuhan guru kelas XI IIS SMA N 2 Wonosobo, guru sangat menyetujui apabila pembelajaran sejarah menggunakan media baru yang menjadikan siswa aktif, semangat, dan interaktif dalam pembelajaran, yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis aplikasi android. Selain data angket kebutuhan dari guru adapula angket kebutuhan siswa kelas XI IIS 1. Berikut rekapitulasi terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi android.

**Tabel 4.2** Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android

No	Pertanyaan	Jawaban	Skor
1.	Apa kamu menyukai mata pelajaran sejarah ?	Ya	30
		Tidak	2
2.	Menurut kamu apakah kamu merasa kesulitan dalam belajar sejarah ?	Ya	30
		Tidak	2
3.	Media apa yang sering digunakan guru dalam pembelajaran sejarah.	Gambar	29
		dibuku paket	
		Foto	0
		Video	3
4.	Menurut kamu apakah ketersediaan media untuk belajar pada mata pelajaran sejarah sudah ada?	Ya	22
		Tidak	10
5.	Apakah kamu memerlukan media baru untuk belajar sejarah?	Ya	30
		Tidak	2
6.	Apakah kamu memiliki Smartphone ?	Ya	31
		Tidak	1
7.	Apakah kamu selalu membawa Smartphone kesekolah?	Ya	30
		Tidak	2
8.	Untuk keperluan apa kamu sering menggunakan Smartphone?	Browsing	5
		Youtube	6
		Sosial Media	19
		Belajar/ Baca	2

		e-book	
9.	Di era global ini, apakah penggunaan Smartphone merupakan suatu kebutuhan dalam kehidupan ?	Ya	31
		Tidak	1
10.	Apakah penggunaan Smartphone dalam pembelajaran akan membuat belajar menjadi menyenangkan (tidak membosankan)	Ya	31
		Tidak	1
11.	Apakah perlu adanya game kuis untuk meningkatkan hasil belajar ?	Ya	30
		Tidak	2
12.	Apakah materi kependudukan Jepang di Indonesia merupakan materi yang sulit dipahami?	Ya	28
		Tidak	4
13.	Apakah perlu adanya soal untuk berlatih dalam media pembelajaran berbasis android ?	Ya	29
		Tidak	3
14.	Apakah perlu adanya petunjuk penggunaan media berbasis aplikasi android ?	Ya	28
		Tidak	4
15.	Setujukah kamu jika diadakan pembelajaran menggunakan media berbasis aplikasi android, sehingga bias menguasai konsep pada materi Kependudukan Jepang di Indonesia ?	Ya	29
		Tidak	3

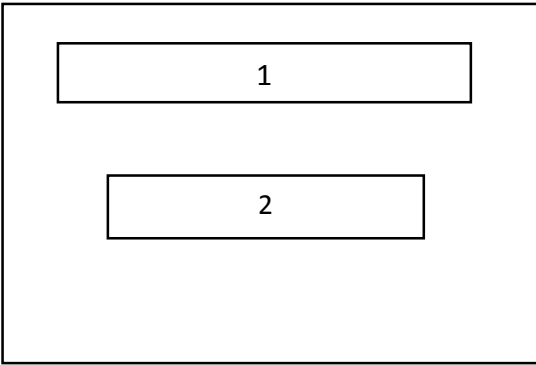
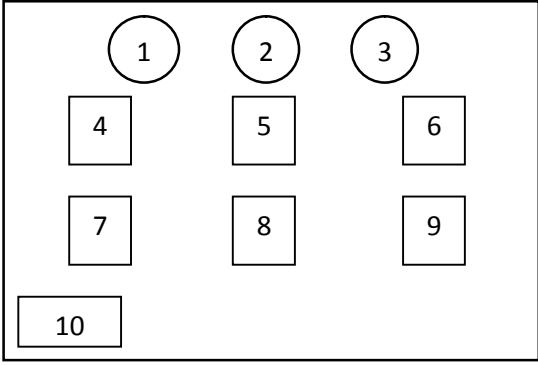
Angket kebutuhan siswa menunjukkan 30 siswa menyukai pelajaran sejarah, namun terdapat 30 siswa pula yang masih kesulitan dalam belajar sejarah. Dari rekapitulasi kebutuhan siswa tersebut, siswa menyetujui penggunaan media baru yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi android.

#### **4.1.1.2 Tahap Perancangan Desain (Design)**

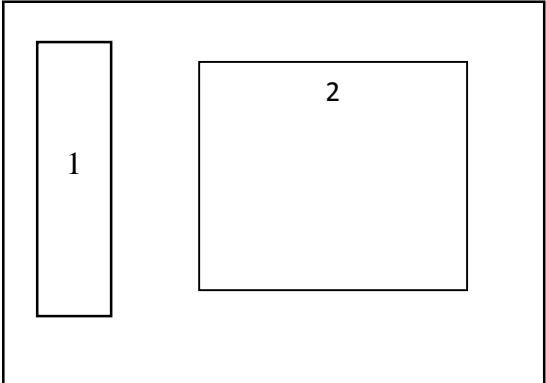
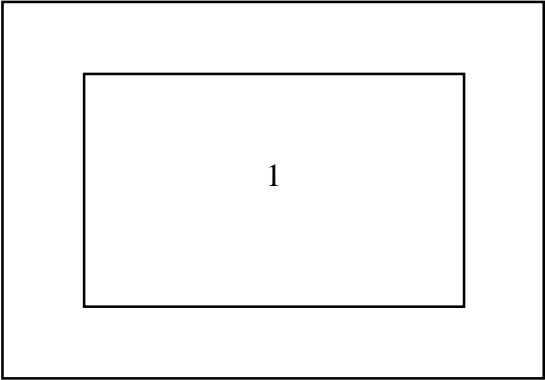
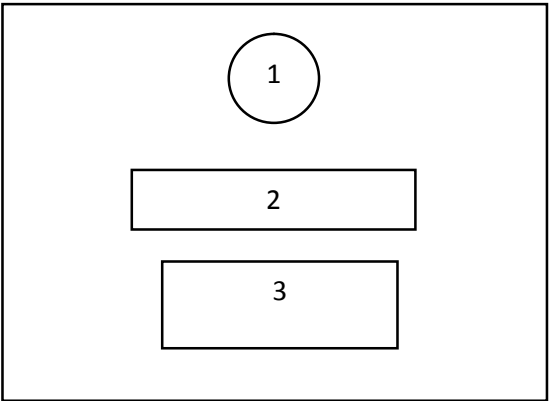
Pada tahap ini peneliti membuat desain media dengan memperhatikan komponen penyajian media dan materi. Desain media yang dibuat berupa prototipe. Rancangan prototipe merupakan gambaran atau desain yang akan dijadikan acuan dalam membuat media. Prototipe merupakan desain awal produk

serta perencanaan komponen media. Prototipe tersebut akan dijadikan sebagai acuan atau kerangka dalam pengembangan produk media.

**Tabel 4.3** Prototipe Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android

No	Gambar	Deskripsi
1.	<p style="text-align: center;"><b>Halaman Sampul</b></p>  <p>The diagram shows a large rectangular frame containing two smaller rectangular boxes. The top box is labeled '1' and the bottom box is labeled '2'.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengantar</li> <li>2. Tombol “Mulai”</li> </ol>
2.	<p style="text-align: center;"><b>Menu Utama</b></p>  <p>The diagram shows a large rectangular frame containing ten numbered items. Items 1, 2, and 3 are in circles at the top. Items 4, 5, and 6 are in rectangles below them. Items 7, 8, and 9 are in rectangles below that. Item 10 is in a rectangle at the bottom left.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol kembali</li> <li>2. Profil</li> <li>3. Daftar pustaka</li> <li>4. KD dan Indikator</li> <li>5. Peta Konsep</li> <li>6. Materi</li> <li>7. Video</li> <li>8. Kuis</li> <li>9. Uji kompetensi</li> <li>10. Petunjuk</li> </ol>

<b>3.</b>	<p style="text-align: center;"><b>Petunjuk Penggunaan</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"><div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: flex; justify-content: space-around; width: 100%;">1      2      3</div></div>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Simbol</li><li>2. Nama simbol</li><li>3. Katerangan</li></ol>
<b>4</b>	<p style="text-align: center;"><b>Menu Materi</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"><div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%;"><div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">1</div><div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">2</div><div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">3</div></div></div>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Judul materi</li><li>2. Judul materi</li><li>3. Judul materi</li></ol>
<b>5</b>	<p style="text-align: center;"><b>Materi Pembelajaran</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"><div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 20px;">1</div><div style="border: 1px solid black; padding: 20px; width: 100%; text-align: center;">2</div></div>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Judul materi</li><li>2. Isi materi</li></ol>

<b>6</b>	<b>KD dan Indikator</b> 	1. KD Indikator 2. Isi
<b>7</b>	<b>Video</b> 	1. Video pembelajaran
<b>8</b>	<b>Kuis Benar Salah</b> 	1. Nomor soal 2. Soal 3. Pilihan jawaban

<b>9</b>	<p style="text-align: center;"><b>Jawaban Kuis</b></p> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: 20px auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"><span>1</span></div>	1. Benar / Salah
<b>10</b>	<p style="text-align: center;"><b>Uji kompetensi</b></p> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"><div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-bottom: 10px;"><span>1</span></div><div style="border: 1px solid black; width: 80%; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-bottom: 10px;"><span>2</span></div><div style="border: 1px solid black; width: 80%; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"><span>3</span></div></div>	1. Nomor soal 2. Soal 3. Jawaban
<b>11</b>	<p style="text-align: center;"><b>Profil</b></p> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"><div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-bottom: 10px;"><span>1</span></div><div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 60px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"><span>2</span></div></div>	1. Foto 2. Penjelasan
<b>12</b>	<p style="text-align: center;"><b>Daftar Pustaka</b></p> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"><div style="border: 1px solid black; width: 80%; height: 80%; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"><span>1</span></div></div>	1. Daftar Pustaka



#### 4.1.2 Hasil Produk

Media pembelajaran berbasis aplikasi android dikembangkan dengan beberapa aplikasi pendukung. Dari rancangan prototipe diatas, pertama yang dilakukan melalui *microsoft office powerpoint*. Dengan memanfaatkan *hyperlink* disetiap menu, untuk mempermudah penggunaan. Setelah selesai pembuatan tahap awal media, langkah selanjutnya ialah mengconvert *microsoft office powerpoint* menjadi WTPPT dengan bantuan aplikasi *Inspiring8*. Langkah terakhir ialah generate WTPPT menjadi file *apk* dengan *GenApkShell2.exe*, dan aplikasi sudah dapat di instal pada smartphone android.

Tampilan media yang dibuat tidak jauh berbeda dengan rancangan prototipe, karena media yang dibuat berdasarkan rancangan prototipe yang telah dibuat sebelumnya. Berikut ini tampilan media pembelajaran berbasis aplikasi android.



**Gambar 4.1** Tampilan Awal Media Penelitian



**Gambar 4.2** Tampilan Menu Utama Media Penelitian



**Gambar 4.3** Tampilan Menu KD dan Indikator Sesuai Materi Pembelajaran



**Gambar 4.4** Tampilan Menu Materi

Setiap menu materi di dalamnya terdapat uraian materi terkait



**Gambar 4.5** Tampilan Menu Video Pembelajaran



**Gambar 4.6** Tampilan Petunjuk Mengerjakan Kuis



**Gambar 4.7** Tampilan Soal Kuis



**Gambar 4.8** Tampilan Benar atau Salah Setiap Selesai Mengerjakan Satu Kuis



**Gambar 4.9** Tampilan Petunjuk Mengerjakan Uji Kompetensi

Soal uji kompetensi terhubung dengan google formulir. Hal ini terkait penelitian yang di lakukan secara online. Dengan terhubungnya soal pada google formulir peneliti dapat mengetahui siswa yang sudah menjalankan aplikasi dan mengerjakan soal uji kompetensi. Pada bagian awal google formulir setiap siswa wajib menuliskan identitas.



**Gambar 4.10** Tampilan Daftar Pustaka



**Gambar 4.11** Tampilan Petunjuk Penggunaan Media Penelitian



**Gambar 4.12** Tampilan Profil Pengembang Media



**Gambar 4.13** Tampilan Untuk Menutup Media Aplikasi

### 4.1.3 Hasil Uji Coba Produk

Pada tahap penelitian model *ADDIE* yang termasuk dalam hasil uji coba produk adalah tahap *implementation*. Tahap ini merupakan tahap pengujian produk di lapangan. Produk yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media kemudian *diimplementasikan* atau di uji cobakan kepada siswa. Tahap implementasi ini dilakukan melalui dua tahap, yaitu tahap pertama uji coba skala kecil dan tahap kedua uji coba skala besar.

#### 1. Uji Ahli Materi

Uji ahli materi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan materi yang disajikan dalam media. Uji materi dilakukan oleh ahli materi yaitu Bapak Nugroho Bayu Wijanarko, S.Hum.,M.A. Beliau adalah salah satu dosen Universitas Negeri Semarang Program Pendidikan Sejarah. Aspek uji ahli materi meliputi aspek kompetensi materi, aspek kesesuaian materi, dan bahasa.

Aspek kompetensi materi memiliki indikator: (1) materi sesuai dengan kompetensi dasar; (2) materi sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi; (3) materi sesuai dengan tujuan pembelajaran; dan (4) materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif.

Aspek kesesuaian materi memiliki indikator: (1) materi disajikan runtut dari yang sederhana ke yang kompleks; (2) materi dalam media mudah dipahami; (3) gambar yang disajikan sesuai dengan materi; (4) gambar terlihat jelas, membantu siswa memahami materi; dan (5) media pembelajaran menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang dipelajari.

Kemudian aspek bahasa terdiri dari: (1) penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa; (2) bahasa yang digunakan sederhana; (3) narasi jelas, singkat dan informatif; (4) penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar; dan (5) gambar yang digunakan dapat memperjelas bahasa materi.

Penilaian uji ahli materi terdapat ketentuan kriteria penilaian seperti tabel berikut:

**Tabel 4.4** Kriteria Ketentuan Penilaian Ahli

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

Hasil validasi materi dalam media yang telah diujikan kepada ahli materi pada tanggal 5 Juni 2020 mendapatkan hasil skor total sebesar 54, dengan persentase 77%, dan mendapatkan kriteria layak untuk diujicobakan.

## 2. Uji Ahli Media

Uji ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti. Uji ahli media dilakukan oleh Sony Zulfikasari, S.Pd, M.Pd. Beliau merupakan dosen Universitas Negeri Semarang Program Teknologi Pendidikan. Uji ahli media memiliki beberapa aspek penelitian yaitu aspek kesesuaian, aspek tampilan, aspek pemakaian, dan aspek keunggulan.

Aspek kesesuaian memiliki beberapa indikator, seperti: (1) menampilkan kompetensi kompetensi dasar dan indikator; (2) kombinasiteks dan gambar, saling terpadu dan berkaitan dengan materi..

Aspek tampilan juga memiliki beberapa indikator, seperti: (1) ukuran teks, gambar dalam media dapat terlihat jelas; (2) penyajian kuis pembelajaran dapat dioperasikan oleh seluruh siswa; (3) tampilan background, penempatan gambar tidak mengganggu isi materi; (4) tata letak menu sudah tepat (5) semua bagian media dapat dikelola dengan mudah; dan (6) tampilan terlihat jelas oleh semua siswa.

Aspek pemakaian juga memiliki beberapa indikator, seperti; (1) media mudah digunakan; (2) petunjuk penggunaan media jelas dan lengkap; dan (3) media dapat digunakan kembali.

Kemudian aspek keunggulan memiliki indikator, seperti: (1) media mampu memancing respon siswa; (2) media mampu memberikan komunikasi dua arah secara interaktif; dan (3) informasi atau pesan dapat diterima dengan mudah oleh siswa.

Hasil validasi media yang telah diujikan kepada ahli media pada tanggal 13 Juni 2020 mendapatkan hasil skor total sebesar 64, dengan persentase 91%, dan mendapatkan kriteria sangat layak untuk diujicobakan.

#### **4.1.4 Analisis Data**

##### **4.1.4.1 Data Kelayakan Produk**

Data kelayakan produk yang telah dikembangkan ditentukan melalui analisis uji ahli materi dan ahli media. Perolehan nilai yang didapat dari uji materi



dan media kemudian dikonversikan ke dalam kriteria penilaian. Berikut kriteria penilaian validasi ahli:

**Tabel 4.5** Kriteria Penilaian Validasi Ahli

<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
0% - 20 %	Sangat tidak layak
21% - 40 %	Tidak layak
41% - 60 %	Cukup layak
61% - 80 %	Layak
81% - 100%	Sangat layak

Sumber: Riduwan dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi dan Keuangan (2014: 447)

Setelah melakukan uji media oleh ahli media dan ahli materi langkah selanjutnya yaitu menguji keefektifan media yang dikembangkan, diperlukan uji coba pada kelompok kecil. Keberhasilan uji kelompok kecil dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar dalam aspek kognitif. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat diukur dengan membandingkan nilai pretest dan nilai posttest. Keberhasilan uji kelompok kecil ini sangat menentukan tahapan pengembangan media, apabila dalam uji kelompok kecil ditemukan tidak mengalami peningkatan maka tidak dapat dilanjutkan ke tahap uji terhadap kelompok besar. Berikut hasil analisis data validasi uji ahli materi, uji ahli media, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar.

#### 4.1.4.1.1 Data Uji Ahli Materi

Uji ahli materi yang dilakukan oleh Nugroho Bayu Wijanarko, S.Hum.,M.A. mendapatkan kriteria hasil yang bagus yaitu layak untuk diujicobakan. Berikut hasil rekapitulasi uji ahli materi:

**Tabel 4.1** Rekapitulasi Hasil Uji Materi pada media pembelajaran berbasis Android

<b>Aspek kelayakan</b>	<b>Jumlah skor</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
1. Aspek KompetensiMateri	16	80%	Layak
2. Aspek Kesesuaian Materi	18	72%	Layak
3. Aspek Bahasa	20	80%	Layak
<b>Persentase keseluruhan</b>	<b>54</b>	<b>77%</b>	<b>Layak</b>

#### 4.1.4.1.2 Data Uji Ahli Media

Uji ahli media yang dilakukan oleh Sony Zulfikasari, S.Pd.M.Pd juga mendapatkan hasil skor maksimal. Berikut ini tabel rekapitulasi hasil Uji media pembelajaran berbasis Android.

**Tabel 4.2**Rekapitulasi Hasil Uji Media Pembelajaran Berbasis *Android*Oleh Ahli Media

<b>Aspek kelayakan</b>	<b>Jumlah skor</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
1. Aspek kesesuaian	10	100%	Sangat layak
2. Aspek tampilan	25	83%	Sangat layak
3. Aspek pemakaian	15	100%	Sangat layak
4. Aspek keunggulan	14	93%	Sangat layak
<b>Persentase keseluruhan</b>	<b>64</b>	<b>91%</b>	<b>Sangat layak</b>

#### 4.1.4.1.3 Data Uji Coba Kelompok Kecil

Kelompok kecil dilakukan di SMAN 2 Wonosobo dengan sampel siswa kelas XI IIS 2 sebanyak 24 siswa. Berikut ini hasil belajar *pretest* dan *posttest* oleh 24 siswa kelas XI IIS 2 SMA N 2 Wonosobo.

**Tabel 4.8** Hasil *Pretest* dan *Posttest* Pada Uji Kelompok Kecil

Kode Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
B-1	50	80
B-2	55	85
B-3	60	75
B-4	55	90
B-5	50	95
B-6	60	95
B-7	50	90
B-8	50	70
B-9	55	95
B-10	60	90
B-11	50	70
B-12	60	100
B-13	45	90
B-14	40	85
B-15	45	80
B-16	55	85
B-17	45	85
B-18	50	70
B-19	70	100
B-20	50	100
B-21	50	80
B-22	60	90
B-23	35	70
B-24	40	85
jumlah	1.240	2.055
rata rata	51,66666667	85,62
selisih	33,95833333	
nilai tertinggi	70	100
nilai terendah	35	70
persentase ketuntasan	4,16%	100%

Berdasarkan hasil belajar uji coba kelompok kecil tersebut, terjadi peningkatan pada hasil rata-rata nilai tertinggi, nilai terendah, antara *pretest* dan *posttest*. Diketahui pula bahwa rata-rata skor yang diperoleh siswa mengalami peningkatan yaitu dari nilai *pretest* sebesar 51,67 meningkat menjadi 85,62 pada *posttest*, kemudian pada nilai tertinggi mengalami peningkatan nilai dari 70 menjadi 100, dan dari nilai terendah mengalami kenaikan nilai dari 35 menjadi 70.

Data nilai *pretest* dan *posttest* yang telah didapat dianalisis peneliti dengan diuji kenormalannya dengan bantuan program aplikasi dari *SPSS* versi 16. Berikut data hasil uji normalitas kelompok kecil.

a. Uji Normalitas pada kelompok kecil

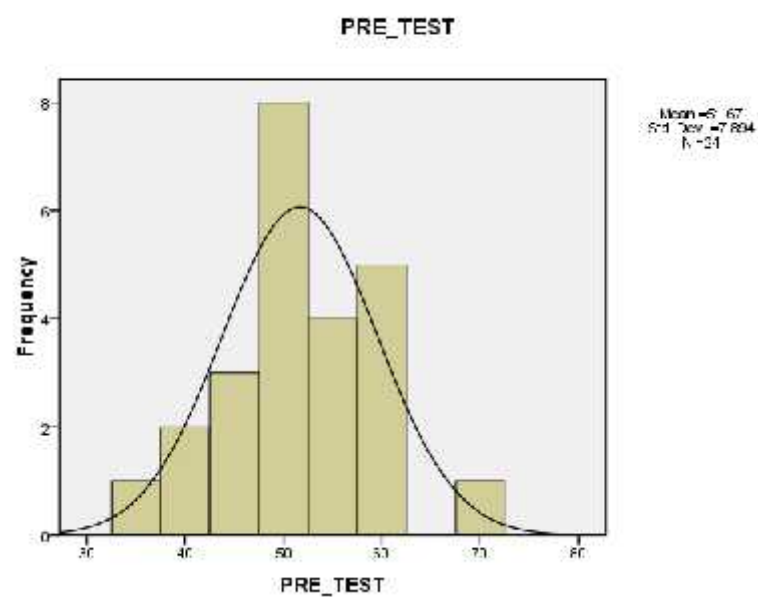
Uji normalitas digunakan sebagai syarat perhitungan parametris. Kriteria dalam uji normalitas ini adalah jika nilai sig. pada *output* > 0,05 (signifikansi 5%), maka data dari populasi tersebut berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* dari *SPSS* 16:

**Tabel 4.9** Uji Normalitas

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

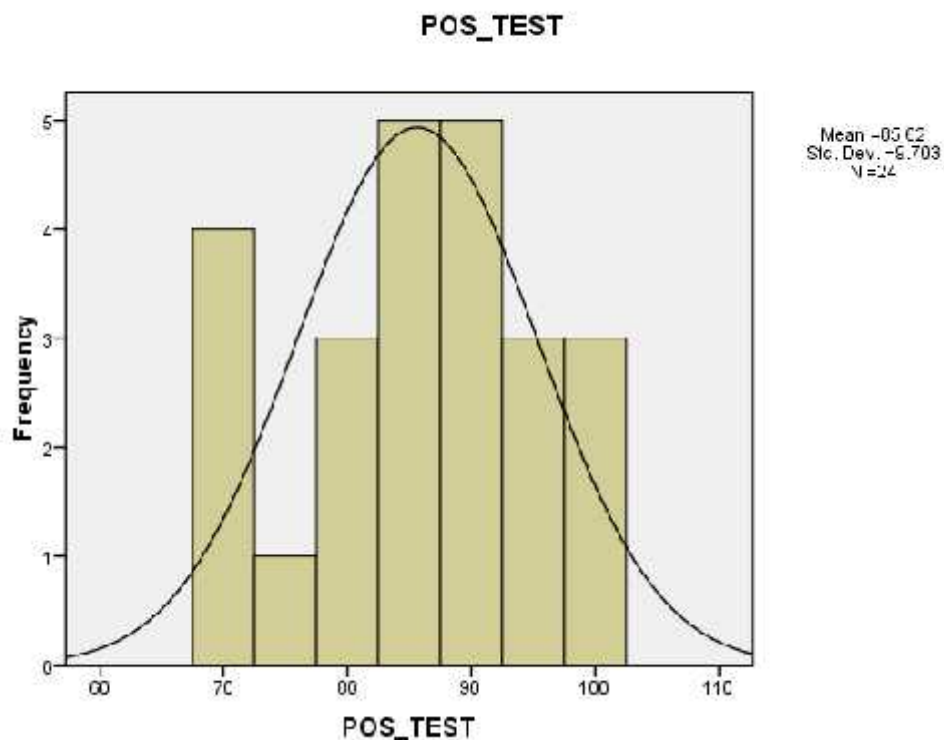
		PRE_TEST	POS_TEST
N		24	24
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	51.67	85.62
	Std. Deviation	7.894	9.703
Most Extreme Differences	Absolute	.167	.141

Positive	.167	.113
Negative	-.166	-.141
Kolmogorov-Smirnov Z	.818	.691
Asymp. Sig. (2-tailed)	.515	.727



**Gambar 4.14** Diagram Uji Normalitas Nilai Pretest Kelompok Kecil

Pada hasil perhitungan nilai pretest kelompok kecil dihitung dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 16 terlihat bahwa nilai sig.  $0,515 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan nilai pretest berdistrsi normal.



**Gambar 4.15** Diagram Uji Normalitas Nilai Posttest Kelompok Kecil

Pada hasil perhitungan nilai posttest kelompok kecil dihitung dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 16 terlihat bahwa nilai sig.  $0,727 > 0,05$ . Maka dari itu dapat disimpulkan nilai posttest tersebut berdistribusi normal. Dengan diketahui bahwa nilai pretest dan posttest dinyatakan normal maka data tersebut akan digunakan sebagai syarat perhitungan parametris selanjutnya.

b. Uji N-gain

Uji n-gain digunakan untuk mengetahui keberhasilan pemahaman konsep, siswa dapat meningkatkan pemahaman konsep apabila skor  $> 0,3$ . Nilai n-gain yang telah didapat kemudian diinterpretasikan dengan kriteria nilai n-gain. Berikut kriteria nilai n-gain:

**Tabel 4.10** Kriteria Nilai *N-gain*

Nilai g	<i>interpretasi</i>
$0,7 < g < 1$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah

(Jurnal Husnidar, dkk. 2014: 77)

Hasil perhitungan *n-gain* pada kelompok kecil:

$$N\ Gain = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{nilai maksimal} - \text{pretest}}$$

$$N\ Gain = \frac{85,62 - 51,66}{100 - 51,66}$$

$$N\ Gain = \frac{33,96}{48,34}$$

$$N\ Gain = 0,7$$

Kesimpulan : Tinggi

Dikatakan sedang karena hasil perhitungannya yaitu 0,7. Berdasarkan tabel 4.10, hasil *N-gain* termasuk dalam kriteria keberhasilan pemahaman yang Tinggi.

c. Angket Tanggapan Siswa pada Kelompok Kecil

Selain hasil pretest dan posttest, peneliti juga menggunakan data tanggapan siswa melalui angket tanggapan siswa terhadap penggunaan media. Angket tanggapan siswa yang digunakan terdiri dari 10 pertanyaan yang menggunakan jawaban checklist pada pilihan iya atau tidak. Berikut hasil rekapitulasi respon siswa oleh 24 siswa kelas XI IIS 2 SMA N 2 Wonosobo.

**Tabel 4.11** Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Kelompok Kecil  
pada media pembelajaran berbasis aplikasi Andorid

No	Pernyataan	Uji Coba Produk	
		Jumlah jawaban "setuju"	persentase
1.	Menurut saya media aplikasi android "SIJEPANG" yang telah dikembangkan sesuai dengan materi pelajaran.	24	100%
2.	Menurut saya kegiatan belajar dengan menggunakan media aplikasi android "SIJEPANG" yang telah dikembangkan sangat menyenangkan	23	96%
3.	Saya menyukai tampilan yang ada didalam media aplikasi android "SIJEPANG" yang telah dikembangkan.	23	96%
4.	Saya tertarik mengikuti pelajaran dengan menggunakan media aplikasi android "SIJEPANG" yang telah dikembangkan .	22	92%
5.	Komposisi tulisan, gambar, warna dalam media aplikasi android "SIJEPANG" yang telah dikembangkan jelas dan mudah dilihat.	23	96%
6.	Media aplikasi android "SIJEPANG" yang telah dikembangkan dapat menambah semangat belajar saya.	24	100%
7.	Saya mudah memahami petunjuk pemakaian media aplikasi android "SIJEPANG" dalam pembelajaran.	23	96%



8.	Saya dapat menggunakan media aplikasi android “SIJEPANG” yang telah dikembangkan dengan mudah.	22	92%
9.	Media pembelajaran aplikasi android “SIJEPANG” yang telah dikembangkan dapat digunakan secara sendiri dan kelompok	22	92%
10.	Kuis dengan media aplikasi android “SIJEPANG” yang telah dikembangkan menyenangkan dan menantang untuk diselesaikan	23	96%

Rekapitulasi pernyataan dari respon siswa menunjukkan bahwa 10 pernyataan memiliki persentase 96% yang menandakan seluruh siswa memberikan tanggapan baik dan mendapatkan respon positif dari siswa. Sehingga memperoleh kriteria sangat baik.

b. Angket Tanggapan Guru pada Kelompok Kecil

Selain hasil *pretest*, *posttest*, angket tanggapan siswa, maka angket tanggapan guru pada kelompok kecil juga penting terhadap penilaian penggunaan media. Angket tanggapan guru yang digunakan terdiri dari 10 pertanyaan yang menggunakan jawaban pilihan setuju dan tidak setuju. Berikut hasil rekapitulasi respon guru kelas XI IIS 2 SMA N 2 Wonoasobo.

**Tabel 4.12** Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru pada Media pembelajaran berbasis aplikasi Android “SIJEPANG”

No.	Pernyataan	Skor	persentase
1.	Materi yang terdapat dalam media aplikasi android “SIJEPANG” yang telah dikembangkan sesuai dengan tingkat pengetahuan siswa.	1	100%
2.	Penyajian materi tersusun logis dan sistematis.	1	100%
3.	Bahasa yang digunakan jelas dan komunikatif.	1	100%
4.	Penggunaan media aplikasi android “SIJEPANG” yang telah dikembangkan berpusat pada siswa.	1	100%
5.	Petunjuk pemakaian media aplikasi android “SIJEPANG” yang telah telah dikembangkan tersampaikan dengan jelas.	1	100%
6.	Semua komponen dalam media aplikasi android “SIJEPANG” yang telah dikembangkan awet (tidak mudah rusak).	1	100%
7.	Media aplikasi android “SIJEPANG” yang telah dikembangkan dapat digunakan kembali.	1	100%
8.	Media aplikasi android “SIJEPANG” yang telah dikembangkan dapat menarik perhatian siswa.	1	100%
9.	Media aplikasi android “SIJEPANG” yang telah dikembangkan mudah digunakan semua siswa.	1	100%
10.	Media aplikasi android “SIJEPANG” yang telah dikembangkan dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.	1	100%
	Jumlah skor	10	
	Rata-rata	1	
	Persentase	100%	
	Keterangan	Sangat layak	

Rekapitulasi pernyataan tanggapan guru pada tabel 4.12 menunjukkan guru memberikan skor maksimal dengan persentase 100% dan dengan kriteria yaitu sangat baik. Dengan keadaan tersebut, menunjukkan bahwa guru sangat mendukung dengan adanya Media pembelajaran berbasis aplikasi Android “SIJEPANG”.

#### 4.1.4.1.4 Data Uji Coba Kelompok Besar

Pada uji kelompok besar, sampel yang digunakan sebanyak 31 siswa kelas XI IIS 1 SMAN 2 Wonosobo. Pretest dilaksanakan sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android “SIJEPANG” dan posttest dilaksanakan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android “SIJEPANG”. Hasil dari pretest dan posttest pada kelompok besar:

**Tabel 4.13** Hasil Nilai Pretest dan Posttest pada Kelompok Besar

<b>Kode Siswa</b>	<b>Nilai Pretest</b>	<b>Nilai Posttest</b>
A-1	55	75
A-2	50	85
A-3	35	85
A-4	55	100
A-5	40	80
A-6	65	85
A-7	75	100
A-8	55	90
A-9	35	75
A-10	65	80
A-11	65	100
A-12	60	100
A-13	50	80
A-14	55	85
A-15	60	85
A-16	35	75
A-17	75	100

A-18	55	70
A-19	40	85
A-20	60	80
A-21	45	85
A-22	55	80
A-23	50	85
A-24	55	85
A-25	65	90
A-26	45	100
A-27	45	85
A-28	75	90
A-29	55	100
A-30	45	100
A-31	35	75
Jumlah	1.655	2.690
Rata rata	53,39	86,77
Selisih	33,39	
Nilai Tertinggi	75	100
Nilai Terendah	35	70
Persentase ketuntasan	9,67%	100%

Berdasarkan tabel 4.13 diketahui bahwa terjadi peningkatan rata-rata antara *pretest* tanpa menggunakan media dan *posttest* dengan menggunakan Media pembelajaran berbasis aplikasi Android “SIJEPANG” diketahui bahwa hasil *pretest* dan *posttest* mengalami kenaikan yaitu dari rata-rata *pretest* mendapatkan jumlah rata-rata sebesar 53,39 sementara hasil *posttest* mendapatkan nilai 86,77 dan memiliki selisih rata-rata yaitu sebesar 33,39.

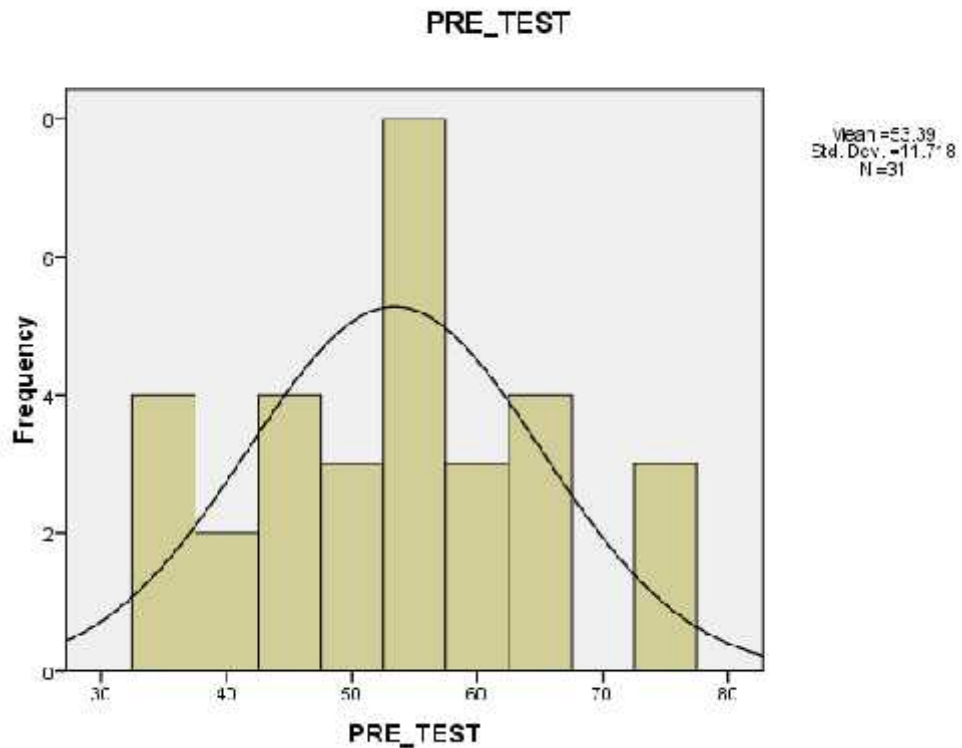
Data nilai *pretest* dan *posttest* yang telah didapat dianalisis peneliti dengan diuji kenormalannya dengan bantuan program aplikasi dari SPSS versi 16. Berikut data hasil uji normalitas kelompok besar:

- a. Uji normalitas pada kelompok besar

**Tabel 4.14** Uji Normalitas dengan SPSS Versi16

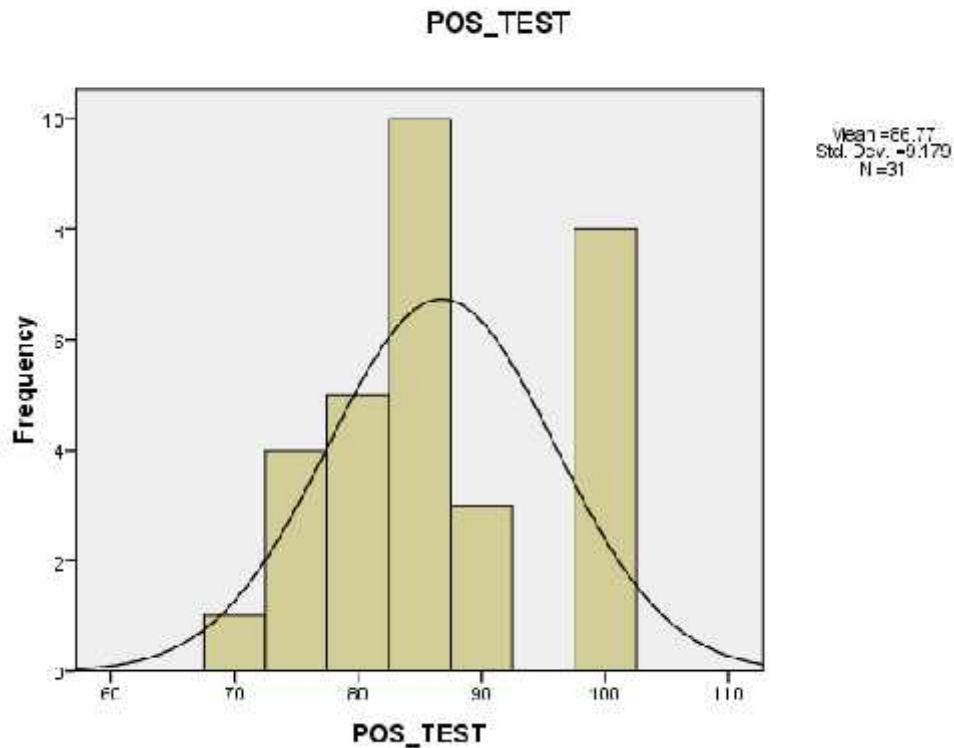
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		PRE_TEST	POS_TEST
N		31	31
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	53.39	86.77
	Std. Deviation	11.718	9.179
Most Extreme Differences	Absolute	.135	.222
	Positive	.123	.222
	Negative	-.135	-.183
Kolmogorov-Smirnov Z		.754	1.235
Asymp. Sig. (2-tailed)		.621	.095



**Gambar 4.16** Diagram Uji Normalitas pada Nilai *Pretest* Kelompok Besar

Pada hasil perhitungan nilai *pretest* kelompok besar dihitung dengan menggunakan aplikasi *SPSS* versi 16 terlihat bahwa nilai sig.  $0,621 > 0,05$ . Nilai signifikan lebih besar dari nilai tabel. Maka dapat disimpulkan nilai *pretest* berdistrsi normal.



**Gambar 4.17** Diagram Uji Normalitas pada Nilai *Posttest* Kelompok Besar

Pada hasil perhitungan nilai *posttest* kelompok besar dihitung dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 16 terlihat bahwa nilai sig.  $0,095 > 0,05$ . Nilai signifikan lebih besar dari nilai tabel. Maka dapat disimpulkan nilai *posttest* berdistribusi normal.

b. Uji *N-gain*

Uji *n-gain* digunakan untuk mengetahui keberhasilan pemahaman konsep, siswa dapat meningkatkan pemahaman konsep apabila skor  $> 0,3$ . Nilai *n-gain* yang telah didapat kemudian diinterpretasikan dengan kriteria nilai *n-gain*. Berikut kriteria nilai *n-gain*:

**Tabel 4.15** Kriteria Nilai *N-gain*

<b>Nilai g</b>	<b><i>Interpretasi</i></b>
0,7 < g < 1	Tinggi
0,3 < g < 0,7	Sedang
0 < g < 0,3	Rendah

(Jurnal Husnidar, dkk. 2014: 77)

Hasil perhitungan *n-gain* pada kelompok besar:

$$N\ Gain = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{nilaimaksimal} - \text{pretest}}$$

$$N\ Gain = \frac{86.77 - 53.39}{100 - 53.39}$$

$$N\ Gain = \frac{33.38}{46.61}$$

$$N\ Gain = 0.72$$

Kesimpulan : Tinggi

Dikatakan tinggi karena hasil perhitungannya yaitu 0,72. Berdasarkan tabel 4.15 hasil *n-gain* tersebut termasuk dalam kriteria keberhasilan pemahaman yang tinggi.

#### c. Angket Tanggapan Siswa pada Kelompok Besar

Selain hasil pretest dan posttest, peneliti juga menggunakan data tanggapan siswa melalui angket tanggapan siswa terhadap penggunaan media. Angket tanggapan siswa yang digunakan terdiri dari 10 pertanyaan yang menggunakan jawaban checklist pada pilihan iya atau tidak. Berikut hasil rekapitulasi respon siswa oleh 31 siswa kelas XI IIS 1 SMAN 2 Wonosobo.



Berikut hasil rekapitulasi tanggapan siswa oleh 31 siswa kelas XI IIS 1

SMAN 2 Wonosobo :

**Tabel 4.16** Rekapitulasi Tanggapan Siswa Terkait Media Pembelajaran  
Berbasis Aplikasi Android “SIJEPANG”

No	Pernyataan	Uji Coba Produk	
		Jumlah jawaban “setuju”	persentase
1.	Menurut saya media aplikasi android “SIJEPANG” yang telah dikembangkan sesuai dengan materi pelajaran.	30	97%
2.	Menurut saya kegiatan belajar dengan menggunakan media aplikasi android “SIJEPANG” yang telah dikembangkan sangat menyenangkan.	29	93%
3.	Saya menyukai tampilan yang ada didalam media aplikasi android “SIJEPANG” yang telah dikembangkan.	30	97%
4.	Saya tertarik mengikuti pelajaran dengan menggunakan media aplikasi android “SIJEPANG” yang telah dikembangkan.	29	93%
5.	Komposisi tulisan, gambar, warna dalam media aplikasi android “SIJEPANG” yang telah dikembangkan jelas dan mudah dilihat.	31	100%
6.	Media aplikasi android “SIJEPANG” yang telah dikembangkan dapat menambah semangat belajar saya.	29	93%

7.	Saya mudah memahami petunjuk pemakaian media aplikasi android “SIJEPANG” dalam pembelajaran.	30	97%
8.	Saya dapat menggunakan media aplikasi android “SIJEPANG” yang telah dikembangkan dengan mudah.	28	90%
9.	Media pembelajaran aplikasi android “SIJEPANG” yang telah dikembangkan dapat digunakan secara sendiri dan kelompok.	27	87%
10.	Kuis dengan media aplikasi android “SIJEPANG” yang telah dikembangkan menyenangkan dan menantang untuk diselesaikan.	31	100%

Pada tabel rekapitulasi persentase perolehan tiap pernyataan respon siswa pada kelompok besar menunjukkan bahwa pernyataan 5 dan 10 mendapatkan persentase maksimal yaitu 100% dengan kriteria sangat baik, pada pernyataan 1, 3 dan 7 mendapatkan persentase 97% dengan kriteria sangat baik, pada pernyataan 2, 4 dan 6 mendapatkan persentase 93% dengan kriteria sangat baik, serta pada pernyataan 8 mendapat 90% dan pernyataan 9 mendapat 87% dengan kriteria sangat baik. Keseluruhan pernyataan memiliki kriteria penilaian yang positif yaitu sangat baik dengan perolehan rata-rata sebesar 95%. Dengan keadaan tersebut, menunjukkan bahwa siswa antusias terhadap pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti.

d. Angket Tanggapan Guru pada Kelompok Besar

Selain hasil pretest, posttest, angket tanggapan siswa, maka angket tanggapan guru pada kelompok besar juga penting terhadap penilaian penggunaan media. Angket tanggapan guru yang digunakan terdiri dari 10 pertanyaan yang menggunakan jawaban checklist pada pilihan iya atau tidak. Berikut hasil rekapitulasi respon guru kelas XI IIS 1 SMAN 2 Wonosobo :

**Tabel 4.17** Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru pada Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android “SIJEPANG”

No.	Pernyataan	Skor	persentase
1.	Materi yang terdapat dalam media aplikasi android “SIJEPANG” yang telah dikembangkan sesuai dengan tingkat pengetahuan siswa.	1	100%
2.	Penyajian materi tersusun logis dan sistematis.	1	100%
3.	Bahasa yang digunakan jelas dan komunikatif.	1	100%
4.	Penggunaan media aplikasi android “SIJEPANG” yang telah dikembangkan berpusat pada siswa.	1	100%
5.	Petunjuk pemakaian media aplikasi android “SIJEPANG” yang telah telah dikembangkan tersampaikan dengan jelas.	1	100%
6.	Semua komponen dalam media aplikasi android “SIJEPANG” yang telah dikembangkan awet (tidak mudah rusak).	1	100%
7.	Media aplikasi android “SIJEPANG” yang telah dikembangkan dapat digunakan kembali.	1	100%
8.	Media aplikasi android “SIJEPANG” yang telah dikembangkan dapat menarik perhatian siswa.	1	100%

9.	Media aplikasi android “SIJEPANG” yang telah dikembangkan mudah digunakan semua siswa.	1	100%
10.	Media aplikasi android “SIJEPANG” yang telah dikembangkan dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.	1	100%
	Jumlah skor	10	
	Rata-rata	1	
	Persentase	100%	
	Keterangan	Sangat layak	

Rekapitulasi pernyataan tanggapan guru pada tabel 4.17 menunjukkan guru memberikan skor maksimal dengan persentase 100% dan dengan kriteria yaitu sangat baik. Dengan keadaan tersebut, menunjukkan bahwa guru sangat mendukung dengan adanya Media pembelajaran berbasis aplikasi Android “SIJEPANG”.

#### e. Uji Hipotesis

Selain menganalisis kenormalan data (uji normalitas), *N-gain*, respon siswa, dan respon guru pada penggunaan media. peneliti juga melakukan uji hipotesis atau *uji-t* dengan menggunakan rumus *uji paired t-test* pada program aplikasi SPSS versi 16.

$H_0$  ditolak apabila  $t$  hitung lebih kecil dari  $t$  tabel atau nilai *Sig.* lebih besar dari 0,05. Sebaliknya, jika  $t$  hitung lebih besar dibanding  $t$  tabel atau nilai *Sig.* lebih kecil dari 0,05, maka  $H_a$  diterima.

Ho : Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android tidak dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran sejarah di kelas XI IIS 1 SMA N 2 Wonosobo.

Ha : Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran sejarah di kelas XI IIS 1 SMA N 2 Wonosobo.

**Tabel 4.18** Uji Paired T-test pada Uji Coba Kelompok Besar

**Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRE_TEST - POS_TEST	-33.387	11.357	2.040	-37.553	-29.221	-16.368	30	.000

Tabel tersebut diketahui bahwa perhitungan *t-test* diketahui bahwa  $t$  hitung (16,368) >  $t$  tabel (2,042). Maka dapat disimpulkan  $H_a$  diterima, sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran sejarah di kelas XI IIS 1 SMA N 2 Wonosobo.

## 4.2 Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android untuk meningkatkan hasil belajar kognitif pada pembelajaran sejarah, lebih lanjut dikaji pada pembahasan. Pembahasan penelitian meliputi: (1) pengembangan media; (2) penilaian kelayakan media; dan (3) penilaian keefektifan media.

### 4.2.1 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android telah dilakukan peneliti melalui beberapa tahap, meliputi analisis kebutuhan, desain, implementasi dan pengujian. Pada tahap analisis kebutuhan yang berdasarkan pada data pra-penelitian melalui wawancara dengan narasumber guru mata pelajaran sejarah di kelas XI IIS 1, observasi dan data dokumen yang dilaksanakan di SMAN 2 Wonosobo, menyimpulkan bahwa belum mengoptimalkan pembelajaran berbasis IT.

Melalui analisis kebutuhan, peneliti mengumpulkan informasi dengan narasumber guru sejarah kelas XI IIS 1 untuk mengetahui pembelajaran dan materi apa yang akan diambil sebagai bahan pembuatan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Karena kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media yaitu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Arsyad, 2013: 74-76). Guru menyarankan untuk mengambil materi kependudukan Jepang di Indonesia sebagai bahan materi dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan karena materi tersebut merupakan materi yang sulit dipahami untuk siswa. Guru menyetujui

dengan adanya media baru yaitu dengan memanfaatkan smartphone android sebagai media pembelajaran.

Setelah mendapatkan persetujuan untuk mengembangkan media pada materi kependudukan Jepang di Indonesia, langkah selanjutnya sesuai dengan tahapan penelitian model ADDIE (*analysis, design, development, implementation dan evaluation*) yaitu pembuatan media yang dimulai dari perancangan produk berupa desain media secara keseluruhan (prototipe), kemudian tahap selanjutnya yaitu pembuatan media (*development*), setelah pembuatan media selesai tahap selanjutnya melakukan validasi terhadap ahli materi, dan ahli media. Setelah mendapatkan penilaian atau validasi layak di uji cobakan dari ahli materi, dan media maka selanjutnya yaitu melakukan uji coba soal dan uji coba media. Uji coba soal untuk mengetahui uji validitas, uji realibilitas, taraf kesukaran dan daya beda. Kemudian uji coba media bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran. Uji coba media dilakukan dalam 2 tahap, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Pretest diberikan pada siswa ketika sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android dan posttest diberikan ketika setelah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android. Setelah pelaksanaan posttest siswa dan guru mengerjakan angket tanggapan terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi android.

#### 4.2.1.1 Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android

Kelayakan produk ditentukan dari hasil validasi oleh ahli validator. Validator dari penelitian ini yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi media bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi android dari segi penyajian, isi materi, media dan segi pengajaran yang digunakan dalam media. Hasil penilaian berupa kategori kelayakan dengan menggunakan rumus kategori dari Riduwan dalam jurnal Nur Indah I dan Susanti, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi dan Keuangan (2014:447).

Validasi ahli materi dilakukan oleh Nugroho Bayu Wijanarko, S.Hum.,M.A, materi kependudukan Jepang di Indonesia dalam media pembelajaran berbasis aplikasi android “SIJEPANG” mendapatkan skor 54 dengan persentase 77 % dan mendapatkan kriteria layak. Aspek penilaian uji ahli materi terdiri dari aspek kompetensi materi, aspek kesesuaian materi, dan aspek bahasa. Aspek kompetensi materi memperoleh skor 16 dengan persentase 80% termasuk dalam kriteria layak. Indikator penilaian tersebut sebagaimana sesuai dengan teori bahwa media sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai (Hamdani, 2011: 257). Sementara itu aspek kesesuaian materi memperoleh skor 18 dengan persentase 72% termasuk dalam kriteria layak. Indikator penilaian tersebut sebagaimana sesuai dengan teori bahwa media harus relevan dengan topik yang diajarkan (Asyhar 2012: 81). Adapun aspek bahasa memperoleh skor 20 dengan persentase 80% dan termasuk dalam kriteria layak. media yang digunakan hendaknya menggunakan bahasa yang jelas dan komunikatif (Asyhar, 2012: 22).



Validasi ahli media dilakukan oleh Sony Zulfikasari, S. Pd, M.Pd. media pembelajaran berbasis aplikasi android “SIJEPANG” mendapatkan skor 64 dengan persentase 91% dan mendapatkan kriteria sangat layak. Aspek penilaian uji ahli media terdiri dari aspek kesesuaian, aspek tampilan, aspek pemakaian, dan aspek keunggulan. Aspek kesesuaian materi mendapatkan skor 10 dengan persentase 100% termasuk dalam kriteria sangat layak. Indikator tersebut sesuai dengan sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai (Hamdani, 2011: 257). Sementara itu aspek tampilan mendapatkan skor 25 dengan persentase 83% termasuk dalam kriteria sangat layak. Indikator tersebut sesuai dengan pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, misalnya visual harus jelas dengan informasi yang ingin disampaikan (Arsyad, 2015: 76). Kemudian aspek pemakaian mendapatkan skor 15 dengan persentase 100% termasuk dalam kriteria sangat layak. Indikator tersebut sesuai dengan praktis, luwes, dan tahan lama (Asyhar, 2012: 81). Dan terakhir aspek keunggulan mendapatkan skor 14 dengan persentase 93% termasuk dalam kriteria sangat layak. Indikator tersebut sesuai dengan Interactivity artinya mampu menghadirkan komunikasi dua arah atau interaktivitas (Hamdani, 2011: 257).

Berdasarkan hasil validasi penilaian dari ahli media dan ahli materi. Kedua ahli tersebut menyatakan bahawa media pembelajaran berbasis aplikasi android dapat digunakan untuk diuji cobakan. Hasil validasi oleh ahli dengan perolehan presentase pada uji ahli materi oleh ahli materi sebesar 77%, uji ahli media oleh ahli media sebesar 91%, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran

berbasis aplikasi android “SIJEPANG” sangat layak digunakan pada pembelajaran sejarah materi kependudukan Jepang di Indonesia.

#### 4.2.1.2 Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android

Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android dapat diketahui melalui peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada uji kelompok kecil dan uji kelompok besar serta melalui angket tanggapan siswa dan guru. Hasil belajar kognitif siswa diperoleh melalui nilai pretest dan posttest. Nilai pretest diperoleh ketika pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android. Sedangkan nilai posttest diperoleh ketika pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android.

##### 1. Hasil Analisis Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Uji Kelompok Kecil

Uji kelompok kecil dilakukan di kelas XI IIS 2 SMAN 2 Wonosobo. Uji kelompok kecil diperoleh dengan hasil rata-rata nilai pretest sebesar 51,66 dan rata-rata nilai posttest sebesar 85,62 terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 33,95. Sedangkan persentase ketuntasan pada nilai pretest 4,16% sedangkan persentase ketuntasan pada posttest sebesar 100%, maka terjadi peningkatan ketuntasan pada saat pretest dan posttest.

Setelah diperoleh hasil nilai pretest dan posttest, langkah selanjutnya yaitu uji normalitas untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak dan menentukan teknik statistik yang akan digunakan selanjutnya. Uji normalitas dihitung dengan menggunakan SPSS versi 16. Hasil uji normalitas pada kelompok kecil diperoleh nilai pretest sebesar 0,515 dan nilai posttest sebesar 0,727 dengan  $p > 0,05$ . Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa nilai

signifikan pretest dan posttest  $> 0,05$  sehingga kedua data tersebut termasuk dalam data berdistribusi normal.

Setelah data diketahui berdistribusi normal selanjutnya yaitu melakukan uji N-gain untuk mengetahui keberhasilan pemahaman konsep. Untuk mengitung n-gain peneliti menggunakan program aplikasi microsoft excel, hasil perhitungan diperoleh N-gain sebesar 0,70. Berdasarkan kriteria keberhasilan pemahaman tersebut N-gain dalam kelompok kecil termasuk dalam kriteria pemahaman tinggi.

## 2. Hasil Penilaian Angket Tanggapan Siswa pada Kelompok Kecil

Angket tanggapan siswa diberikan setelah siswa selesai mengerjakan soal posttest. Angket tanggapan kelompok kecil dilakukan di kelas XI IIS 2. Hasil angket tanggapan siswa yang telah dikerjakan pada kelompok kecil yaitu, sebanyak 10 pertanyaan dengan persentase 96% yang menandakan bahwa seluruh siswa memberikan tanggapan baik dan mendapatkan respon positif dari siswa, termasuk dalam kriteria sangat baik.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android "SIJEPANG" dengan materi kependudukan Jepang di Indonesia sangat efektif.

## 3. Hasil Analisis Belajar Kognitif Siswa pada Uji Kelompok Besar

Uji kelompok besar dilakukan di kelas XI IIS 1 sebanyak 31 siswa, Pada uji kelompok besar diperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 53,38 dan rata-rata nilai posttest sebesar 86,77 maka terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 33,38. Persentase ketuntasan pada nilai pretest 9,67% sedangkan persentase ketuntasan

pada posttest sebesar 100% , maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan ketuntasan pada saat pelaksanaan pretest dan posttest.

Setelah diperoleh nilai pretest dan posttest, maka langkah selanjutnya yaitu uji normalitas untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak dan menentukan teknik statistik yang akan digunakan selanjutnya. Uji normalitas dihitung dengan program aplikasi SPSS versi 16. Hasil uji normalitas pada nilai pretest diperoleh sebesar 0,621 dan nilai posttest sebesar 0,095 dengan  $\alpha = 0,05$ . Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan pretest dan posttest  $> 0,05$  sehingga kedua data tersebut termasuk dalam data berdistribusi normal.

Setelah data diketahui berdistribusi normal selanjutnya yaitu melakukan uji N-gain untuk mengetahui keberhasilan pemahaman konsep. Untuk menghitung N-gain peneliti menggunakan program aplikasi microsoft excel, hasil perhitungan diperoleh N-gain sebesar 0,72. Berdasarkan kriteria keberhasilan pemahaman tersebut N-gain dalam kelompok besar termasuk dalam kriteria pemahaman tinggi.

Untuk mengetahui besar perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran peneliti melakukan uji t-test. Berdasarkan perhitungan menggunakan uji t-test diperoleh  $t_{hitung}$  yaitu 16,368 lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu 2,042. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi android dapat meningkatkan efektifitas hasil belajar sejarah siswa kelas XI IIS 1 SMAN 2 Wonosobo.

#### 4. Hasil Penilaian Angket Tanggapan Siswa pada Kelompok Besar

Angket tanggapan siswa diberikan setelah siswa selesai mengerjakan soal posttest. Angket tanggapan kelompok besar dilakukan di kelas XI IIS 1 SMAN 2 Wonosobo. Hasil angket tanggapan siswa yang telah dikerjakan pada kelompok besar yaitu, sebanyak 10 pertanyaan, bahwa pernyataan 5 dan 10 mendapatkan persentase maksimal yaitu 100% dengan kriteria sangat baik, pada pernyataan 1, 3 dan 7 mendapatkan persentase 97% dengan kriteria sangat baik, pada pernyataan 2, 4 dan 6 mendapatkan persentase 93% dengan kriteria sangat baik, serta pada pernyataan 8 mendapat 90% dan pernyataan 9 mendapat 87% dengan kriteria sangat baik. Keseluruhan pernyataan memiliki kriteria penilaian yang positif yaitu sangat baik dengan perolehan rata-rata sebesar 95%. Dengan keadaan tersebut, menunjukkan bahwa siswa antusias terhadap pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti.

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa antusias terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android "SIJEPANG".

#### 5. Hasil Penilaian Angket Tanggapan Guru

Angket tanggapan guru diberikan setelah guru selesai melakukan pembelajaran. Angket tanggapan guru pada kelompok kecil maupun kelompok besar dilakukan oleh guru sejarah kelas XI IIS 1 dan kelas XI IIS 2 SMAN 2 Wonosobo, yaitu Yularti, S.Pd,M.Pd. Rekapitulasi pernyataan tanggapan guru sebanyak 10 pertanyaan mendapatkan persentase sebesar 100% yang menandakan bahwa guru memilih kriteria penilaian tentang media pembelajaran berbasis

aplikasi android “SIJEPANG” yaitu sangat baik. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa guru sangat mendukung dengan adanya media pembelajaran berbasis aplikasi android.

### **4.3 Implikasi**

#### **4.3.1 Implikasi Teoritis**

Implikasi teoritis yaitu dari hasil penelitian meliputi kelayakan media pembelajaran, hasil belajar, dan aktivitas siswa dalam pembelajaran terhadap teori telah dikaji pada kajian teori. Menurut Hujair (2013:4) media pembelajaran yaitu alat bantu yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Melalui media pembelajaran berbasis aplikasi android guru dapat lebih mudah untuk menyampaikan materi sejarah kependudukan Jepang di Indonesia, di kelas XI IIS 1 SMAN 2 Wonosobo serta siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran berbasis aplikasi android ini diharapkan menjadi pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan pembelajaran sejarah.

#### **4.3.2 Implikasi Praktis**

Implikasi praktis pada penelitian ini berkaitan dengan dampak hasil penelitian terhadap proses pelaksanaan pembelajaran selanjutnya. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android “SIJEPANG” membantu guru menyampaikan materi pembelajaran sejarah. Meningkatkan motivasi belajar siswa, mendorong siswa aktif sehingga mudah memahami materi pembelajaran sehingga pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Selain itu, media

pembelajaran berbasis aplikasi android “SIJEPANG” dapat dijadikan sarana untuk mengenalkan perangkat teknologi informasi dan komunikasi pada siswa dan guru, mendorong kreatifitas guru dan menambah pengetahuan tentang iptek di bidang pendidikan. Adapun bagi pihak sekolah pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android dapat memberikan kontribusi dalam perbaikan sistem pembelajaran di sekolah khususnya dalam penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, serta dapat memberikan sumbangan positif meningkatkan kualitas sekolah.

#### **4.3.3 Implikasi Pedagogis**

Implikasi pedagogis pada penelitian ini yaitu memberikan gambaran lebih lanjut dalam mengembangkan media pembelajaran dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran harus terus dikembangkan dengan baik dan memperhatikan kriteria pemilihan media serta karakteristik siswa untuk mencapai pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa. Pengembangan media pembelajaran juga disesuaikan dengan kurikulum, materi serta mengkaji indikator dan tujuan yang hendak dicapai.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android “SIJEPANG” mata pelajaran sejarah materi kependudukan Jepang di Indonesia dilaksanakan melalui beberapa tahap berdasarkan model ADDIE, meliputi *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Tahap *analysis* peneliti meliputi analisis kebutuhan yang dilakukan dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, Hasil angket kebutuhan siswa dan guru yang menyatakan perlunya media pembelajaran yang menarik pada mata pelajaran sejarah. Pada tahap *design* peneliti menggunakan prototipe untuk diwujudkan menjadi produk dalam tahap *development*, kemudian pada tahap *implementation* media diujikan kepada ahli materi dan ahli media. Tahap terakhir adalah tahap *evaluation* yaitu menyempurnakan media berdasarkan saran dan revisi dari ahli materi dan ahli media, ujicoba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar agar media yang telah dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.
2. Media pembelajaran berbasis aplikasi android “SIJEPANG” mata pelajaran sejarah materi kependudukan Jepang di Indonesia yang telah dikembangkan, berdasarkan penilaian oleh ahli materi memperoleh rata-rata persentase 77%, penilaian oleh ahli media memperoleh rata-rata persentase 91%. Berdasarkan



hasil validasi, persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi android mata pelajaran sejarah materi kependudukan Jepang di Indonesia sangat layak digunakan.

3. Hasil hipotesis uji kelompok besar nilai pretest dan posttest menggunakan perhitungan uji-t atau t-test dengan menggunakan rumus uji paired t-test diperoleh  $t_{hitung}$  yaitu 16,368 lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu 2,042 serta uji peningkatan rata-rata pemahaman konsep pada n-gain data pretest dan posttest sebesar 0,72 dengan kriteria tinggi. Berdasarkan hasil uji t-test dan n-gain, angka tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi android efektif digunakan pada mata pelajaran sejarah materi kependudukan Jepang di Indonesia.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti, terdapat saran yang peneliti berikan, yaitu:

1. Sekolah bisa memberikan kontribusi berupa fasilitas pembelajaran di kelas dengan menyediakan fasilitas pendukung sehingga kualitas pendidikan yang berlangsung dapat efektif dan efisien serta akan mendapatkan hasil yang semakin baik.
2. Guru mampu memanfaatkan media pembelajaran berbasis aplikasi android dengan berinisiatif menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android yang ada sehingga memudahkan dalam penyampaian materi dan menciptakan iklim belajar yang aktif, kreatif, dan efektif.

3. Siswa aktif dalam pembelajaran dan mampu memanfaatkan media pembelajaran berbasis aplikasi andorid yang ada sehingga akan mendapatkan hasil belajar yang lebih optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Nurul Vivin. 2013. "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning". *Journal Of Elementary Education*, 2(1): 36-44.
- Aminudin, dkk. "Application Program Learning Based On Android For Students Experiences". *International Journal of Engineering & Technology*. 194-198
- Anriyani, Sulihati. 2016. "Aplikasi Akademik Online Berbasis Mobile Android Pada Universitas Tama Jagakarsa". *Jurnal Sains dan Teknologi Utama*. XI(1)
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Prosedur Penelitian*. Yogyakarta: PT Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Driyani, Dewi. 2018. "Perancangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan Metode Rekayasa Perangkat Lunak Air Terjun (Waterfall)". *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*. 3(1), 35-43
- Hosnan, M. 2016. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Husnidar, Dkk. 2014. "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Disposisi Matematis Siswa". *Jurnal Didaktik Matematika*, 1(1): 71-82

- Islamiyah, N. I., dan Susanti. 2014. "Pengembangan Modul Akuntansi Perusahaan Jasa Berbasis Pembelajaran Kontekstual pada Materi Jurnal Penyesuaian Dan Jurnal Koreksi Kelas X Akuntansi Smk Negeri Di Surabaya". Pendidikan Akuntansi dan Keuangan, Seminar Nasional. 441-461.
- Ismiati, Azizah. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Penerapan Konsep dasar Listrik dan Elektronika (PKDLE) berbasis android untuk Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Ketenagalistrikan di SMK". Jurnal UNY.
- Kamelta, Edno. 2013. "Pemanfaatan Internet oleh Mahasiswa Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang". Teknik Sipil FT UNP, 1(2): 142-146
- Lee, Li, dan Shahrill. 2018. "Utilising the Think-Pair-Share Technique in the Learning of Probability". International Journal on Emerging Mathematics Education. 49
- Marjono, dkk. 2017. "The Implementation Of The Character Education In History Teaching". (1)
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Permendikbud. 2014. *Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud
- Pranata, Eko Yudha, Dkk. 2013. "Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition* (Circ) Dengan Metode *Problem Solving* Terhadap Kemampuan Komunikasi Dan Hasil Belajar Ipa Biologi Siswa". Pendidikan Mipa, 1-5.

- Prasetyanti, Nanik Murti. 2016. "Penerapan PBL Berbasis Kegiatan Praktikum untuk Meningkatkan Iklim Kelas, Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas XII MIPA-6 SMA". *Lembaran Ilmu Pendidikan*, 45(2): 52-62.
- Prasetyo, Hery, Kristiyanto, A, & Doewes, M (2019). "The Development of Android-Based Mobile Learning Media in Healthy Lifestyle Teaching Materials for Senior High School Students". *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*. 6(2), 188
- Prasetyo, S. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android untuk Siswa SD/MI". *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*. 1(1), 121-140
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press
- Sanaky, Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Yogyakarta : Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group
- Singgih, Yuntoto. 2015. "Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Pengoperasian Sistem Pengendali Elektronik pada Siswa Kelas XI SMKN 2 Pengasih". *Jurnal UNY*.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subagyo. 2013. *Membangun Kesadaran Sejarah*. Semarang: Widya Karya
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- \_\_\_\_\_. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarni, S. 2016. "Think Pair Share Effect of Understanding the Concept and Achievement". *Training and Education Sebelas Maret University*. 2(1). 783-787
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada media Group.
- Suyono dan Hariyanto. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda karya
- Yektyastuti, R, & Ikhsan, J. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA". *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*. 2(1), 88-99
- Zatulifa, dkk. 2018. "Application Based Android As A Development Of English Learning MediaApplication Based Android As A Development Of English Learning Media". *IOSR Journal of Research & Method in Education*.66-72

# LAMPIRAN

**Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen Pengembangan Materi**

**KISI-KISI INSTRUMEN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS APLIKASI ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR KOGNITIF PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA  
NEGERI 2 WONOSOBO**

Rumusan Masalah	Tujuan Penelitian	Variabel	Indikator	Sumber Data	Instrumen
Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi sejarah di kelas XI IIS SMA N 2 Wonosobo	Mengembangkan media pembelajaran berbasis Android pada materi sejarah di kelas XI IIS SMA N 2 Wonosobo.	Desain pengembangan aplikasi android	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sesuai SK dan KD indikator</li> <li>2. Sesuai dengan judul media</li> <li>3. Sesuai dengan tujuan pembelajaran</li> <li>4. Sesuai dengan materi</li> <li>5. Sesuai dengan penggunaan media</li> </ol>	Validator ahli media	Lembar uji validasi penilaian, komponen kelayakan penyajian media
Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi sejarah di kelas XI IIS SMA N	Mengetahui kelayakan dari media pembelajaran berbasis Android pada materi sejarah di kelas XI IIS	Kelayakan media pembelajarannya berbasis aplikasi android	Memenuhi indikator media, dan Memenuhi indicator materi	Validator media, dan validator materi	Lembar validator media, dan lembar validator materi



2 Wonosobo?	SMA N 2 Wonosobo.				
Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi sejarah di kelas XI IIS SMA N 2 Wonosobo?	Mengetahui keefektifan dari media pembelajaran berbasis Android pada materi sejarah di kelas XI IIS SMA N 2 Wonosobo.	Hasil belajar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengetahui sifat kependudukan Jepang dan respon bangsa Indonesia.</li> <li>2. Memahami sifat kependudukan Jepang dan respon bangsa Indonesia.</li> <li>3. Menganalisis sifat kependudukan Jepang dan respon bangsa Indonesia.</li> </ol>	Daftar hasil belajarsiswa	Test ertulis

**Lampiran 2. Deskriptor Skor Penilaian Ahli Materi**

**DESKRIPTOR SKOR PENILAIAN AHLI MATERI  
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI  
ANDROID**

No	Kriteria Penilaian		Skor	Ket.	Batasan
	Indikator	Deskriptor			
<b>Aspek Kompetensi Materi</b>					
1	Kesesuaian materi kependudukan Jepang di Indonesia dengan kompetensi yang akan dicapai	1. Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar	5	Sangat Setuju	Materi yang disampaikan sangat sesuai dengan Kompetensi Dasar
			4	Setuju	Materi yang disampaikan sesuai dengan Kompetensi Dasar
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar materi yang disampaikan sesuai dengan Kompetensi Dasar
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil materi yang disampaikan kurang sesuai dengan Kompetensi Dasar
			1	Sangat Tidak Setuju	Materi yang disampaikan tidak sesuai dengan Kompetensi Dasar
		2. Materi sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi	5	Sangat Setuju	Materi sangat sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi
			4	Setuju	Materi sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar materi sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil materi kurang sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi
			1	Sangat Tidak Setuju	Materi tidak sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi
		3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	Sangat Setuju	Materi sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran
			4	Setuju	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran

			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil materi kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran	
			1	Sangat Tidak Setuju	Materi tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran	
		4. Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif	5	Sangat Setuju	Materi yang disampaikan sangat dapat mengembangkan ranah kognitif	
			4	Setuju	Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif	
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif	
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif	
			1	Sangat Tidak Setuju	Materi yang disampaikan tidak dapat mengembangkan ranah kognitif	
<b>Aspek Kesesuaian</b>						
2	Kesesuaian materi kependudukan Jepang dengan media pembelajaran berbasis aplikasi android		5. Materi disajikan runtut dari yang sederhana ke yang kompleks	5	Sangat Setuju	Materi disajikan sangat tepat runtut dari yang sederhana ke yang kompleks
		4		Setuju	Materi disajikan runtut dari yang sederhana ke yang kompleks	
		3		Ragu-Ragu	Sebagian besar materi disajikan runtut dari yang sederhana ke yang kompleks	
		2		Tidak Setuju	Sebagian kecil materi disajikan runtut dari yang sederhana ke yang kompleks	
		1		Sangat Tidak Setuju	Materi disajikan tidak runtut dari yang sederhana ke yang kompleks	
		5	Sangat Setuju	Materi dalam media sangat mudah dipahami		
		6. Materi kependudukan Jepang di Indonesia	4	Setuju	Materi dalam media mudah dipahami	

		mudah dipahami	3	Ragu-Ragu	Sebagian besar materi dalam media mudah dipahami
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil materi dalam media mudah dipahami
			1	Sangat Tidak Setuju	Materi dalam media tidak mudah dipahami
		7. Gambar yang disajikan sesuai dengan materi kependudukan Jepang di Indonesia	5	Sangat Setuju	Gambar yang disajikan sangat sesuai dengan materi
			4	Setuju	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar gambar yang disajikan sesuai dengan materi
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil gambar yang disajikan sesuai dengan materi
			1	Sangat Tidak Setuju	Gambar yang disajikan tidak sesuai dengan materi
		8. Gambar terlihat jelas, dapat membantu siswa memahami materi	5	Sangat Setuju	Gambar terlihat sangat jelas dan dapat membantu siswa memahami materi
			4	Setuju	Gambar terlihat jelas dan dapat membantu siswa memahami materi
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar gambar terlihat jelas dan dapat membantu siswa memahami materi
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil gambar terlihat jelas dan dapat membantu siswa memahami materi
			1	Sangat Tidak Setuju	Gambar tidak terlihat jelas dan tidak dapat membantu siswa memahami materi
		9. Media pembelajaran menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi sejarah kependudukan Jepang di Indonesia	5	Sangat Setuju	Media pembelajaran sangat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi sejarah kependudukan Jepang di Indonesia
			4	Setuju	Media pembelajaran dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi sejarah kependudukan Jepang di

					Indonesia
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar media pembelajaran menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi sejarah kependudukan Jepang di Indonesia
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil media pembelajaran menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi sejarah kependudukan Jepang di Indonesia
			1	Sangat Tidak Setuju	Media pembelajaran tidak dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi sejarah kependudukan Jepang di Indonesia
<b>Aspek Bahasa</b>					
3	Kejelasan bahasa	10. Penggunaan bahasa mudah dipahami siswa	5	Sangat Setuju	Penggunaan bahasa sangat mudah dipahami siswa
			4	Setuju	Penggunaan bahasamu dah dipahami siswa
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar penggunaan bahasa mudahdipahami siswa
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil penggunaan bahasa mudah dipahami siswa
			1	Sangat Tidak Setuju	Penggunaan bahasa sukar dipahami siswa
		11. Bahasa yang digunakansederhana	5	Sangat Setuju	Bahasa yang digunakan sangat sederhana dan mudah dipahami siswa
			4	Setuju	Bahasa yang digunakan sederhana
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar bahasa yang digunakan sederhana
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil bahasa yang digunakan sederhana
			1	Sangat Tidak Setuju	Bahasa yang digunakan sukar dipahami siswa
		12. Materi jelas, singkat dan	5	Sangat Setuju	Materisangat jelas, singkat dan informatif

		informatif	4	Setuju	Materi jelas, singkat dan informatif
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar materi jelas, singkat dan informatif
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil materi jelas, singkat dan informatif
			1	Sangat Tidak Setuju	Materi tidak jelas, berbelit dan tidak informatif
	13. Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar		5	Sangat Setuju	Penggunaan bahasa sangat sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar
			4	Setuju	Penggunaanbahasesesuai dengankaidah bahasa yang baik dan benar
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar
			1	Sangat Tidak Setuju	Penggunaan bahasa tidak sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar
	14. Tampilan gambar yang digunakan dapat memperjelas pembahasan materi		5	Sangat Setuju	Tampilan gambar yang digunakan sangat dapat memperjelas pembahasan materi
			4	Setuju	Tampilan gambar yang digunakan dapat memperjelas pembahasan materi
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar tampilan gambar yang digunakan dapat memperjelas pembahasan materi
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil tampilan gambar yang digunakan dapat memperjelas pembahasan materi
			1	Sangat Tidak Setuju	Tampilan gambar yang digunakan tidak dapat memperjelas pembahasan materi

### Lampiran 3. Instrumen Validasi Kelayakan Materi

#### INSTRUMEN VALIDASI KELAYAKAN MATERI KEPENDUDUKAN JEPANG DI INDONESIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Android* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Kognitif* Pada Pembelajaran Sejarah dikelas XI IIS 1 SMA N 2 Wonosobo.

Peneliti : Anggie Elsa Sakila

Ahli Materi : Nugroho Bayu Wijanarko, S.Pd.,M.A

Asal Instansi : Universitas Negeri Semarang

Petunjuk Pengisian : Petunjuk Pengisian

1. Mohon berikan tanda checklist ( ) pada kolom yang disediakan
2. Komentar atau saran dari Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

Indikator	Deskriptor	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Kompetensi Materi</b>						
Kesesuaian materi kependudukan Jepang di Indonesia dengan kompetensi yang akan dicapai	1. Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar					
	2. Materi sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi					
	3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					
	4. Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif					
<b>Aspek Kesesuaian Materi</b>						
Kesesuaian materi	5. Materi disajikan runtut dari yang sederhana ke yang					

kependudukan Jepang dengan media pembelajaran berbasis aplikasi android	kompleks					
	6. Materi dalam media mudah dipahami					
	7. Gambar yang disajikan sesuai dengan materi					
	8. Gambar terlihat jelas, membantu siswa memahami materi					
	9. Media pembelajaran menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang dipelajari					
<b>Aspek Bahasa</b>						
Kejelasan bahasa	10. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa					
	11. Bahasa yang digunakan sederhana					
	12. Narasi jelas, singkat dan informatif					
	13. Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar					
	14. Gambar yang digunakan dapat memperjelas materi					
<b>Jumlah skor</b>						

Penskoran:

$$P=f/N \times 100\%$$

(Jurnal Edno Kamelta, 2013: 144)

Keterangan:

P = Persentase jawaban

f = Frekuensi jawaban responden

N = total frekuensi

Lingkari pada bagian yang sesuai dengan penskoran:



<b>No.</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
1	0% - 20%	Sangat tidak layak
2	21% - 40%	Tidak layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	61% - 80 %	Layak
5	81% - 100 %	Sangat layak

Catatan:

Semarang,.....2020  
Validator Ahli Materi

Nugroho Bayu Wijanarko, S.Pd.,M.A  
NIP.....

#### Lampiran 4. Surat Keterangan Ahli Materi

### SURAT KETERANGAN AHLI MATERI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nugroho Bayu Wijanarko, S.Hum.,M.A

NIP : 19891029201907136

Asal Instansi : Universitas Negeri Semarang

Telah menyetujui materi dan media pembelajaran tentang Sejarah Kependudukan Jepang di Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android Atas :

Nama : Anggie Elsa Sakila

NIM : 3101416014

Jurusan : Pendidikan Sejarah

Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial

Universitas : Universitas Negeri Semarang

Validasi terhadap materi, digunakan dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Android* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Kognitif* Pada Pembelajaran Sejarah dikelas XI IIS 1 SMA N 2 Wonosobo.

Dengan di laksanakan validasi materi ini. menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut :

1. Layak untuk diujikan tanpa revisi.
2. Layak di ujikan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk di ujicobakan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, Sehingga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang,..... 2020

Validator Ahli Materi

Nugroho BayuWijanarko, S.Hum.,M.A

NIP.

**Lampiran 5. Deskriptor Skor Penilaian Ahli Media**

**DESKRIPTOR SKOR PENILAIAN AHLI MEDIA  
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI  
ANDROID**

No	Kriteria Penilaian		Skor	Ket.	Batasan	
	Indikator	Deskriptor				
<b>Aspek Kesesuaian</b>						
1	Media sesuai dengan topic pembelajaran	1. Menampilkan KD dan Indikator	5	Sangat Setuju	Materi yang disampaikan sangat sesuai dengan KD dan Indikator	
			4	Setuju	Materi yang disampaikan sesuai dengan KD dan Indikator	
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar materi yang disampaikan sesuai dengan KD dan Indikator	
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil materi yang disampaikan kurang sesuai dengan KD dan Indikator	
			1	Sangat Tidak Setuju	Materi yang disampaikan tidak sesuai dengan KD dan Indikator	
			2. Kombinasi teks dan gambar saling terpadu dan berkaitan dengan materi	5	Sangat Setuju	Kombinasi teks dan gambar saling terpadu dan sangat berkaitan dengan materi
				4	Setuju	Kombinasi teks dan gambar saling terpadu dan berkaitan dengan materi
				3	Ragu-Ragu	Sebagian besar kombinasi teks dan gambar saling terpadu dan berkaitan dengan materi
				2	Tidak Setuju	Sebagian kecil kombinasi teks dan gambar saling terpadu dan

					berkaitan dengan materi
			1	Sangat Tidak Setuju	Kombinasi teks dan gambar tidak saling terpadu dan tidak berkaitan dengan materi
<b>Aspek Tampilan</b>					
2	Desain tampilan visual yang menarik	3. Ukuran teks dan gambar dapat terlihat jelas	5	Sangat Setuju	Ukuran teks dan gambar sangat terlihat jelas
			4	Setuju	Ukuran teks dan gambar terlihat jelas
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar ukuran teks dan gambar dapat terlihat jelas
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil ukuran teks dan gambar dapat terlihat jelas
			1	Sangat Tidak Setuju	Ukuran teks dan gambar tidak dapat terlihat jelas
		4. Penyajian game kuis pembelajaran dapat dioperasikan oleh seluruh siswa	5	Sangat Setuju	Penyajian game kuis pembelajaran dapat dengan mudah dioperasikan oleh seluruh siswa
			4	Setuju	Penyajian game kuis pembelajaran dapat dioperasikan oleh seluruh siswa
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar penyajian game kuis pembelajaran dapat dioperasikan oleh seluruh siswa
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil penyajian game kuis pembelajaran dapat dioperasikan oleh seluruh siswa
			1	Sangat Tidak Setuju	Penyajian game kuis pembelajaran tidak dapat dioperasikan oleh siswa
			5. Tampilan background dan penempatan gambar tidak mengganggu isi	5	Sangat Setuju
		4		Setuju	Tampilan background dan penempatan gambar tidak

		materi			mengganggu isi materi
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar tampilan background dan penempatan gambar tidak mengganggu isi materi
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil tampilan background dan penempatan gambar tidak mengganggu isi materi
			1	Sangat Tidak Setuju	Tampilan background dan penempatan gambar mengganggu isi materi
3	Kualitas tampilan media pembelajaran berbasis aplikasi android	6. Tata letak menu sudah tepat	5	Sangat Setuju	Tata letak menu sudah sangat tepat
			4	Setuju	Tata letak menu sudah tepat
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar tata letak menu sudah tepat
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil tata letak menu sudah tepat
			1	Sangat Tidak Setuju	Tata letak menu tidak tepat
		7. Media pembelajaran berbasis aplikasi android dapat digunakan dengan mudah	5	Sangat Setuju	Media pembelajaran berbasis aplikasi android sangat mudah digunakan
			4	Setuju	Media pembelajaran berbasis aplikasi android mudah digunakan
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar media pembelajaran berbasis aplikasi android mudah digunakan
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil media pembelajaran berbasis aplikasi android mudah digunakan
			1	Sangat Tidak Setuju	Media pembelajaran berbasis aplikasi android susah digunakan
		8. Tampilan media pembelajaran berbasis aplikasi android terlihat	5	Sangat Setuju	Tampilan media sangat terlihat jelas oleh semua siswa
			4	Setuju	Tampilan media terlihat jelas oleh semua siswa

		jelas oleh semua siswa	3	Ragu-Ragu	Sebagian besar tampilan media terlihat jelas oleh semua siswa
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil tampilan media terlihat jelas oleh semua siswa
			1	Sangat Tidak Setuju	Tampilan media tidak terlihat jelas oleh semua siswa
<b>Aspek Pemakaian</b>					
4	Media mudah digunakan oleh siswa dan guru	9. Media pembelajaran berbasis aplikasi android mudah digunakan	5	Sangat Setuju	Media sangat mudah digunakan
			4	Setuju	Media mudah digunakan
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar media mudah digunakan
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil media mudah digunakan
			1	Sangat Tidak Setuju	Media susah digunakan
	10. Petunjuk penggunaan media jelas dan lengkap	5	Sangat Setuju	Petunjuk penggunaan media sangat jelas dan lengkap	
		4	Setuju	Petunjuk penggunaan media jelas dan lengkap	
		3	Ragu-Ragu	Sebagian besar Petunjuk penggunaan media jelas dan lengkap	
		2	Tidak Setuju	Sebagian kecil petunjuk penggunaan media jelas dan lengkap	
	1	Sangat Tidak Setuju	Petunjuk penggunaan media tidak jelas dan tidak lengkap		
	11. Media pembelajaran berbasis aplikasi android dapat digunakan kembali	5	Sangat Setuju	Media pembelajaran berbasis aplikasi android dapat dengan mudah digunakan kembali	
		4	Setuju	Media pembelajaran berbasis aplikasi android dapat digunakan kembali	
		3	Ragu-Ragu	Sebagian besar media pembelajaran berbasis aplikasi android dapat digunakan kembali	
2		Tidak Setuju	Sebagian kecil media Media		

					pembelajaran berbasis aplikasi android dapat digunakan kembali
			1	Sangat Tidak Setuju	Media pembelajaran berbasis aplikasi android dapat digunakan kembali
<b>Aspek Keunggulan</b>					
5	Media komunikatif dengan pengguna	12. Media media pembelajaran berbasis aplikasi android mampu memancing respon siswa	5	Sangat Setuju	Media pembelajaran berbasis aplikasi android sangat memancing respon siswa
			4	Setuju	Media pembelajaran berbasis aplikasi android mampu memancing respon siswa
			3	Ragu-Ragu	Media pembelajaran berbasis aplikasi android mampu memancing respon sebagian besar siswa
			2	Tidak Setuju	Media pembelajaran berbasis aplikasi android mampu memancing respon sebagian kecil siswa
			1	Sangat Tidak Setuju	Media pembelajaran berbasis aplikasi android mampu memancing respon siswa
		13. Media pembelajaran berbasis aplikasi android mampu memberikan komunikasi dua arah secara interaktif	5	Sangat Setuju	Media pembelajaran berbasis aplikasi android mampu memberikan komunikasi dua arah secara interaktif
			4	Setuju	Media pembelajaran berbasis aplikasi android mampu memberikan komunikasi dua arah secara interaktif
			3	Ragu-Ragu	Media pembelajaran berbasis aplikasi android besar mampu memberikan komunikasi dua arah secara interaktif
			2	Tidak Setuju	Media pembelajaran berbasis aplikasi android kecil mampu memberikan komunikasi dua arah secara interaktif

			1	Sangat Tidak Setuju	Media pembelajaran berbasis aplikasi android tidak mampu memberikan komunikasi dua arah secara interaktif
		14. Informasi atau pesan dapat diterima dengan mudah oleh siswa	5	Sangat Setuju	Informasi atau pesan dapat diterima dengan mudah oleh siswa
			4	Setuju	Informasi atau pesan dapat diterima oleh siswa
			3	Ragu-Ragu	Sebagian besar informasi atau pesan dapat diterima oleh siswa
			2	Tidak Setuju	Sebagian kecil informasi atau pesan dapat diterima oleh siswa
			1	Sangat Tidak Setuju	Informasi atau pesan tidak dapat diterima oleh siswa



## Lampiran 6. Instrumen Validasi Kelayakan Media

### INSTRUMEN VALIDASI KELAYAKAN MEDIA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Sejarah di Kelas XI IIS 1 SMA N 2 Wonosobo

Peneliti : Anggie Elsa Sakila

Ahli Media : Sony Zulfikasari, S.Pd.M.Pd

Asal Instansi : Universitas Negeri Semarang

Petunjuk Pengisian : Petunjuk Pengisian

1. Mohon berikan tanda checklist ( ) pada kolom yang disediakan
2. Komentar atau saran dari Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

Aspek yang dinilai	Jawaban					Keterangan
	1	2	3	4	5	
<b>Aspek Kesesuaian</b>						
1. Media sesuai dengan topic pembelajaran						
a. Menampilkan Kompetensi Dasar dan Indikator						
b. Kombinasi teks, gambar, gerak dan suara saling terpadu dan berkaitan dengan materi						
<b>Aspek Tampilan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	
2. Desain tampilan visual yang menarik						
a. Ukuran teks, gambar dalam media dapat terlihat jelas						
b. Penyajian kuis pembelajaran dapat dioperasikan oleh seluruh siswa						

c. Tampilan background, penempatan gambar tidak mengganggu isi materi						
<b>3. Kualitas tampilan media</b>						
a. Tata letak menu sudah tepat						
b. Semua bagian media dapat dikelola dengan mudah						
c. Tampilan terlihat jelas oleh semua siswa						
<b>Aspek Pemakaian</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	
<b>4. Media mudah digunakan oleh siswa dan guru</b>						
a. Media mudah digunakan						
b. Petunjuk penggunaan media jelas dan lengkap						
c. Media dapat digunakan kembali						
<b>Aspek Keunggulan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	
<b>5. Media komunikatif dengan pengguna</b>						
a. Media mampu memancing respon siswa						
b. Media mampu memberikan komunikasi dua arah secara interaktif						
c. Informasi atau pesan dapat diterima dengan mudah oleh siswa						
<b>Skor yang Diperoleh</b>						

Penskoran:

$$P=f/N \times 100\%$$

(Jurnal Edno Kamelta, 2013: 144)

Keterangan:

P = Persentase jawaban

f = Frekuensi jawaban responden

N = Total frekuensi

Lingkari pada bagian yang sesuai dengan penskoran:

<b>No.</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
1	0% - 20%	Sangat tidak layak
2	21% - 40%	Tidak layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	61% - 80 %	Layak
5	81% - 100 %	Sangat layak

Catatan:

Semarang, ..... Juni 2020

Validator Ahli Media

Sony Zulfikasari, S.Pd.M.Pd

NIP. 199004022013032096

## Lampiran 7. Angket Kebutuhan Siswa

### ANGKET KEBUTUHAN SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI SMA N 2 WONOSOBO

Nama Siswa :  
No. :  
Kelas :  
Sekolah : SMA N 2 WONOSOBO

1. Apakah kamu menyukai mata pelajaran sejarah ?  
 Ya  
 Tidak
2. Menurut kamu apakah kamu merasa kesulitan dalam belajar sejarah ?  
 Ya  
 Tidak
3. Media apa yang sering digunakan guru dalam pembelajaran sejarah ?  
 gambar di buku paket  video  
 foto  poster
4. Menurut kamu apakah ketersediaan media untuk belajar pada mata pelajaran sejarah sudah ada?  
 Ya  
 Tidak
5. Apakah kamu memerlukan media baru untuk belajar sejarah ?  
 Ya  
 Tidak
6. Apakah kamu memiliki Smartphone/Tablet (Android, IOS/Iphone, windows phone, dll)?  
 Ya

- Tidak
7. Apakah kamu selalu membawa Smartphone/Tablet ke sekolah?
- Ya
- Tidak
8. Untuk keperluan apa kamu sering menggunakan Smartphone/Tablet ?
- Browsing  Sosial Media
- Youtube  Belajar / Baca e-book
9. Di era global ini, apakah penggunaan Smartphone/Tablet merupakan suatu kebutuhan dalam kehidupan ?
- Ya
- Tidak
10. Apakah penggunaan Smartphone/Tablet dalam pembelajaran akan membuat belajar menjadi menyenangkan (tidak membosankan) ?
- Ya
- Tidak
11. Apakah perlu adanya game kuis untuk meningkatkan hasil belajar?
- Ya
- Tidak
12. Apakah materi Tirani Matahari Terbit / Kependudukan Jepang di Indonesia merupakan materi yang sulit dipahami ?
- Ya
- Tidak
13. Apakah perlu adanya soal untuk berlatih dalam media pembelajaran berbasis android ?
- Ya
- Tidak
14. Apakah perlu adanya petunjuk penggunaan media pembelajaran berbasis android ?
- Ya

Tidak

15. Setujukah kamu jika diadakan pembelajaran menggunakan media berbasis aplikasi android, sehingga bisa menguasai konsep pada materi Tirani Matahari Terbit / Kependudukan Jepang di Indonesia?

Ya

Tidak

**Lampiran 8. Angket Kebutuhan Guru**

**ANGKET KEBUTUHAN GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA MATA PELAJARAN SEJARAH  
KELAS XI SMA N 2 WONOSOBO**

Nama :  
NIP :  
Asal Instansi : SMA N 2 WONOSOBO

**Petunjuk Pengisian**

1. Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi identitas (nama, nip dan asal instansi).
2. Berikan satu jawaban dengan memberikan tanda centang ( ) dalam kurung yang sudah disediakan di depan jawaban.

Contoh:

- ( ) ya  
( ) tidak

3. Bapak ibu diperbolehkan memberikan saran pada kolom catatan yang telah disediakan

No	Pertanyaan	Jawaban	catatan
1	Perlunya siswa memiliki penguasaan yang baik tentang materi Tirani Matahari Terbit / Kependudukan Jepang di Indonesia.	( ) Sangat Perlu ( ) Tidak Perlu	
2	Ketersedian media pembelajaran sejarah materi Tirani Matahari Terbit / Kependudukan Jepang di Indonesia.	( ) Memadai ( ) Kurang Memadai	
3	Media melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaannya	( ) Ya ( ) Tidak	
4	Perlunya media yang lebih menarik dan efektif dalam mempelajari materi Tirani Matahari Terbit / Kependudukan Jepang di Indonesia.	( ) Sangat Perlu ( ) Tidak Perlu	
5	Tanggapan terhadap adanya media baru untuk mempelajari materi Tirani Matahari Terbit /	( ) Sangat Setuju	

	Kependudukan Jepang di Indonesia.	<input type="checkbox"/> Tidak Setuju	
6	Tanggapan penggunaan media aplikasi android terhadap materi Tirani Matahari Terbit / Kependudukan Jepang di Indonesia.	<input type="checkbox"/> Sangat Setuju <input type="checkbox"/> Tidak Setuju	
7	Fasilitas penunjang Smartphone/Tablet memungkinkan untuk mengembangkan media aplikasi android	<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak	
8	Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android dapat meningkatkan hasil belajar siswa	<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak	
9	Perlunya penyusunan dan desain media yang menarik	<input type="checkbox"/> Sangat perlu <input type="checkbox"/> Tidak perlu	
10	Perlu adanya game kuis untuk meningkatkan belajar siswa	<input type="checkbox"/> Sangat diperlukan <input type="checkbox"/> Tidak Perlu	
11	Perlu adanya soal untuk berlatih dalam media berbasis aplikasi android	<input type="checkbox"/> Sangat diperlukan <input type="checkbox"/> Tidak Perlu	
12	Perlu adanya petunjuk penggunaan media berbasis aplikasi android	<input type="checkbox"/> Sangat Perlu <input type="checkbox"/> Tidak Perlu	

Wonosobo, .....2020

Guru Sejarah

.....

NIP.....



## Lampiran 9. Angket Tanggapan Guru

### ANGKET TANGGAPAN GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi  
Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada  
Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 2 Wonosobo

Media : Aplikasi Android

Peneliti : Anggie Elsa Sakila

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas pada tempat yang disediakan.
2. Bacalah beberapa aspek pernyataan pada kolom dibawah ini.
3. Isilah kolom di bawah ini dengan memberi tanda *checklist* ( ) pada jawaban Ya/Tidak yang telah tersedia

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Materi yang terdapat dalam media aplikasi android yang telah dikembangkan sesuai dengan tingkat pengetahuan siswa.		
2	Penyajian materi tersusun logis dan sistematis.		
3	Bahasa yang digunakan jelas dan komunikatif.		
4	Penggunaan media aplikasi android yang telah dikembangkan berpusat pada siswa.		
5	Petunjuk pemakaian media aplikasi android yang telah dikembangkan tersampaikan dengan jelas.		

6	Semua komponen dalam media aplikasi android yang telah dimodifikasi awet (tidak mudah rusak).		
7	Media aplikasi android yang telah dikembangkan dapat digunakan kembali.		
8	Media aplikasi android yang telah dikembangkan dapat menarik perhatian siswa.		
9	Media aplikasi android yang telah dikembangkan mudah digunakan semua siswa		
10	Media aplikasi android yang telah dikembangkan dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.		
<b>Jumlah skor</b>			

Catatan :

Penskoran:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Jurnal Edno Kamelta, 2013: 144)

Keterangan:

$P$  = Persentase jawaban

$f$  = Frekuensi jawaban responden

$N$  = total frekuensi

Lingkari pada bagian yang sesuai dengan penskoran:

<b>No.</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
1	0% - 20%	Sangat tidak layak
2	21% - 40%	Tidak layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	61% - 80 %	Layak
5	81% - 100 %	Sangat layak

Wonosobo,....Juni 2020

Guru Sejarah

Yuliarti, S.Pd. M.Pd  
NIP.

**Lampiran 10. Angket Tanggapan Siswa**

**ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS APLIKASI ANDROID**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi  
Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada  
Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 2 Wonosobo

\Media : Aplikasi Android

Peneliti : Anggie Elsa Sakila

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas pada tempat yang disediakan.
2. Bacalah beberapa aspek pernyataan pada kolom dibawah ini.
3. Isilah kolom di bawah ini dengan memberi tanda *checklist* ( ) pada jawaban Ya/Tidak yang telah tersedia

No	Aspek yang dinilai	Jawaban	
		S	TS
1.	Menurut saya media aplikasi android yang telah dikembangkan sesuai dengan materi pelajaran.		
2.	Menurut saya kegiatan belajar dengan menggunakan media aplikasi android yang telah dikembangkan sangat menyenangkan		
3.	Saya menyukai tampilan yang ada didalam media aplikasi android yang telah dikembangkan .		
4.	Saya tertarik mengikuti pelajaran dengan menggunakan media aplikasi android yang telah dikembangkan .		

5.	Komposisi tulisan, gambar, warna dalam media aplikasi android yang telah dikembangkan jelas dan mudah dilihat		
6.	Media aplikasi android yang telah dikembangkan dapat menambah semangat belajar saya		
7.	Saya mudah memahami petunjuk pemakaian media aplikasi android dalam pembelajaran.		
8.	Saya dapat menggunakan media aplikasi android yang telah dikembangkan dengan mudah.		
9.	Media pembelajaran aplikasi android yang telah dikembangkan dapat digunakan secara sendiri dan kelompok		
10.	Kuis dengan media aplikasi android yang telah dikembangkan menyenangkan dan menantang untuk diselesaikan		
<b>Jumlah skor</b>			

Penskoran:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Jurnal Edno Kamelta, 2013: 144)

Keterangan:

$P$  = Persentase jawaban

$f$  = Frekuensi jawaban responden

$N$  = total frekuensi

Lingkari pada bagian yang sesuai dengan penskoran:

<b>No.</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
1	0% - 20%	Sangat tidak layak
2	21% - 40%	Tidak layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	61% - 80 %	Layak
5	81% - 100 %	Sangat layak

Wonosobo,.....Juni 2020

Siswa Kelas XII IIS 1

SMA N 2 Wonosobo

---

Lampiran 11. Scan Instrumen Wawancara


**DRAF PERTANYAAN WAWANCARA**  
**TIDAK TERSTRUKTUR**

Tempat : SMA Negeri 2 Wonosobo  
 Hari/Tanggal : Jumat, 17 Januari 2020  
 Narasumber : Yuliani, S.Pd, M.Pd (Guru Sejarah kelas XII IIS 1)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Kurikulum apa yang digunakan di SMA Negeri 2 Wonosobo ?	Kurikulum yang digunakan di SMA Negeri 2 Wonosobo adalah kurikulum 2013.
2	Adakah kendala saat melaksanakan kurikulum 2013 ?	Ada, kendala dalam kurikulum 2013 yaitu cakupan materinya lebih luas sehingga membutuhkan media pendukung pembelajaran.
3	Bagaimana cara mengatasi hal tersebut ?	Pembelajaran dengan menggunakan proyektor dan powerpoint.
4	Pada materi apa siswa mengalami kesulitan belajar sejarah ?	Pada materi kependudukan Jepang di Indonesia.
5	Metode pembelajaran apa yang biasanya diterapkan ?	Dengan metode ceramah klasikal dan juga presentasi siswa.
6	Dalam kegiatan belajar mengajar apakah selalu menggunakan media pembelajaran ?	Menyesuaikan dengan materi perlu menggunakan media pembelajaran atau tidak.
7	Apakah ibu pernah menggunakan pembelajaran berbasis android ?	Hanya saat siswa disuruh searching google.
8	Apakah ibu sering menyuruh siswa menggunakan android untuk searching ?	Tidak, hanya sesekali.
9	Apakah siswa antusias saat pembelajaran menggunakan bantuan media ?	Siswa sangat antusias, karna membuat siswa tidak jenuh.
10	Berapa KKM yang diterapkan pada mata pelajaran sejarah ?	KKM yang diterapkan ialah 70.

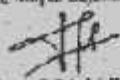
Wonosobo, 13 Juli 2020

Mengetahui  
Kepala Sekolah  
SMA Negeri 2 Wonosobo



Indah Nurhasanah, Pd, M.Si  
NIP. 1977071020079012003

Guru Mapel Sejarah



Yuliani, S.Pd, M.Pd  
NIP. 1977071020079012015

**Lampiran 12. Kisi-kisi Tes Uji Coba Soal**

**KISI-KISI TES UJI COBA SOAL**

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 2 Wonosobo

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Penilaian		Nomor Soal
			Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	
3.5 Menganalisis sifat kependudukan Jepang dan respon bangsa Indonesia.	3.5.1 Mengetahu sifat kependudukan Jepang di Indonesia.	C1	Tes	Pilihan ganda	
		C2	Tes	Pilihan ganda	
	3.5.2 Memahami sifat kependudukan Jepang di Indonesia.	C3	Tes	Pilihan ganda	
		C4	Tes	Pilihan ganda	
	3.3.3 Menganalisis sifat kependudukan Jepang di Indonesia.	C5	Tes	Pilihan ganda	
		C6	Tes	Pilihan ganda	



**Lampiran 13. Soal Tes Uji Coba**

**TES UJI COBA SOAL**

**TAHUN AJAR 2019/2020**

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia

Materi Pokok : Kependudukan Jepang di Indonesia

1. Negara yang disebut sebagai negara matahari terbit adalah....
  - A. Jepang
  - B. Rusia
  - C. Amerika
  - D. Indonesia
  - E. Malaysia
  
2. Apa latarbelakang Jepang berpolitik Imperialis .....
  - A. Mendapatkan dukungan Internasional
  - B. Hasil Restorasi Meiji
  - C. Mendapat pinjaman dana
  - D. Paham Nasionalis
  - E. Perselisihan Gunbatzu-Zaibatsu
  
3. Ajaran Jepang tentang kesatuan keluarga umat disebut dengan....
  - A. Banzai
  - B. Hakko ichiu
  - C. Spionase
  - D. Kimigayo
  - E. Hinomaru
  
4. Jendral Immamura mendarat di Jawa pada tanggal ....
  - A. 1 Maret 1942
  - B. 10 Maret 1942
  - C. 11 Maret 1942
  - D. 1 Mei 1942
  - E. 11 Mei 1942
  
5. Kedatangan Jepang ke Indonesia mulanya disambut baik oleh rakyat Indonesia karena Jepang .....

- A. Mendirikan lapangan pekerjaan di Indonesia
  - B. Ingin berkerjasama dengan Indonesia mengalahkan sekutu
  - C. Ingin melindungi Indonesia dari serangan sekutu
  - D. Melakukan propaganda sebagai saudara tua
  - E. Mendirikan perdagangan di Indonesia
6. Propaganda yang dilakukan Jepang untuk menarik simpati rakyat adalah dengan ....
- A. Membuat slogan 3A
  - B. Membangun infrastruktur di Indonesia
  - C. Membentuk PUTERA
  - D. Membentuk Jawa Hokokai
  - E. Membentuk Seinendan
7. Tujuan pemerintah Jepang membentuk Gerakan Tiga A adalah ....
- A. Mematahkan perlawanan pejuang Indonesia
  - B. Menaklukkan pemerintah Hindia Belanda
  - C. Menarik simpati seluruh rakyat Indonesia
  - D. Membentuk panitia persiapan kemerdekaan
  - E. Mengkoordinir pengerahan tenaga romusha
8. Yang merupakan semboyan Gerakan Tiga A adalah....
- A. Nippon Cahaya Asia, Nippon Pelindung Asia, Nippon Pemimpin Asia
  - B. Nippon Cahaya Asia, Nippon Pelindung Asia, Nippon Penguasa Asia
  - C. Nippon Pelindung Asia, Nippon Penguasa Asia, Nippon Cahaya Asia
  - D. Nippon Pemimpin Asia, Nippon Pelopor Asia, Nippon Pelindung Asia
  - E. Nippon Cahaya Asia, Nippon Pelindung Asia, Nippon Penguasa Asia
9. Kerja paksa pada masa Jepang disebut ....
- A. Kerja rodi
  - B. Romusha
  - C. Kerja wajib
  - D. Romukyokai
  - E. Kinrohosi
10. Akibat dari diterapkannya kerja paksa pada masa Jepang adalah ....
- A. Menambah pendapatan
  - B. Menjamin kelangsungan hidup
  - C. Banyak orang meninggal
  - D. Tidak ada pendapatan negara
  - E. Kesejahteraan sosial

11. Stratifikasi sosial teratas pada masa Jepang ialah ....
- A. Golongan Pribumi
  - B. Golongan Timur Asing
  - C. Golongan Jepang
  - D. Golongan Barat
  - E. Golongan Pendeta
12. Pada saat menjajah Indonesia, Jepang berusaha mengeksploitasi sumber kekayaan alam Indonesia karena ....
- A. Jepang membutuhkan sumber kekayaan alam Indonesia untuk membantu kebutuhan perang Jepang
  - B. Bahan baku industri Jepang hanya ada di Tarakan yang merupakan wilayah Indonesia
  - C. Indonesia kalah perang pada Perang Dunia II
  - D. Jepang khawatir kekayaan alam Indonesia dihabiskan oleh Belanda
  - E. Wilayah Indonesia termasuk menjadi sasaran serangan Jepang
13. Peristiwa penting yang menandai dimulainya penjajahan Jepang di Indonesia yaitu ....
- A. Penyerahan Jepang di kapal Missouri
  - B. Jepang masuk ke Indonesia melalui Tarakan
  - C. Dibomnya pangkalan angkatan laut AS di Pearl Harbour
  - D. Dibomnya kota Hiroshima dan Nagasaki
  - E. Belanda menyerah kepada Jepang dalam perjanjian Kalijati
14. Untuk menarik hati rakyat Indonesia, pemerintah Jepang melakukan kebijakan di bidang politik sebagai berikut, kecuali ....
- A. Mengizinkan menyanyikan lagu Indonesia Raya
  - B. Mengizinkan penggunaan bahasa Belanda
  - C. Memperbolehkan pengibaran bendera merah putih
  - D. Mengizinkan penggunaan bahasa Indonesia
  - E. Melarang penggunaan bahasa Belanda
15. Dampak pendudukan Jepang terhadap perekonomian di Indonesia adalah ....
- A. Meningkatnya produksi pertanian
  - B. Awal kegiatan ekspor hasil bumi
  - C. Makin langkanya bahan pangan
  - D. Membaiknya kesejahteraan petani
  - E. Dikenalnya berbagai macam tanaman ekspor
16. Pada masa pendudukan Jepang hasil pertanian sangat menurun sebab ....
- A. Petani tidak menguasai teknologi pertanian

- B. Para petani tidak mau mengerjakan tanahnya
  - C. Bencana kekeringan melanda Indonesia
  - D. Petani banyak yang menjadi romusha
  - E. Tenaga penyuluh pertanian tidak mumpuni
17. Pada masa pendudukan Jepang, pernyataan yang tepat mengenai stratifikasi sosial masyarakat adalah ....
- A. Pribumi menempati lapisan terbawah
  - B. Lapisan kedua diduduki oleh golongan pribumi
  - C. Golongan pribumi menempati lapisan pertama
  - D. Golongan timur asing menempati lapisan paling atas
  - E. Lapisan paling atas ditempati oleh Belanda
18. Jepang menerapkan sistem dimana tiap-tiap daerah diharapkan dapat memenuhi kebutuhannya sendiri, yang disebut ....
- A. Devide et impera
  - B. Sistem autarki
  - C. Pemberhentian impor
  - D. Pemberhentian ekspor
  - E. Eksibisi
19. Wanita-wanita yang digunakan sebagai pemuas napsu tentara Jepang disebut ....
- A. Fujinkai
  - B. Sakurai
  - C. Gyujikai
  - D. Jugun Ianfu
  - E. Juguan Watashai
20. Akibat positif di bidang militer bagi bangsa Indonesia ketika diperintah Jepang adalah ....
- A. Terlatih hidup sederhana
  - B. Mengetahui cara berbaris
  - C. Terlatih dalam bekerja
  - D. Terlatih senam pagi
  - E. Berpengalaman dalam taktik perang
21. Pembentukan tentara sukarela oleh Jepang yang terdiri atas para pemuda-pemudi Indonesia bertujuan ....
- A. Mempersiapkan rencana pemberian kemerdekaan
  - B. Sebagai cadangan pasukan militer untuk melawan sekutu

- C. Melatih keterampilan bagi pemuda-pemudi Indonesia
  - D. Sebagai wujud kepedulian Jepang terhadap masa depan Indonesia
  - E. Memberi bekal pengetahuan baris-berbaris kepada pemuda-pemudi indonesia
22. Organisasi para pemuda yang berusia 14-22 tahun adalah....
- A. Jawa Hokokai
  - B. Fujinkai
  - C. Seinendan
  - D. Seikerei
  - E. Keibondan
23. Organisasi semimiliter yang anggotanya para pemuda usia 25-35 tahun adalah....
- A. Jawa Hokokai
  - B. Fujinkai
  - C. Seinendan
  - D. Seikerei
  - E. Keibondan
24. Berikut ini yang merupakan organisasi militer pada masa Jepang adalah....
- A. Heiho dan Peta
  - B. Peta dan Seinendan
  - C. Seinendan dan keibondan
  - D. Hizbullah dan Heiho
  - E. Barisan pelopor
25. Organisasi bentukan zaman Jepang yang berfungsi meringankan tugas polisi adalah ....
- A. PETA
  - B. Fujinkai
  - C. Seinendan
  - D. Keibodan
  - E. PUTERA
26. Pada masa pendudukan Jepang salah satu pembuktian untuk meningkatkan kebaktian rakyat Jawa dengan adanya ....
- A. Bergabung dengan pasukan Jepang
  - B. Memberu upah pada pasukan Jepang
  - C. Menegakan keadilan di tanah Jawa
  - D. Berkorban jiwa dan raga
  - E. Mengangkat senjata pada sekutu

27. Organisasi semimiliter yang beranggotakan para sukarelawan khusus pemuda Islam adalah ....
- A. PETA
  - B. Fujinkai
  - C. Hizbullah
  - D. Keibodan
  - E. Seinendan
28. Salah satu tugas dari organisasi militer Haiho adalah ....
- A. Meningkatkan kesejahteraan masyarakat
  - B. Memelihara berbagai senjata perang
  - C. Memelihara keamanan nasional
  - D. Meningkatkan kesehatan masyarakat
  - E. Menjamin kelangsungan hidup masyarakat
29. Organisasi wanita bentukan zaman kependudukan Jepang di Indonesia yang ikut serta kegiatan semi militer adalah ....
- A. Jawa Hokokai
  - B. Fujinkai
  - C. Seinendan
  - D. Seikerei
  - E. Keibondan
30. Organisasi pergerakan di zaman Jepang berdiri karena ....
- A. Prakarsa Jepang
  - B. Paksaan Jepang
  - C. Kesadaran rakyat Indonesia
  - D. Penderitaan yang sama
  - E. Indonesia padat penduduk
31. Dalam istilah Jepang pasukan sukarelawan pemuda Islam disebut ....
- A. Hakko ichiu
  - B. Yanagawa Moichiro
  - C. Kaiyyo Seinen Teishinti
  - D. Chuo-Sangi-In
  - E. Kakyō Keibotai
32. Latarbelakang terbentuknya organisasi semi militer suishintai adalah ....
- A. Keinginan rakyat Indonesia
  - B. Keadaan darurat Indonesia

- C. Desakan dari pemerintah Jepang
  - D. Persaudaraan Indonesia dan Jepang
  - E. Rapat Chuo-Sangi-in
33. Organisasi yang mengikut sertakan pelajar untuk berperang karena desakan militer akibat peperangan adalah ....
- A. Keibodan
  - B. Fujinkai
  - C. Seinendan
  - D. Gokukutai
  - E. Heiho
34. Bertujuan untuk mendidik dan melatih para pemuda agar dapat menjaga dan mempertahankan tanah airnya dengan kekuatan sendiri. Merupakan tujuan organisasi semi militer ....
- A. Keibodan
  - B. Fujinkai
  - C. Seinendan
  - D. Gokukutai
  - E. Heiho



35. Gambar diatas menggambarkan peristiwa ....
- A. Perang Indonesia dengan Jepang
  - B. Tenggelamnya kapal Jepang
  - C. Bocornya tambang minyak
  - D. Perang Asia Raya
  - E. Dibomnya pangkalan angkatan laut AS di Pearl Harbour

**Lampiran 14. Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba**

**KUNCI JAWABAN SOAL TES UJI COBA**

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia  
Materi Pokok : Kependudukan Jepang di Indonesia  
Satuan Pendidikan : SMA Negeri 2 Wonosobo

1	A
2	B
3	B
4	A
5	D
6	A
7	C
8	A
9	B
10	C

11	C
12	A
13	C
14	B
15	C
16	D
17	B
18	B
19	D
20	E

21	B
22	C
23	E
24	A
25	D
26	A
27	C
28	B
29	B
30	A

31	C
32	E
33	D
34	C
35	E



**Lampiran 15. Pedoman Penilaian Tes Uji Coba**

**PEDOMAN PENILAIAN TES UJI COBA**

Soal pilihan ganda

1. Jika jawaban benar diberi skor 1
2. Jika jawaban salah diberi skor 0

Penilaian :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor benar}}{\text{jumlah seluruh skor}} \times 100$$

**Lampiran 16. Kisi-kisi Soal Pretes dan Postest**

**KISI-KISI SOAL PRETES DAN POSTEST**

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 2 Wonosobo

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Penilaian		Nomor Soal
			Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	
3.5 Menganalisis sifat kependudukan Jepang dan respon bangsa Indonesia.	3.5.1 Mengetahu sifat kependudukan Jepang di Indonesia.	C1	Tes	Pilihan ganda	
		C2	Tes	Pilihan ganda	
	3.5.2 Memahami sifat kependudukan Jepang di Indonesia.	C3	Tes	Pilihan ganda	
		C4	Tes	Pilihan ganda	
	3.5.3 Menganalisis sifat kependudukan Jepang di Indonesia.	C5	Tes	Pilihan ganda	
		C6	Tes	Pilihan ganda	

**Lampiran 17. Soal Pretes dan Postest**

**SOAL PRETES DAN POSTEST**

**TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia

Materi Pokok : Kependudukan Jepang di Indonesia

1. Apa latarbelakang Jepang berpolitik Imperialis .....
  - A. Mendapatkan dukungan Internasional
  - B. Hasil Restorasi Meiji
  - C. Mendapat pinjaman dana
  - D. Paham Nasionalis
  - E. Perselisihan Gunbatzu-Zaibatsu
  
2. Jendral Immamura mendarat di Jawa pada tanggal ....
  - A. 1 Maret 1942
  - B. 10 Maret 1942
  - C. 11 Maret 1942
  - D. 1 Mei 1942
  - E. 11 Mei 1942
  
3. Pada saat menjajah Indonesia, Jepang berusaha mengeksploitasi sumber kekayaan alam Indonesia karena ....
  - A. Jepang membutuhkan sumber kekayaan alam Indonesia untuk membantu kebutuhan perang Jepang
  - B. Bahan baku industri Jepang hanya ada di Tarakan yang merupakan wilayah Indonesia
  - C. Indonesia kalah perang pada Perang Dunia II
  - D. Jepang khawatir kekayaan alam Indonesia dihabiskan oleh Belanda
  - E. Wilayah Indonesia termasuk menjadi sasaran serangan Jepang
  
4. Peristiwa penting yang menandai dimulainya penjajahan Jepang di Indonesia yaitu ....
  - A. Penyerahan Jepang di kapal Missouri
  - B. Jepang masuk ke Indonesia melalui Tarakan
  - C. Dibomnya pangkalan angkatan laut AS di Pearl Harbour
  - D. Dibomnya kota Hiroshima dan Nagasaki

- E. Belanda menyerah kepada Jepang dalam perjanjian Kalijati
5. Untuk menarik hati rakyat Indonesia, pemerintah Jepang melakukan kebijakan di bidang politik sebagai berikut, kecuali ....
- A. Mengizinkan menyanyikan lagu Indonesia Raya
  - B. Mengizinkan penggunaan bahasa Belanda
  - C. Memperbolehkan pengibaran bendera merah putih
  - D. Mengizinkan penggunaan bahasa Indonesia
  - E. Melarang penggunaan bahasa Belanda
6. Dampak pendudukan Jepang terhadap perekonomian di Indonesia adalah ....
- A. Meningkatnya produksi pertanian
  - B. Awal kegiatan ekspor hasil bumi
  - C. Makin langkanya bahan pangan
  - D. Membaiknya kesejahteraan petani
  - E. Dikenalnya berbagai macam tanaman ekspor
7. Pada masa pendudukan Jepang, pernyataan yang tepat mengenai stratifikasi sosial masyarakat adalah ....
- A. Pribumi menempati lapisan terbawah
  - B. Lapisan kedua diduduki oleh golongan pribumi
  - C. Golongan pribumi menempati lapisan pertama
  - D. Golongan timur asing menempati lapisan paling atas
  - E. Lapisan paling atas ditempati oleh Belanda
8. Jepang menerapkan sistem dimana tiap-tiap daerah diharapkan dapat memenuhi kebutuhannya sendiri, yang disebut ....
- A. Devide et impera
  - B. Sistem autarki
  - C. Pemberhentian impor
  - D. Pemberhentian ekspor
  - E. Eksibisi
9. Wanita-wanita yang digunakan sebagai pemuas napsu tentara Jepang disebut ....
- A. Fujinkai
  - B. Sakurai
  - C. Gyujikai
  - D. Jugun Ianfu
  - E. Juguan Watashai

10. Akibat positif di bidang militer bagi bangsa Indonesia ketika diperintah Jepang adalah ....
- A. Terlatih hidup sederhana
  - B. Mengetahui cara berbaris
  - C. Terlatih dalam bekerja
  - D. Terlatih senam pagi
  - E. Berpengalaman dalam taktik perang
11. Organisasi para pemuda yang berusia 14-22 tahun adalah....
- A. Jawa Hokokai
  - B. Fujinkai
  - C. Seinendan
  - D. Seikerei
  - E. Keibondan
12. Organisasi semimiliter yang anggotanya para pemuda usia 25-35 tahun adalah....
- A. Jawa Hokokai
  - B. Fujinkai
  - C. Seinendan
  - D. Seikerei
  - E. Keibondan
13. Berikut ini yang merupakan organisasi militer pada masa Jepang adalah....
- A. Heiho dan Peta
  - B. Peta dan Seinendan
  - C. Seinendan dan keibondan
  - D. Hizbullah dan Heiho
  - E. Barisan pelopor
14. Organisasi bentukan zaman Jepang yang berfungsi meringankan tugas polisi adalah ....
- A. PETA
  - B. Fujinkai
  - C. Seinendan
  - D. Keibondan
  - E. PUTERA
15. Pada masa pendudukan Jepang salah satu pembuktian untuk meningkatkan kebaktian rakyat Jawa dengan adanya ....
- A. Bergabung dengan pasukan Jepang
  - B. Memberu upah pada pasukan Jepang

- C. Menegakan keadilan di tanah Jawa
  - D. Berkorban jiwa dan raga
  - E. Mengangkat senjata pada sekutu
16. Organisasi semimiliter yang beranggotakan para sukarelawan khusus pemuda Islam adalah ....
- A. PETA
  - B. Fujinkai
  - C. Hizbullah
  - D. Keibodan
  - E. Seinendan
17. Organisasi pergerakan di zaman Jepang berdiri karena ....
- A. Prakarsa Jepang
  - B. Paksaan Jepang
  - C. Kesadaran rakyat Indonesia
  - D. Penderitaan yang sama
  - E. Indonesia padat penduduk
18. Latarbelakang terbentuknya organisasi semi militer suishintai adalah ....
- A. Keinginan rakyat Indonesia
  - B. Keadaan darurat Indonesia
  - C. Desakan dari pemerintah Jepang
  - D. Persaudaraan Indonesia dan Jepang
  - E. Rapat Chuo-Sangi-in
19. Bertujuan untuk mendidik dan melatih para pemuda agar dapat menjaga dan mempertahankan tanah airnya dengan kekuatan sendiri. Merupakan tujuan organisasi semi militer ....
- A. Keibodan
  - B. Fujinkai
  - C. Seinendan
  - D. Gokukutai
  - E. Heiho



20. Gambar diatas menggambarkan peristiwa ....
- A. Perang Indonesia dengan Jepang
  - B. Tenggelamnya kapal Jepang
  - C. Bocornya tambang minyak
  - D. Perang Asia Raya
  - E. Dibomnya pangkalan angkatan laut AS di Pearl Harbour

**Lampiran 18. Kunci Jawaban Pretes dan Postest**

**KUNCI JAWABAN PRETES DAN POSTES**

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia  
Materi Pokok : Kependudukan Jepang di Indonesia  
Satuan Pendidikan : SMA Negeri 2 Wonosobo

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



## Lampiran 19. Pedoman Penilaian Pretes dan Postest

### PEDOMAN PENILAIAN SOAL PRETES DAN POSTEST

Soal pilihan ganda

3. Jika jawaban benar diberi skor 1
4. Jika jawaban salah diberi skor 0

Penilaian :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor benar}}{\text{jumlah seluruh skor}} \times 100$$

## Lampiran 20. RPPJJ

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH (RPPJJ)

Satuan Pendidikan	: SMA N 2 Wonosobo
Mata Pelajaran	: Sejarah
Kelas/Semester	: XI / Genap
Materi Pokok	: Kependudukan Jepang di Indonesia
Media/Aplikasi	: HP/Whatsapp dan “SIJEPANG”
Kompetensi Dasar	:
	3.5 Menganalisis sifat kependudukan Jepang dan respon bangsa Indonesia.
	4.5 Menalar sifat pendudukan Jepang dan respon bangsa Indonesia dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah.

#### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini peserta didik diharapkan mampu menganalisis sifat kependudukan Jepang dan respon bangsa Indonesia, serta menceritakan sifat kependudukan jepang dan respon bangsa Indonesia dalam bentuk cerita sejarah. Dengan pembelajaran ini, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas (4C).

#### B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN (KEGIATAN)

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)
1.Salam, absen siswa. 2.Menyampaikantujuanpembelajaranataukompetensi 3.Menyampaikancakupanmateripembelajaran
Kegiatan Inti (150 menit)
Siswa <i>membuka</i> HP/Whatsapp membaca petunjuk/penjelasan dari guru,menanyakan hal yang belum jelas, kemudian : 1. Siswa melaksanakan tugas dari guru ( <i>Student Oriented</i> ) untuk membacapetunjuk cara menginstal aplikasi “SIJEPANG” 2. Siswa melaksanakan tugas dari guru ( <i>Student Oriented</i> ) untuk mempelajari materi kependudukan Jepang di Indonesia melalui aplikasi android “SIJEPANG” 3. Siswa melaksanakan tugas dari guru ( <i>Student Oriented</i> ) untuk mengerjakan kuis dan uji kompetensi yang ada pada aplikasi “SIJEPANG” 4. Siswa melaksanakan tugas dari guru ( <i>Student Oriented</i> ) untuk mengerjakan soal posttest dan angket tanggapan.
Kegiatan Penutup (25 menit)
Evaluasi (Assesment),Refleksi,Tindak lanjut,Menutup pelajaran,Berdoa

#### C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Hasil dari uji kompetensi dan posttest

Mengetahui

Guru Pengampu

Wonosobo,  
Peneliti

Yularti, S.Pd.M.Pd  
NIP. 197707102007012015

Anggie Elsa Sakila  
NIM. 3101416014

Menyetujui,  
Kepala Sekolah  
SMA N 2 Wonosobo

Indah Nurhayati, S.Pd, M.Si  
NIP. 196401301986012003

## **Lampiran 21. Materi Penelitian**

### **MATERI**

#### **KEPENDUDUKAN JEPANG DI INDONESIA**

##### **A. Latar Belakang Jepang Berpolitik Imperialisme**

###### **1. Hasil Restorasi Meiji**

Sejak keberhasilan restorasi Meiji pada akhir abad ke-19, Jepang mengalami modernisasi di segala bidang misalnya: ekonomi, industri, pendidikan, ilmu pengetahuan, teknologi, dan Angkatan Perang. Akibat dari modernisasi ini Jepang bersifat imperialistis.

###### **2. Paham Shintoisme dan Hakko-Ichiu**

Ajaran Shintoisme mengenai Hakko-Ichiu berisi ajaran tentang kesatuan keluarga umat manusia, di mana bangsa Jepang terpanggil untuk menjadi pemimpinnya. Kecuali itu Jepang merasa sebagai bangsa yang sudah maju, mengemban kewajiban suci untuk mempersatukan bangsa di dunia ini dan memajukannya. Khusus terhadap bangsa Indonesia mereka menganggap serumpun. Dengan pandangan yang demikian ini, memperkuat alasan mereka untuk mengaku sebagai saudara tua bangsa Indonesia yang ingin membebaskan saudara muda dari penjajahan bangsa Belanda.

###### **3. Kerjasama Gunbatzu-Zaibatsu**

Nafsu imperialisme Jepang khususnya untuk menguasai Indonesia didorong oleh alasan ekonomi. Jepang membutuhkan daerah sumber bahan mentah maupun kekayaan alamnya guna kepentingan industri. Dimana keinginan memperoleh tanah jajahan tersebut mendapat jalan keluar berkat tercapainya kerjasama antara kaum kapitalis (Zeibatsu) dengan kelompok militer (Gunbatzu).

##### **B. Latar Belakang Jepang Datang ke Indonesia**

Untuk menarik simpati rakyat Indonesia disusunlah sebuah strategi untuk meluluhkan hati masyarakat dan pemimpin Indonesia, yaitu dengan propaganda. Di antara propaganda Jepang terhadap rakyat Indonesia adalah:

1. Jepang menganggap sebagai "Saudara tua" bagi bangsa Asia sehingga kemerdekaan bangsa diseluruh Asia merupakan tanggung jawab Jepang.
2. Jepang mencetuskan sebuah semboyan, yang disebut dengan istilah "Gerakan Tiga A" yang berbunyi : Jepang Pemimpin Asia, Jepang Pelindung Asia, dan Jepang Cahaya Asia.
3. Jepang berjanji mempermudah bangsa Indonesia untuk beribadah Haji, selain itu juga Jepang menjual barang produksinya ke Indonesia dengan harga yang lebih murah

#### Tujuan Jepang Menduduki Indonesia

1. Indonesia sebagai daerah jajahan yang dapat menghasilkan dan menyuplai bahan mentah dan bahan bakar bagi kepentingan perang dan industri Jepang.
2. Indonesia sebagai tempat memasarkan hasil industri Jepang. Mengingat bangsa Indonesia memiliki jumlah penduduk yang sangat banyak.
3. Indonesia sebagai tempat untuk memperoleh tenaga buruh yang banyak dengan upah yang relatif murah.

### **C. Proses Masuknya Jepang ke Indonesia**

Pada Januari 1942, Jepang mendarat di Indonesia melalui Ambon dan seluruh Maluku. Meskipun pasukan KNIL (Koninklijk Nederlandsch Indisch Leger ) dan pasukan Australia berusaha menghalangi, tapi kekuatan Jepang tidak dapat dibendung. Daerah Tarakan di Kalimantan Timur kemudian dikuasai oleh Jepang bersamaan dengan Balikpapan (12 Januari 1942). Jepang kemudian menyerang Sumatera setelah berhasil memasuki Pontianak. Bersamaan dengan itu Jepang melakukan serangan ke Jawa (Februari 1942).

Dalam upaya menguasai Jawa, telah terjadi pertempuran di Laut Jawa, yaitu antara tentara Jepang dengan Angkatan Laut Belanda di bawah Laksamana Karel Doorman. Dalam pertempuran ini Laksamana Karel Doorman dan beberapa kapal Belanda berhasil ditenggelamkan oleh tentara

Jepang. Jenderal Imamura dan pasukannya mendarat di Jawa pada tanggal 1 Maret 1942. Pendaratan itu dilaksanakan di tiga tempat, yakni di Banten , Kemudian pendaratan di Eretan Wetan-Indramayu dan pendaratan di sekitar Bojonegoro.

#### **D. Pendudukan Jepang di Indonesia**

Dalam pelaksanaan sistem pemerintahan ini, kekuasaan atas wilayah Indonesia dipegang oleh dua angkatan perang yaitu angkatan darat (Rikugun) dan angkatan laut (Kaigun). Masing-masing angkatan mempunyai wilayah kekuasaan. Dalam hal ini Indonesia dibagi menjadi tiga wilayah kekuasaan yaitu:

- a. Daerah Jawa dan Madura dengan pusatnya Batavia berada di bawah kekuasaan Rikugun.
- b. Daerah Sumatera dan Semenanjung Tanah Melayu dengan pusatnya Singapura berada di bawah kekuasaan Rikugun. Daerah Sumatera dipisahkan pada tahun 1943, tapi masih berada di bawah kekuasaan Rikugun.
- c. Daerah Kalimantan, Sulawesi, Nusatenggara, Maluku, Irian berada di bawah kekuasaan Kaigun

#### **E. Kebijakan Pemerintah Jepang di Indonesia**

Berikut ini berbagai kebijakan pemerintah pendudukan Jepang di Indonesia.

1. Bidang Politik
  - mengizinkan bendera Merah Putih dikibarkan di samping bendera Jepang,
  - melarang penggunaan bahasa Belanda,
  - mengizinkan penggunaan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari, dan
  - mengizinkan menyanyikan lagu Indonesia Raya.
2. Bidang Ekonomi
  - Jepang banyak melakukan kegiatan produksi. Kegiatan ekonomi diarahkan untuk memenuhi kebutuhan perang. Misalnya dengan

membangun pabrik senjata dan mewajibkan rakyat menanam pohon jarak.

- Jepang menerapkan sistem autarki. Sistem autarki adalah tiap-tiap daerah diharapkan dapat memenuhi kebutuhannya sendiri.
- Jepang memerlukan banyak tenaga kasar. Tenaga kasar yang digunakan untuk kerja paksa dinamakan romusha. Kehidupan romusha sangat mengenaskan.. Mereka hidup menderita, miskin, kelaparan, dan tidak jarang terjadi kematian. Selain dengan romusha, Jepang juga mengeksploitasi sumber daya alam terutama batu bara dan minyak bumi.

### 3. Bidang Sosial Budaya

- Pada masa Jepang banyak rakyat Indonesia yang dipaksa menjadi romusha. Mereka dipaksa bekerja keras tanpa diberi upah dan makanan. Akibatnya banyak romusha yang meninggal dan terjangkit wabah penyakit.
- Jepang juga mengatur sistem stratifikasi sosial dalam masyarakat. Stratifikasi sosial pada masa pendudukan Jepang terdiri dari:
  - Golongan teratas yaitu golongan Jepang.
  - Golongan kedua yaitu golongan pribumi.
  - Golongan ketiga yaitu golongan Timur Asing.
- Pada masa pendudukan Jepang, bahasa Indonesia diizinkan digunakan dalam komunikasi. Sebaliknya, bahasa Belanda tidak boleh digunakan. Papan nama dalam toko, rumah makan, atau perusahaan yang berbahasa Belanda diganti dengan bahasa Indonesia atau bahasa Jepang. Surat kabar dan film yang berbahasa Belanda dilarang beredar.

### 4. Bidang Pendidikan

Pada tahun 1944 Jepang memberi wewenang kepada Jawa Hokokai untuk membuka sekolah-sekolah baru, sementara pihak swasta dibolehkan membuka sekolah kejuruan dan bahasa. Para guru juga

diwajibkan untuk mengikuti dasar kemiliteran dan indoktrinasi. Sekolah-sekolah yang ada pada waktu itu adalah :

- Koo Kumin Gakku (Sekolah Rakyat) 6 tahun
- Tyu Gakku (SMP untuk pria) 3 tahun
- Dyoo Gankku (SMP untuk putri) 3 tahun
- Sekolah Menengah Tinggi
- Djan Sihan Gakku (SGB)
- Kooto Sihan Gakku (SGA)
- Ika Dai Gakku (Sekolah Tinggi Kedokteran)
- Shika Dai Gakku (Sekolah Tinggi Kedokteran Gigi)
- Kagyo Dai Gakku (Sekolah Tinggi teknik)
- Kenkoku Gakuin (Akademi Pamongpraja)

## **F. Organisasi Bentukan Jepang (Militer dan Semi-Militer) pada Masa Pendudukan Jepang di Indonesia.**

### a. Organisasi Semi Militer

#### **1. Seinendan**

Seinendan (Korps Pemuda) adalah organisasi yang dibentuk Jepang dengan beranggotakan para pemuda berusia 14-22 tahun. Seinendan didirikan tepatnya pada tanggal 29 April 1943 dengan beranggotakan sekiranya 3500 orang pemuda dari seluruh Jawa.

#### *Tujuan Seinendan*

Tujuan Jepang membentuk Seinendan untuk mendidik dan melatih para pemuda agar dapat menjaga dan mempertahankan tanah airnya dengan kekuatan sendiri. Namun dibalik itu, ada tujuan lain dengan dibentuknya Seinendan ini. Jepang melatih para pemuda Indonesia juga dimaksudkan untuk memperoleh tenaga cadangan dari pemuda guna memenangkan peperangan Asia Timur Raya melawan Sekutu.

#### *Fungsi Seinendan*

Dalam pertahanan peperangan, Seinendan difungsikan sebagai barisan cadangan yang mengamankan barisan belakang. Agar lebih efektif dan efisien, pengkoordinasian Seinendan diserahkan kepada



penguasa setempat. Misalnya di daerah tingkat syu, diketuai syucokan. Begitu juga di daerah ken, ketuanya kenco dan seterusnya.

## **2. Keibodan**

Keibodan (Korps Kewaspadaan) adalah organisasi semimiliter yang anggotanya adalah pemuda berusia antara 25 sampai 35 tahun. Organisasi ini dibentuk pada tanggal 29 April 1943 dengan tujuan untuk membantu Polisi Jepang pada masa penjajahan di Indonesia. Keibodan juga memiliki ketentuan utama agar setiap orang yang dapat masuk harus memiliki badan yang sehat dan berkepribadian baik. Jika dilihat dari usia anggotanya, keibodan lebih siap dan matang untuk membantu tentara Jepang dalam keamanan dan ketertiban.

## **3. Fujinkai**

Fujinkai (Perkumpulan Wanita) adalah organisasi semi militer Jepang yang beranggotakan para wanita, dibentuk pada bulan Agustus 1943. Pembentukan organisasi ini di prakarsai oleh para istri pegawai daerah dan diketuai oleh isteri-istri kepala daerah tersebut. Untuk anggota dari Fujinkai itu sendiri minimal harus berusia 15 tahun. Tugas utama Fujinkai ini yaitu meningkatkan kesejahteraan dan kesehatan masyarakat melalui kegiatan pendidikan dan kursus-kursus.

## **4. Suishintai**

Latar belakang dibentuknya Suishintai yaitu atas dasar keputusan rapat Chuo-Sangi-In (Dewan Pertimbangan Pusat). Salah satu keputusan rapat tersebut adalah merumuskan cara untuk menumbuhkan kesadaran rakyat untuk memenuhi kewajiban dan membangun persaudaraan dalam rangka mempertahankan tanah airnya dari serangan musuh.

## **5. Kaikyo Seinen Teishinti (Hizbullah)**

Hizbullah (Tentara Allah) adalah organisasi semimiliter yang dibentuk Jepang dengan beranggotakan para sukarelawan khusus

pemuda Islam. tanggal 15 Desember 1944 dibentuklah organisasi semimiliter yang terdiri dari pasukan sukarelawan pemuda Islam yang dinamai Hizbullah (Tentara Allah) dalam istilah Jepangnya yaitu Kaikyo Seinen Teishinti.

## **6. Gokukutai**

Gokukutai (Barisan Pelajar) adalah organisasi yang mengikutsertakan pelajar untuk berperang karena desakan militer akibat peperangan.

### **b. Organisasi Militer Resmi**

#### **1. Heiho**

Heiho (Pasukan Pembantu Prajurit Jepang) adalah organisasi yang beranggotakan prajurit Indonesia untuk melaksanakan pertahanan militer, baik di Angkatan Darat maupun di Angkatan Laut. Tujuan didirikannya Heiho yakni sebagai pembantu kesatuan angkatan perang dan dimasukkan sebagai bagian dari tentara Jepang. Heiho juga memanfaatkan pasukannya sebagai tenaga kasar yang dibutuhkan dalam peperangan, contohnya memelihara berbagai senjata perang dan memindahkan senjata dan peluru dari gudang ke atas truk.

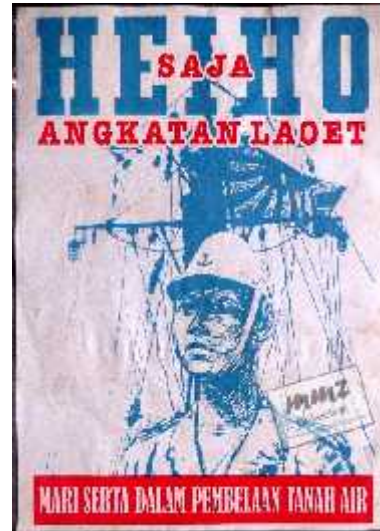
#### **2. PETA**

PETA (Pembela Tanah Air) adalah organisasi militer yang dibentuk Jepang dengan tujuan menambah kesatuan tentara guna memperkuat organisasi sebelumnya, yaitu Heiho. PETA didirikan secara resmi pada tanggal 3 Oktober 1943 atas usulan dari Gatot Mangkupraja kepada Letnan Jenderal Adapun tokoh-tokoh PETA yang terkenal dan membawa pengaruh besar diantaranya yaitu, Jenderal Sudirman, Jenderal Gatot Subroto, Supriyadi dan Jenderal Ahmad Yani.

LAMPIRAN GAMBAR



*Sumber. Wikipedia*



*Sumber. Rarebook*



*Sumber. KompasInternasional*



*Sumber. Wikipedia*

Lampiran 22. Scan Lembar Penilaian

NILAI PRE TEST DAN POSTEST KELAS XI IIS 1 SMA N 2 WONOSOBO			
NO	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Alfa Nur Riyanto	55	75
2	Alfalah Rizki Nugroho	50	85
3	Dadang Masya'ed	35	85
4	Defani Mahestina	55	100
5	Deslia Miratunnisa	40	80
6	Dina Swastika	65	85
7	Erni Anggraeni W	75	100
8	Fina Kristiawanti	55	90
9	Hanif Kurniawan	35	75
10	Hanif Muflih	65	80
11	Himawan Yusup	65	100
12	Ibnu Charis Rachmanda	60	100
13	Indah Sri Lestari	50	80
14	Jauza Salsabil	55	85
15	Laila Putri Wulandari	60	85
16	Leka Arizona	35	75
17	Muhammad Raihan Maulana	75	100
18	Mustiko Jati K.H	55	70
19	Nathania Angelica Stephani Putri	40	85
20	Nava Aliya Sri Hartanti	60	80
21	Nova Nur Hidayah	45	85
22	Ponco Adi Nugroho	55	80
23	Raden Roro Salsabila Nuryah Wijanarko	50	85
24	Refita Fitriyani	55	85
25	Rizky Dzikra Azzahra	65	90
26	Siti Fadhilah	45	100
27	Sofiya Lestiningrum	45	85
28	Suryatinah	75	90
29	Talita Permata Wiedlovira	55	100
30	Tri Indrawati	45	100
31	Yokananda Rafli Mahendra	35	75
Jumlah		1655	2690

**NILAI PRE TEST DAN POSTEST KELAS XI IIS 2  
SMA N 2 WONOSOBO**

NO	NAMA SISWA	Nilai_Pretest	Nilai Posttest
1	Ahmad Danu	50	80
2	Anggun Handayani	55	85
3	Azarine Marsya Reza Dhamayanti	60	75
4	Azzah Efana Rahman	55	90
5	Diva Nur Eliandari	50	95
6	Eka Febriyani	60	95
7	Emila Haivanala	50	90
8	Farhan Setyantoro	50	70
9	Felicia Frena Tasya	55	95
10	Martha Kerry Daratiesta	60	90
11	Muhamad Alfian	50	70
12	Muhammad Ilham Setyawan	60	100
13	Muhammad Khadavy Putera A.	45	90
14	Novira Septianingrum	40	85
15	Paksi Mahastra Kunto Aji	45	80
16	Rida Sukma Andaruni	55	85
17	Rizka Sasa Agistha	45	85
18	Siska Adina Rahayu	50	70
19	Siti Fatimah	70	100
20	Soni Dewantara	50	100
21	Tri Sulis Setyo	50	80
22	Wanda Putri	60	90
23	Wida Dien Ramadhan	35	70
24	Yuliana Indah Permatasari	40	85
<b>Jumlah</b>		<b>1240</b>	<b>2055</b>



## Lampiran 24. Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba

### Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	31	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	31	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.961	35







## Lampiran 27. Scan Validasi Ahli Materi

**INSTRUMEN VALIDASI KELAYAKAN MATERI  
KEPENDUDUKAN JEPANG DI INDONESIA**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Android* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Kognitif* Pada Pembelajaran Sejarah di kelas XI IIS 1 SMA N 2 Wonosobo.

Peneliti : Anggie Elsa Sakila

Ahli Materi : Nugroho Bayu Wijanarko, S.Pd.,M.A

Asal Instansi : Universitas Negeri Semarang

Petunjuk Pengisian : Petunjuk Pengisian

- Mohon berikan tanda checklist (√) pada kolom yang disediakan
- Komentar atau saran dari Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

Indikator	Deskriptor	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Kompetensi Materi</b>						
Kesesuaian materi kependudukan Jepang di Indonesia dengan kompetensi yang akan dicapai	1. Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar				√	
	2. Materi sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi				√	
	3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				√	
	4. Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif				√	
<b>Aspek Kesesuaian Materi</b>						
Kesesuaian materi kependudukan Jepang dengan media pembelajaran	5. Materi disajikan runtut dari yang sederhana ke yang kompleks				√	
	6. Materi dalam media mudah dipahami				√	
	7. Gambar yang disajikan sesuai dengan materi			√		
	8. Gambar terlihat jelas, membantu siswa memahami materi				√	

berbasis aplikasi android	9. Media pembelajaran menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang dipelajari				✓	
<b>Aspek Bahasa</b>						
Kejelasan bahasa	10. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa				✓	
	11. Bahasa yang digunakan sederhana				✓	
	12. Narasi jelas, singkat dan informatif				✓	
	13. Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar				✓	
	14. Gambar yang digunakan dapat memperjelas materi				✓	
<b>Jumlah skor</b>						

Penskoran:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Jurnal Edno Kamelta, 2013: 144)

Keterangan:

P = Persentase jawaban

f = Frekuensi jawaban responden

N = total frekuensi

Lingkari pada bagian yang sesuai dengan penskoran:

No.	Persentase	Kriteria
1	0% - 20%	Sangat tidak layak
2	21% - 40%	Tidak layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	61% - 80%	Layak
5	81% - 100%	Sangat layak

Catatan: perbaikan gambar kutang banyak dan betagam. sisanya  
catatan saya sampaikan ~~di~~ dalam format word

Semarang... 5 JUNI ..... 2020  
Validator Ahli Materi:




S.HUM  
Nugroho Bayu Wijanarko, S.Pd., M.A  
NIP. 1989.10.29.2019071336

**Lampiran 28. Scan Surat Keterangan Ahli Materi**

**SURAT KETERANGAN AHLI MATERI**

Yang bertanda tangan dibawah ini : *S. Hum*  
Nama : Nugroho Bayu Wijanarko, ~~S.Pd.~~, M.A  
NIP :  
Asal Instansi : Universitas Negeri Semarang  
Telah menyetujui materi dan media pembelajaran tentang Sejarah Kependudukan Jepang di Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android Atas :  
Nama : Anggie Elsa Sakila  
NIM : 3101416014  
Jurusan : Pendidikan Sejarah  
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial  
Universitas : Universitas Negeri Semarang  
Validasi terhadap materi, digunakan dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Android* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Kognitif* Pada Pembelajaran Sejarah di kelas XI IIS 1 SMA N 2 Wonosobo.  
Dengan di laksanakan validasi materi ini, menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut :  
1. Layak untuk diujikan tanpa revisi.  
② Layak di ujikan dengan revisi sesuai saran.  
3. Tidak layak untuk di ujicobakan.  
Demikian surat pernyataan ini dibuat, Sehingga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 5 JUNI ..... 2020  
Validator Ahli Materi  
  
*S. Hum*  
Nugroho Bayu Wijanarko, ~~S.Pd.~~, M.A  
NIP. 1989022019071336

Keterangan  
\*) Lingkari salah satu nomor.

## Lampiran 29. Scan Instrumen Ahli Media

### INSTRUMEN VALIDASI KELAYAKAN MEDIA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Sejarah di Kelas XI IIS 1 SMA N 2 Wonorejo

Peneliti : Anggie Elsa Sakila

Ahli Media : Sony Zulfikasari, S.Pd.M.Pd

Asal Instansi : Universitas Negeri Semarang

Petunjuk Pengisian : Petunjuk Pengisian

1. Mohon berikan tanda checklist (√) pada kolom yang disediakan
2. Komentar atau saran dari Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

Aspek yang dinilai	Jawaban					Keterangan
	1	2	3	4	5	
<b>Aspek Kesesuaian</b>						
1. Media sesuai dengan topic pembelajaran						
a. Menampilkan Kompetensi Dasar dan Indikator					√	
b. Kombinasi teks, gambar, gerak dan suara saling terpadu dan berkaitan dengan materi					√	
<b>Aspek Tampilan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	
2. Desain tampilan visual yang menarik						
a. Ukuran teks, gambar dalam media dapat terlihat jelas				√		
b. Penyajian kurs pembelajaran dapat dioperasikan oleh seluruh siswa				√		
c. Tampilan background, penempatan gambar tidak mengganggu isi materi				√		
3. Kualitas tampilan media						
a. Tata letak menu sudah tepat				√		
b. Semua bagian media dapat dikelola dengan mudah					√	
c. Tampilan terlihat jelas oleh semua siswa				√		

Aspek Pemakaian	1	2	3	4	5
4. Media mudah digunakan oleh siswa dan guru					
a. Media mudah digunakan					✓
b. Petunjuk penggunaan media jelas dan lengkap					✓
c. Media dapat digunakan kembali					✓
Aspek Keunggulan	1	2	3	4	5
5. Media komunikatif dengan pengguna					
a. Media mampu memancing respon siswa					✓
b. Media mampu memberikan komunikasi dua arah secara interaktif					✓
c. Informasi atau pesan dapat diterima dengan mudah oleh siswa				✓	
<b>Skor yang Diperoleh</b>					64

Penskoran:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Jurnal Edno Kamelta, 2013: 144)

Keterangan:

P = Persentase jawaban

f = Frekuensi jawaban responden

N = Total frekuensi



Lingkari pada bagian yang sesuai dengan penskoran.

No.	Persentase	Kriteria
1	0% - 20%	Sangat tidak layak
2	21% - 40%	Tidak layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	61% - 80 %	Layak
5	81% - 100 %	Sangat layak

Catatan: Media sudah sangat baik dan layak y/ diuji cobakan  
y/ penyempurnaan tata letak menu di sejenakan  
Keseluruhan sdh sangat baik, Silahkan lanjut.

Semarang, \_\_\_\_ Juni 2020

Validator Ahli Media



Sony Zulikasari, S.Pd.M.Pd

NIP. 199004022013032096

Lampiran 30. Scan Angket Kebutuhan Guru

**ANGKET KEBUTUHAN GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA MATA PELAJARAN SEJARAH  
KELAS XI SMA N 2 WONOSOBO**

Nama : Anum Tektor K.  
NIP :  
Asal Instansi : SMA N 2 WONOSOBO  
Pusat/jab. Pengajaran :

1. Berilah ibu jawaban untuk mengisi identitas (nama, nip dan asal instansi).
2. Berikan satu jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) dalam kurung yang sudah disediakan di depan jawaban.  
Contoh:  
( ) Ya  
( ) Tidak
3. Berilah ibu diperbolehkan memberikan saran pada kolom catatan yang telah disediakan

No	Pertanyaan	Jawaban	catatan
1	Perlu siswa memiliki: perangkat yang baik tentang materi Tirani Matshari Terbit / Kepulauan Jepang di Indonesia.	<input checked="" type="checkbox"/> Sangat Perlu <input type="checkbox"/> Tidak Perlu	
2	Ketersediaan media pembelajaran sejarah materi Tirani Matshari Terbit / Kepulauan Jepang di Indonesia.	<input type="checkbox"/> Memuli <input checked="" type="checkbox"/> Kurang Memulai	
3	Media diberikan siswa secara langsung dalam pengamatannya	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak	
4	Perlu media yang lebih menarik dan efektif dalam mempelajari materi Tirani Matshari Terbit / Kepulauan Jepang di Indonesia.	<input checked="" type="checkbox"/> Sangat Perlu <input type="checkbox"/> Tidak Perlu	
5	Tanggapan terhadap adanya media baru untuk mempelajari materi Tirani Matshari Terbit / Kepulauan Jepang di Indonesia.	<input checked="" type="checkbox"/> Sangat Sesuai <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai	
6	Yang dapat digunakan media aplikasi android terhadap materi Tirani Matshari Terbit / Kepulauan Jepang di Indonesia.	<input checked="" type="checkbox"/> Sangat Sesuai <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai	

7	Fasilitas penunjang Smartphone Tablet memungkinkan untuk mengembangkan media aplikasi android	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
8	Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android dapat meningkatkan hasil belajar siswa	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
9	Perlu penyusunan dan desain media yang menarik	<input checked="" type="checkbox"/> Sangat perlu <input type="checkbox"/> Tidak perlu
10	Perlu adanya game kuis untuk meningkatkan belajar siswa	<input checked="" type="checkbox"/> Sangat diperlukan <input type="checkbox"/> Tidak Perlu
11	Perlu adanya soal untuk berlatih dalam media berbasis aplikasi android	<input checked="" type="checkbox"/> Sangat diperlukan <input type="checkbox"/> Tidak Perlu
12	Perlu adanya petunjuk penggunaan media berbasis aplikasi android	<input checked="" type="checkbox"/> Sangat Perlu <input type="checkbox"/> Tidak Perlu

Wonosobo 15 / 11 / 2020  
Anum Tektor K.  
NIP

Lampiran 31. Scan Angket Kebutuhan Siswa

**ANGKET KEBUTUHAN SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS  
XI SMA N 2 WONOSOBO**

Nama Siswa : Sofiya . C. (1101020001)  
No. : 50  
Kelas : XI IPS 1  
Sekolah : SMA N 2 WONOSOBO

9. Di era global ini, apakah penggunaan Smartphone/ Tablet merupakan suatu kebutuhan dalam kehidupan ?  
 Ya  
 Tidak

10. Apakah penggunaan Smartphone/ Tablet dalam pembelajaran akan membuat belajar menjadi menyenangkan (tidak membosankan) ?  
 Ya  
 Tidak

11. Apakah perlu adanya game lain untuk meningkatkan hasil belajar ?  
 Ya  
 Tidak

12. Apakah isi dari Tayari Matahari Terbit / Kependidikan Jepang di Indonesia merupakan materi yang sulit dipahami ?  
 Ya  
 Tidak

13. Apakah perlu adanya soal interaktif dalam media pembelajaran berbasis android ?  
 Ya  
 Tidak

14. Apakah perlu adanya petunjuk penggunaan suatu pembelajaran berbasis android ?  
 Ya  
 Tidak

15. Seandainya kamu jika diajarkan pembelajaran menggunakan media berbasis aplikasi android, sehingga bisa menguasai konsep pada materi Turun Matahari Terbit / Kependidikan Jepang di Indonesia?  
 Ya  
 Tidak

1. Apakah kamu menyukai mata pelajaran sejarah ?  
 Ya  
 Tidak

2. Menurut kamu apakah kamu merasa kesulitan dalam belajar sejarah ?  
 Ya  
 Tidak

3. Media apa yang sering digunakan guru dalam pembelajaran sejarah ?  
 gambar di buku paket  
 video  
 foto  
 poster

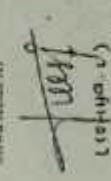
4. Menurut kamu apakah ketersediaan media untuk belajar pada mata pelajaran sejarah sudah ada?  
 Ya  
 Tidak

5. Apakah kamu menggunakan media baru untuk belajar sejarah ?  
 Ya  
 Tidak

6. Apakah kamu memiliki Smartphone/ Tablet (Android, IOS, IPhone, windows phone, dll)?  
 Ya  
 Tidak

7. Apakah kamu sudah membawa Smartphone/ Tablet ke sekolah?  
 Ya  
 Tidak

8. Untuk keperluan apa kamu sering menggunakan Smartphone/ Tablet ?  
 Belajar  
 Sosial Media  
 Youtube  
 Baca e-book

Semarang, 14 Januari 2020  
Siswa Kelas XI  
  
(Sofiya. C.)

### Lampiran 32. Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru

Timestamp	Score	NAMA GURU (isi nama le	NP	MAPEL YANG DIAMPU
5/01/2020 12:45:17	100 / 100	Yulart	197707102007012010	SEJARAH
1. Materi yang terdapat	2. Penyajian materi tersu	3. Bahasa yang digunaki	4. Penggunaan media ap	5. Petunjuk pemakaian m
Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju
6. Semua komponen dal	7. Media aplikasi android	8. Media aplikasi androi	9. Media aplikas. androi	10. Media aplikasi endroi
Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju

CATATAN

Bagus,mergefektifkan penggunaan hp sebagai media pembelajaran



**Lampiran 34. Daftar Nama Siswa Kelompok Besar**

No.	Nama Siswa	Kode
1	Alfa Nur Riyanto	A-1
2	Alfalah Rizki Nugroho	A-2
3	Dadang Masya'ed	A-3
4	Defani Mahestina	A-4
5	Deslia Miratunnisa	A-5
6	Dina Swastika	A-6
7	Erni Anggraeni W	A-7
8	Fina Kristiawanti	A-8
9	Hanif Kurniawan	A-9
10	Hanif Muflih	A-10
11	Himawan Yusup	A-11
12	Ibnu Charis Rachmanda	A-12
13	Indah Sri Lestari	A-13
14	Jauza Salsabil	A-14
15	Laila Putri Wulandari	A-15
16	Leka Arizona	A-16
17	Muhammad Raihan Maulana	A-17
18	Mustiko Jati K.H	A-18
19	Nathania Angelica Stephani Putri	A-19
20	Nava Aliya Sri Hartanti	A-20
21	Nova Nur Hidayah	A-21
22	Ponco Adi Nugroho	A-22
23	Raden Roro Salsabila Nuryah Wijanarko	A-23
24	Refita Fitriyani	A-24
25	Rizky Dzikra Azzahra	A-25
26	Siti Fadhilah	A-26
27	Sofiya Lestiningrum	A-27
28	Suryatinah	A-28
29	Talita Permata Wiedlovira	A-29
30	Tri Indrawati	A-30
31	Yokananda Rafli Mahendra	A-31

**Lampiran 35. Rekapitulasi Hasil Penilaian Pretes dan Postest  
Kelompok Besar**

<b>No.</b>	<b>Kode Siswa</b>	<b>Nilai Pretes</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Nilai Postest</b>	<b>Keterangan</b>
1	A-1	55	Tidak Tuntas	75	Tuntas
2	A-2	50	Tidak Tuntas	85	Tuntas
3	A-3	35	Tidak Tuntas	85	Tuntas
4	A-4	55	Tidak Tuntas	100	Tuntas
5	A-5	40	Tidak Tuntas	80	Tuntas
6	A-6	65	Tidak Tuntas	85	Tuntas
7	A-7	75	Tuntas	100	Tuntas
8	A-8	55	Tidak Tuntas	90	Tuntas
9	A-9	35	Tidak Tuntas	75	Tuntas
10	A-10	65	Tidak Tuntas	80	Tuntas
11	A-11	65	Tidak Tuntas	100	Tuntas
12	A-12	60	Tidak Tuntas	100	Tuntas
13	A-13	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
14	A-14	55	Tidak Tuntas	85	Tuntas
15	A-15	60	Tidak Tuntas	85	Tuntas
16	A-16	35	Tidak Tuntas	75	Tuntas
17	A-17	75	Tuntas	100	Tuntas
18	A-18	55	Tidak Tuntas	70	Tuntas
19	A-19	40	Tidak Tuntas	85	Tuntas
20	A-20	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas

21	A-21	45	Tidak Tuntas	85	Tuntas
22	A-22	55	Tidak Tuntas	80	Tuntas
23	A-23	50	Tidak Tuntas	85	Tuntas
24	A-24	55	Tidak Tuntas	85	Tuntas
25	A-25	65	Tidak Tuntas	90	Tuntas
26	A-26	45	Tidak Tuntas	100	Tuntas
27	A-27	45	Tidak Tuntas	85	Tuntas
28	A-28	75	Tuntas	90	Tuntas
29	A-29	55	Tidak Tuntas	100	Tuntas
30	A-30	45	Tidak Tuntas	100	Tuntas
31	A-31	35	Tidak Tuntas	75	Tuntas



**Lampiran 36. Daftar Nama Siswa Kelompok Kecil**

<b>NO</b>	<b>NAMA SISWA</b>	<b>Kode</b>
1	Ahmad Danu	B-1
2	Anggun Handayani	B-2
3	Azarine Marsya Reza Dhamayanti	B-3
4	Azzah Efana Rahman	B-4
5	Diva Nur Eliandari	B-5
6	Eka Febriyani	B-6
7	Emila Haivanala	B-7
8	Farhan Setyantoro	B-8
9	Felicia Frena Tasya	B-9
10	Martha Kerry Daratiesta	B-10
11	Muhamad Alfian	B-11
12	Muhammad Ilham Setyawan	B-12
13	Muhammad Khadavy Putera A.	B-13
14	Novira Septianingrum	B-14
15	Paksi Mahastra Kunto Aji	B-15
16	Rida Sukma Andaruni	B-16
17	Rizka Sasa Agistha	B-17
18	Siska Adina Rahayu	B-18
19	Siti Fatimah	B-19
20	Soni Dewantara	B-20
21	Tri Sulis Setyo	B-21
22	Wanda Putri	B-22
23	Wida Dien Ramadhan	B-23
24	Yuliana Indah Permatasari	B-24

**Lampiran 37. Rekapitulasi Hasil Penilaian Pretes dan Postest  
Kelompok Kecil**

<b>No</b>	<b>Kode Siswa</b>	<b>Nilai Pretes</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Nilai Postest</b>	<b>Keterangan</b>
1	B-1	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
2	B-2	55	Tidak Tuntas	85	Tuntas
3	B-3	60	Tidak Tuntas	75	Tuntas
4	B-4	55	Tidak Tuntas	90	Tuntas
5	B-5	50	Tidak Tuntas	95	Tuntas
6	B-6	60	Tidak Tuntas	95	Tuntas
7	B-7	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
8	B-8	50	Tidak Tuntas	70	Tuntas
9	B-9	55	Tidak Tuntas	95	Tuntas
10	B-10	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
11	B-11	50	Tidak Tuntas	70	Tuntas
12	B-12	60	Tidak Tuntas	100	Tuntas
13	B-13	45	Tidak Tuntas	90	Tuntas
14	B-14	40	Tidak Tuntas	85	Tuntas
15	B-15	45	Tidak Tuntas	80	Tuntas
16	B-16	55	Tidak Tuntas	85	Tuntas
17	B-17	45	Tidak Tuntas	85	Tuntas
18	B-18	50	Tidak Tuntas	70	Tuntas
19	B-19	70	Tuntas	100	Tuntas
20	B-20	50	Tidak Tuntas	100	Tuntas
21	B-21	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas

22	B-22	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
23	B-23	35	Tidak Tuntas	70	Tuntas
24	B-24	40	Tidak Tuntas	85	Tuntas

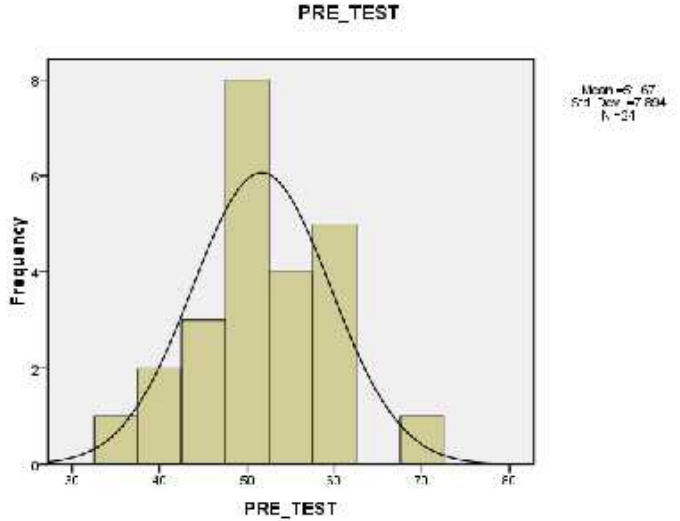
**Lampiran 38. Uji Normalitas Kelompok Kecil**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

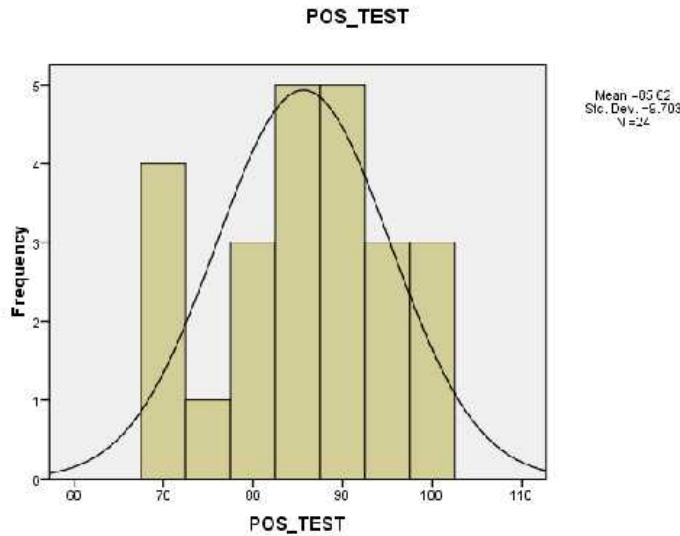
		PRE_TEST	POS_TEST
N		24	24
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	51.67	85.62
	Std. Deviation	7.894	9.703
Most Extreme Differences	Absolute	.167	.141
	Positive	.167	.113
	Negative	-.166	-.141
Kolmogorov-Smirnov Z		.818	.691
Asymp. Sig. (2-tailed)		.515	.727

Lampiran 39. Kurva Uji Normalitas Kelompok Kecil

a. Pretes



b. Postest



Lampiran 40. Uji *N-Gain* Kelompok Kecil

NO	NAMA SISWA	Nilai_Pretest	Nilai Posttest
1	Ahmad Danu	50	80
2	Anggun Handayani	55	85
3	Azarine Marsya Reza Dhamayanti	60	75
4	Azzah Efana Rahman	55	90
5	Diva Nur Eliandari	50	95
6	Eka Febriyani	60	95
7	Emila Haivanala	50	90
8	Farhan Setyantoro	50	70
9	Felicia Frena Tasya	55	95
10	Martha Kerry Daratiesta	60	90
11	Muhamad Alfian	50	70
12	Muhammad Ilham Setyawan	60	100
13	Muhammad Khadavy Putera A.	45	90
14	Novira Septianingrum	40	85
15	Paksi Mahastra Kunto Aji	45	80
16	Rida Sukma Andaruni	55	85
17	Rizka Sasa Agistha	45	85
18	Siska Adina Rahayu	50	70
19	Siti Fatimah	70	100
20	Soni Dewantara	50	100
21	Tri Sulis Setyo	50	80
22	Wanda Putri	60	90
23	Wida Dien Ramadhan	35	70
24	Yuliana Indah Permatasari	40	85
<b>Jumlah</b>		<b>1240</b>	<b>2055</b>
<b>rata rata</b>		<b>51,66666667</b>	<b>85,625</b>
<b>selisih</b>		<b>33,95833333</b>	
<b>nilai tertinggi</b>		<b>70</b>	<b>100</b>
<b>nilai terendah</b>		<b>35</b>	<b>70</b>
<b>N-GAIN</b>		<b>0,7</b>	
<b>A</b>	<b>RATA RATA POSTEST- PRE TTES</b>	<b>33,95833333</b>	
<b>B</b>	<b>NILAI MAKSIMAL - PRE TEST</b>	<b>48,33333333</b>	
<b>A/B</b>	<b>A BAGI B</b>	<b>0,702586207</b>	<b>KRITERIA</b>
<b>HASIL A/B DIBULATKAN</b>		<b>N-GAIN 0,70</b>	<b>TINGGI</b>

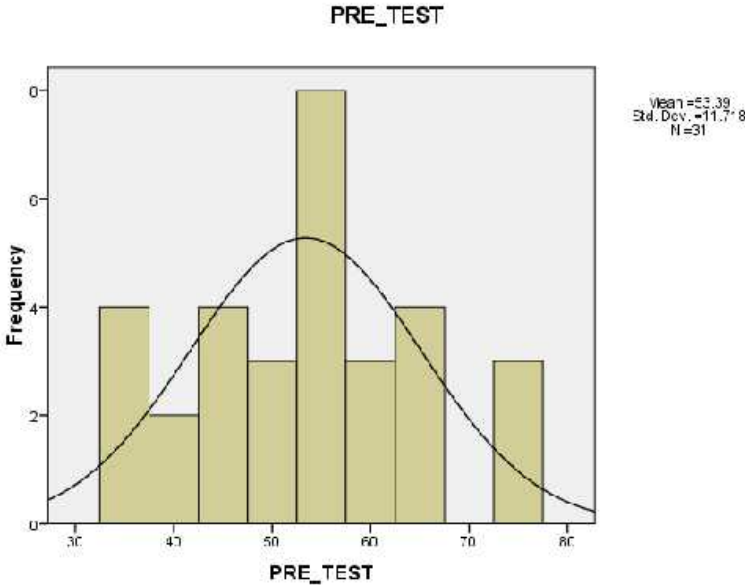
**Lampiran 41. Uji Normalitas Kelompok Besar**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

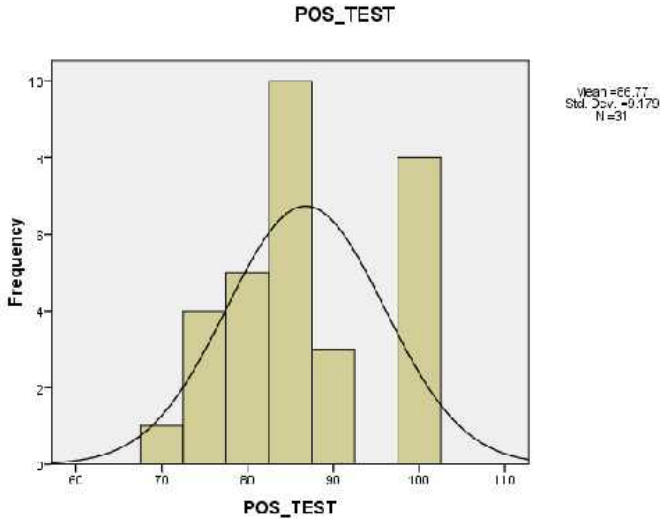
		PRE_TEST	POS_TEST
N		31	31
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	53.39	86.77
	Std. Deviation	11.718	9.179
Most Extreme Differences	Absolute	.135	.222
	Positive	.123	.222
	Negative	-.135	-.183
Kolmogorov-Smirnov Z		.754	1.235
Asymp. Sig. (2-tailed)		.621	.095

**Lampiran 42. Kurva Uji Normalitas Kelompok Kecil**

**a. Pretes**



**b. Posttest**





Lampiran 43. Uji N-Gain Kelompok Besar


NO	Nama Siswa	Nilai_Prestes	Nilai Posttest
1	Alfa Nur Rivanto	55	75
2	Alfalah Rizki Nugroho	50	85
3	Dadang Masva`ed	35	85
4	Defani Mahestina	55	100
5	Deslia Miratunnisa	40	80
6	Dina Swastika	65	85
7	Erni Anggraeni W	75	100
8	Fina Kristiawanti	55	90
9	Hanif Kurniawan	35	75
10	Hanif Muflih	65	80
11	Himawan Yusup	65	100
12	Ibnu Charis Rachmanda	60	100
13	Indah Sri Lestari	50	80
14	Jauza Salsabil	55	85
15	Laila Putri Wulandari	60	85
16	Leka Arizona	35	75
17	Muhammad Raihan Maulana	75	100
18	Mustiko Jati K.H	55	70
19	Nathania Angelica Stephani Putri	40	85
20	Nava Aliva Sri Hartanti	60	80
21	Nova Nur Hidayah	45	85
22	Ponco Adi Nugroho	55	80
23	Raden Roro Salsabila Nuryah Wijanarko	50	85
24	Refita Fitriyani	55	85
25	Rizky Dzikra Azzahra	65	90
26	Siti Fadhilah	45	100
27	Sofiya Lestiningrum	45	85
28	Suryatinah	75	90
29	Talita Permata Wiedlovira	55	100
30	Tri Indrawati	45	100
31	Yokananda Rafli Mahendra	35	75
<b>Jumlah</b>		1655	2690
<b>Rata-Rata</b>		53,38709677	86,77419355
<b>Selisih</b>		33,38709677	
<b>Nilai Tertinggi</b>		75	100
<b>Nilai Terendah</b>		25	80
<b>N-GAIN</b>		0,72	
A	RATA RATA POSTEST- PRE TTES	33,38709677	
B	NILAI MAKSIMAL - PRE TEST	46,61290323	
A/B	A BAGI B	0,716262976	KRITERIA
<b>HASIL A/B DIBULATKAN</b>		<b>N GAIN 0,72</b>	<b>TINGGI</b>

**Lampiran 44. Uji Hipotesis**

**Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRE_TEST - POS_TEST	-33.387	11.357	2.040	-37.553	-29.221	16.368	30	.000

Lampiran 45. Scan Surat Keterangan Penelitian

 **PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SMA NEGERI 2 WONOSOBO**  
Jln. Banyumas KM. 5 Wonosobo 56361 Telp. (0286) 322614 

---

**SURAT KETERANGAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :


Nama : Indah Nurhayati, S.Pd, M.Si  
NIP : 196401301986012003  
Jabatan : Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Wonosobo  
Unit Kerja : SMA Negeri 2 Wonosobo


Mencrangkan dengan sesungguhnya :

Nama : Anggie Elsa Sakila  
NIM : 3101416014  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Instansi : Universitas Negeri Semarang

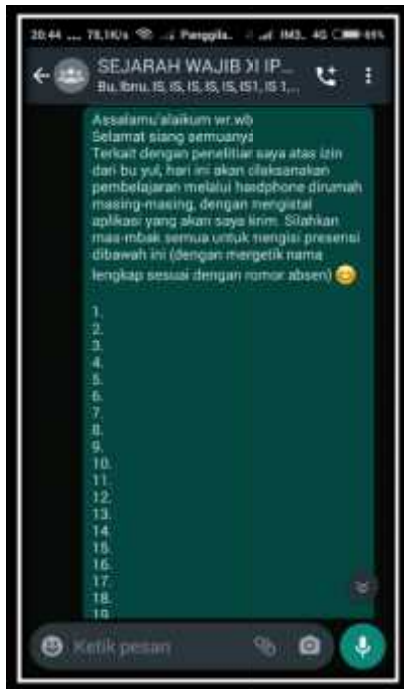
Telah melaksanakan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Pembelajaran Sejarah di Kelas XI IIS SMA N 2 Wonosobo" pada tanggal 1 Mei 2020 s/d 13 Juni 2020 guna memenuhi tugas mata kuliah skripsi.

Demikian surat pernyataan ini di buat untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Wonosobo, 13 Juli 2020  
Kepala Sekolah  
SMA N 2 Wonosobo  
  
Indah Nurhayati, S.Pd, M.Si  
NIP 196401301986012003



## Lampiran 46. Dokumentasi Penelitian



Melakukan presensi siswa sebelum pembelajaran



Pembagian aplikasi pembelajaran kepada setiap siswa yang telah melakukan presensi



Setiap siswa mengirim bukti telah menjalankan aplikasi dan akan mendapat perintah selanjutnya



Foto bersama guru sejarah kelas XI IIS setelah selesai penelitian