PROPOSAL SKRIPSI
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MINIATUR TERHADAP KESADARAN
SEJARAH SISWA SMAN TANTA KELAS 10

Pembimbing Akademik :

Oleh :

ERVAN SEPTIADY

NIM 1710111210007

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURURSAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

2020

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan bentuk satuan pendidikan sebagaimana ditegaskan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional, merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk mampu bersaing dalam persaingan global. Peserta didik harus menempuh kegiatan pembelajaran yang cukup baik untuk memperoleh lulusan yang berkualitas. Hasil dari kegiatan belajar tersebut adalah prestasi belajar.

Pemerintah mengadakan perbaikan mutu pendidikan di Indonesia dengan mengambil kebijakan dalam sistem pendidikan nasional. Salah satu kebijakan pemerintah yaitu dengan pembaharuan kurikulum, sistem belajar, dan sistem evaluasi, agar memperoleh keberhasilan dalam pembelajaran. Sejarah merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan kepada siswa di SMA atau MA.

Kreativitas pembelajaran guru sering kali menjadi topik perbincangan berbagai pihak, karena dinilai menentukan hasil pendidikan. Guru merupakan ujung tombak berlangsungnya kegiatan pembelajaran, sehingga memiliki peran dan fungsi penting sebagai sumber belajar dan bahkan kerap kali mendominasi proses transformasi nilai ilmu pengetahuan dan lain-lainnya kepada peserta didik.

Kemampuan guru akan menghasilkan pembentukan kualitas peserta didiknya, Namun mungkin saja penguasaan guru terhadap bahan ajar atau materi pelajaran yang diberikan sudah cukup memadai, tetapi karena kekurangmampuan mengemasnya dalam pembelajaran, miskin kreatif, monoton, membosankan, kurang menarik dan lain sebagainya.

Pencapaian kualitas hasil pendidikan yang memadai bukan hanya menuntut guru untuk dapat mewujudkan seperangkat peran yang diembannya, tetapi juga turut ditentukan oleh perwujudan gagasan/ide dan perilaku kreatif dalam proses pembelajaran. Tanpa disertai pemilikan gagasan/ide dan perilaku yang kreatif, kinerja yang diwujudkan oleh guru pun cenderung kurang memuaskan.

Kreativitas pembelajaran guru yang rendah antara lain diwujudkan melalui tindakan kurang peduli, sekedar menjalankan tugas, orientasi terhadap prestasi yang rendah, produktivitas yang rendah, kurang efisien dan efektif, kurang disiplin, membosankan anak didik dan lain sebagainya, sehingga langsung maupun tak

langsung berdampak terhadap pencapaian kualitas hasil pendidikan bagi anak didiknya.

Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif, sarana media pembelajaran yang sesuai dengan materi, serta hubungan komunikasi antara guru, siswa dapat berjalan dengan baik, Melalui media pembelajaran di harapkan dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis yang baik terhadap siswa.

Pembelajaran menggunakan alat peraga berarti mengoptimalkan fungsi seluruh panca indera siswa untuk meningkatkan efektifitas siswa belajar dengan cara mendengar, melihat, meraba, dan menggunakan fikirannya secara logis dan realistis. Fungsi alat peraga adalah memvisualisasikan sesuatu sehingga tampak jelas dan dapat menimbulkan pengertian atau peningkatan persepsi seseorang.

Sarana belajar yang dapat mewadai dan mendukung proses pengajaran menghasilkan bahwa keberadaan alat peraga dalam setiap pembelajaran sangatlah penting. Hal ini tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran yang di terapkan oleh seorang guru. Dalam melakukan suatu kegiatan sering menggunakan media komunikasi yaitu alat peraga sebagai alat bantu untuk mempermudah proses belajar mengajar. Salah satu bentuk alat peraga yang jarang digunakan yaitu alat peraga miniatur.

Media miniatur adalah salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran pada materi gaya dan momen. Media ini dapat mempermudah ingatan siswa untuk memahami gaya dan momen, karena bentuknya 3 dimensi, sehingga siswa tidak perlu lagi membayangkan bentuknya gaya dan momen dalam konstruksi bangunan. Rumusan dari penelitian ini adalah tentang kelayakan media, hasil belajar siswa dan respons siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui kelayakan media miniatur apabila diujicobakan pada salah satu sekolah khususnya di SMAN Tanta, yang memang belum menggunakan media miniatur, serta untuk mengetahui hasil belajar, dan respons siswa setelah menggunakan media miniatur.

Secara garis besar SMAN 1 TANTA merupakan sekolah negeri yang biasanya siswanya itu merupakan siswa pindahan karena melakukan sesuatu yang membuat sekolah memindahkannya, bisa dikatakan SMAN 1 TANTA merupakan sekolah tidak terlalu terkenal, karena para siswanya yang memiliki rekor nakal.

Mungkin jarang ada guru yang menggunakan media miniature dalam mengajar dalam kelas, jadi peneliti memilih judul skripsi penggunaan media miniature dalam pengajaran dikelas mata pelajaran sejarah, sehingga dalam proses pembelajaran yang telah berlangsung siswa tidak merasa jenuh dan dapat menimbulkan interaksi dua arah antara siswa dengan pendidik dan proses belajar mengajarpun berjalan lancar. Hasil belajar adalah keberhasilan yang telah dicapai oleh siswa untuk menyatakan adanya keberhasilan suatu program.

Berdasarkan uraian masalah di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Miniatur Terhadap Kesadaran Sejarah Siswa Sman Tanta Kelas 10”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah:

1. kurangmampuan mengemas dalam pembelajaran, miskin kreatif, monoton, membosankan, kurang menarik dari guru membuat siswa cepat bosan dan juga mengantuk.
2. Tanpa disertai pemilikan gagasan/ide dan perilaku yang kreatif, kinerja yang diwujudkan oleh guru pun cenderung kurang memuaskan.
3. jarang ada guru yang menggunakan media miniature dalam mengajar dalam kelas, diwujudkan oleh guru pun cenderung kurang memuaskan.
4. Kreativitas pembelajaran guru yang rendah antara lain diwujudkan melalui tindakan kurang peduli, sekedar menjalankan tugas, orientasi terhadap prestasi yang rendah, produktivitas yang rendah, kurang efisien dan efektif, kurang disiplin, membosankan anak didik

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini mempunyai arah yang jelas dan lurus, agar tidak terjadi salah tafsir. Maka, ruang lingkup permasalahan perlu dibatasi pada identifikasi masalah no 3. Dengan demikian diharapkan masalahnya dapat dikaji secara mendalam untuk memperoleh hasil maksimal. Dalam penelitian ini penulis membatasi wilayah penelitian hanya difokuskan pada siswa kelas X di SMAN Tanta.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media miniature dalam pembelajaran sejarah diterapkan di SMAN 1 Tanta?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas X di SMAN 1 Tanta setelah diterapkan media miniature dalam pembelajaran sejarah?

E. Tujuan

1. Menganalisis pengaruh penggunaan media miniature dalam pembelajaran sejarah diterapkan di SMAN 1 Tanta?
2. Menganalisis hasil belajar siswa kelas X di SMAN 1 Tanta setelah diterapkan media miniature dalam pembelajaran sejarah?

F. Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan media miniature terhadap kesadaran sejarah.
 - b. Sebagai informasi untuk para peneliti yang akan meneliti judul yang sama pada waktu yang akan datang.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi orang tua sebagai bahan informasi untuk menambah wawasan terhadap penggunaan media pembelajaran.
 - b. Bagi guru sebagai bahan informasi dan masukan untuk meningkatkan intensitas belajar Sejarah siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Media Pembelajaran Miniatur

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari kata dalam bahasa Latin “medius” yang dalam bentuk jamaknya “medium”, diartikan secara harfiah sebagai perantara. Karena itu, dapat dikatakan bahwa segala sesuatu yang dapat menjadi perantara disebut sebagai media. Menurut Asyhar (2012) yang sepertinya mengutip pendapat Suparman (1977), media merupakan alat atau sarana yang memiliki fungsi menjadi perantara atau penyalur informasi dari pengirim ke penerima. Dalam konteks pembelajaran, secara umum media diartikan sebagai alat bantu mengajar. Konsep ini menjelaskan bahwa segala jenis alat baik elektronik maupun non elektronik yang dapat menyampaikan informasi pembelajaran disebut dengan media.¹ Karena begitu luasnya pengertian media, maka diberikan batasan atas pengertian tersebut seperti yang dikemukakan oleh Briggs (1977) dan Hujair AH. Sanaky (2013: 3), mereka mendefinisikan media pembelajaran yaitu alat atau sarana fisik yang berguna untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik sehingga menimbulkan rangsangan untuk belajar.²

Sadiman dkk menjelaskan bahwa kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar. Menurut Gagne (dalam Sadiman dkk) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Sedangkan menurut Briggs (dalam Sadiman dkk) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.³

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung

¹ Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. (Jakarta: Referensi, 2012) 5

² Susanto, H, *Media pembelajaran sejarah era teknologi informasi (konsep dasar, prinsip aplikatif, dan perancangannya* (Banjarmasin: program studi pendidikan sejarah universitas lambung mangkurat, 2019) 14

³ Sadiman dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatan*(Jakarta: Raja Grafindo, 2010),6

diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.⁴

Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan Education Association (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.⁵

Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.⁶

Menurut Suprpto dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.⁷

Definisi mengenai media pendidikan dan pembelajaran ada bermacam-macam. Hal ini disebabkan karena masalah yang tercakup dalam media pembelajaran sangat luas. Media pembelajaran adalah dua kata yang saling berhubungan, media berarti alat bantu guru di sekolah dan pembelajaran merupakan proses berinteraksinya guru dan peserta didik serta seluruh komponen belajar.⁸

Cakupan media pembelajaran sangatlah luas, manusia, materi atau kajian yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, sikap, maupun keterampilan juga termasuk sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, Hujair AH. Sanaky (2013: 3) mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan substansinya, sebagai berikut: (1) bentuk saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar, (2) berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang mereka untuk belajar, (3) bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar, dan (4)

⁴ Azhar arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997),3

⁵ Basyiruddin Usman, Asnawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, Juni 2002),1

⁶ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: Citra Aditya, 1989), 12

⁷ Mahfud Shalahuddin, *Media Pendidikan Agama* (Bandung: Bina Islam, 1986),4

⁸ Susanto, H, *Media pembelajaran sejarah era teknologi indormasi (konsep dasar, prinsip alpikatif, dan perancangannya* (Banjarmasin: program studi pendidikan sejarah universitas lambung mangkurat, 2019) 15

bentuk-bentuk komunikasi dan metode yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, baik cetak maupun audio, visual, dan audiovisual.⁹

Dalam penelitian kali ini peneliti lebih cenderung menggunakan definisi media pembelajaran dari Suprpto dkk, dengan alasan bahwa cakupannya lebih tepat ke penelitian penulis, tidak hanya dibatasi sebagai alat tetapi juga teknik dan metode sehingga dapat mencakup definisi dari para ahli pendidikan lainnya.

Berikut ciri-ciri umum yang terkandung pada batasan tersebut.

- a. Media Pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu sesuatu yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan panca indera.
- b. Media pembelajaran memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik dalam kelas maupun di luar kelas.
- e. Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.
- f. Media pembelajaran dapat digunakan secara massa (misalnya: radio, televise) kelompok besar dan kecil (misalnya: slide, film, video, OHP) atau perorangan (misalnya: modul, computer, radio, tape)
- g. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan suatu ilmu.

Jadi dari batasan dan ciri-ciri umum diatas pengembangan media pembelajaran berupa miniature yang merupakan bentuk dari media visual bisa dilihat dengan mata secara jelas , serta juga bisa membantu guru untuk memperlancar dalam proses belajar mengajar sehingga terjadi komunikasi dan interaksi edukatif. Dan juga membantu mempermudah siswa dalam memahami proses yang disampaikan oleh guru. Dan tercapailah tujuan pemahaman siswa sehingga prestasi hasil belajar bisa terus meningkat.

⁹ Susanto, H, *Media pembelajaran sejarah era teknologi indormasi (konsep dasar, prinsip alpikatif, dan perancangannya* (Banjarmasin: program studi pendidikan sejarah universitas lambung mangkurat, 2019) 15

2. Kelayakan Media

Terdapat 3 kelayakan media menurut Suwarna, antara lain:

- a. Kelayakan Praktis: media yang digunakan dalam bahan ajar mudah dalam pengoprasianya.
- b. Kelayakan Teknis: berhubungan dengan potensi media yang berkaitan dengan kualitas media. Kualitas media adalah relevansi dengan tujuan pembelajaran dan memberikan kejelasan informasi.
- c. Kelayakan Biaya: bahwa pada dasarnya bahwa pada dasarnya ciri pendidikan modern adalah efisien dan efektif untuk keperluan belajar mengajar.¹⁰

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Terdapat beberapa jenis dalam media pembelajaran, tetapi sedikit dalam PBM yang menggunakan media. Menurut Musfiqon membagi dua jenis media yang peninjauannya berbeda.

- a. Jenis Media ditinjau dari Tampilan Pada peninjauan tampilan terdapat tiga jenis, yaitu: a) media audio, b) media visual, c) media gerak.
- b. Jenis Media ditinjau dari Penggunaan Pada peninjauan ini media dibagi menjadi dua yaitu: a) media proyeksi, dan b) media non proyeksi¹¹

4. Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Memberikan pengalaman langsung kepada siswa bukan suatu yang mudah bukan hanya menyangkut segi perencanaan dan waktu saja yang dapat menjadi kendala, akan tetapi memang ada sejumlah pengalaman yang sangat tidak mungkin dipelajari langsung oleh siswa. Peranan media pembelajaran sangat penting dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Guru dapat menggunakan film, televisi, atau gambar untuk memberikan informasi yang baik kepada siswa. Melalui media pembelajaran hal yang abstrak bisa menjadi konkret. Maka secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan peran untuk:

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa tertentu.
Peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video.
- b. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.

¹⁰ Suwarna, *Pengajaran Mikro*, (Yogyakarta:TiaraWacana, 2005),136

¹¹ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2012), 70

Melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.

c. Menambah gairah dan motivasi siswa.

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih melekat.¹²

Jadi kesimpulannya media memiliki manfaat yang sangat baik untuk proses belajar mengajar terutama untuk menambah motivasi siswa untuk belajar, fungsinya juga sangat bagus untuk proses pembelajaran contohnya guru menjelaskan tentang candi, karena tidak bisa ke tempat candi tersebut, maka dapat menggunakan gambar sebagai medianya untuk pembelajaran agar siswa tahu bahwa itu gambar candi.

5. Media Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah terdiri dari dua kata, yaitu pembelajaran dan sejarah. Pembelajaran adalah proses atau suatu cara yang dilakukan agar seseorang maupun sekelompok orang dapat melakukan kegiatan belajar (Arifin, 2009: 10). Belajar sendiri menurut Ernest R. Hilgard (dalam Suryasubrata 1984: 252) adalah usaha yang dilakukan secara sadar sehingga menimbulkan perubahan. Perubahan di sini berupa perubahan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Belajar merupakan dasar terjadinya pembelajaran, ketika seseorang atau sekelompok orang melakukan kegiatan belajar dan membagikannya satu sama lain baik di dalam maupun di luar ruangan dapat dikatakan sebagai pembelajaran.¹³

Fathurrohman (2015: 28) menguraikan beberapa komponen dalam kegiatan pembelajaran, yaitu (1) peserta didik sebagai pembelajar yang menerima dan menyimpan isi pelajaran yang disampaikan, (2) guru sebagai pengajar yang bertindak mengelola dan memiliki peran yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan pembelajaran efektif, (3) tujuan pembelajaran berupa pencapaian hasil kegiatan pembelajaran atau kompetensi yang terdiri dari kognitif, afektif, dan psikomotorik, (4) materi yaitu bahan-bahan pembelajaran berupa informasi-informasi mengenai sesuatu hal, (5) metode berupa cara-cara yang dilakukan pengajar guna membuat kegiatan

¹² Wina Sanjaya. 2011. *"strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan"*. Jakarta: Kencana Prenada Media. Hlm. 171

¹³ Susanto, H, *Media pembelajaran sejarah era teknologi indormasi (konsep dasar, prinsip alpikatif, dan perancangannya* (Banjarmasin: program studi pendidikan sejarah universitas lambung mangkurat, 2019) 25

pembelajaran berlangsung efektif, (6) media atau alat bantu mengajar, dan (7) evaluasi atau penilaian terhadap proses maupun hasil kegiatan pembelajaran.¹⁴

Menurut Syaiful Sagala (2009:61) berpendapat bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi yang dilakukan secara dua arah antara pengajar dan pembelajar. Dalam proses tersebut, guru sebagai pengajar tidak hanya semata-mata memberikan informasi, namun juga menjadi fasilitator bagi pembelajar dalam mempelajari sesuatu kemampuan dan/atau nilai baru. Hal ini menunjukkan bahwa peran guru dalam pembelajaran sangat penting guna menstimulus dan memberi pengarahan kepada peserta didik agar melakukan aktivitas belajar. Dengan demikian, seorang guru atau pengajar harus mampu mengatur seluruh kegiatan pembelajaran mulai dari membuat rancangan kemudian melaksanakan kegiatan pembelajaran dan melakukan evaluasi. Ini karena pada hakikatnya pembelajaran merupakan perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan peserta didik (Uno, 2009: 2).¹⁵

Mengenai hakikat dari sejarah, Reiner (1993: 3) sebagaimana yang dikutip oleh Hamid (2014: 7) berpendapat bahwa bagi setiap manusia, ingatan akan pengalaman yang pernah dirasakannya merupakan hal yang mengesankan. Dengan itu, ia memperoleh perasaan identitasnya dan bahkan mungkin kesadaran, tanpa itu tidak bisa mengambil keputusan yang penting, tidak bisa memperbaiki keadaan dan tidak mampu bertahan.¹⁶

Konsep tersebut menjelaskan bahwa sejarah merupakan sebuah ilmu yang visioner, artinya sejarah bukan saja tentang masa lalu, namun sejarah juga memberikan pelajaran tentang konsep-konsep kehidupan yang penting untuk ditelaah guna menghadapi kehidupan yang akan datang. Selain itu, Anis (2015: 53) menyatakan bahwa sejarah bukanlah sebuah warisan, melainkan suatu pembelajaran. Sejarah jika tidak diajarkan hanya akan menjadi sebuah peristiwa tanpa arti, sejarah merupakan warisan yang perlu dipelajari dan dipahami kandungannya.¹⁷

Menurut Susanto (2014: 7) juga menjelaskan bahwa sejarah merupakan suatu gambaran usaha manusia dengan segala aktivitasnya yang disusun secara ilmiah dengan memperhatikan urutan waktu, diberi tafsiran dan analisis kritis sehingga mudah dipahami. Sejarah tidak terlepas dari konsep ruang dan waktu. Adapun konsep waktu di

¹⁴ Susanto, H, *Media pembelajaran sejarah era teknologi informasi (konsep dasar, prinsip aplikatif, dan perancangannya* (Banjarmasin: program studi pendidikan sejarah universitas lambung mangkurat, 2019) 25

¹⁵ Ibid., 26

¹⁶ Ibid.

¹⁷ Ibid., 27

sini meliputi perkembangan, perubahan, pengulangan, dan berkelanjutan (Kuntowijoyo, 1995: 13). Oleh Karena itu, sejarah tidak semata-mata hanya tentang masa lampau, melainkan juga tentang bagaimana keadaan sekarang akibat dari peristiwa di masa lampau tersebut. Suatu peristiwa yang terjadi di masa sekarang bisa saja memiliki pola yang sama dengan peristiwa yang telah terjadi pada masa lampau. Hal inilah yang juga mempertegas bahwa sejarah merupakan ilmu yang visioner¹⁸

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah suatu ilmu yang mempelajari peristiwa/aktivitas masa lampau, dengan mencari nilai yang terkandung dari peristiwa yang dipelajari, dan dijadikan acuan.

Dan juga mengenai media pembelajaran sejarah, dapat kita simpulkan bahwa sesuatu/media yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik mengenai pembelajaran sejarah agar tercapai tujuannya.

Sekarang ini atau dimasa yang akan datang, peran guru tidak hanya sebagai pengajar (transmitter), tetapi ia harus berperan sebagai director of learning, yaitu sebagai pengelola kegiatan belajar yang memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik melalui pemanfaatan dan optimalisasi berbagai sumber dan media pembelajaran. Bahkan bukan tidak mungkin, di masa akan datang media berperan sebagai sumber informasi utama dalam kegiatan pembelajaran (pola pembelajaran bermedia), seperti halnya penerapan pembelajaran berbasis komputer (computer based learning), di sini peran guru hanya sebagai fasilitator belajar saja.¹⁹

Keberhasilan proses pembelajaran bergantung kepada penggunaan sumber dan media pembelajaran yang sesuai. Jika sumber dan media dipilih dan dipersiapkan dengan tepat dan hati-hati dapat memenuhi antara lain; menimbulkan motivasi positif peserta didik, melibatkan peserta didik, menjelaskan dan menggambarkan isi subjek, dan menggambarkan kinerja individual. Maka kedudukan media dalam pembelajaran tidak dapat dianggap sepele. Perlu diperhatikan bahwa materi ajar yang berbeda memerlukan media dan sumber pembelajaran yang berbeda pula.²⁰

Biasanya guru ataupun pengajar sering kali kebingungan memilih media yang cocok untuk dipakai dalam pembelajaran, ada beberapa prinsip-prinsip yang harus diperhatikan oleh pengajar dalam mempertimbangkan media pembelajaran

¹⁸ Susanto, H, *Media pembelajaran sejarah era teknologi informasi (konsep dasar, prinsip aplikatif, dan perancangannya* (Banjarmasin: program studi pendidikan sejarah universitas lambung mangkurat, 2019) 27

¹⁹ Ibid., 30

²⁰ Ibid.

- a) Efektivitas, pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan kepada ketepatan (efektivitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi. Guru harus berusaha agar media pembelajaran yang diperlukan untuk membentuk kompetensi secara optimal dapat digunakan dalam pembelajaran.
- b) Relevansi, kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan peserta didik, serta dengan waktu yang tersedia.
- c) Efisiensi, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memperhatikan bahwa media tersebut murah atau hemat biaya tetapi dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaan relatif memerlukan waktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.
- d) Dapat digunakan, media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman peserta didik dan meningkatkan kualitas pembelajaran.
- e) Kontekstual, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya peserta didik. Alangkah baiknya jika mempertimbangkan aspek pengembangan pada pembelajaran life skills.²¹

Menurut Hamid Hasan (2015) Ada beberapa kompetensi yang harus diperhatikan dalam pembelajaran sejarah yang harus dikembangkan dengan menggunakan pendekatan saintifik sebagai berikut:

- a) Mengamati, dengan tujuan melatih kesungguhan, kesabaran, ketelitian, kemampuan membedakan informasi umum dan khusus, kemampuan berpikir analitis, kritis, deduktif, dan komprehensif. Maka, untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dan tujuan ini dapat digunakan media berupa buku teks atau dokumen sejarah, video tentang suatu peristiwa sejarah, narasumber langsung, atau bahkan artefak dan fosil. Jika tidak memungkinkan untuk mendatangkan artefak dan fosil dapat diganti dengan media lain seperti replika, gambar, atau sebagainya.
- b) Menanya, bertujuan untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan, membentuk critical minds yang perlu

²¹ Susanto, H, *Media pembelajaran sejarah era teknologi informasi (konsep dasar, prinsip aplikatif, dan perancangannya)* (Banjarmasin: program studi pendidikan sejarah universitas lambung mangkurat, 2019) 31

untuk hidup cerdas. Guna mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran ini maka diperlukan media berupa sumber teks, benda sejarah, atau media interaktif.

- c) Mengumpulkan informasi atau eksperimen, bertujuan untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, dan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara. Mengumpulkan informasi merupakan satu diantara beberapa kompetensi yang cukup penting dalam proses atau kegiatan pembelajaran sejarah. Maka dari itu, diperlukan banyak sumber dan media dalam mendukung peserta didik memperoleh informasi, hal yang tidak boleh dilupakan dalam proses ini yakni peserta didik harus melakukan validitas informasi dengan cara membandingkan informasi tersebut dengan sumber lain atau yang kita kenal dengan kritik sumber sebelum mengumpulkan informasi dari sumber terpilih. Sehingga dalam proses ini media pembelajaran berperan penting bagi peserta didik dalam mengumpulkan informasi maupun sumber belajar. Media yang dapat digunakan antara lain informasi verbal narasumber, benda peninggalan sejarah, serta sumber lain selain buku teks dan dokumen. Hal ini dapat dicari melalui internet, untuk dapat terkoneksi dengan internet digunakan media elektronik gadget seperti laptop, handphone atau smartphone dan PC tablet untuk mencari informasi di dunia maya.
- d) Mengolah informasi atau menalar, mempunyai tujuan mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan berpikir korelatif-kausalitas-asosiatif, kemampuan menerapkan prosedur, kemampuan berpikir induktif dan deduktif, dan mengambil kesimpulan logis berdasarkan data. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik dalam kompetensi ini yakni dengan merekonstruksi cerita sejarah berdasarkan informasi yang sudah dikumpulkan. Dalam proses ini media tidak begitu banyak berperan namun peserta didik perlu banyak melatih diri dan pemahaman berpikir sejarah, sebagai sarana latihan dalam proses merekonstruksi informasi sejarah peserta didik akan lebih mudah jika dihadapkan pada contoh-contoh yang dapat mereka lihat melalui media-media informasi seperti media cetak atau elektronik seperti internet.
- e) Mengkomunikasikan, bertujuan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan

singkat dan jelas, mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar, serta merancang dan memanfaatkan berbagai bentuk visual dunia maya. Untuk mencapai tujuan dalam kompetensi ini, kegiatan pembelajaran sejarah yang dilakukan adalah menyampaikan temuan berdasarkan hasil pengolahan informasi dalam bentuk lisan, tulisan atau media lainnya. Jelas sekali dalam kompetensi ini guru maupun peserta didik akan banyak menggunakan media pembelajaran, bahkan secara jelas pada tujuan disebutkan bahwa peserta didik dituntut untuk memanfaatkan media visual dan bahkan berkomunikasi melalui media internet atau dunia maya. Tentunya hal ini juga harus disesuaikan dengan sarana prasarana serta kondisi peserta didik. Media pembelajaran sejarah yang dapat digunakan mulai dari gambar, slide, poster, peta, dan akan lebih baik jika menggunakan multimedia, serta media berbasis teknologi seperti internet karena didalamnya peserta didik dapat menggabungkan berbagai media yang telah disebutkan tadi. Tentunya untuk dapat terhubung dengan dunia maya atau internet harus ada media atau alat pendukung seperti gadget, termasuk didalamnya laptop, handphone, notebook, Tablet PC, dll.²²

Media pembelajaran mempunyai nilai paraktis untuk membangkitkan semangat belajar para siswa, media mempunyai fungsi yang sangat banyak untuk membantu guru, contohnya seperti menampilkan sebuah peristiwa masa lalu dengan menggunakan gambar atau video dll yang sesuai. Dan juga dapat mengatasi ketidakseimbangan imajinasi dengan yang disebutkan, contohnya guru menyebutkan ini siswa membayangkan yang lain dengan menggunakan media siswa bisa tahu bentuk/hasil aslinya. Media sangat bermanfaat untuk mencapai tujuan pembelajaran guru.

6. Pengertian Miniatur

Miniature adalah suatu model hasil penyerhanaan suatu realitas tetapi tidak menunjukan aktivitas atau tidak menunjukan suatu proses. Miniature ini mampu menjelaskan kepada para siswa detail dari sebuah objek yang menjadi topic bahasan secara tiga dimensi (Munadi, 2008:109). Miniature merupakan salah satu media yang

²² Susanto, H, *Media pembelajaran sejarah era teknologi indormasi (konsep dasar, prinsip alpikatif, dan perancangannya* (Banjarmasin: program studi pendidikan sejarah universitas lambung mangkurat, 2019) 35

berbentuk tiga dimensi, karena miniature ini dapat diketahui sisi-sisinya dan dalam bentuk nyata. Miniature adalah salinan model yang lebih kecil dan ukuran sederhana.²³

Miniature termasuk salah satu jenis model yang disederhanakan yang ditinjau dari cara pembuatannya. Sedangkan menurut Daryanto (2010:30) menyatakan bahwa media tiruan disebut juga dengan model. Model adalah benda 3 dimensi yang merupakan representasi dari benda sesungguhnya (Rohman, 2013:132). Jadi media miniature adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yang menyerupai benda aslinya atau lebih kecil dari benda aslinya dengan skala tertentu dan berbentuk 3 dimensi dan penyampaian secara visual.²⁴

Jadi dari hasil definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media miniatur adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yang menyerupai benda aslinya atau lebih kecil dari benda aslinya dengan skala tertentu dan berbentuk 3 dimensi dan penyampaian secara visual. Media miniatur termasuk dalam bentuk model, karena miniatur ini merepresentasi dari benda aslinya, tetapi dalam miniatur ini tidak dapat menunjukkan sebuah kegiatan maupun suatu proses dari benda yang diminiaturkan.²⁵

7. Landasan Teori Media Pembelajaran

Menurut Jauhar teori belajar yang berhubungan dengan penggunaan media adalah Teori Behavioristik, Teori Belajar Kognitivisme, dan Teori Belajar Konstruktivisme.

a. Teori Behavioristik

Hubungan dari Teori Behavioristik dengan penggunaan media adalah stimulus dan responsnya. Artinya Jika stimulus itu ditambah maka respons akan semakin kuat, dan sebaliknya. Hal ini berarti bahwa penggunaan media itu akan memberikan nilai lebih, maksudnya penjelasan guru akan lebih cepat ditangkap oleh siswa.

b. Teori Belajar Kognitivisme

Teori ini berpendapat bahwa kemampuan kognitif kita dibangun melalui tindakan yang termotivasi dengan sendirinya terhadap lingkungan. Artinya bahwa kemampuan kognitif itu muncul akibat dari kita berinteraksi dengan lingkungan kita, baik lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat.

²³ Skripsi Nishfatul Qomariyah yang berjudul "*Penerapan Media miniature 3d Guna Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIIIA MTs Almaarif 02 Singosari Malang*". (Malang: UIN Malang, 2015) 27.

²⁴ Ibid.

²⁵ Ibid.

c. Teori Belajar Konstruktivisme

Pembentukan pengetahuan menurut model konstruktivisme ini memandang bahwa subjek aktif menciptakan struktur-struktur kognitif dalam interaksinya dengan lingkungan. Teori belajar konstruktivisme ini ditekankan pada siswa. Di mana siswa diberikan kesempatan untuk menemukan ide-ide baru dan menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar.²⁶

B. Kesadaran Sejarah

Secara bahasa kata kesadaran berasal dari kata sadar yang mendapat imbuhan ke – an yang berarti insyaf; yakin; merasa; tahu dan mengerti; bangun (dari tidur). Kesadaran berarti; 1.keinsyafan; keadaan mengerti: ~ akan harga dirinya timbul karena ia diperlakukan secara tidak adil; 2. hal yang dirasakan atau dialami oleh seseorang.

Kesadaran merupakan penghayatan terhadap yang dilakukan secara sadar akan yang dialami (dilihat, didengar), dan sadar akan proses pengamatan itu sendiri yang bersifat athetis dan abstrak. Perhatian tidak terfokus pada objek pengamatan, tetapi juga terfokus pada persepsi terhadap objek²⁷

Secara harfiah, kesadaran itu berarti pemahaman terhadap sesuatu dengan melibatkan mental, yang menyangkut ide, perasaan, pemikiran, kehendak dan ingatan yang terdapat pada diri seseorang jika ia sedang memikirkan sesuatu yang ada disekitarnya. Sejarah secara sederhana dapat berarti peristiwa yang dapat ditimbulkan oleh aktivitas manusia dimasa lalu di suatu tempat tertentu. Kesadaran sejarah adalah refleksi sikap yang bersumber pada kondisi kejiwaan yang menunjukkan tingkat penghayatan, pada makna serta hakikat sejarah²⁸

Menurut Soedjatmoko kesadaran sejarah sebagai rasa hayat sejarah, memahami bahwa kejadian pada masa kini dipandang sebagai kelanjutan daripada kejadian yang lampau, kejadian masa kini akan mempunyai akibat langsung atas kejadian-kejadian yang masa pada masa mendatang.

Soedjatmoko mengatakan bahwa kesadaran sejarah merupakan orientasi intelektual dan sikap jiwa yang perlu untuk memahami secara tepat faham kepribadian nasional. Lebih lanjut dikatakan bahwa kesadaran sejarah akan mampu membimbing manusia

²⁶ Jauhar, *Implementasi Paikem dari Behavioristik Sampai Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2011),9

²⁷ Kartodirjo, *Pendekatan Ilmu Sosial dan Metodologi Sejarah*, (Jakarta:Gramedia Pustaka Utama, 1993)

²⁸ Widja, *Dasar-Dasar Pengembangan Strategi Serta Metode Pengajaran Sejarah*, (Jakarta:Depdibud, 1989), 556

kepada pengertian mengenai diri sendiri sebagai bangsa. Memahami betapa pentingnya kesadaran sejarah, maka pengembangan pendidikan sejarah merupakan tuntutan untuk melahirkan generasi bijaksana yang mampu menyelesaikan permasalahan bangsa dengan bijaksana.²⁹

Kesadaran sejarah dapat dicapai melalui pemahaman kesejarahan sesuai tingkat perkembangan mereka dan keterampilan berpikir kesejarahan sebagai kemampuan menganalisis dan apresiasi terhadap aktivitas manusia (di masa lampau) dan hubungannya dengan seksama. Keterampilan berpikir kesejarahan dikelompokkan dalam 5 bentuk berpikir kesejarahan yaitu berpikir kronologis, komprehensif, interpretasi dan analisis kesejarahan, kemampuan penelitian, dan kemampuan melakukan analisis terhadap isu-isu sejarah.

Dengan kesadaran sejarah yang tinggi, kesalahan-kesalahan yang terjadi pada masa lampau dapat dipetik sebagai pelajaran agar tak terulang lagi. Termasuk di dalamnya kesalahan-kesalahan dalam merekonstruksi “history as past actuality” (sejarah sebagai peristiwa masa lampau). Setidaknya, kesalahan-kesalahan sejarawan yang dipaparkan oleh sejarawan Kuntowijoyo secara rinci dapat dijadikan cermin kesadaran sejarah.³⁰

Jadi dapat disimpulkan bahwa kesadaran sejarah merupakan kesadaran yang dimiliki oleh setiap individu untuk selalu melihat masalah sebagai sebuah pelajaran, maka dari itu kita mesti harus sadar bahwa sejarah kita ini harus dipelajari untuk masa mendatang, bisa juga kita mempelajari sejarah untuk melihat apakah peristiwa ini bisa terjadi di masa mendatang.

Dalam kaitan dengan proses belajar-mengajar di forum-forum akademis, suatu proses pengajaran sejarah hendaknya dapat membantu membangkitkan kesadaran sejarah para peserta didik. Jika kesadaran semacam itu nantinya bisa dimiliki oleh para peserta didik di berbagai lapisan masyarakat di negeri ini, diharapkan akan terjadi kohesi sosial yang makin erat di antara sesama warga negara, dimanapun mereka berada.

C. Penelitian yang Relevan

1. Hasil Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nishfatul Qomariyah tahun 2015 UIN Malang yang berjudul “Penerapan Media miniature 3d Guna Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIIIA MTs Almaarif 02 Singosari Malang.

²⁹ Soedjatmoko, *Sejarawan Indonesia dan Zamannya. Dalam Soedjamoko et.al.*, (Jakarta:Gramedia, 1995)

³⁰ Kuntowijoyo, *Pengantar Ilmu Sejarah*, (Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya, 1995), 157-175

2. Hasil Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Bayu Novandri tahun 2013 UNS Semarang yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Sumber Sejarah Lokal Daerah Sekitar Kota Tegal Terhadap Kesadaran Sejarah Siswa SMA Negeri Se-kota Tegal”

D. Kerangka Berpikir

Menggunakan media miniature terhadap pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa, jarang ada guru yang menggunakan media miniature dalam mengajar dalam kelas, diwujudkan oleh guru pun cenderung kurang memuaskan. Dengan eksperimen ini mungkin bisa mewujudkan impian guru terhadap kesadaran sejarah dengan menggunakan media miniature, zaman sekarang siswa lebih tertarik dengan visual, audio. Jarang tertarik membaca. Sedangkan pelajaran sejarah sendiri cukup penting untuk kita kembangkan, agar bisa lebih menarik tidak seperti yang dibilang orang bahwa sejarah itu pelajaran yang membosankan.

E. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan singkat yang dikumpulkan dari pemikiran dan tujuan pustaka sekaligus merupakan jawaban sementara dari masalah yang diteliti, oleh karena itu kebenaran yang lemah dan harus dibuktikan lebih lanjut kebenarannya.

Berdasarkan uraian diatas dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Terdapat hubungan yang positif antara media miniature dengan pembelajaran sejarah siswa kelas X SMAN Tanta.
2. Terdapat hubungan yang positif antara media miniature dengan Kesadaran sejarah siswa kelas X SMAN Tanta.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif, yakni penelitian dengan cara memperoleh data dalam bentuk angka.

B. Prosedur Penelitian

- a. Pengambilan data nilai mata pelajaran sejarah pada peserta didik kelas 10 untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Pengambilan hanya dilakukan pada kelas yang menjadi sampel penelitian.
- b. Menentukan sampel, dengan menggunakan teknik sampel acak sederhana. Jadi disetiap kelas ada siswa yang mewakili untuk dijadikan sampel.
- c. Menyusun soal tes yang akan diujikan pada kelas sampel yang dipilih tadi. Untuk mengetahui apakah media yang digunakan efektif dalam pembelajaran sejarah.
- d. Menentukan soal tes yang akan diujikan pada kelas sampel
- e. Melaksanakan pembelajaran di kelas sampel dengan menggunakan media miniature pada mata pelajaran sejarah.
- f. Melaksanakan tes dengan menggunakan soal tes yang sudah ditentukan pada kelas sampel.
- g. Menganalisis hasil tes.
- h. Menyusun laporan hasil penelitian.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di SMAN Tanta kelas 10, dengan alamat di jalan tanta, Tanjung, Kalimantan Selatan.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada September tanggal 25, 2020.

D. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan dari objek penelitian berupa kumpulan atau merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai

kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.³¹

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 10 SMAN Tanta yang berjumlah 60, dan juga guru sejarah SMAN Tanta.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakter yang dimiliki oleh populasi. peneliti menggunakan teknik sampel acak sederhana. Teknik sampel acak sederhana merupakan teknik yang paling sederhana dimana sampel diambil secara acak tanpa memperhatikan strata populasi yang hanya memiliki satu ciri (*homogeny atau relative homogeny*).³² Jadi setiap kelas ada siswa yang mewakili kelasnya untuk membentuk kelompok yang berjumlah 20 orang siswa untuk jadi sampel penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Berkaitan dengan cara-cara yang ditempuh dalam rangka mendapatkan data dan informasi, maka peneliti menggunakan berbagai metode pengumpulan data.

1. Wawancara

Metode wawancara, Peneliti melakukan wawancara terhadap kepala sekolah SMAN Tanta, guru yang berkaitan dengan mata pelajaran sejarah dan siswa kelas 10 SMAN Tanta.

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk mengetahui beberapa hal yang berkaitan dengan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah, jumlah peserta didik, nama peserta didik, serta foto kegiatan belajar mengajar.

3. Observasi

Pengamatan terhadap objek yang ingin diteliti yaitu SMAN 1 Tanta.

F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

1. Uji Coba Validitas

Validitas adalah aspek kecermatan pengukuran. Suatu alat ukur yang valid dapat menjalankan fungsi ukurnya dengan tepat, juga memiliki kecermatan tinggi. Arti kecermatan disini adalah dapat mendeteksi perbedaan-perbedaan kecil yang ada pada atribut yang diukurnya.

³¹ Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (bandung: alfabeta, 2010), 61

³² Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (bandung: alfabeta, 2010), 120

Validitas soal pilihan ganda diuji menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan program *Microsoft excel 2010*.

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

2. Uji Coba Reabilitas

Realibilitas atau keandalan, adalah konsistensi dari serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur. Hal tersebut bisa berupa pengukuran dari alat ukur yang sama akan memberikan hasil yang sama, atau untuk pengukuran yang lebih subjektif, apakah dua orang penilai memberikan skor yang mirip.

Uji reliabilitas juga dilakukan menggunakan rumus *sprearman brown* dengan bantuan program *misrosoft excel 2010*

$$r_{11} = \frac{2(rxy)}{1 + (rxy)}$$

3. Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran butir soal dapat digunakan untuk memprediksi alat ukur itu sendiri dan kemampuan peserta didik dalam memahami materi. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Untuk mengetahui tingkat kesukaran soal bentuk uraian dengan menggunakan aplikasi program *anatest*, digunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{S_m N}$$

4. Teknik Analisis Data

Untuk analisis data yang telah ada, peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif yang meliputi analisis data tahap awal dan analisis data tahap akhir. Pada analisis tahap awal terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji satu pihak (uji pihak kanan)

DAFTAR PUSTAKA

- Anis, M, Z, A. (2015). "SEJARAH BUKAN WARISAN MELAINKAN PEMBELAJARAN" PROSIDING, SEMINAR NASIONAL DAN PERTEMUAN ASOSIASI PENDIDIK DAN PENELITI SEJARAH. BANJARMASIN: *Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lambung Mangkurat*; hh. 53.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Azhar, A. (1997). *Media Pengajaran* Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Basyiruddin, U, Asnawir. (2002). *Media Pembelajaran* Jakarta: Ciputat Pers.
- Briggs, L. (1977). *Instructional Design*. New Jersey: Education Publisher.
- Fauziyah, Nur. "PENGUNAAN MEDIA MINIATUR DALAM MODEL PEMBELAJARAN BERDASARKAN MASALAH PADA MATERI GAYA DAN MOMEN DI KELAS X TGB 3 SMK NEGERI 3 SURABAYA." Surabaya: Jurnal
- Fathurrohman, M. (2015). *Paradima Pembelajaran Kurikulum 2013: Strategi Alternatif Pembelajaran di Era Global*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Hamid, A. R. (2014). *Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Jauhar, M. (2011). *Implementasi Paikem dari Behavioristik Sampai Konstruktivistik*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Kartodirdjo, S. (1993). *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kuntowijoyo. (1995). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Mahfud, S. (1986). *Media Pendidikan Agama* Bandung : Bina Islam.
- Musfiquon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Noor, J. (2011). *Metodologi penelitian:skripsi, tesis, desartasi, dan karya ilmiah*. Jakarta: prenadamedia group.
- Sadiman, dkk. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Suwarna. (2005). *Pengajaran Mikro*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Soedjatmoko. (1995). *Sejarawan Indonesia Dan Zamannya. Dalam Soedjamoko et.al*. Jakarta : Gramedia.

- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: alfbeta.
- Susanto, H, *Media pembelajaran sejarah era teknologi indormasi (konsep dasar, prinsip alpikatif, dan perancangannya* (Banjarmasin: program studi pendidikan sejarah universitas lambung mangkurat, 2019)
- Suparman, A. (1977). *Desain Instruksional*. Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka.
- Sagala, S. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, H. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah: Isu, Gagasan dan Strategi dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Oemar, H. (1989). *Media Pendidikan* Bandung : Citra Aditya.
- Wina, S. (2011). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: kencana prenada media.
- Widja, I, G. (1989) *Dasar-Dasar Pengembangan Strategi Serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Depdibud.