PENGEMBANGAN MEDIA *HISTORYTOON* BERBASIS ANDROID PADA PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI PERGERAKAN NASIONAL INDONESIA KELAS XI SMA

Oleh :
SEPTIA RAHANDINASARI
NIM. 16718251007

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan

PENDIDIKAN SEJARAH
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018

ABSTRAK

SEPTIA RAHANDINASARI: Pengembangan Media *Historytoon* berbasis Android dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sejarah Pergerakan Nasional Kelas XI SMA. **Tesis, Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2018.**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran sejarah yang layak dan dapat meningkatkan pemahaman materi Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia kelas XI SMA.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (R & D) yang diadaptasi dari desain pengembangan ADDIE (*Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluate*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI jurusan IPS SMA Negeri 1 Prambanan Yogyakarata berjumlah 36 orang siswa terdiri atas 3 orang untuk uji coba perorangan, 10 orang untuk uji coba kelompok kecil, dan 23 orang untuk uji coba lapangan. Skor penilaian dinyatakan dengan rentang 1 sampai 5, sedangkan untuk uji efektivitas dilakukan melalui evaluasi sumatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media *Historytoon* yang dikembangkan, berdasarkan penilaian ahli materi ditinjau dari aspek pembelajaran dan isi/materi termasuk kategori baik dengan rerata skor 4; penilaian ahli media ditinjau dari aspek tampilan dan teknis termasuk kategori baik dengan rerata skor 4; penilaian guru sebagai pengguna ditinjau dari aspek pembelajaran dan isi/materi termasuk kategori baik dengan rerata skor 4,18. Dalam uji coba perorangan ditinjau dari 4 aspek, yaitu aspek pembelajaran, aspek isi/materi, aspek tampilan, dan aspek teknis oleh siswa kelayakan media *Historytoon* termasuk kategori sangat baik dengan rerata skor 4,22; penilaian uji coba kelompok kecil oleh siswa kelayakan media *Historytoon* termasuk kategori baik dengan rerata skor 4,11; dan penilaian uji coba lapangan oleh siswa kelayakan media *Historytoon* termasuk kategori baik dengan rerata skor 3,91. Hasil evaluasi sumatif nilai *posttest-pretes* menunjukkan kelas XI IPS 1 mempunyai *effect size* 9,84, sedangkan pada kelas XI IPS 2 sebesar 4,57. Jadi hasil belajar pada kelas XI IPS 1 lebih baik daripada kelas XI IPS 2, dengan perbedaan antar kelompok sebesar 5,27. Dengan demikian diperoleh simpulan bahwa kelayakan media *Historytoon* pembelajaran sejarah yang dikembangkan memiliki kategori baik. Hal ini berarti media *Historytoon* yang dikembangkan layak digunakan dalam dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan pemahaman materi Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia.

Kata kunci: Media *Historytoon*, Pembelajaran Sejarah, Pemahaman Materi Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia

ABSTRACT

SEPTIA RAHANDINASARI: *Developing Android-Based Historytoon Media for History Learning to improve the Understanding of Indonesian National Movement of Grade XI Students.* **Thesis. Yogyakarta: Graduate School, Yogyakarta State University, 2018.**

This study aimed to produce appropriate media to improve the understanding of Indonesian National Movement of Grade XI students of the senior high school (SHS.

This was a research and development (R & D) study, adapted from the ADDIE development design (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluate). The research subjects were Grade XI students of Social Studies of SMA Negeri 1 Prambanan, Yogyakarta, with a total of 36 students consisting of 3 students for the individual tryout, 10 students for the small group tryout, and 23 students for the field tryout. Assessment scores were presented in a range of 1 to 5, while the effectiveness assessment was done through summative evaluation.

The results of the study showed that the developed Historytoon media based on the assessment by the materials expert in terms of the learning and content/materials aspects were appropriate with a mean score of 4; based on the assessment by the media expert in terms of the display and technical aspects they were appropriate with a mean score of 4; and based on the assessment by the teacher as a user in terms of the learning and content/materials aspects they were appropriate with a mean score of 4.18. In the individual tryout in terms of 4 aspects, namely learning, content/materials, display, and technical aspects, the Historytoon media were very appropriate with a mean score of 4.22; based on the assessment in small group tryout, they were appropriate with a mean score of 4.11; and based on the assessment in the field tryout, they were appropriate with a mean score 3.91. The results of the summative evaluation indicated by posttest and pretest scores showed an effect size of 9.84 in Grade XI of Social Studies 1 and 4.47 in Grade XI of Social Studies 2. The results showed that Grade XI of Social Studies 1 was better than Grade XI of Social Studies 2, with a group difference of 5.27. Therefore, it can be concluded that the developed Historytoon media for history learning appropriate. This indicates that the developed Historytoon media are appropriate to be used in history learning to improve students' understanding of the Indonesian National Movement.

Keyword: *Historytoon Media, History Learning, Understanding of Indonesian National Movement*

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Septia Rahandinasari

Nomer Mahasiswa : 16718251007

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 28 Maret 2018
Yang membuat pernyataan

Septia Rahandinasari
NIM. 16718251007

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA *HISTORYTOON* BERBASIS ANDROID PADA PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI PERGERAKAN NASIONAL INDONESIA KELAS XI SMA

SEPTIA RAHANDINASARI
NIM. 16718251007

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis
Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 24 April 2018

TIM PENGUJI

Prof. Dr. Ajat Suderajat, M.Ag. (Ketua/Penguji)	.....	9/5-18
Dr. Taat Wulandari, M.Pd. (Sekertaris/Penguji)	.....	9/5 2018
Prof. Dr. Djoko Suryo (Pembimbing/Penguji)	.....	11/5-2018
Dr. Dyah Kumalasari, M.Pd. (Penguji Utama)	.....	3/5-2018

Yogyakarta, 9-11-2018
Program Pascasarjana
Universitas Negeri Yogyakarta
Direktur,

Prof. Dr. Marsigit, M. A.
NIP. 195707191983031004

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan limpahan karuniaNya sehingga tesis ini terselesaikan dengan baik. Tesis ini mengungkapkan tentang pengembangan media Historytoon pada pembelajaran sejarah dengan materi Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia.

Kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, arahan dan dorongan selama penulis studi. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Djoko Suryo, selaku pembimbing yang telah banyak membantu mengarahkan dan membimbing hingga tesis ini terwujud.
2. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Direktur Program Pascasarjana dan seluruh staff atas segala kebijakan, perhatian dan bantunannya hingga penulis selesai studi.
3. Dr. Dyah Kumalasari, M.Pd. selaku ahli materi yang telah teliti mengevaluasi media Historytoon yang dikembangkan dan membantu kelancaran penelitian.
4. Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D. selaku ahli media yang dengan teliti telah mengevaluasi media Historytoon yang dikembangkan.
5. Dra. M. Parmeiasih dan Dwi Purwati, S.Pd. selaku guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Prambanan Yogyakarta yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian dan membantu kelancaran penelitian.

6. Darwito, S.Pd. selaku kepala sekolah dan staf tata usaha SMA Negeri 1 Prambanan Yogyakarta yang telah memberi kemudahan dalam pelaksanaan penelitian.
7. Febriawan Bayu Setiaji dan Arsenio Landen Hamizan Setiaji, yang selalu memotivasi penuh pengertian, kesabaran dan kasih sayangnya selama penulis studi.
8. Seluruh keluarga besar yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang selalu mendukung dan selalu mendo'akan demi kelancaran stiudi hingga selesai.
9. Teman-teman mahasiswa program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta khususnya program Pendidikan Sejarahdan berbagai pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan moral hingga penulis selesai studi.

Teriring do'a semoga amal dan kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT, dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Amin

Yogyakarta, April 2018

Septia Rahandinasari

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Ada dua kenikmatan yang dilalaikan oleh kebanyakan orang, yaitu kesehatan dan waktu kosong.

(H. R. Bukhari)

Setiap orang menjadi guru, setiap rumah menjadi sekolah

(Ki Hadjar Dewantara)

Sekolah-sekolah saja tidak dapat memajukan masyarakat, tetapi juga keluarga di rumah harus turut bekerja. Lebih-lebih dari rumahlah kekuatan mendidik itu harus berasal

(R. A. Kartini)

TESIS INI KUPERSEMBAHKAN UNTUK:

Keluargaku, khususnya rekan-rekan pengajar dan pemerhati pendidikan pada umumnya, semoga bermanfaat.

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL ..... **i**
ABSTRAK ..... **ii**
ABSTRACT ..... **iii**
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ..... **iv**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **v**
KATA PENGANTAR ..... **vi**
MOTO DAN PERSEMBAHAN ..... **vii**
DAFTAR ISI ..... **ix**
DAFTAR TABEL ..... **xi**
DAFTAR GAMBAR ..... **xii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvi**

BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Pembatasan Masalah 7
D. Rumusan Masalah 8
E. Tujuan Pengembangan 8
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan 9
G. Manfaat Pengembangan 10
H. Asumsi Pengembang 11
BAB II KAJIAN PUSTAKA
A. Kajian Teori 13
1. Media *Historytoon* 13
a. Pengertian Media 13
b. Pengertian *Historytoon* 16
c. Pengertian Media *Historytoon* 19
d. Kegunaan Media *Historytoon* 21
e. Kriteria Kualitas Media *Historytoon* 23
2. Android O.S 31
a. Pengertian Android O.S 31
b. Elemen Android O.S 33
3. Pembelajaran Sejarah 35
a. Pengertian Pembelajaran Sejarah 35
b. Pengertian Sejarah 38
c. Pengertian Pembelajaran sejarah 41
4. Pemahaman Materi Pergerakan Nasional Indonesia 45
a. Konsep Pemahaman 45
b. Bentuk-Bentuk Pemahaman 45
c. Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia 46
B. Kajian Penelitian yang Relevan 49
C. Kerangka Pikir 51

D. Pertanyaan Penelitian 54
BAB III METODE PENELITIAN
A. Model Pengembangan 56
B. Prosedur Pengembangan 57
C. Uji Coba Produk 63
1. Desain Uji Coba 63
2. Subjek Uji Coba 68
3. Jenis Data 69
4. Instrumen Pengumpulan Data 69
5. Teknik Analisis Data 84
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Deskripsi Data 88
1. Deskripsi Analisis Kebutuhan 88
2. Deskripsi Pengembangan Produk Awal 89
3. Deskripsi Data Validasi Ahli Materi 91
4. Deskripsi Data Validasi Ahli Media 94
5. Deskripsi Data Guru sebagai Pengguna 96
6. Deskripsi Data Uji Coba Perorangan 98
7. Deskripsi Data Uji Coba Kelompok Kecil 102
8. Deskripsi Data Uji Coba Lapangan 106
9. Deskripsi Data Evaluasi Sumatif 110
B. Analisis Data 113
1. Analisis Data Validasi Ahli Materi 113
2. Analisis Data Validasi Ahli Media 114
3. Analisis Data Guru sebagai Pengguna 116
4. Analisis Data Uji Coba Perorangan 117
5. Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil 125
6. Analisis Data Uji Coba Lapangan 129
7. Analisis Data Evaluasi Sumatif 135
C. Revisi Produk 135
1. Revisi Produk Tahap I dari Ahli Materi 135
2. Revisi Produk Tahap II dari Ahli Media 137
3. Revisi Produk Tahap III dari Guru sebagai Pengguna 139
4. Revisi Produk Tahap IV dari Uji Coba Perorangan 141
5. Revisi Produk Tahap V dari Uji Coba Kelompok Kecil 142
6. Revisi Produk Tahap VI dari Uji Coba Lapangan 143
D. Kajian Produk Akhir 143
E. Keterbatasan Penelitian 146
BAB V SIMPULAN DAN SARAN
A. Simpulan tentang Produk 147
B. Saran dan Pemanfaatan Produk 148
C. Desiminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut 148
DAFTAR REFERENSI 150
LAMPIRAN 156

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi 71
Tabel 2. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media 72
Tabel 3. Kisi-kisi instrumen untuk guru sebagai pengguna 73
Tabel 4. Kisi-kisi instrumen untuk siswa pada aspek pembelajaran..... 74
Tabel 5. Kisi-kisi instrumen untuk siswa pada aspek isi/materi 74
Tabel 6. Kisi-kisi instrumen untuk siswa pada aspek tampilan 75
Tabel 7. Kisi-kisi instrumen untuk siswa pada aspek teknis..... 75
Tabel 8. Kisi-kisi instrumen tes hasil belajar 77
Tabel 9. Kriteria penskoran item pada angket 85
Tabel 10. Konversi skor menjadi nilai pada skala lima 86
Tabel 11. Data hasil penilaian dari ahli materi aspek pembelajaran dan isi/materi 93
Tabel 12. Data hasil penilaian dari ahli media aspek tampilan dan teknis . 95
Tabel 13. Data hasil penilaian guru sebagai pengguna aspek pembelajaran dan isi/materi 97
Tabel 14. Data hasil uji coba perorangan aspek pembelajaran 100
Tabel 15. Data hasil uji coba perorangan aspek isi/materi 100
Tabel 16. Data hasil uji coba perorangan aspek tampilan..... 101
Tabel 17. Data hasil uji coba perorangan aspek teknis 101
Tabel 18. Data hasil uji coba kelompok kecil aspek pembelajaran 104
Tabel 19. Data hasil uji coba kelompok kecil aspek isi/materi..... 104
Tabel 20. Data hasil uji coba kelompok kecil aspek tampilan..... 105
Tabel 21. Data hasil uji coba kelompok kecil aspek teknis 105
Tabel 22. Data hasil uji coba lapangan aspek pembelajaran..... 107
Tabel 23. Data hasil uji coba lapangan aspek isi/materi 108
Tabel 24. Data hasil uji coba lapangan aspek tampilan 108
Tabel 25. Data hasil uji coba lapangan aspek teknis..... 109
Tabel 26. Data *effect size* nilai *posttest* & *pretest* 112
Tabel 27. Distribusi frekuensi penilaian empat aspek dalam pengembangan media *Historytoon* pada pembelajaran sejarah hasil uji coba perorangan..... 122
Tabel 28. Distribusi frekuensi penilaian empat aspek dalam pengembangan media *Historytoon* pada pembelajaran sejarah hasil uji coba kelompok kecil 128
Tabel 29. Distribusi frekuensi penilaian empat aspek dalam pengembangan media *Historytoon* pada pembelajaran sejarah hasil ujicoba lapangan 134

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Kerangka pikir 53
Gambar 2. Bagan hepotesis prosedur pengembangan media *Historytoon*.. 55
Gambar 3. Draf pengembangan media dengan menggunakan model ADDIE 60
Gambar 4. Diagram perolehan skor penilaian ahli materi pada aspek pembelajaran da nisi/materi 114
Gambar 5 Diagram perolehan skor penilaian ahli media pada aspek Tampilan dan teknis 115
Gambar 6. Diagram perolehan skor penilaian guru sebagai pengguna Pada aspek pembelajaran da nisi/materi..... 117
Gambar 7. Diagram penilaian aspek pembelajaran pada uji coba perorangan..... 118
Gambar 8. Diagram penilaian aspek isi/materi pada uji coba perorangan..... 119
Gambar 9. Diagram penilaian aspek tampilan pada uji coba perorangan..... 120
Gambar 10.Diagram penilaian aspek teknis pada uji coba perorangan 121
Gambar 11.Diagaram batang hasil penilaian uji coba perorangan empat aspek dalam pengembangan media *Historytoon* pada pembelajaran sejarah..... 122
Gambar 12.Diagaram penilaian aspek pembelajaran pada uji coba kelompok kecil 124
Gambar 13.Diagaram penilaian aspek isi/materi pada uji coba kelompok kecil 125
Gambar 14.Diagaram penilaian aspek tampilan pada uji coba kelompok kecil 126
Gambar 15.Diagaram penilaian aspek teknis pada uji coba kelompok kecil 127
Gambar 16.Diagram batang hasil penilaian uji coba kelompok kecil empat aspek dalam pengembangan media *Historytoon* pada pembelajaran sejarah 128
Gambar 17.Diagram penilaian aspek pembelajaran pada uji coba lapangan 130
Gambar 18.Diagram penilaian aspek isi/materi pada uji coba lapangan 131
Gambar 19.Diagram penilaian aspek teknik pada uji coba lapangan 132
Gambar 20.Diagram penilaian aspek pada uji coba lapangan 133
Gambar 21.Diagram batang hasil penilaian uji coba lapangan empat Dalam pengembangan media *Historytoon* pada pembelajaran sejarah 134
Gambar 22.Tampilan pesan moral pada aplikasi *Historytoon*..... 136
Gambar 23.Tampilan peran tokoh pergerakan nasional 136
Gambar 24.Tampilan profil aplikasi *Historytoon*..... 137

Gambar 25.Tampilan aplikasi tujuan pembelajaran..... 138
Gambar 26.Tampilan kuis aplikasi 139
Gambar 27.Tampilan kompetensi inti dan kompetensi dasar 140
Gambar 28.Tampilan penilaian kuis 140
Gambar 29.Tampilan admin aplikasi *Historytoon* 141
Gambar 30. *Tone* (pewarnaan) pada gambar komik 142

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Angket untuk ahli materi 156
Lampiran 2. Data hasil penilaian dari ahli materi 159
Lampiran 3. Angket untuk ahli media..... 160
Lampiran 4. Data hasil penilaian ahli media..... 163
Lampiran 5. Angket untuk guru sebagai pengguna 164
Lampiran 6. Data hasil penilaian guru sebagai pengguna..... 167
Lampiran 7. Angket untuk siswa 168
Lampiran 8. Rekapitulasi skor uji coba perorangan..... 171
Lampiran 9. Rekapitulasi skor uji coba kelompok kecil..... 173
Lampiran 10. Rekapitulasi skor uji coba lapangan 175
Lampiran 11. Materi Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia..... 179
Lampiran 12. Soal *pretest* & *posttest*..... 195
Lampiran 13. Tabel validitas dan reabilitas soal..... 202
Lampiran 14. Data hasil *pretest* & *posttest*..... 203
Lampiran 15. Panduan penggunaan aplikasi *Historytoon*..... 204