



PENGEMBANGAN MEDIA *TIMELINE* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH TUMBUH DAN BERKEMBNGNYA SEMANGAT KEBANGSAAN DI MTS ARRIYADHUL MUKHLISIN MANDAILINGNATAL

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

OLEH:

MELLY MUTIAH HSB

NIM: 0309173122

PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SUMATERA UTARA

MEDAN



**PENGEMBANGAN MEDIA *TIMELINE* DALAM PEMBELAJARAN
SEJARAH TUMBUH DAN BERKEMBANGNYA SEMANGAT
KEBANGSAAN DI MTS ARRIYADHUL
MUKHLISIN MANDAILING NATAL**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

OLEH:

MELLY MUTIAH HSB
NIM: 0309173122

Pembimbing Skripsi I

Dr. Mardianto, M.Pd.
NIP.196712121994031004

Pembimbing Skripsi II

Silvia Tabah Hati, M.Si
NIP.1100000081

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIALFAKULTAS
ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2021**



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Williem Iskandar Pasar V telp. 6615683- 662292, Fax. 6615683 Medan Estate 20731

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA TIMELINE DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH TUMBUH DAN BERKEMBANGNYA SEMANGAT KEBANGSAAN DI MTS ARRIYADHUL MUKHLISIN MANDAILING NATAL”** yang disusun oleh **MELLY MUTIAH HSB** yang telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S-1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan pada tanggal:

11 Februari 2022 M
11 Rajab 1443 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan**

Ketua

Syarbaini Saleh, S. Sos., M. Si
NIP.19720219 199903 1003

Sekretaris

Nasrul Syakur Chaniago, M. Pd
NIP. 19970808 2008011014

Anggota Penguji

1. Dr. Mardianto, M. Pd
NIP. 196712121994031004

2. Silvia Tabah Hati, M. Si
NIP. 11000000081

3. Dr. Rusydi Ananda, M. Pd
NIP. 197201012000031003

4. Syarbaini Saleh, S. Sos., M. Si
NIP.19720219 199903 1003

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan



Dr. Mardianto, M. Pd

Nomor : Istimewa
Lamp : -
Hal : Skripsi Saudari Melly Mutiah Hsb

Kepada Yth:
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN SU Medan

Assalamu'alaikum Wr.,Wb.

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara :

Nama : Melly Mutiah Hsb
Nim : 0309173122
Jurusan/ Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA TIMELINE DALAM
PEMBELAJARAN SEJARAH TUMBUH DAN
BERKEMBANGNYA SEMANGAT KEBANGSAAN DI
MTS ARRIYADHUL MUKHLISIN MANDAILINGNATAL

Dengan ini kami menilai skripsi tersebut sudah dapat diterima untuk diajukan dalam Sidang Munaqasyah Skripsi pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial UIN SU Medan.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian saudara kami ucapkan terimakasih Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

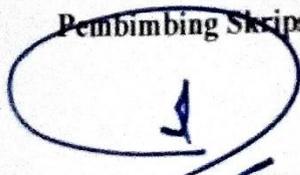
Medan, 11 Februari 2022

Pembimbing Skripsi II



Silvia Tabah Hati, M.Si
NIB : 1100000081

Pembimbing Skripsi I



Dr. Mardianto, M.Pd.
NIP : 196712121994031004

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Melly Mutiah Hsb
Nim : 0309173122
Jurusan/ Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA TIMELINE DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH TUMBUH DAN BERKEMBANGNYA SEMANGAT KEBANGSAAN DI MTS ARRIYADHUL MUKHLISIN MANDAILINGNATAL

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh universitas batal saya terima.

Medan, 11 Februari 2022

Yang Membuat Pernyataan


SEPLUH RIBU RUPIAH
METERAI TEMPEL
E839DAJX828059298

Melly Mutiah Hsb
NIM : 0309173122

ABSTRAK



Nama : Melly Mutiah Hsb
NIM : 0309173122
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Pembimbing I : Dr. Mardianto, M.Pd
Pembimbing II : Silvia Tabah Hati, M.Si
Judul Skripsi : Pengembangan Media Time Line Dalam Pembelajaran Sejarah Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan

Kata Kunci : *Pengembangan, media Time Line*

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui Pengembangan media *Time Line* dalam pembelajaran sejarah Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan di Sekolah MTS Arriyadul Mukhlisin.2) mengetahui kevalidan Pengembangan media *Time Line* dalam pembelajaran sejarah Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan di Sekolah MTS Arriyadul Mukhlisin. Dan 3) Untuk mengetahui Keefektifan Pengembangan media *Time Line* dalam pembelajaran sejarah Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan di sekolah Arriyadul Mukhlisin .

Metode yang digunakan peneliti menggunakan R&D (Reserch and Development) dengan menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementasion and Evaluation) dilaksanakan di MTS Arriyadhul Mukhlisin di Mompang Jae Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal, Subjek uji coba penelitian seluruh kelas VIII yang terdiri dari 25 siswa. Pada penelitian ini dilakukan uji kelayakan berdasarkan penilaian 1 orang oleh ahli media dan 1 orang oleh ahli materi untuk melihat kelayakan mediasebelum dilakukan uji coba.

Hasil penelitian menunjukkan 1)Pengembangan media pembelajaran Media *Time Line* pada materi pembelajaran sejarah tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan di kelas kelas VIII MTs. Arriyadul Mukhlisin Mompang Jae Kecamatan Penyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal telah berhasil dikembangkan dengan menggunakan metode *Research and Development* dengan langkah-langkah pengembangan ADDIE, yakni *analysis, design, development, implementation, evaluation*. 2) Berdasarkan hasil analisis penilaian media pembelajaran berbasis aplikasi game time line oleh validator diperoleh presentase 87,5% oleh ahli media dan 90,90% oleh ahli materi. 3)Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini memenuhi krteria efektif hal ini ditunjukkan oleh ketuntasan siswa secara klasikal di kelas peserta didik kelas VIII MTs. Arriyadul Mukhlisin Mompang Jae Kecamatan Penyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal, dimana 23 dari 25 peserta didik tuntas belajar yakni dengan presentase 92%.

Pembimbing Skripsi I

Dr. Mardianto, M.Pd.

NIP : 19671212199403100

MOTTO

Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu
dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.

Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT. Karena, Rahmat serta Hidayahnyalah penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Dan tak lupa shalawat serta salam penulis hadiahkan kepada Baginda Rasulullah SAW. Inshaallah dengan memperbanyak shalawat kuta termasuk hamba

– hamba Allah yang mendapatkan syafaat di yaumul mahsyar kelak aamiin ya robb.

Dalam penulisan ini penulis tidak lupa berterima kasih banyak yang sebesar – besarnya kepada :

1. Ayahandaku tersayang Mukhsim Hasibuan dan Ibundaku tercinta Rosidah Nasution, yang senantiasa selalu memberikan dukungan berupa moral dan juga material. Dan tak lupa yang setiap hari orang tua panjatkan kepada saya, sehingga Allah memudahkan langkah saya kemanapun saya pergi sehingga mendapatkan Gelar yang sama – sama kami impikan ini.
2. Saudara dekat saya, Isnan Arya Dharma, Heri Hermansyah, Rizky Adi Alamsyah serta kakak ipar saya yang selalu ada di setiap saat.
3. Prof. Syahrin Harahap, MA, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Penulis memberikan ucapan terimakasih yang sebesar – besarnya karena telah mengizinkan peneliti untuk menimba ilmu di perguruan tinggi ini.
4. Dr. Mardianto, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan sekaligus dosen pembimbing peneliti yang tidak jemu – jemu nya memberikan arahan dan juga bimbingan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Syarbaini Saleh, S. Sos, M. Si, selaku Ketua Jurusan Tadris IPS yang mana peneliti mendapatkan arahan dan juga bimbingan selama proses penulisan skripsi ini.
6. Bapak Nasrul Syakur Chaniago, S.S,M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial UIN SU.
7. Silvia Tabah Hati, M.Si selaku Dosen Pembimbing II dan juga telah memberikan ilmu yang dimilikinya dengan saya dengan sepenuh hati serta dapat mengarahkan penulisan kearah yang lebih baik.
8. Bapak Fatkhur Rohman, M.A. selaku dosen penasehat akademik yang sudi kiranya memberikan arahan dan bimbingan kepada saya.

9. Bapak kepala sekolah MTS Arriyadul Mukhlisin Bapak Abdul Mutalib, S.Pd.
10. Ibu guru IPS MTS Arriyadul Mukhlisin yaitu Ibu Marniati, S.Pd yang sudah bersedia memberikan informasi kepada saya.
11. Kepada teman kos saya yaitu Zainab dan Rohimah yang selalu memberikan saya dukungan dan semangat .
12. Kepada Ahmad Fauzi yang berarti bagi penulis yang selalu memberi dukungan, semangat serta doa kepada penulis.
13. Kepada kawan seperjuangan saya yaitu Bella Novita Dita Anggriani Nurul Annisa Rika Kumaya Sari dan Siti Maryam yang selalu mendengarkan keluh kesah saya dan membantu saya dalam mengerjakan skripsi.
14. Kepada teman sejawat penulis di bangku kuliah ialah Tadris IPS Stambuk 2017. Sedih susah senang yang dilalui bersama – sama.

Akhir kata, pada penelitian ini peneliti hanya berserah diri kepada Allah. Semoga semua pihak yang bersangkutan dalam penelitian skripsi ini mendapatkan pahala yang sebesar – besarnya. Sehingga penelitian ini dapat di manfaatkan menjadi pedoman pembelajaran di kemudian hari aamiin.

Medan, Desember 2021

Penyusun

Melly Mutiah Hsb

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
MOTTO	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	10
A. Pembelajaran Sejarah	10
B. Media Pembelajaran.....	12
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2. Ciri – ciri umum dari media pembelajaran.....	13
3. Macam-Macam Media dalam Pembelajaran.....	15
4. Manfaat Media Pembelajaran.....	16
5. Fungsi Media Pembelajaran	18
C. Game	20
D. Materi Sejarah Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan ...	21
1. Latar Belakang Munculnya Nasionalisme Indonesia.....	21
2. Organisasi Pergerakan Nasional Indonesia.....	25
3. Pergerakan Nasional pada masa pendudukan Jepang	28

E. Kerangka Berpikir	35
F. Penelitian Terdahulu	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Lokasi Penelitian	37
B. Metode Penelitian	37
C. Desain Penelitian.....	38
D. Prosedur Penelitian.....	39
E. Populasi dan Sampel Penelitian	40
F. Teknik Pengumpulan Data.....	42
G. Uji Produk.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
A. Hasil Penelitian Dan Pengembangan	48
B. Pembahasan.....	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	69
DOKUMENTASI	112

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel I	: Kisi – kisi Pedoman Wawancara Guru IPS 42
Tabel II	: Kisi – kisi Validasi untuk Ahli Media 43
Tabel III	: Kisi – kisi Validasi untuk Ahli Materi 44
Tabel IV	: Uji Validitas 45
Tabel V	: Interpretasi Indeks Gain 47
Tabel VI	: Penilaian Validasi Ahli Media 56
Tabel VII	: Penilaian Validasi Ahli Materi 57
Tabel VIII	: Nilai Ketuntasan Klasikal 58
Tabel IX	: Normalitas Gain Siswa 59

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar I : Kerangka Berpikir	35
Gambar II : Tahapan Model Addie	40
Gambar III : Cover/Sampel Media Aplikasi <i>Timeline</i>	52
Gambar IV : Materi Media Aplikasi <i>Timelin</i>	53
Gambar V : Isi Materi Media Apliaksi <i>Timeline</i>	53
Gambar VI : Isi Materi Media Apliaksi <i>Timeline</i>	54

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Identitas Subyek Validator Ahli.....	69
Lembar Validasi Ahli Media.....	70
Lembar Validasi Ahli Materi	73
Lembar soal pretest siswa	76
Surat izin Riset/Penelitian	78
Surat balasan Riset / Penelitian	79
Validasi Ahli Media	80
Validasi Ahli Materi.....	82
Pretes (sebelum menggunakan Time Line).....	85
Post Test (Sesudah menggunakan Time Line).....	86
Pretest Siswa	88

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang sesuai dengan istilah ini juga disebut "pedagogi" yang berarti anak-anak yang interpretasinya adalah arah. Jadi pengertian bebas dari kata metode pengajaran mengandung pengertian pengarahan yang diberikan kepada anak-anak sesuai dengan pengertian yang lebih luas, pengajaran adalah suatu usaha yang dilakukan oleh orang lain atau kumpulan orang-orang untuk menjadi dewasa atau mencapai tujuan hidup dan pekerjaan yang lebih tinggi secara mental. Pengajaran harus dilakukan secara mental, biasanya karena pengajaran diadakan untuk siswa. Jadi dalam pengajaran pertimbangan yang paling dikoordinasikan untuk siswa, setiap sudut pandang pengajaran bertujuan untuk mewujudkan latihan pengajaran dan pembelajaran yang menarik.¹

Pendidikan adalah dampak yang dicari dan dibangun sekolah pada anak-anak dan remaja yang diberikan kepada mereka sehingga mereka memiliki kapasitas ideal dan perhatian penuh terhadap hubungan dan kewajiban sosial mereka.

Pendidikan adalah semua keadaan dalam kehidupan yang mempengaruhi perkembangan seseorang. Pendidikan bisa menjadi keterlibatan belajar. Oleh karena itu, pendidikan juga dapat dicirikan sebagai pertemuan belajar yang lengkap dari setiap individu sepanjang hidupnya.

Pendidikan yang sesuai dengan definisi pilihan merupakan upaya mendasar yang mana didalamnya bukan hanya dilakukan satu orang saja tetapi keluarga, masyarakat bahkan Negara pun harus ikut andil didalamnya. Baik itu dalam lingkungan sekolah hingga lingkungan sekitar. Sehingga anak dapat diberikan rahan dan juga bimbingan kearah yang lebih baik lagi kedepannya.

Terdapat di UU No. 14 Tahun 2005 tentang Pengajar dan Penutur, dinyatakan bahwa pengajar adalah guru profesional

¹ Mardianto, (2018), *Psikologi Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing, hal 2

dengan tugas paling banyak mengajar, mendidik, mengarahkan, mengkoordinasikan, mempersiapkan, meneliti, dan menilai peserta didik dalam pembelajaran anak usia dini melalui pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan tambahan.

Undang-undang Kerangka Pendidikan Nasional 2003 menyatakan bahwa siswa atau siswi adalah individu dari masyarakat yang berusaha untuk mengembangkan potensi mereka melalui bentuk pembelajaran yang dapat diakses dengan cara, tingkat, dan jenis pengajaran tertentu. Siswa atau siswi adalah mata pelajaran dan objek pengajaran yang memerlukan bimbingan orang lain untuk membantu mengkoordinasikan mereka untuk menciptakan potensi mereka dan mengarahkan mereka untuk pengembangan.

Tujuan pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa landasan yang paling utama ialah untuk membuat pesertadidik yang tunduk patuh atas apa yang diperintahkan oleh Allah, serta menjadi surii tauladan dimasa sekarang dan dimasa yang akan datang.²

Menurut Rujukan Kata Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengajaran dicirikan sebagai cara mengubah sikap dan perilaku seseorang atau sekumpulan orang dalam upaya meninggikan derajat manusia, melalui upaya mendidik dan mempersiapkan. Alasan KBBI adalah melalui pengajaran individu dapat melibatkan perubahan pola pikir, sikap menjadi dewasa dan dewasa dalam berperilaku. Pendidikan dapat menjadi pegangan perkembangan, sehingga individu akhirnya lebih berkembang dalam sikap dan perilaku. Melalui pembinaan dan persiapan, pegangan perkembangan seseorang dapat dilakukan.

Pengajar adalah tenaga ahli yang mampu mengajar dan mendidik siswa dengan perjumpaan yang dimilikinya, baik dalam pendidikan formal maupun nonformal. Pendidik adalah semua orang yang mampu mengajar murid-muridnya, baik secara terpisah maupun klasikal, baik di sekolah maupun di luar sekolah,

² Kompri, (2015), *Manajemen Pendidikan*, Depok: Ar – Ruzz Media, hal 15-17

yang berusaha mengajar murid-muridnya, membunuh ketidak konsistenan, dan mendidik agama kepada murid-muridnya.

Pendidikan memainkan peran penting dalam tujuan hidup yang harus dicapai oleh manusia dalam mengatur untuk hidup lebih lama dalam keberadaannya.

Kemajuan dalam bidang pendidikan pada dasarnya merupakan tanda substansial perjuangan memajukan kesejahteraan umum dan menjunjung tinggi harapan Negara yang telah di jelaskan di dalam pembukaan UUD 1945.

Dalam hal ini, sekolah sebagai pengajaran pendidikan formal sangat penting dan berperan dalam memajukan aset manusia karena di dalamnya terdapat latihan-latihan pendidikan dan pembelajaran yang tertata dan teratur. Agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, maka harus ada pelopor yang dapat mengatur dan mengawasi pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Pelopor dalam pegangan pengajaran dan pembelajaran dapat disebut sebagai pendidik. Secara sederhana, guru sebagai pelopor dapat menjadi tenaga kerja yang berguna yang diberi tugas untuk memimpin pembelajaran mempersiapkan siswa-siswi yang diselenggarakannya, atau tempat interaksi antara guru yang memberikan pelajaran dan siswa yang mendapatkan pelajaran.

Secara instruktif pendidikan pengajar sebagai pelopor yang memberikan materi pelajaran sekaligus sebagai pengajar agar anak yang cerdas juga memiliki karakter yang terhormat. Pencapaian program instruktif dan pencapaian tujuan instruktif secara mendalam berada di bawah pihak pendidik sebagai pelopor pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu, peran pengajar sangat penting untuk kemajuan sekolah itu sendiri. Pengajar harus berperan dinamis dalam melaksanakan tugasnya, terutama dalam mengajar dan mempelajari latihan- latihan di dalam kelas.

Dalam penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran, kualitas pembelajaran terletak pada pendidik karena memang memegang peranan yang

sangat vital meskipun komponen lain seperti modul pendidikan, organisasi dan yayasan juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut.³

Guru merupakan salah satu variabel yang paling menentukan kemenangan pendidikan. Oleh karena itu, tidak mengherankan bahwa setiap perkembangan instruktif, khususnya dalam modul pendidikan berubah dan memajukan aset manusia, terus menerus mempengaruhi sosok pendidik. Pengajar dalam upaya mendidik siswa dituntut memiliki peran, tugas, kompetensi, dan tugas yang berbeda-beda dalam rangka menciptakan kondisi pembelajaran yang dinamis, berhasil, inventif dan menyenangkan. Dalam hal pembelajaran, pengajar dituntut untuk dapat memperluas bukaan pembelajaran bagi siswanya dan meningkatkan kualitas pengajaran dengan sukses.

Game atau biasa disebut dengan permainan yang artinya suatu alat yang saat ini lagi marak – maraknya untuk dimainkan oleh anak – anak hingga kalangan dewasa. Pada saat ini game sangat banyak di mainkan oleh siapapun. Hampir seluruh orang didunia ini mengenal yang namanya game. Bahkan tidak jarang ditemukan anak yang sangat gemar bermain game bahkan ada juga yang ditemukan candu atau gila main game. Tetapi, sebagian ada juga yang menganggap bahwa game sebagai tempat pelarian untuk menutupi waktu luang yang hanya di mainkan dikala waktu kosong saja.⁴

Peningkatan teknologi memberdayakan perubahan besar dalam berbagai sudut pandang kehidupan. Dalam ranah pembelajaran di sekolah, terjadi perubahan dan pergeseran dalam pandangan dunia instruktif dimana kemajuan pesat dalam bidang inovasi data mempercepat arus informasi yang memasuki batas-batas pengukuran ruang dan pertukaran data dengan kecepatan tinggi, menyebabkan informasi menjadi diterima dengan cepat oleh penggunaan.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi semakin memberdayakan upaya untuk melanjutkan dan memanfaatkan hasil inovasi dalam persiapan pendidikan dan pembelajaran. Pengajar dituntut untuk dapat memanfaatkan perangkat-perangkat yang dapat diberikan oleh pihak sekolah, dan dapat dibayangkan perangkat-perangkat tersebut sesuai dengan kemajuan dan tuntutan zaman.

³ Heriyansyah, (2018), *Guru Adalah Manajer Sesungguhnya Di Sekolah*, Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Volume 1, hal 119

⁴ Mokhammad Ridoi, *Membuat Game*, hal 2

Pendidik setidaknya memiliki alat sebagai perantara agar tujuan pendidikan yang diharapkan dapat direalisasikan dengan baik.

Dalam pengajaran dan pembelajaran, hal yang harus diutamakan adalah metode, karena persiapan ini menentukan tercapai tidaknya tujuan pembelajaran. Prestasi dalam persiapan pengajaran dan pembelajaran ditandai oleh perubahan perilaku. Perubahan perilaku baik yang berkaitan dengan perubahan informasi (kognitif), kemampuan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan keadaan pikiran (emosional). Hal ini sering terjadi dalam proses pengajaran dan pembelajaran yang berorientasi pada hasil dengan mengabaikan kualitas pengajaran yang benar-benar terbaik. Dalam pegangan pengajaran dan pembelajaran terdapat banyak komponen yang mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran termasuk instruksi, siswa, lingkungan, strategi atau metode serta media atau perangkat pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Sosial mungkin merupakan mata pelajaran yang terdapat di tingkat SMP atau MTs. Mata pelajaran Ilmu Sosial adalah mata pelajaran yang terdiri dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, Ekonomi dan Ilmu Sosial lainnya. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial sangat luas, tidak mencakup tiga bidang studi (sejarah, Ekonomi, dan geografi) tetapi studi sosial berisi pemikiran kompleks tentang keajaiban sosial yang berbeda, memiliki cakupan yang luas.⁵

Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji beberapa bidang mata pelajaran salah satunya mata pelajaran sejarah yang menjadi fokus penelitian saya saat ini.

Pembelajaran sejarah dapat menjadi pertimbangan yang menjelaskan tentang orang-orang di masa lalu dengan semua sudut pandang latihan manusia seperti masalah legislatif, hukum, militer, sosial, imajinasi (seperti yang terkait dengan keahlian, musik, desain Islam) logis dan mental. Dalam perluasannya, pembelajaran sejarah dapat diantisipasi untuk membangun kesadaran, informasi, pengetahuan dan nilai-nilai terhadap lingkungan tempat diri dan negara hidup.

⁵ Anik Widiastuti, (2019), *Konsep Dasar dan Manajemen*, Yogyakarta: UNY Press, hal 8

Pembelajaran sejarah merupakan bagian dari upaya pembentukan karakter bangsa dan penanaman nilai-nilai sosial.

Pembelajaran sejarah ialah salah satu bidang ilmu yang bertujuan agar setiap siswa membangun kesadaran akan pentingnya waktu dan tempat yang dapat menjadi pegangan dari masa lalu, tampilan dan masa depan agar siswa menyadari bahwa mereka adalah bagian dari negara Indonesia yang meliputi rasa bangga dan menghargai untuk tiba. air yang dapat diaktualisasikan dalam berbagai kehidupan baik secara luas maupun universal.

Tujuan pembelajaran sejarah ialah agar anak – anak di masa kini dan masa yang akan datang. Masih mengenang jasa – jasa pahlawan, cinta tanah air dan juga memiliki nilai – nilai negara yang dapat menjunjung tinggi negaranya. Sehingga nama negaranya harum di dunia. Dan mengenang jasa pahlawan yang telah terjadi di masa lalu, tidak adil eksposisi imajiner, seperti ketekunan para pejuang melawan penyusup dalam menjaga harga diri bangsa⁶

Akan tetapi dalam proses pembelajaran sejarah pada anak MTS masih belum mampu untuk menanamkan rasa Nasionalisme didalam dirinya, masih banyak anak-anak yang tidak mengerti bagaimana seharusnya bisa menjadi seorang penerus bangsa yang mampu menanamkan serta mengenal nilai-nilai kebangsaan yang sebagaimana telah banyak diperjuangkan oleh para pahlawan dimasa lampau. Sehingga dalam pembelajaran sejarah di MTS siswa hanya bisa banyak mendengarkan guru berbicara di depan kelas tetapi tidak memberikan praktek untuk bisa menjadi seorang siswa yang menanamkan sifat-sifat patriotisme dalam dirinya.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran sejarah di sekolah MTs. Arriyadul Mukhlisin khususnya pada mata pelajaran sejarah. Dalam hal ini guru memiliki pandangan yang luas dan kreativitas yang tinggi. Seorang guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran bukanlah sekedar menyampaikan materi akan tetapi guru juga berupaya agar materi tersebut dapat menjadi kegiatan yang menyenangkan dan siswa paham akan apa yang disampaikan guru nya. Selama

⁶ Mustika Zahro, Sumardi, Marjono, (2017), *The Implementation of the Karakter Educatition In History Teaching*, Jurnal Historica, Volume 1, hal 5

ini dalam proses pembelajaran siswa banyak sekali mengalami kesulitan untuk memahami pembelajaran yang diajarkan oleh guru khususnya pembelajaran sejarah. Contohnya saja siswa hanya terpaku atau terfokus untuk menghafal teks tanpa mengembangkan pengetahuannya.

Mata pelajaran sejarah, proses pembelajarannya harus ada proses pembelajaran yang menyenangkan didalamnya. Proses belajar mengajar tidak hanya monoton dan bercerita dikarenakan hal itu membuat peserta didik bosan dan menyatakan bahwa pelajaran Sejarah pelajaran yang lebih banyak membaca. Guru dan siswa bekerja sama agar tercipta kelas yang kondusif sehingga pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik dapat diterima dengan baik dan dapat direalisasikan dalam kehidupannya di masa yang akan datang.

Sejarah ialah suatu pembelajaran yang berhubungan dengan hal – hal yang berhubungan dengan Negara dan kisah di masa lampau. Disisi lain pesert didik menganggap bahwa mata pelajaran Sejarah adalah mata pelajaran yang tidak wajib untuk didalami. Karena tidak dapat di aplikasikan dimasa sekarang ini. Hal ini menyebabkan peserta didik tidak berminat penuh untuk memahami mata pelajaran ini. Di sekolah MTs Arriyadul Mukhlisin sendiri pembelajaran mata pelajaran sejarah hanya monoton dan terfokus pada guru nya saja tanpa adanya praktek yang dilakukan oleh guru seperti adanya edia seperti gambar, video dan lain sebagainya. Hal tersebut dikarenakan di MTs Arriyadul Mukhlisin fasilitas yang ada hanya terbatas dan banyak guru yang tidak memahami sekali mengenai teknologi modern seperti saat ini.⁷

Dari hasil pemaparan diatas, sehingga peneliti dapat menarik judul “Pengembangan Media *Timeline* Dalam Pembelajaran Sejarah Tumbuh dan Berkembangnya Semangat kebangsaan Di Sekolah MTs. Arriyadul Mukhlisin Mompang Jae Kecamatan Penyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal”.

⁷ Observasi awal pada tanggal 29 Juli 2021.

B. Identifikasi Masalah

Adapun idintifikasi masalahnya ialah :

1. Kurangnya kreativitas guru dalam dalam proses pembelajaran.
2. Kurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran sejarah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penelitian ini memberikan batasan masalah dalam penelitian ini yaitu Penerapan “Pengembangan Media *Time Line* Dalam Pembelajaran Sejarah Tumbuh Dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan Di Sekolah MTs”.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah Pengembangan Media *Time Line* dalam pembelajaran sejarah Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan di Sekolah MTS Arriyadul Mukhlisin?
2. Bagaimana kevalidan pengembangan Media *Time Line* dalam pembelajaran sejarah Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan di Sekolah MTS Arriyadul Mukhlisin?
3. Bagimana Keefektifan pengembangan media *Time Line* dalam pembelajaran sejarah Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan di sekolah Arriyadul Mukhlisin?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Pengembangan media *Time Line* dalam pembelajaran sejarah Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan di Sekolah MTS Arriyadul Mukhlisin
2. Untuk mengetahui kevalidan Pengembangan media *Time Line* dalam pembelajaran sejarah Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan di Sekolah MTS Arriyadul Mukhlisin
3. Untuk mengetahui Keefektifan Pengembangan media *Time Line* dalam pembelajaran sejarah Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan di sekolah Arriyadul Mukhlisin

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Munculnya pemikiran ini dimanfaatkan sebagai dasar pemikiran untuk membantu pembelajaran atau penerapan pembelajaran. Dalam perkembangannya juga menjadi kebanggaan tersendiri bagi kumpulan informasi logis dalam bidang pengajaran di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

- a. Kepada peserta didik, hendaknya tidak ditemukan lagi siswa/i yang kurang semangat untuk belajar Sejarah serta dapat semangat dalam pembelajaran sejarah.
- b. Bagi Guru, memberikan alternatif dalam pembelajaran berbasis berbasis Game Time Line sehingga pembelajaran lebih menarik.
- c. Bagi sekolah, berkontribusi dalam menciptakan pembelajaran yang layak, inventif dan menyenangkan bagi siswa karena pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran sudah memanfaatkan media pembelajaran, sehingga mereka dapat mengembangkan potensinya.
- d. Bagi peneliti, informasi tambahan untuk analisis serta termasuk keterlibatan dan menawarkan bantuan memahami masalah sejarah pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran Sejarah

1. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah asal katanya ialah Syajaratun yang artinya pohon kayu. Makna dari kata pohon kayu ialah kecenderungan sebagai silsilah atau asal – usul pertumbuhan dan juga perkembangan suatu peristiwa yang saling berhubungan. Kemudian, sejarah juga berasal dari kata historia yang berasal dari Yunani Kuno dan berkembang menjadi history yang demikian itu berasal dari Inggris. Sebagaimana juga di jelaskan di dalam Q.s Al – Fatiha ayat 6 -7

(7) *هُدِنَا الصِّرَاطَ الْمُسْتَقِيمَ (6) صِرَاطَ الَّذِينَ أَنْعَمْتَ عَلَيْهِمْ غَيْرِ الْمَغْضُوبِ عَلَيْهِمْ وَلَا الضَّالِّينَ (7)*
Tunjukilah kami jalan yang lurus (yaitu) Jalan orang-orang yang telah Engkau beri nikmat kepada mereka; bukan (jalan) mereka yang dimurkai dan bukan (pula) jalan mereka yang sesat¹

Pada ayat di atas menjelaskan bahwa Allah SWT memerintahkan manusia untuk mengerjakan apa yang di perintahkan Allah salah satunya untuk meneladani jalan lurus yang oleh orang – orang yang telah mendapatkan nikmat yang diberikan oleh Allah. Kemudian, Allah membenci orang yang tidak taat akan perintah yang telah di berikan oleh ummatnya. Hendak lah kita menjadi suri tauladan yang memiliki jiwa yang bersih dengan cara menegakkan amar makruf nahi mungkar. Mengetahui sejarah – sejarah ummat terdahulu. Sehingga kita dapat menelaah mengkaji sebab kesesatan dan

kebiasaan apa saja yang di buat ummat terdahulu. Oleh sebab itu, pentingnya belajar sejarah.

¹ Muhammad Alcaff, *Meraih Makrifat dan Mukjizat Surah Al – Fatihah*, Guepedia, hal 13

Sejarah berasal dari Bahasa Melayu yaitu Sejarah yang yang dimaknai dengan asimilasi yaitu kebudayaan Islam sejak abad ke 13.

Sebagaimana Supar mengatakan makna dari Syajarah tidak bisa dikatakan sejarah, hal ini dikarenakan pohon tidak selalu di artikan dengan sejarah. Walaupun syarajah juga hampir ada hubungannya dengan asal muasal yang berhubungan dengan suatu kejadian.

Syamsuddin menjelaskan bahwa sejarah dikembangkan berdasarkan metodologi penelitian yang dihidapkan dengan masyarakat. Oleh karena itu, sejarah digolongkan sebagai ilmu yang berhubungan manusia.

Sesuai dengan UU pendidikan pembelajaran sejarah mempunyai tujuan untuk memberikan arah bagi pembangunan bangsa. Pembelajaran sejarah bangsa memberikan arah pada pendidikan nasional. Pembelajaran sejarah memiliki peran penting dalam membangun karakter.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Sejarah ialah yang menggambarkan tentang proses pembelajaran yang berhubungan dengan lingkungan sekitar.

Tujuan umum pembelajaran untuk membantu peserta didik menjadi lebih baik, adapun kemampuan sebagai berikut:

- a. Konteks masa lalu dipahami konteks kini.
- b. Membangkit minat belajar siswa untuk memahami masa lalu
- c. Membantu memahami identitas, keluarga dan juga bangsa.
- d. Memberikan pemahaman tentang negara dan budaya baik indonesia mupun budaya luar negeri.
- e. Pemecahan problem solving
- f. Memperkenalkan pola fikir yang lebih ilmiah dari pada ilmuan sejarah

Hal ini lah yang membuat bahwa pentingnya ada perubahan dalam sistem pengajaran dalam memahami ilmu mata pelajaran sejarah. Tujuannya ialah agar menjadikan masyarakat indonesia yang aman damai tentram yang sesuai dengan Bhineka Tunggal Ika.⁹

⁹ Rahayu Permana, (2020), *Pembelajaran Sejarah Lokal di Sekolah*. Tangerang: Media Edukasi Indonesia, hal 14-15

¹⁰Eka Susanti, dkk, (2018), *Belajar dan Pembelajaran IPS*, Medan: UINSU, hal 173

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media secara harfiah berarti “perantara” atau pengantar. Berdasarkan Association for Educational and Communication Technologies (AECH), media adalah segala hal yang dirancang dengan tujuan untuk penyebaran informasi. Sedangkan menurut Education Association, media adalah apa dimanipulasi, disrasakan atau didiskusikan, dan alat digunakan secara tepat pada saat pembelajaran dan merubah efektifitas didalamnya.

Media ialah suatu hal yang berfungsi media penyampaian informasi yang dapat mengajak siswa untuk berfikir, sehingga dapat memudahkan proses pembelajaran. Guru efektif yang mengembangkan semangat belajar peserta didik dan ilmu yang disalurkan mudah untuk di mengerti.

Sebagai mana juga dijelaskan dalam Q. S An – Nahl ayat 125

Yang artinya Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik.

Dari penjelasan ayat diatas mengatakan bahwa penggunaan mediatujuannya untuk membrikan gamabaran kepada siswa tentang ilmu yang diajarkan, meskipun ilmu yang diajarkan masih banyak yang belum bisa memahami tetapi, sebagai pendidik hendaknya harus terus menerus dalam memberikan arahan dan juga bimbingan.

Peran media pembelajaran ialah suatu bentuk yang wajib untuk dimiliki oleh pendidik pada saat menyampaikan apa materi yang sedang diajarkan. Media pembelajaran ialah sesuatu bentuk pembelajaran yang di gunakan pada saat menyampaikan informasi atau yang berhubungan dengan materi yang sedang di pelajari. Dengan harapan dapat memebrikan gamabaran dan juga rangsangan yang dapat membuat pemikiran peserta didik lebih memahami materi yang diajarkan dengan baik. Media pembelajaran ini sebagai alat yang dapat membantu pendidikan untuk menyampaikan infromasi pendidikan, hal ini dapat membuat kreativitas peserta didik lebih meningkat lagi.

Oleh sebab itu, dengan adanya media pembelajaran hal ini membuat proses belajar mengajar akan lebih baik lagi dari pada sebelumnya. Peserta didik akan lebih semangat lagi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Disisi lain, media pembelajaran juga termasuk dalam strategi pembelajaran agar peserta didik tidak bosan dengan metode – metode pembelajaran yang biasa mereka temukan.

Seiring berkembangnya zaman, maka berkembang pula perkembangan pendidikan anak. Hal ini disebabkan semakin hari semakin berkembang pesat teknologi yang ada.

2. Ciri – ciri umum dari media pembelajaran menurut (Oemar Malik) adalah:
 - a. Media pembelajaran selalu di hubungkan dengan raga yang artinya dapat dilihat dengan mata dan dirasakan dengan tangan atau panca indra.
 - b. Tekanan yang paling pertama terdapat pada benda yang dapat dilihat.
 - c. Tujuan adanya media pembelajaran ialah agar ilmu yang diajarkan dapat dilihat langsung oleh peserta didik.
 - d. Media pembelajaran bisa juga dimaknai dengan sebagai alat perantara dalam rangka belajar.

Oleh sebab itu, dalam sistem belajar mengajar juga sangat di perlukannya sumber belajar yang paling utama. Berdasarkan dari sumber belajar yang ada peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang sedang diajarkan. Adapun salah satu sumber belajar ialah media pembelajaran. Sebagaimana yang di katakan oleh Ahmad Rohani menjelaskan bahwa sumber belajar juga termasuk didalamnya media belajar, yang tergolong menjadi 6 bagian :

- a. *Message* (pesan) merupakan informasi yang akan diberikan kepada penerima dalam wujud gagasan dan juga data. Adapun golongan dari golongan dari pesan ialah semua mata pelajaran yang di berikan kepada siswa/i.

- b. People (orang) ialah orang yang berhak menyampaikan pesan yang disajikan. Adapaun yang termasuk dalam kelompok pendidik ialah guru ataupun tutor.
- c. *Materials* (bahan) ialah berupa pesan yang diberikan dengan menggunakan alat atau lainnya dengan tujuan untuk memberikan informasi kepada siswa/i. Bisa juga menggunakan program pembelajaran seperti audio, majalah dan media lainnya.
- d. *Device* (alat) ialah suatu susunan yang berhubungan dengan tujuan untuk menyampaikan berita yang berhubungan materi yang sedang diajarkan.
- e. *Technique* (teknik) ialah dengan harapan pembelajaran yang diajarkan dapat disampaikan sesuai dengan teknik yang telah ditentukan didalamnya. Sebagai contoh modul dan lain sebagainya.
- f. *Setting* (lingkungan) ialah ialah wadah dimana ilmu disampaikan baik dalam ruang lingkup kelas, gedung sekolah dan lainnya.¹¹

3. Macam-Macam Media dalam Pembelajaran

Menurut Wuryadani dan Fathurrohman media pembelajaran terdiri dari

a. Media Visual

Media visual ialah suatu media pembelajaran yang hanya dapat dilihat tetapi tidak dapat untuk disentuh karena media ini hanya menggunakan video dan juga gambar.

1) Gambar

Pada saat dilakukannya media yang menggunakan gambar sebelumnya sudah di persiapkan dengan baik, agar ilmu yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik.

- a) Bersifat konkret serta nyata sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

11. Talizaro Tafonao, (2018), *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol 2, hal 106-107

- b) Gambar ialah suatu objek yang dijarikan media pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami dengan baik apa yang dipelajari dan lebih mudah dipahami. Sebagai contoh gambar tentang budaya – budaya yang ada disetiap daerah.
- c) Gambar yang di perlihatkan kepada siswa/i hendaknya yang mudah untuk dipahami dan dilihat secara jelas sehingga ilmu yang diberikan mudah dipahami.

2) Bagan

Bagan ialah media pembelajaran yang bersifat visual. Siswa/i diajak untuk memahami penjelasan secara tertulis. Sehingga siswa diajak untuk memahami dan ilmu yang di berikan dapat dimengerti dengan baik.

Adapun hal yang wajib untuk dipenuhi ialah :

- a) Mudah di pahami siswa/i
- b) Tidak berlarut – larut, singkat padat.
- c) Setiap pertemuan hendaknya media yang digunakan berbeda – beda sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan.

3) Kartun

Kartun bisa di manfaatkan sebagai bahan untuk pembelajaran disekolah. Sesuai dengan tahap perkembangan anak-anak sekolah dasar biasanya senang terhadap yang namanya kartun. Kartun merupakan media berupa symbol-simbol yang digunakan dengan tujuan untuk memberikan ilmu kepada siswa/i. Adapun gambarannya pasti menarik dan lucu sehingga anak – anak senang ketika mendengar dan melihatnya.

4) Peta/Globe

Peta atau globe tujuannya untuk melihat gambaran suatu negara dan juga letak strategis belahan dunia. Secara khusus yang terkandung dalam peta atau globe adalah :

- 1) Keadaan permukaan bumi, daratan sungai, gunung.
- 2) Jarak antara daerah satu dengan lainnya.
- 3) Hal yang berhubungan dengan data dan juga populasi jiwa, kebiasaan atau adat dan juga istiadat.
- 4) Data yang berhubungan dengan hasil industri dan juga perdagangan.

b. Media Audio

Media audio ialah hanya bisa didengarkan tetapi tidak memiliki gambar. Sebagai contoh radio dan lain sebagainya. Tujuannya ini untuk melatih pendengaran dan juga fokus siswa/i tentang materi yang sedang dibahas.

c. Media Audio Visual

Audio tujuannya agar ilmu yang diberikan berupa pesan suara dan juga gambar. . Salah satu contohnya adalah televisi, video. Media TV bias dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk melihat berita.¹²

4. Manfaat Media Pembelajaran

a. Memberikan arahan yang berhubungan dengan materi.

Dengan adanya media sehingga pendidik dapat memberikan gambaran – gambaran pembelajaran. Baik itu menggunakan media dan lain sebagainya.

b. Tahap pembelajaran menjadi sesuai dengan yang diharapkan.

Dengan adanya media pembelajaran peserta didik akan lebih semangat dan senang untuk mendengarkan materi yang sedang diajarkan.

¹² Eka Susanti, dkk, Op. Cit, hal 175

Sehingga pembelajaran yang sulit dimengerti akan lebih mudah dipahami dengan baik.

c. Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif

Media pembelajaran harus disusun dengan sedemikian rupa, disini siswa diajak oleh pendidik agar dilakukannya komunikasi anatar satu dengan lainnya dengan secara baik dan kondusif. Tidak menggunakan media pembelajaran peserta didik hanya akan mendengarkan apa yang dijelaskan oleh pendidik. Dengan begitu, dengan adanya media pembelajaran siswa/i akan lebih merasa senang gembira sehingga ilmu yang diajarkan pun bisa tersampaikan dengan baik.

d. Jumlah waktu dapat dikurangi

Masih banyak dijumpai pendidikan yang hanya menjelaskan materi didepan kelas saja tanpa memberikan gambaran yang berupa media pendidikan atau pembelajaran.

e. Kualitas siswa dapat ditingkatkan

Dengan adanya media pembelajaran akan sangat memudahkan pendidik dalam menjalaskan materi yang sedang diajarkan. Disisi lain peserta didik juga sama halnya dengan pendidik. Mereka akan lebih mudah memahami suatu pembelajaran dengan dibantu dengan media pembelajaran.

f. Proses belajar dapat terjadi di mana saja

Memang pada dasarnya pendidikan itu dilakukan di lingkungan sekolah. Tetapi, bisa juga menggunakan media atau tempat lain. Seperti tempat – tempat peninggalan pahlawan dan lain sebagainya. Bisa juga jika dalam keadaan corona virus ini bisa juga menggunakan vido atau waatsapp dan lain sebagainya.

- g. Dengan dibantu peran pendidik sehingga proses pendidikan dapat dilaksanakan dengan sebaik mungkin sesuai dengan apa yang diharapkan. Dengan adanya media pembelajaran, pendidik akan lebih banyak menguraikan secara verbal dan disinilah pendidik akan memberikan perhatian yang utuh kepada peserta didik sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Disisi lain, pendidik dalam ruang lingkup belajar bukan lagi sebagai pendidik tetapi bisa juga sebagai penasihat bagi anak didiknya.¹³

5. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi pokok media pembelajan dalam proses dalam proses belajarmengajar antara lain:

- a. Tujuan dari media pembelajaran ialah bukan untuk sebagai penamahan media belajar tetapi tujuannya agar peserta didik lebih cepat memahami materi yang sedang diajarkan.
- b. Media pembelajaran untuk dapat memberikan pengathuan secara luas kepada peserta didik.
- c. Dengan adanya media pembelajaran mengajak siswa untuk lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

¹³ Martinis Yamin, (2013), *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*, Ciptat: Referensi, hal 178

Menurut Levie dan Lentz khususnya media visual memiliki empat fungsi :

- a. Fungsi atensi, mengajak siswa/i untuk lebih memahami materi yang diajarkan dengan baik. Dengan diberikan materi yang berbentuk teks.
- b. Fungsi afektif, tujuannya untuk melihat gambar atau visual sejauh mana sikap siswa yang berhubungan materi sosial dan ras.
- c. Fungsi kognitif, disini peserta didik diajka untuk berfikir seraf mengasah ingatan yang sebelumnya telah di informasikan.
- d. Fungsi kompensatoris, pada bagian ini pendidik mengajar peserta didik dalam membantu jika terdapat siswa/i yang masih atau belum bisa membaca dengan baik. Dan melihat apakah mash terdapat peserta didik yang masih kurang dalam memahami isi pelajaran yang dalam bentuk teks.¹⁴

A. Game

Dalam penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan sebuah aplikasi game. Makna kata Gme ini diambil dari Bahasa Inggris yang maknai dengan permainan. Perlu kita ketahui bahwa, game itu memiliki ciri khas tersendiri. Hal ini disebabkan game memiliki peraturan sendiri. Serta game memiliki tujuan dan keunikan masing masing dimilikinya. Ada juga yang menganggap bahwa game itu salah satu pelarian dikala jenuh dalam melakukan aktifitas atau kerja. Adapun game ini peminatnya bukan hanya anak – anak tetapi juga remaja. Bukan berarti genre nya sama tetapi berbeda antara satu dengan lainnya.

¹⁴ Rudy Sumiharsoon dkk, (2017), *Media Pembelajaran*, Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, hal 10-13

Selanjutnya disini akan dijelaskan defenisi Game menurut para ahli yaitu sebagai berikut:

1. John Beck & Mitchell Wade

Menurut John Beck & icthell Wade ia berpendapat bahwa Game merupakan penari perhatian yang paling banyak digemari oleh siapapun. Game bukan semata – mata untuk penghilang kebosanan yang tidak ada manfaatnya. Tetapi,dalam permainan itu juga ada target yang ingin dicapai.

2. Ivan C. Sibero

Dan menurut Ivan C.Sibero Game banyak di minati manusia baik itu menggunakan handpone maupaun komputer dan lain sebagainya. Maksudnya game ini menjadi media yang banyak diminati dan sering menjadi teman keseharian dizaman sekarang.

3. Fauzi A

Menurut Fauzi A Game ialah ssalah satu bentuk permainan yang sangat menghibur para pemainnya. Sehingga yang awalnya bosan bisa hiang hanya karena bermain game¹⁵ Maksudnya game menjadi tempat menenangkan dan menghilangkan kejenuhan pikiran dari peristiwa dan kegiatan yang dilakukan dalam setiap harinya.

Maka dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa di era globalisasi ini, game merupakan sebuah alat yang memberikan dampak besar bagikehidupan dan perkembangan teknologi. Game juga merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak-anak, terutama hal-hal yang membuat ketagihan gamers, karena game bersifat adiktif bagi gamers dan dapat menjadi sarana refreshing yang meredakan Kelelahan kita sehari-hari dalam hidup yang telah dialami terpisahkan dari kehidupan anak-anak, terutama hal-hal yang membuat ketagihan gamers, karena game bersifat adiktif bagi gamers dan dapat menjadi sarana refreshing yang meredakan Kelelahan kita sehari-hari dalam hidup yang telah dialami.

¹⁵ Mokhammad Ridoi, *Membuat Game Edukasi*, hal 1

Media *Time Line* merupakan media pembelajaran yang sangat sederhana sehingga mengurangi waktu pemahaman. Konsep waktu yang digambarkan melalui media timeline membantu siswa memahami hal yang sebenarnya dengan mengamati urutan kejadian. Menerapkan media melalui garis waktu memudahkan memahami ruang dan waktu dengan mempelajari periode waktu yang lebih lama sebelum peristiwa berdasarkan materi Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan.

B. Materi Sejarah Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan

Pada awal abad ke-20, cara pertempuran di Indonesia berubah dari regional menjadi nasional. Telah ditemukannya ciri khas dari bangsa yaitu Bangsa Indonesia. Konsep nasionalisme sudah berkembang seiring berkembangnya zaman.

1. Latar belakang munculnya Nasionalisme Indonesia

Berdasarkan pemaparannya pergerakan nasional telah didukung dari dalam maupun luar Negeri. Bangsa Indonesia telah mendapatkan jati dirinya, hal ini disebabkan karena adanya perluasan pendidikan hingga keberbagai daerah.

Ada faktor juga yang menjadi latar belakang pergerakan Nasional ialah adanya pemahaman yang berasal dari lembaga – lembaga atau partai. dengan di tandai adanya kejadian yang berhubungan dengan kemenangan Jepang atau Rusia yang telah di tetapkan pada Tahun 1905.

a. Perluasan pendidikan

Pemerintah Hindu dan Belanda telah menetapkan politik etis pada Tahun 1901 hal ini mengenai bidang irigasi hingga pendidikan. Dengan harapan dapat meningkatkan keadaan masyarakat menjadi lebih baik. Tetapi, pengaplikasian kebijakan masih tertuju kepada kolonialis.

Pada saat dilakukannya banyak hal yang menyeleweng tentang perpolitikan terutama pada moral yang mana hanya lebih mementingkan perkebunan oleh Bangsa Belanda. Keimigrasian atau reinkarnasi hanya dilakukannya perubahan pada pengelolaan perkebunan artinya Masyarakat Jawa di mutasi keluar jawa untuk dijadikan buruh pada bidang perkebunan. Tetapi, dengan gaji yang ditawarkan sangat minim sekali, bahkan pendidikan yang ditempuh sangat rendah sedangkan yang Berbangsa Belanda diwajibkan untuk menuntut ilmu setinggi – tingginya.

Disisi lain, pendidikan juga menjadikan hal yang positif yang pernah di rasakan. Tujuannya jika banyak ditemukan masyarakat Indonesia yang berpendidikan maka akan dapat meningkatkan sistem sosial, politik hingga pendidikan. Adapun dampak dari pendidikan ialah menciptakan tokoh pemimpin gerakan Nasional Indonesia.

Pendidikan ialah modal awal peradaban. Dengan adanya pendidikan akan menciptakan Nasionalisme yang tinggi bagi Bangsa Indonesia. Hal ini dibuktikan pada Abad ke 20. Dengan begitu kesempatan untuk mendapatkan pendidikan menjadi peluang yang sangat besar.

Adapun kekerasan yang dilakukan oleh politik Liberal ialah merampas dan juga memeras rakyat Indonesia telah menciptakan rasa cemas di sebagian orang Belanda. C Theodoro van Deventer menulis kritiknya di majalah *de Gids* berjudul *Een Eereschuld* atau *Debt of Honor*, terbitan tahun 1899. Van Deventer menyarankan agar Belanda membalas budi kepada rakyat Indonesia. Tanggapan Budi adalah dengan melakukan pendidikan, migrasi dan irigasi (pendidikan atau pendidikan, migrasi atau perpindahan, penduduk dan irigasi). Dengan adanya ketetapan yang dilakukan akan menciptakan serta didirikannya sekolah – sekolah di kalangan daerah Indonesia.

Sejak abad ke 20. Adanya perluasan di bidang pendidikan swasta juga sangat meningkat. Pembangunan pendidikan diselenggarakan tidak hanya oleh bagi pemerintah,

Dengan adanya pendidikan juga menjadikan peranan yang sangat penting dalam meningkatkan perkembangan Nasionalisme. Dengan adanya pendidikan juga akan meningkatkan ide dan juga pemikiran yang luas.

b. Adanya kegagalan dalam perjuangan di setiap daerah.

Bangsa Indonesia meyakini bahwa perjuangan kemerdekaan dimasa lampau. Hal yang menyebabkan kegagalan kemerdekaan dimasa lampau ialah perlawanan regional.

Pada abad ke 20, perjuangan kemerdekaan Indonesia yang awalnya secara regional sewaktu – waktu berubah menjadi nasional. Dengan adanya rasa Nasionalisme sehingga menciptakan perkembangan rasa perjuangan yang sangat ampuh. Dengan adanya rasa nasionalisme di Indonesia maka akan menciptakan hal yang penting dan patut untuk diingat tepatnya pada tanggal 28 Oktober 1928.

c. Rasa senasib sepenanggungan

Dengan adanya kekuasaan perluasan Barat di Indonesia akan mempengaruhi perubahan politik. Dengan adanya tekanan yang dilakukan oleh pemerintah Hindia Belanda yang diberikan kepada rakyat Indonesia menciptakan rasa persatuan bagi rakyat Indonesia sebagai negara yang telah dijajah. Dengan adanya tekad dan juga semangat kebersamaan dan pergerakan kesatuan bagi Bangsa Indonesia.

d. Perkembangan organisasi etnis kedaerahan dan keagamaan

Kesatuan secara Nasional tidak tercipta begitu saja. Organisasi yang pertama kali tercipta ialah etnis dan juga keagamaan. Dengan adanya ide – ide yang tercipta maka akan mengikat diri dalam organisasi yang bersekala nasional.

Banyak kelompok etnis didirikan oleh mahasiswa nomaden di kota Besar. Terciptanya asosiasi dikarenakan oleh sarikat pekerja yang diciptakan oleh M Husni Thamrin. Adapaun organisasi yang terbentuk juga diberbagai lingkungan atau daerah ialah Trikoro Dharmo (1915), Jong Java (1915), dan Jong Somatranen Bond (1917).

Pada Abad ke 20 sangat mempengaruhi perkembangan bangsa Indonesia. Ada juga beberapa keagamaan tercipta pada abad ke ke 20 salah satunya Nahdatul Ulama (NU). Tidak hanya sampai disitu, wanita juga ikut andil dalam organisasi hingga adanya perkumpulan yang berstatus sosial. Karena. Jika dilihat perempuan juga sangat berperan penting dalam mewujudkan kemerdekaan. Adapun salah stau tokohnya ialah RA Kartini.

e. Berkembangnya berbagai paham baru

Dengan adanya paham – paham yang baru menjadikan faktor pendorong pergerakan nasional Indonesia. Paham ini tujuannya untuk dapat mengajarkan bagaimana cara agar memperbaiki kondisi kehidupan bangsa Indoensia.

f. Hal yang Mempengaruhi moment dari Luar Negeri.

Hal yang menciptakan pergerakan kebangsaan Indonesia ialah :

1) Kemenangan Jepang atas Rusia pada tahun 2905.

Sejak tahun 1902 – 1905 adanya kejadian yang mana jepang dan Rusia melakukan peperangan. Rusia tergolong kedalam bangsa Eropa. Jepang termasuk kedalam golongan Asia. Ternyata hal ini dimenangkan oleh bangsa Jepang yang berhasil menaklukkan bangsa Rusia. Hal ini yang membuat Jepang menjadi pusat perhatian Negara – negara lainnya.

2) Berkembangnya Nasionalisme di berbagai Negara

Sejak Abad ke 20, Negara yang pernah ditaklukkan sebelumnya seperti Asia juga Afrika menunjukkan perjuangan pergerakan. Banyaknya tokoh – tokoh yang bermunculan untuk melawan jajahan Spanyol.

2. Organisasi pergerakan Nasional Indonesia

Masa ini Bangsa Indonesia mulai berjuang dengan secara bersama – sama.

a. Budi Utomo (BU)

Sejak Abad ke 20, anak – anak mereka sudah bisa bersekolah di kota – kota besar. Yang salah satunya ialah bersekolah di kedokteran STOVIA. Dengan harapan dapat mahasiswa – mahasiswa yang bersekolah hingga ke perguruan tinggi dapat memberikan yang terbaik untuk rakyat Indonesia.

Sehingga pada tanggal 20 Mei 1908 maka didirikanlah sebuah organisasi yang mana Budi Utomo sebagai ketua dan didukung oleh Gunawan.

b. Sarekat Islam (SI)

Pada tahun 1911. Didirikkannya Sarekat Islam. Hal ini dikarenakan persaingan yang tidak baik dilakukan oleh orang China. Sehingga diwujudkanlah Sarekat Islam ini. Hal ini dikarenakan masyarakat China lebih menguasai perdagangan di lingkungan pasar, bagi masyarakat yang tertidas seperti masyarakat yang tidak punya pendidikan dan juga kurangnya pengalaman.

Pada tahun 1913, Sarekat Islam ingin berkembang sehingga dipimpin oleh Haji Umar Said Cokroaminoto.

Hal ini dikarenakan Sarikat Islam sangat diminati hal ini dilandaskan syarekat ini tujuannya untuk memperjuangkan indoensia. Pada saat itu terbentuknya keanggotaan berjumlah 800.000.

a. Indische Partih (IP)

Partai yang berhubungan IP ialah yang di ciptakan oleh E.F.E Douwes Dekker (Danudirjo Setiabudi) RM Suwardi Suryaningrat dan dr Cipto mangunkusumo. Yang mana disahkannya partai ini pada tanggal 25 Desember 1912 dengan harapan dapat mengembangkan semangat Nasionalisme. Perlu digarib bawah parti ini terbuka untuk umum tanpa membandingkan ras, agama dan lain sebagainya.

Tepat pada tahun 1913, Bangsa Belanda akan merayakan kemerdekaan karena sudah terlepas dari jajahan Bangsa Perancis. Tetapi, disisi lain, Suwardi menolak untuk merayakan kemerdekaan penjajahan belanda. Hal ini membuat pemerintah Belanda murka hingga kemudian Suwardi di penjara dan di buang ke belanda.

b. Perhimpunan Indonesia (PI)

Perlu kita ketahui bahwa Perhimpunan Indonesia ini didirikan oleh penduduk Indonesia. Pada tahun 1925. Adapaun tujuan dibentuknya Perhimpunan Indonesia ini ialah untuk mendapatkan suatu pemerintahan masyarakat yang bertanggung terhadap semua rakyatnya tanpa terkecuali.

Adapun orang – orang yang tergolong dalam PI diantaranya Muhammad Hatta, Ali Sastroamijoyo, Abdulmajid Joyoadiningrat, Iwa Kusumasumantri, dan lain sebagainya.

Pada tahun 1925, mencetuskan arahan berhubungan dengan manifesto perjuangan ialah :

- 1) Bersatunya Indonesia dengan harapan agar dapat menyampingkan dan menaklukkan penjajahan.
- 2) Dibentuknya massa dengan harapan mencapai Indonesia yang merdeka.
- 3) Mengajak seluruh rakyat Indonesia untuk merebut kemerdekaan.
- 4) Diperulakna kesungguhan untuk menuntaskan penjajah yang dapat merusak jiwa dan fisik bangsa.

Manifesto 1925 sangat mempengaruhi pergerakan Indonesia secara Nasional. Yang mana di bungkikan pada Tanggal 28 Oktober 1928. Hal ini kongres diadakan pada 30 April hingga 2 Mei 1926 di kepala oleh Sugondo Joyopuspito. Adapun yang terlibat didalamnya ialah Sugondo (PPPI), Joko Marsaid (Jong Java), M Yamin (Jong Sumatranen Bond) dan lain sebagainya.

Pada tanggal 27 hingga 28 Oktober tahun 1928 yang mana dihadiri oleh seluruh rakyat Indonesia. Pada bagian ini keinginan untuk menegakkan Negara sendiri sangatlah sudah menjadi tekad bersama. Sehingga pada tanggal 28 Oktober 1928 dibacakanlah keputusan hasil kongres pemuda II yang biasa dikenal dengan hari sumpah pemuda.

Pada tanggal 4 Juli 1927 di Bandung diciptakanlah Partai Nasionalisme. Dengan harapan bahwa merdeka. Parti ini bersifat terbuka semua kalangan boleh bergabung didalamnya sehingga hal ini membuat organisasinya berkembang secara pesat.

3. Pergerakan Nasional pada masa pendudukan Jepang

a. Proses penguasaan Indonesia

Sebenarnya tujuan Jepang datang ke Indonesia ialah untuk menguasai perekonomian dan juga politik. Sebagaimana kita ketahui bahwa Bangsa Jepang memiliki perekonomian yang berkembang pesat. Oleh karena itu, hal inilah yang membuat Jepang sangat tertarik melihat potensi hasil bumi yang melimpah ruah ada di Indonesia. Dengan harapan ekonominya dapat menghadapi persaingan dengan Negara lainnya.

b. Kebijakan pemerintah Militer Jepang

Adapun kebijakan pendudukan di Indonesia pada beberapa daerah ialah :

- 1) Pemerintahan untuk bagian TNI pada Sumatera dengan titik berada di bukit tinggi.
- 2) Pemerintahan AD di Jawa dengan titik berada di wilayah Jakarta.
- 3) Pemerintahan AL pada bagian Sulawesi berada di titik Makassar.

Pemerintahan Jepang menjalankan sistem pemerintahannya pada bagian pendudukannya. Artinya dapat berdiri sendiri. Artinya dapat berperan sesuai dengan tugas yang diamanahkan. Adapun program yang paling mendesak Jepang yaitu memerintahkan seluruh sumber daya yang melimpah ada di Indonesia diberikan kepada Jepang dengan harapan untuk perang. Adapun kebijakan yang telah dilakukan ialah :

- 1) Membuat organisasi sosial.
- 2) Adanya organisasi yang bersifat militer.
- 3) Adanya Romusha
- 4) Eksploitasi kekayaan alam.

c. Sikap kaum pergerakan

Jepang membuat kebijakan sehingga bangsa Indonesia mempertimbangkan dan juga menanggapi. Tetapi, disisi lain tokoh perjuangan tidak banyak percaya dengan mudah. Karena, bangsa Jepang Negara yang berupaya untuk menaklukkan Indonesia dalam genggamannya. Bahkan mereka sengaja mendekati organisasi sebagai jalan mereka untuk menaklukkan Indonesia.

Adapun gambaran tentang perjuangan pada masa jepang ialah :

1) Memanfaatkan organisasi bentukan Jepang.

Bagian ini biasa disebut dengan penyusup. Padahal, pendekatan merupakan bentuk perjuangan. Adapun yang termasuk didalamnya ialah Kihajar Dewantara dan KH Mansyur. Mereka memanfaatkan putera putri Indonesia. Disisi lain ternyata pemuda pemuda ini dinobatkan sebagai pemegang gerakan nasionalis. Ternyata hal ini diketahui oleh bangsa Jepang dan mereka langsung membubarkannya yang mana diganti dengan Vanguard. Yang di ketuai oleh Sukhorno dengan harapan kemerdekaan.

2) Gerakan bawah tanah

Di bawah tanah pejuang indonesia melakukan pembentukan partai politik. Pergerakan di bawah ini di namakan dengan hidden movement yang mana di lakukan dengan cara sembunyi – sembunyi agar Bangsa Jepang tidak mengetahui strategi ini. Mereka juga melakukan pertemuan – pertemuan yang sembunyi – smebunyi seperti asrama pemuda. Dengan harapan kemerdekaan akan segera dilakukan.

Adapun tokohh yang terlibat didalamnya ialah Sutan Ajahrir, Achmad Subarjo, Sukarni, A. Maramis. Alat yang digunakan untuk memantaunya ialah radio. Hal ini dikaenakan jepang tidakmengizinkan adanya radio komunikasi bagi bangsa Indonesia.

Tetapi, golongan bawah tanah ini digolongkan dalam radikal karena tidak mengenal kompromi dengan Jepang.

3) Perlawanan bersenjata

Selain perjuangan menggunakan organisasi dan gerakan tanah bentukan Jepang, juga terjadi perlawanan bersenjata oleh rakyat Indonesia, antara lain perlawanan rakyat Aceh, perlawanan Singabana, Jawa Barat, dan perlawanan Indramayo. Di Jawa Barat, gerakan perlawanan Peta di Burita, Jawa Timur.

4) Perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan

Sepanjang sejarah kolonialisme VOC, maka telah terjadi perubahan pada Indonesia. Karena adanya imperialisme di Indonesia sehingga menyebabkan adanya perubahan di Indonesia baik dari segi geografi hingga perpolitikan.

Adanya perubahan pada masa kolonial barat yaitu:

a. Perluasan penggunaan lahan

Sebelum adanya penjajahan perkebunan di Indonesia memang sudah luas. Apalagi teknologi tentang pertanian juga sudah ditemukan dan sudah di manfaatkan dengan baik. Tetapi, pada saat penjajahan maka dilakukannya penambahan jumlah lahan untuk tanaman ekspor yang dibentuk dalam berbagai wilayah di Indonesia.

b. Persebaran penduduk dan Urbanisasi

Politik etis meliputi irigasi, reinkarnasi, dan pendidikan. Sejarah imigrasi Indonesia terutama terjadi pada akhir abad kesembilan belas. Tujuan utama reinkarnasi pada waktu itu ialah untuk memecahkan buruh yang bekerja dengan gaji seadanya yang ditempatkan di berbagai wilayah perkebunan tepatnya di Kalimantan dan juga Sumatera.

Pendirian perkebunan pada masa penjajahan di Indonesia bagian barat berhasil memberikan kontribusi terhadap persebaran penduduk Indonesia. Munculnya berbagai sentra industri dan berkembangnya berbagai fasilitas di kota menjadi motor penggerak pembangunan perkotaan. Hampir semua wilayah di Indonesia mengalami urbanisasi. Awalnya daerah hutan belantara, karena ditemukannya daerah pertambangan, menjadi makmur dan cerah.

c. Pengenalan tanaman baru

Dengan adanya pengaruh teknologi dan juga tanaman dalam perkebunan yang memiliki dampak positif bagi perkebunan.

1) Adanya temuan yang berhubungan tambang – tambang.

Pada masa colonial Barat adanya pertambangan seperti minyak bumi dan lain sebagainya.

2) Transportasi dan komunikasi

Bukan hanya sampai pertambangan. Tetapi jalur jalan raya dan juga rel kreta api juga di ciptakan. Dengan harapan menjadi jalan untuk transportasi dan juga diciptakannya alat komunikasi.

3) Perkembangan kegiatan ekonomi

Adanya perubahan – perubahan yang terjadi pada bidang prekonomian yang ada di Indonesia tepatnya pada masa colonial. Hal ini dibuktikan dengan kemajuan – kemajuan pada bidang produksi dengan ditemukannya beberapa teknologi yang canggih yang berbeda – beda dengan lainnya dengan tujuan dapat menunjang pengolahan pertanian.

4) Mengenal uang

Dengan hadirnya bangsa Barat. Masyarakat Indonesia pada saat melakukan pekerjaan seperti sawah lebih banyak bergotong – royong sehingga pekerjaan lebih cepat untuk dilakukan.

5) Perubahan dalam pendidikan

Pada saat kedatangan colonial Barat pendidikan dikembangkan tergolong menjadi dua bagian ialah pendidikan di kembangkan pada bagian pererindah dan di kembangkan oleh masyarakat Indonesia.

6) Perubahan dalam aspek politik

Perubahan yang terjadi selum kedatangan bangsa barat kejayaan – kejayaan yang selama ini terbiling baik merosot sejak kedatangan bangsa barat. Hal ini disebabkan pemerintahan lebih banyak di atur oleh bangsa asing. Kekuasaan – kekuasaan yang dilakukan oleh Bangsa Barat sehingga mengakibatkan kemerosotan.

7) Perubahan dalam aspek budaya

Pada masa Belanda juga mengakibatkan perubahan ialah pada bidang seni tepatnya tentang tarian hingga teknologi. Hal ini lebih banyak terjadi di lingkungan perkotaan yang lebih banya mengedepankan tarian yang kebarat – baratan.

Adapun perubahan yang terjadi pada masa jepang ialah :

1. Adanya perubahan pada bidang geografi.
2. Pada masa penduduk jepang adanya kejayaan alam.
3. Peruabahn pada bidang ekonomi

Pada saat kehadiran jepang di Indonesia mengalami yang namanya kemerosotan prekonomian yang terjadi.

Hal ini dikarenakan tidak adanya lagi perdagangan dunia. Perdagangan hingga manca dunia di gantikan untuk memenuhi kebutuhan hidup saja. Kemudian, pada masa itu bahan untuk pakaian pada zaman jepang lebh banyak menggunakann bahan yang terbuat dari goni.

4. Perubahan dalam aspek pendidikan

Pada masa itu pendidikan juga mengalami kemerosotan. Hal ini dibuktikan dengan berkurangnya angka bangunan sekolah menjadi 13.500 saja. Hingga sekolah lanjutan yang awalnya 80 menjadi 20. Disisi lain pengenalan budaya Jepang semakin ditingkatkan.

5. Perubahan dalam aspek politik

Bangsa jepang berhasil memprpaganda bangsa Indonesia. Dengan maksud dan tujuan agar dapat membebaskan Indoensia dari jeratan Bangsa Belanda hal inilah yang membuat Jepang menjadi baik di mata masyarakat Indonesia. Sehingga terjadilah perubahan yang secara cepat yaitu dengan adanya kemerdekaan Indonesia.

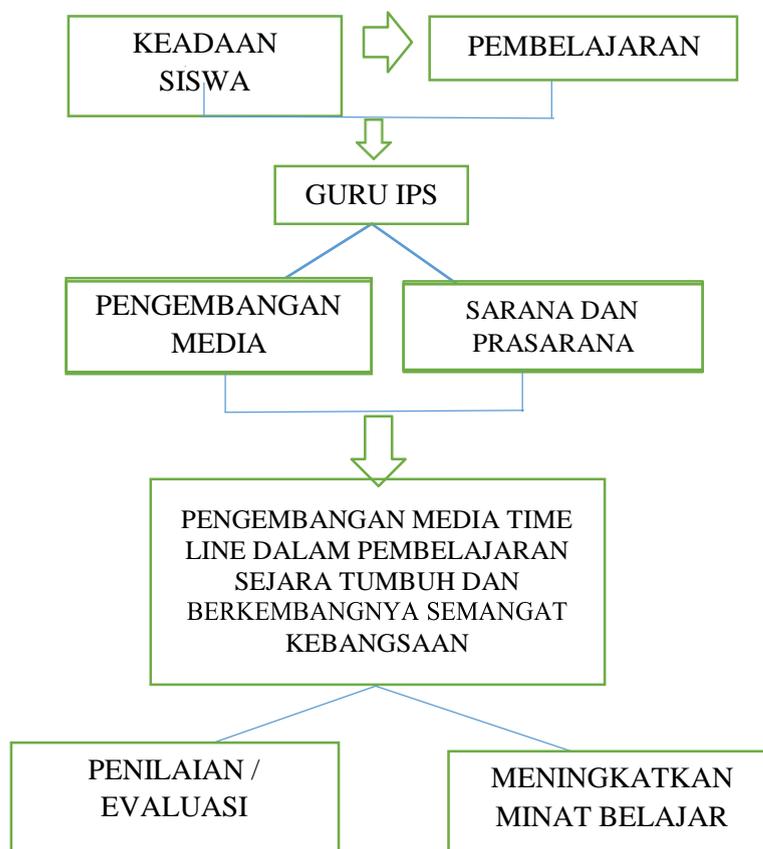
6. Perubahan dalam aspek budaya

Disisi lain Bangsa Jepang fokus untuk membuat masyarakat Indonesia agar menjadi Jepang dengan di ajarkannya Shintoime dengan tuijuan untuk dapat menghormati matahari kemudian mengumandangkan lagu Kimigayo. Pada tanggal 20 Oktober 1943 maka didirikanlah komunitas yang tujuannya agar dapat mengembangkan bahasa indonesia yang lebih baik lagi. ¹⁶

¹⁶ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, (2017), *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta:Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, hal 232-258

C. Kerangka Berpikir

Dari keadaan siswa pada saat pembelajaran IPS, pada saat pembelajaran IPS guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang akan diberikan oleh guru kepada siswa melalui sarana dan prasarana yang telah dipersiapkan untuk penerapan aplikasi game timeline dalam pembelajaran sejarah tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan agar dapat menilai atau mengevaluasi serta meningkatkan minat belajar siswa.



Gambar I : Kerangka Berpikir

D. Penelitian Terdahulu

1. Jural penelitian yang dilakukan oleh Laura Tsurayya Nory dan Ofianto dengan alamat <https://media.neliti.com/media/publications/90322-ID-pengaruh-penggunaan-media-timeline-terhadap.pdf>. Pada jurnal ini dapat diambil kesimpulan bahwa dengan hasil yang didapatkan dilapangan sebagaimana yang telah dijelaskannya ialah mengenai validasi dari media yang digunakan ialah dengan materi yang diajarkan dengan matapelajaran Sejarah. Dengan hasil validasi dengan jumlah 4.26 yang dapat digolongkan sebagai layak untuk digunakan. Dengan begitu media belajar yang menggunakan timeline dapat digunakan dengan baik sebagaimana yang telah dibuktikan dengan beberapa dan kelompok siswa/i dan hasil belajar yang mereka dapatkan meningkat dengan baik. Dengan jumlah nilai yang didapatkan sebanyak 0.68 yang jika dipersentasekan termasuk kedalam sedang. Hal ini dikarenakan dengan media ini tepatnya mata pelajaran Sejarah dapat digunakan sebagaimana dengan hasil penelitian yang didapatkan di sekolah SMA Negeri 2 Padang. Begitu juga mengenai kepraktisan dengan skor nilai 4.75 yang dapat digolongkan dengan kata praktis. Begitu juga dengan penilain yang diberikan oleh siswa/i sebanyak 33 jiwa mendapatkan nilai dengan jumlah 4.50 yang digolongkan dalam praktis. Hal inilah yang membuat media Timeline sebagaimana dengan uji percobaan dengan peserta didik dan di perkuat oleh ahli media bahasa dapat digunakan.

2. Pada jurnal Mala Citra Dara beralamat <http://kronologi.ppj.unp.ac.id/index.php/jk/article/download/27/27> dapat diambil kesimpulan bahwa jurnal ini sama sama meneliti tentang media belajar yang menggunakan timeline dengan konsentrasi pendidikannya dengan mata pelajaran Sejarah. Demikian itu dibuktikan dengan hasil uji hipotesisi dengan mendapatkan nilai 38.77 dan dengan rata – rata noali 23.48 dengan mata pelajaran masuknya jepang ke Indonesia.

Banyak siswa/i menganggap bahwa media ini sangat menyenangkan jika diterapkan dengan baik. Karena nilai rata – rata yang mereka dapatkan diatas rata –rata sebagaimana sesuai dengan yang diharapkan. Oleh sebab itu, hendaknya sebagai guru Sejarah hendaknya dapat menggunakan media belajar dengan timeline sehingga ilmu yang diberikan kepada peserta didik dapat direalisasikan dengan baik dan mudah untuk difahami dengan baik.

3. Pada jurnal Dwilusiyana Nuralanjani beralamat <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/article/download/9302/pdf> pada jurnal ini juga memiliki kesamaan dengan penelitian yang peneliti teliti yaitu pada penggunaan media timeline. Tetapi dengan materi yang berbeda yaitu tentang proklamasi di sekolah SDN Singdang Jati. Dengan menggunakan media timeline dapat memudahkan pendidik dan juga siswa/i dalam memahami materi dengan baik dan dapat meningkatkan semangat belajar mereka kearah yang lebih baik lagi dan dapat meningkatkan *historical thinking skill* pada siswa/i.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Adapun yang dijadikan lokasi dalam penelitian ini ialah di MTs Arriyadul Mukhlisin Kelurahan Mompang Jae Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal. Hal ini disesuaikan dengan peneliti dengan sarana dan prasarana yang memadai.

Adapun yang menjadi tolak ukur pemilihan lingkungan ini ialah peneliti menganggap bahwa sekolah MTs Arriyadul Mukhlisin pas untuk dijadikan tempat penelitian. Hal ini dikarenakan lokasi dan juga lingannya pas dijadikan tempat untuk peneltiian sesuai yang diharapkan. Serta informasi yang didapatkan mudah untuk didapatkan pada sekolah tersebut.

B. Metode Penelitian

Adapun metode yang gunakan peneliti pada penelitian ini ialah R&D (*Reserch and Development*) yang dimaksud dengan R&D ialah metode yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk yang dimiliki. Pada penelitian ini prduk yang digunakan ialah *timeline* yang mana produk iniseperti buku tek dan juga ada film nya yang di lengkapi dengan *software*.

Biasanya R&D dimanfaatkan agar bisa mevalidasikan dan juga produk daoat dikembangkan sebagaimana dengan yang diharapkan. Sehingga produk ini dapat dimanfaatkan demi menunjang pendidikan yang lebih baik. Sehingga ilmu yang diberikan kepada peserta didik dapat difahami dengan baik.

Penelitian ini disusun dengan sebaik mungkin agar dapat di kembangkan dengan baik. Penelitian desain merupakan salah satu cara yang digunakan untuk dapat mencang suatu perogram pembelajaran atau suatu produk yang dengan tujuan untuk dapat membantu proses pembelajaran kearah yang lebih baik. Dengan harapan dapat dimanfaatkan untuk memproduksi produk. Untuk belajar atau non-belajar.¹⁷

R&D merupakan bagian dari eksplorasi dengan tujuan agar dapat menguji produk serta untuk mengetahui seberapa efektif bagi perusahaan, sesuai dengan bidang kerja perusahaan tersebut.

R&D selanjutnya ialah bagian – bagian yang tergolong kedalam produk dengan cara dapat menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya.¹⁸

Terkait dalam hal ini dengan penelitian yang dilakukn oleh penulis di MTS Arriyadul Mukhlisin yaitu dengan selalu mencoba mengimplementasikan media pembelajaran berupa produk perangkat lunak (software) media timeline games atau timeline dalalam pembelajaran sejarah untuk mengasah kemampuan berpikir siswa dan membangun keaktifan siswa. Dalam proses belajar pembelajaran melalui prodak yang akan dihasilkan nanti diharapkan mahasiswa dapat memanfaatkan aplikasi permainan timeline sebagai media pembelajaranyang memiliki pengaruh positif dan baik dalam bidang pembelajran sejarah.

C. Desain Penelitian

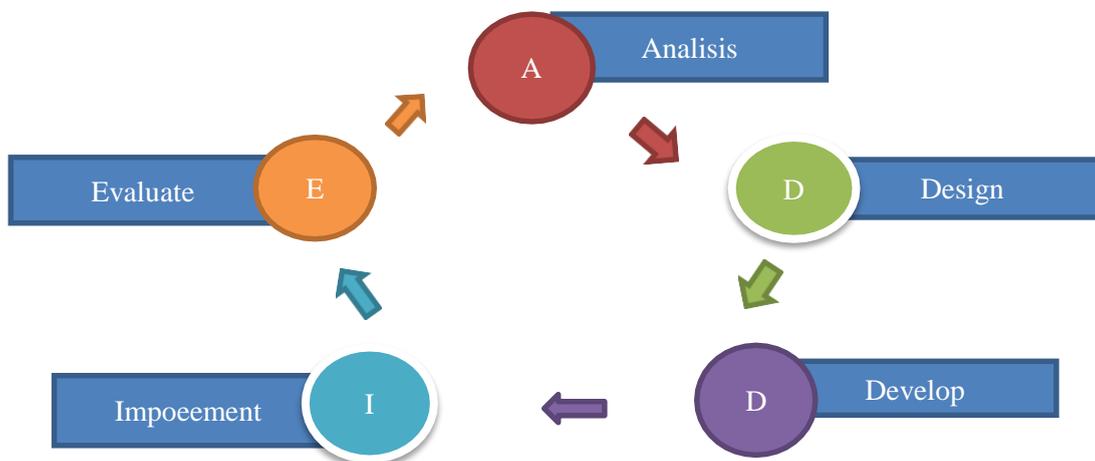
Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE. Adapun model pengembangan ini tergolong menjadi lima bagian yaitu *analysis, design, development, implementation*, dan juga *implementation*,

¹⁷ Sugiyono, (2019), *Metode Penelitian Kebijakan*, Bandung: Alfabeta CV, hal 475 – 476.

¹⁸ Azkari zakariah, *Metode Penelitan Kuantitatif Kualitatif R&D*, hal 78

D. Prosedur Penelitian

Dalam metode ADDIE ini terdapat lima tahapan dalam pengembangan produknya. ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Model ADDIE ini terdapat lima tahapan yaitu :



Gambar II. Tahapan model Addie

Berikut penjabaran kelima tahapan model pengembangan ADDIE :

1. *Analysis* (analisis)

Melalui analisi ini, yang dimaksud dengan bagian dari analisis ialah suatu proses yang tergolong dalam indentifikasi yang akan di pelajari oleh peserta didik. Adapun yang dihasilkan ialah bagian dari karakteristik yang dihubungkan dengan kebutuhan.

2. *Design* (desain / perancangan)

Pada bgaian desain, tahapan yang akan dilalui iala untuk dpaat mengembangkan pembelajaran yang memiliki ciri khas dan juga realistis. Untuk selanjutnya, tes yang kana di berikan sudah ada jadwal dari yang sbeelumnya sehingga media pembelajaran dapat susai dengan tujuan yang akan di capai.

3. *Development* (pengembangan)

Pengembangan ialah tahapan yang di gunakan agar dapat menjelaskan yang berhubungan dengan kenyataan. Yang demikian ini meliputi ulitimedia pembelajaran yang dapat di kembangkan sehingga dapat di implementasikan dalam kehidupan.

Pada bagian ini ialah dengan tujuan untuk memilih media pembelajaran yang dapat digunakan dengan tujuan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran agar dapat mengembangkan media pembelajaran sebagaimana yang diharapkan.

4. *Implementation* (implementasi / eksekusi)

Implimentasi merupakan tahapan yang menerapkan pada bagian pembelajaran. Maknanya ialah pada bagian ini dapat dikembangkan dengan sebaik mungkin sebagaimana yang sesuai dengan yang di harapkan dan sehingga dapat dimanfaatkan dan di aplikasikan pada proses belajar mengajar. Dengan harapan :

- a. Membina siswa/i dengan tujuan agar dapat mencapai apa yang diharapkan.
- b. Dapat memecahkan permasalahan agar dapat menjadikan solusi permasalahan pada media pemebelajaran.
- c. Dapat memastikan dengan begitu memiliki potensi dan juga pengetahuan yang berhubungan sikap dan juga diperlukannya keterampilan.

5. *Evaluasi* (evaluasi / umpan balik)

Evaluasi merupakan untuk dapat melihat berhasilkah media pembelajaran yang telah diterapkan. Sebenarnya pada bagian ini dapat dievaluasikan degan formatif dengan harapan adanay perubahan kearah yang lebih baik. Evaluasi yang dilakukan ialah untuk dapat mengetahui beberapa hal ialah :

- a. Adanya sikap pada bagian kegiatan pada pembelajaran yang dilakukan semua peserta didik.
- b. Adanya peningkatan pada potensi peserta didik.
- c. Adanya peningkatan setelah dilakukannya program pembelajaran yang lebih baik lagi.¹⁹

E. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan pada bagian daerah Generalisasi yang tersusun dalam pada bagian karakteristik yang telah di tentukan oleh populasi sehingga adanya enarikan kesimpulan adapun populasi dan juga penelitian ini ialah seluruh siswa MTS Arriyadul Mukhlisin.

2. Sampel

Sampel ialah bagian dari populasi sebagaimana yang telah ditetapkan sebelumnya yang pada akhirnya akan dilakukan penarikan kesimpulan .²⁰ Adapun yang dijadikan sample pada penelitian ini ialah Siswa/i kelas VIII dengan jumlah 25 siswa.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Observasi atau Pengamatan

Observasi merupakan teknik yang digunakan yang akan memiliki ciri khas tersendiri. Sebagaimana yang dikatakan oleh Hadi obeservasi ialah suatu proses yang tersusun dengan kompleks baik itu secara biologis dan juga psikologis. Adapun teknik pengumpulan datayang berhubungan perilaku manusia ialah merupakan gejala responden yang diamati tidak terlalu luas.²¹

¹⁹ Amir Hamzah, (2020), *Metode Penelitian dan Pengembangan*, Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, hal 33 - 34

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan langsung kepada responden untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan saat melakukan penelitian.

Tabel I. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru IPS

No	Daftar Pertanyaan
1	Bagaimana hasil belajar peserta didik di MTs Arriyadhul Mukhlisin?
2	Apa yang menyebabkan rendahnya minat belajar?

3. Tes Tertulis

Tes yang dimanfaatkan pada penelitian ini ialah tes pilihan ganda dan juga soal yang tergolong atas 2 ialah pokok soal dan pilihan jawaban. Tes pilihan ganda digunakan agar dapat mengetahui karakteristik siswa/i dengan cara individual. Adapun tes yang digunakan berupa pre test sebelum menggunakan media dan juga postes dilakukan setelah dilakukannya menggunakan media.

4. Teknik kuisisioner (Angket)

Kuisisioner ialah teknik yang digunakan untuk dapat dilakukannya seperangkat pertanyaan yang berhubungan jawaban. Kuisisioner ialah teknik yang digunakan untuk pengumpulan data yang dapat diukur sesuai dengan yang diharapkan oleh responden.²² Data bisa didapatkan dengan cara angket dengan tujuan untuk dapat melihat kelayakan aplikasi pembelajaran yang sebelumnya telah di buat.

²⁰ Sugiyono, (2020), *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, hal 126-12.

²¹ Ibid, Sugiyono, hal 203

a. Angket Validan

Angket validan pada penelitian dilakukan dengan tujuan agar dapat mengumpulkan data yang berhubungan dengan media yang telah ditentukan. Pada saat dilakukannya percobaan pemberian angket dilakukan. Tujuan adanya angket ialah untuk dapat melihat aplikasi timeline pada suatu produk kearah yang lebih baik. Berikut ini bagian dari kisi – kisi nya ialah :

Tabel I: Kisi – kisi Validasi untuk Ahli Media

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Validator	Teks dapat terbaca dengan baik	1
Tampilan	Kejelasan untuk penggunaan media <i>time line</i>	1
	Kesesuaian penggunaan tata letak tampilan pada media <i>time line</i>	1
	Kesesuaian antara teks dan ilustrasi pada soal pada game <i>time line</i>	1
	Ilustrasi yang digunakan pada media <i>time line</i> menarik siswa untuk belajar	1

²² Sugiyono. Op. Cit. Hal 199.

	Kombinasi warna yang digunakan pada media <i>time line</i> menarik	1
	Suara terdengar dengan jelas pada media <i>time Line</i>	1
Jumlah		7

Tabel II: Kisi – kisi Validasi untuk Ahli Materi

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Validator Tampilan	Materi yang disajikan sistematis pada media <i>time line</i>	1
	Materi sesuai dengan tngkat kemampuan Siswa	1
	Kejelasan uraian media <i>time line</i>	1
	Media <i>time line</i> sudah meliputi isi pembelajaran sejarah tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan	1
	Media <i>time line</i> sudah meliputi soal – soal kuis sejarah tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan	1
	Manfaat isi untuk menambah wawasan pengetahuan dan keilmuwan	1
	Jumlah	6

5. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini adalah beberapa foto ahli media, ahli materi guru IPS dan foto siswa menggunakan produk pada proses pembelajaran Sejarah menggunakan media timeline.

G. Uji Produk

1. Uji Validitas

Validitas merupakan keadaan yang berhubungan tingkat instrumen yang berhubungan dengan mengukur kemampuan yang telah diteliti.

Validitas ialah untuk mengukur yang berhubungan dengan tes.²³

Adapun contoh alternatif yang akan digunakan seperti:

1 = Sangat Kurang Baik

2 = Kurang Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Menentukan pada tiap – tiap skor yang berhubungan dengan indikator pada rumus yang telah ditentukan. Berikut ini rumusnya :

$$N = \frac{BP}{BM} \times 100\%$$

Pada rumus yang telah ditentukan diatas. Nilai N ialah nilai yang didapat. BP ialah bobot pada angket. BM ialah bobot dari hasil pertanyaan. kriteria skala Likert:

Tabel III:Uji Validitas

Persentase (%)	Kriteria
0-25	Tidak Valid
26-50	Kurang Valid
51-75	Valid
76-100	Sangat Valid

²³ Lailatus Saa.(2021).*Metode Penelitian Ekonomi dan Bisnis*.Universitas KH.A Wahab Hasbullah. Hal 79.

2. Uji Efektivitas

Uji efektivitas ialah bada bagian tahap akhir yang akan di hasilkan. Uji efektivitas ialah untuk mengukur kesesuaian yang berhubungan produk yang diberikan. Dengan harapan agar dapat mencapai tujuan pemebelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Terutama pada mata pelajaran Sejarah.

Pada bgaian pengujian kefektifan media ialah tujuannya untuk dpaat memenuhi belajar siswa dengan cara individu. Yang demikin itu didapatkan dengan berdasarkan klasikal (PKK) didaptkan dengan hasil yang secara untas. Jika jika $PKK \geq 75\%$.

Persentasenya dihitung dengan menggunakan rumus:

Persentasenya dihitung dengan menggunakan rumus:

$$PKK = \frac{\text{jumlah siswa yang telah tuntas belajar}}{\text{jumlah selluruh siswa}} \times 100\%$$

Dasar yang menyatakan jumlah siswa belajar dalam hal lebih dari atau setara dengan 80% siswa memiliki nilai tipikal terkecil yang diubah sesuai dengannilai KKM di MTS Arriyadhul Mukhlisin.

Untuk memperkuat daya hitung, Uji Normalitas Gain juga disertakan untuk menentukan perbedaan hasil belajar sebelum menggunakan media *time line* (Pretest) dan setelah menggunakan media berbasis media *time line* (Posttest).Menentukan kenaikan dan penurunan hasil belajar menggunakan Uji Normalitas Gain/N-Gain.

Berikut rumusnya:²⁴

$$\text{Normalized Gain (g)} = \frac{\text{Posttest Score} - \text{Pretest Score}}{\text{Maximum Score} - \text{Pretest Score}}$$

Adapun yang tergolong kedalamnya ialah indeks Gain Ternormalisasi (g) berikut:

²⁴ Nismalasar, (2016), *Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Getaran Harmonis*, Jurnal EduSains, Vol 4, hal 83

Tabel IV Interpretasi Indeks Gain

Skor Normalisasi Gain	Interprestasi
$-1,00 < g < 0,00$	Merosot
$g = 0,00$	Stabil
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$0,70 < g < 1,00$	Tinggi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Dan Pengembangan

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Game Time Line

Adapun jenis penelitian yang digunakan ialah *Research and Development (R&D)* yang mana penelitian ini berhubungan dengan siswa/i VIII MTS Arriyadul Mukhlisin media yang digunakan ialah *time line*. Manfaat dari media tersebut ialah untuk dapat merevisi media, sehingga proses belajar mengajar yang dilaksanakan disekolah dapat di terapkan dengan baik. Dibawah ini penelitian yang berhubungan dengan media Timeline yang dengan mata pelajaran Sejarah di Sekolah MTs. Arriyadul Mukhlisin Mompang Jae Kecamatan Penyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal.

a. Tahap Analysis (Analisis)

Pada tahapan ini ialah menjadi model pengembangan dalam ADDIE. Media ini tujuannya agar menjadi bahan pertimbangan media pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah.

Adapun analisis yang digunakan pada media pembelajaran ialah :

1) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik siswa/i dengan harapan dapat melihat seberapa jauh kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Adapun data yang digunakan ialah berasal dari wawancara yaitu Ibu Marniati dapat disimpulkan bahwa karakteristik peserta didik, yaitu:

- a) Nilai dari rata – rata hasil dari ulangan peserta didik tergolong dalam rendah.
- b) Permasalahannya ialah rendahnya kemampuan siswa/i pada saat memahami mata pelajaran dengan baik.²⁵

2) Analisis Materi dan Media Pembelajaran

Analisis materi dan media pembelajaran ini dimanfaatkan untuk dapat mengetahui apa saja yang harus digunakan. Adapun tujuan dari media ini ialah sebagaimana yang didapatkan dari hasil wawancara dengan Ibu Marni dapat disimpulkan:

- a) Pendidik yang melakukan proses belajar disekolah banyak yang tidak memanfaatkan media pembelajaran yang berubah – ubah setiap pertemuan. Hal ini disebabkan kurangnya media pembelajaran dan hanya mengandalkan buku cetak atau paket. Bahkan belum mengetahui media pembelajaran seperti timeline.
- b) Dikelas VIII MTs. Arriyadul Mukhlisin Mompang Jae Kecamatan Penyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal masih terdapat masih ditemukannya siswa/i yang tidak ada semangat untuk menempuh pendidikan apalagi pada mata pelajaran Sejarah. Faktor ini disebabkan oleh masih banyak pendidik yang menggunakan media pembelajaran yang tertinggal.

²⁵ Hasil wawancara dengan Guru IPS Marniati Arriyadul Mukhlisin

Berdasarkan dari temuan yang ada dilapangan yang berhubungan dengan media pembelajaran dapat ditarik kesimpulan bahwa di Sekolah MTs Arriyadul Mukhlisin Mompang Jae Kecamatan Penyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal diperlukannya media pembelajaran yang menarik perhatian siswa/i nya. Dengan tujuan agar semangat belajar dan minat untuk belaaajar menjadi meningkat sebagaimana yang diharapkan bersama. Apalagi untuk mata pelajaran Sejarah yang tidak kalah penting dengan mata pelajaran lainnya.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan di MTs. Arriyadul Mukhlisin Mompang Jae Kecamatan Penyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal dengan ini penulis mengembangkan media pembelajaran seperti *Time line* sebagaimana tujuannya agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Tahap *Design* (Desain)

Dengan menggunakan model ADDIE ialah pada tahap desain. Dan media yang digunakan ini ialah dengan cara menggunakan HP dengan nama media *time line*. Berikut ini tahapan proses pembuatannya :

1) Perancangan media pembelajaran

Perancangan desain yang berhubungan kompetensi dasar yang didalamnya ada tampilan – tampilan yang sangat menarik. Kegiatan pembelajaran pada Media *Time Line* tersebut dimulai pembahasan kompetensi dasar dan indikator pencapaian, kemudian masuk pada konsep pembelajaran, lalu materi pembelajaran. Pada materi pembelajaran diawali dengan dengan penyajian konsep dasar dan berkaitan dengan sejarah tumbuh dan berkembang semangat kebangsaan dan juga foto - foto yang akan menarik perhatian peserta didik. Setelah menyajikan konsep dasar sejarah tumbuh dan berkembang yang meliputi sejarah tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan di MTS Arriyadul Mukhlisin yang berhubungan dengan soal-soal sejarah.

Kemudian, dilanjutkan dengan pembahasan dan jawaban soal dari sejarah tumbuh dan berkembang semangat kebangsaan. Kemudian setiap soal dan jawaban dibarengi dengan pemunculan gambar - gambar yang menarik perhatian peserta didik dengan harapan untuk meningkatkan semangat belajar siswa/i. Media ini pada tiap - tiap slide nya dipalikasikan dengan gambaran - gambaran yang menarik. Yang dmeikian itu berhubungan materi yang sedang diajarkan.

2) Perancangan instrumen

Adapun instrumen yang dimanfaatkan berupa angket yang didalamnya ada kuisisioner dengan tujuan untuk dapat menilai Media *time line*. Angketnya berhubungan dengan aspek penilaian yang berhubungan dengan tujuan dari dibuatkan angket. Angket yang dimanfaatkan berhubungan tampilan dan juga bahasa.

Untuk melihat apakah produk ini efektif digunakan atau tidak. Tahapan yang selanjutnya dibuktikan dengan postes. Yang mana sebelumnya sudah diberikan game time line. Peneliti akan memberikan gametime line. Didalamnya ada game yang berhubungan soal - soal yang sudah penelti siapkan sebelumnya.

c. Tahap Development

1) Pembuatan produk awal

Pada tahap ini terdapat dua bagian, pada bagian pertama ialah pra produksi yang mana memanfaatkan perangkat lunak dan juga keras yang mana sangat di butuhkan oleh HP. Kemudian, perangkat lunaknya seperti Media *time line* berbasis android.

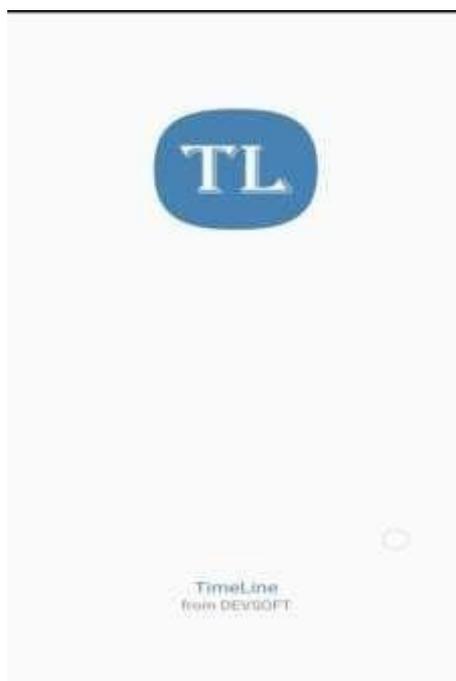
Media timeline ialah pembelajaran yang sangat sederhana. Adaun yang dijadikan konsep waktu dengan cara media timeline dengan tujuan agar dapat memambtu peserta didik.

Media yang digunakan tujuannya untuk dapat mempermudah pemahaman peserta didik yang berhubungan dengan materi yang diajarkan dan sesuai dengan materi Tumbuh dan Berkerkembangnya Semangat Kebangsaan.

Pada penelitian ini menggunakan media *timeline* yang berhubungan dengan materi yang diajarkan yaitu Sejarah tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan. Media ini sudah dirancang dengan sedemikian mungkin yang man sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan.

Adapun beberapa gambaran awal desain produk yang akan penulis buat sebagai berikut:

a) Cover/Sampul Media Aplikasi *Timeline*



Gambar III: Cover/sampel Media Aplikasi *Timeline*

b) Materi dalam Media Aplikasi *Timeline*



Gambar IV: Materi Media Aplikasi *Timeline*

c) Isi materi sejarah kedatangan bangsa barat ke indonesia



Gambar V: Isi materi Media Aplikasi *Timeline*



Gambar VI: Isi materi media aplikasi *timeline*

Dalam pembuatan media aplikasi *timeline* penulis bekerjasama dengan salah satu ilustrator yang mahir membuat media aplikasi seperti *timeline*. Pembuatan cover, desain dan sebagiannya didukung melalui metode teknologi dengan menggunakan sebuah aplikasi yang canggih baik dari segi desain, pola pewarnaan semuanya dilakukan secara digital melalui komputer/laptop sebagai alat penunjangnya.

d. *Tahap Implementation*

Setelah produk divalidasi oleh ahli media, tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba produk. Uji coba tersebut bertujuan untuk melihat keefektifan dari media yang dikembangkan.

Uji coba kelompok besar diberikan kepada responden atau peserta didik di kelas VIII MTS Arriyadul Mukhlisin yang berjumlah 20 orang peserta didik. Uji coba lapangan ini bertujuan untuk mengembangkan produk dan mengetahui keefektifan dari produk yang dikembangkan.

e. *Tahap Evaluation*

Setelah tahap implementasi selesai dilakukan, tahap selanjutnya yaitu tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi peneliti menggunakan pre- test dan post-test sebagai tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi ini bertujuan sebagai proses penilaian terhadap media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Media Time Line* pada materi sejarah tumbuh dan berkembangnya semangit kebangsaan variabel ini dinyatakan layak/valid untuk digunakan dalam pembelajaran.

2. Tingkat kevalidan

a. Validasi Ahli Media

Penentuan kelayakan media produk diukur dari hasil penilaian ahli media yaitu Suendri, S.Kom. M.Kom. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif yaitu hasil angket validasi dan data kualitatif berupa saran dan masukan yang dijadikan acuan dalam revisi produk.

Validasi media dilakukan mulai tanggal 26 Oktober 2021. Penilaian kelayakan produk ahli media dinilai dengan menggunakan angket, kemudian dianalisis menggunakan skala likert dengan rentang skor 1 sampai 4. Adapun hasil penilaian kelayakan oleh ahli media dapat dilihat pada tabel.

Tabel V: Penilaian Validasi Ahli Media

	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
Validator	Tampilan	10	12	83,33333	Sangat Layak
	Keterpaduan	11	12	91,66667	Sangat Layak
	Kesederhanaan	14	16	87,5	Sangat Layak
	Total	35	40	87,5	

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh perolehan persentase untuk aspek tampilan keterpaduan, dan kesederhanaan. Pada aspek tampilan sebesar 83,33%. Pada aspek keterpaduan sebesar 91,67%. Pada aspek kesederhanaan sebesar 87,5 %.

b. Validasi Ahli Materi

Penentuan kelayakan materi produk diukur dari hasil penilaian ahli materi yaitu Syarbaini, S.Sos, M.Si. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif yaitu hasil angket validasi dan data kualitatif berupa saran dan masukan yang dijadikan acuan dalam revisi produk.

Validasi media dilakukan mulai tanggal 2 November 2021. Penilaian kelayakan produk ahli media dinilai dengan menggunakan angket, kemudian dianalisis menggunakan skala likert dengan rentang skor 1 sampai 4. Adapun hasil penilaian kelayakan oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel.4.2

Tabel VI: Penilaian Validasi Ahli Materi

	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimum	Persentasi	Kriteria
Validator	Kelengkapan Isi	25	28	89,28571	Sangat Layak
	Kesesuaian Isi	7	8	87,5	Sangat Layak
	Ilustrasi	4	4	100	Sangat Layak
	Manfaat	4	4	100	Sangat Layak
	Total	40	44	90,909090	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh perolehan persentase untuk aspek kelengkapan isi sebesar 89,28%. Pada aspek kesesuaian isi sebesar 87,5%. Pada aspek ilustrasi sebesar 100%, dan pada aspek manfaat sebesar 100%

Setelah produk direvisi sesuai kurikulum dan masukan dari para ahli materi dan menghasilkan produk yang sudah divalidasi oleh para ahli. Dapat disimpulkan bahwa produk sudah termasuk ke kategori sangat layak dengan nilai 87,5% oleh ahli media dan 90,90% oleh ahli materi.

3. Tingkat keefektifan

Tujuan yang terakhir dalam penelitian dan pengembangan merupakan untuk dapat melihat sejauh mana tingkat keaktifan pada media pembelajaran dengan cara pre test dan juga menggunakan postes. Hal ini dikatakan efektif jika hasil yang didapatkan baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa/i dan juga analisis belajar. Berikut hasil belajar peserta didik kelas VIII MTS Arriyadul Mukhlisin di Mandailing Natal.

Tabel VII: Nilai Ketuntasan Klasikal

No	Nama Siswa	Nilai Tes	Kriteria
	1	2	3
1	Desi Ramadani	100	Tuntas
2	Elita Yusroh	80	Tuntas
3	Eka Sari	100	Tuntas
4	Ijah	80	Tuntas
5	Ika Ramadani	80	Tuntas
6	Indah Purnama Sari	80	Tuntas
7	Jamilah	60	Tidak Tuntas
8	Jakfar Chaniago	60	Tidak Tuntas
9	Khairani	80	Tuntas
10	Nurul Hidayah	80	Tuntas
11	Nur Atika	80	Tuntas
12	Nur Fitriyah	100	Tuntas
13	Putri Irmayanti	100	Tuntas
14	Puja Astuti	80	Tuntas
15	Siti Aisah	80	Tuntas
16	Yusri Maulina	100	Tuntas
17	Zul Hadi	80	Tuntas
18	Afriwan	100	Tuntas
19	Rivaldo Dwi Putra	80	Tuntas
20	Novia Monica	80	Tuntas
21	Syahrian Ramadan	80	Tuntas
22	Budi Cahyono	100	Tuntas
23	Sindi Fransisca	80	Tuntas
24	Khairil amri	80	Tuntas
25	Sinta Pratiwi	80	Tuntas
	Presentasi Klasikal	92%	

Siswa dikatakan tuntas apabila hasil belajar individual ≥ 75 yaitu berdasarkan nilai KKM di MTS Arriyadul Mukhlisin Mandailing Natal.

Berdasarkan tabel diatas, terdapat 2 dari 25 orang peserta didik tidak tuntas pada pengembangan media *Time Line* pada pembelajaran sejarah tumbuh dan berkembang semangat kebangsaan yang dikembangkan oleh peneliti. Sementara itu kelas VIII MTS Ariyadul Mukhlisin dinyatakan pada pada kategori telah tuntas belajar, hal ini dilihat dari presentase ketuntasan klasikal yang menunjukkan bahwa 92% peserta didik tuntas belajar. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan efektif, hal ini dinilai dari

92% > 75% peserta didik dinyatakan tuntas belajar dengan menggunakan media yang digunakan.

Kemudian perhitungan keefektifan media yang dikembangkan dikuakan dengan menggunakan rumus Normalitas Gain, dimana rumus ini membandingkan nilai sebelum menggunakan media berbasis *Media Time Line (pretest)* dan sesudah menggunakan media (*posttest*). Berikut hasil uji Normalitas Gain pada kelas VIII MTSN Ariyadul Mukhlisin.

Tabel VIII: Normalitas Gain Siswa

Nama Siswa	Pretest	Posttest	A (posttest-pretest)	B (Score maks - Pretest)	N (A/B)
Desi Ramadani	80	100	20	20	1
Elita Yusroh	80	80	0	20	0
Eka Sari	80	100	20	20	1
Ijah	60	80	20	40	0,5
Ika Ramadani	80	80	0	20	0
Indah Purnama Sari	80	80	0	20	0
Jamilah	60	80	20	40	0,5
Jakfar Chaniago	80	60	-20	20	-1
Khairani	80	100	20	20	1
Nurul Hidayah	60	80	20	40	0,5
Nur Atika	80	80	0	20	0
Nur Fitriyah	70	100	30	30	1
Putri Irmayanti	60	100	40	40	1
Puja Astuti	80	80	0	20	0
Siti Aisah	80	80	0	20	0
Yusri Maulina	60	100	40	40	1
Zul Hadi	80	80	0	20	0
Afriwan	80	100	20	20	1
Rivaldo Dwi Putra	80	80	0	20	0
Novia Monica	40	80	40	60	0,666667
Syahrin Ramadan	40	60	20	60	0,333333
Budi Cahyono	80	100	20	20	1
Sindi Fransisca	60	80	20	40	0,5
Khairil amri	60	80	20	40	0,5
Sinta Pratiwi	80	80	0	20	0
Jumlah			350	730	0,479452

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa hasil perhitungan menggunakan rumus Uji Normalitas Gain yaitu 0,479452 atau dibulatkan menjadi 0,47. Berdasarkan tabel kategori tafsiran efektifitas Normalitas Gain di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media timeline pada sejarah tumbuh dan berkembang semangat kebangsaan berbasis aplikasi game time line pada kelas VIII MTSN Ariyadul Mukhlisin pada materi Sistem persamaan linear tiga variabel efektif dengan peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan kategori interpretasi indeks Gain Ternormalisasi $0,30 < g < 0,70$ tergolong sedang.

B. Pembahasan

1. Proses Pengembangan menggunakan model ADDIE

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian yang telah diuraikan pada topik sebelumnya, diperoleh media Time Line dalam pembelajaran sejarah tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan di kelas VIII MTS Arriyadul Mukhlisin. Media ini berisikan tentang sejarah tumbuh dan berkembang semangat kebangsaan yang terdiri dari dua sub bab dengan penjelasan berbantuan menggunakan aplikasi android dengan time line game. *Research and development (R&D)* ini menggunakan 5 tahapan, yaitu analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi).

Tahap awal memasuki ruangan kelas siswa, sebelum mengembangkan media ini, hal pertama yang dilakukan yaitu tahap menganalisis kebutuhan peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan peneliti melihat keadaan para siswa dikelas jenuh dalam mengikuti pelajaran sejarah, kurang focus dalam mengikuti pembelajaran, dan terdapat beberapa siswa yang asyik bercerita dengan temannya dari pada mendengarkan guru. Penggunaan media dalam proses pembelajaran di MTs. Arriyadul Mukhlisin Mompang Jae Kecamatan Penyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal yakni dengan melakukan observasi dan wawancara MTs. Arriyadul Mukhlisin Mompang Jae Kecamatan

Penyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal. Hasil dari analisis ini diperoleh bahwa peserta didik kelas VIII MTs. Arriyadul Mukhlisin Mompang Jae Kecamatan Penyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal masih kurang menyukai pelajaran sejarah, hal ini dikarenakan guru yang mengajar belum menggunakan media yang dapat menambah minat dan semangat peserta didik. Maka dari itu peneliti berusaha membuat media yang menarik, dimana siswa bisa melihat dan dimana saja hanya dengan menggunakan smartphone. Media ini diperbuat semenarik mungkin dan erat kaitannya dengan sejarah tumbuh dan berkembang semangat kebangsaan contohnya tampilan gambar . Ini diharapkan dapat menambah antusias dan pemahaman siswa. Media yang dipilih peneliti ini, yaitu media pembelajaran berbasis Media *Time Line* dengan berbantuan menggunakan *Smartphone* bernama *timeline* , materi yang dipilih yaitu materi sejarah tumbuh dan berkembang semangat kebangsaan .

Sejalan dengan pendapat John Beck & Mitchell Wade

Menurut John Beck & Mitchell Wade ia berpendapat bahwa Game merupakan penarik perhatian yang telah terbukti. Game adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi.

Dengan begitu dibuatnya game *timeline* sebagai media pembelajaran di MTS Arriyadhul Mukhlisin Mompang Jae Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal menjadi pendorong bagi siswa agar giat dan aktif mengikuti proses pembelajaran. Dengan adanya game time line ini sebagai media pembelajaran murid akan lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena menggunakan media *timeline* yang unik dan lebih kekinian dari pada proses pembelajaran sebelumnya yang hanya melalui metode ceramah.

Setelah tahap analisis selesai, selanjutnya adalah merancang produk. Pada tahapan merancang produk ini ada dua tahapan, yaitu merancang media pembelajaran dan merancang instrumen penilaian media. Merancang media pembelajaran diawali dengan merancang

pembukaan atau opening, lalu kompetensi dasar dan indikator pencapaian guna mengetahui pencapain yang akan dicapai pada proses pembelajaran, kemudian konsep dasar sejarah tumbuh dan berkembang semangat kebangsaan. Yang terakhir perancangan materi pembelajaran diawali dengan konsep dasar, bentuk umum dan yang terakhir penyelesaian soal dari sejarah tumbuh dan berkembang semangat kebangsaan. Sedangkan untuk merancang instrumen penulis membuat rancangan instrumen penilaian media serta instrumen hasil tes belajar siswa guna untuk menilai kevalidan media dan keefektifan media.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan peneliti melakukan pembuatan produk awal kemudian divalidasi kepada validator. Validator I sebagai ahli media dan Validator II sebagai ahli materi. Tahap validasi ini bertujuan untuk mendapatkan masukan dan saran dari ahli validator guna perbaikan media sehingga produk yang dikembangkan mencapai kategori valid/layak digunakan. Ketika proses validasi produk akan ada revisi produk yaitu berupa saran dan masukan dari validator, yang nantinya menjadi pedoman dalam merevisi produk untuk menghasilkan produk yang layak digunakan untuk dilakukannya uji coba. Nilai rata-rata validasi ahli media ini yaitu, 87,5% dengan kategori sangat layak digunakan. Sedangkan nilai rata-rata ahli materi ini yaitu, 94,91% dengan kategori sangat layak digunakan. Artinya media pembelajaran berbasis aplikasi ini dengan berbantuan *timeline* sudah layak digunakan dalam pembelajaran.

Tahap implementasi ini dilakukan dengan uji coba produk kelompok besar yang bertujuan untuk melihat tingkat keefektifan media yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, dilakukannya uji coba produk kepada peserta didik kelas VIII MTs. Arriyadul Mukhlisin Mompang Jae Kecamatan Penyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal dengan jumlah 25 peserta didik. Pengujian ini dilakukan menggunakan bantuan *smartphone* dari guru. Tahap ini, peneliti memberikan pre-test dan post-test untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa sehingga media

pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan efektif dalam proses pembelajaran.

Tahapan terakhir pada pengembangan media *timeline* yaitu evaluasi. Dalam hal ini peneliti menyatakan media pembelajaran berbasis *timeline* yang dikembangkan ini sudah efektif berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan oleh peneliti seperti berikut. Berdasarkan hasil ketuntasan siswa secara klasikal di kelas VIII MTs. Arriyadul Mukhlisin Mompang Jae Kecamatan Penyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal 23 dari 25 orang peserta didik dinyatakan tuntas belajar, sehingga diperoleh presentase ketuntasan klasikal hasil belajar sebesar $92\% > 75\%$, dan dengan uji Normalitas Gain dengan hasil yang signifikan dan menunjukkan kategori $0.30 < g < 0.70$ (average/sedang).

2. Tingkat kevalidan

Berdasarkan hasil analisis angket validasi ahli media dan ahli materi yang diberikan kepada validator diperoleh nilai rata-rata ahli media sebesar yaitu, 87,5% dengan kategori sangat layak digunakan. Sedangkan nilai rata-rata ahli materi ini yaitu, 90,90% dengan kategori sangat layak digunakan. Maka dapat disimpulkan berdasarkan hasil analisis bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *timline* bernama *time line games* sudah valid digunakan dalam pembelajaran sejarah tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan.

3. Tingkat Keefektifan

Keefektifan media ini diperoleh dari ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal yang dilakukan dengan dua tahap, yaitu pre-test dan post-test. Ketuntasan belajar peserta didik dinilai melalui tes hasil belajar. Media pembelajaran sejarah dinyatakan efektif apabila media tersebut memberikan perubahan baik terhadap hasil belajar.

Kondisi siswa dikelas pada saat melakukan uji coba media *timeline* mendapat respon yang baik. Hal ini terlihat dari keadaan siswa sangat merasa senang dan lebih berminat ketika menggunakan media tersebut, selain itu kefokusannya pun meningkat saat menggunakan media *timeline*

serta siswa lebih bersemangat dan memperhatikan ketika pelajaran dengan menggunakan media *timeline* berlangsung. Adapun suasana dikelas menjadi lebih kondusif dan lebih mudah diarahkan dibandingkan dengan kondisi sebelumnya sebelum guru menggunakan media juga hanya berpatokan pada buku paket.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dikelas bahwa tes hasil belajar yang dilakukan terhadap kelas VIII MTs. Arriyadul Mukhlisin Mompang Jae Kecamatan Penyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal 23 dari 25 orang peserta didik dinyatakan tuntas belajar, sehingga diperoleh presentase ketuntasan klasikal hasil belajar sebesar $92\% > 75\%$, dan dengan uji Normalitas Gain dengan hasil yang signifikan dan menunjukkan kategori $0.30 < g < 0.70$ (average/sedang) hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sejarah tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan berbasis media *timeline* dinyatakan efektif. Media yang dikembangkan dengan bernama *timeline* ini berdampak positif dalam pembelajaran dan uji coba pengembangan media ini berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa. Karena media yang dikembangkan membuat siswa semangat dalam belajar, membuat siswa dapat lebih mudah dalam memahami konsep dan pemecahan masalah.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan pada penelitian ini ialah :

1. Pengembangan media pembelajaran Media *Time Line* pada materi pembelajaran sejarah tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan di kelas kelas VIII MTs. Arriyadul Mukhlisin Mompang Jae Kecamatan Penyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal dapat diaplikasikan dan dikemabangkan dengan cara menggunakan metode *Research and Development* sesuai dengan tahapan pengembangan atau ADDIE, yakni *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Sejalan dengan pendapat John Beck & Mitchell Wade ia derpendapat bahwa Game ialah suatu terknik yang digunakan dengan harapan dapat menarik perhatian siswa/I tatapi tujuannya agar dapat memecahkan permasalahan yang terjaid.
2. Media yang digunakna bernilai valid serta layak dimanfaatkan pada media pembelajaran. Tujuannya agar dapat melihat hasil penilaian pada media pembelajaran pada validator diperoleh presentase 87,5% oleh ahli media dan 90,90% sebagaimana yang dikatakan oleh ahli media bahawa media ini dapat dan layak untuk dijadikan media pembelajaran yang baik.
3. Media yang dijadikan bahan pembelajaran tergolong dalam media yang efektif untuk dijadikan sebagai ketuntasan siswa peserta didik di kelas VIII MTs. Arriyadul Mukhlisin Mompang Jae Kecamatan Penyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal, Hal ini dibuktikan dengan jumlah peserta didik sebanyak 25. Sedangkan 23 diantaranya tuntas belajar dengan jumlah persentasi sebanyak 92%.

B. Saran

Adapun saran yang peneliti harapkan terutama pada bidang media pembelajaran ialah :

1. Bagi keilmuan, kepada calon penelitia yang akan datang yang berhubungan dengan media pembelajaran agar dapat memikirkan dan juga dapat memodifikasi media pembelajaran kearah yang lebih menarik peserta didik. Sehingga proses pembelajaran menyenangkan sebagaimana yang diharapkan oleh siswa/i sehingga ilmu yang diberikan dapat mudah difahami dengan baik. Sehingga tujuan pembelajaran dapat terlaksana sebagaimana semestinya.
2. Bagi Siswa, peneliti berharap dengan adanya media timeline ini dapat dimanfaatkan dengan sebaik mungkin sehingga ilmu yang sedang diajarkan dapat diserap dengan baik.
3. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan metode belajar sehingga dapat diimplementasikan pada mata pelajaran Sejarah.
4. Bagi Madrasah, hendaknya dapat mengupayakan kelayakan terutama pada fasilitas proses pembelajaran kearah yang lebih baik lagi. Hal ini disebabkan dengan adanay media pembelajaran akan meningkatkan semangat belajar peserta didik kearah yang lebih baik lagi. Ilmu yang diberikan dengan mudah dimengerti. Dan hal ini dapat menigkatkan prestasi dan nilai peserta didik.
5. Bagi Peneliti, peneliti berharap bahwa dengan media ini dapat dijadikan khazanah untuk penulisan kedepannya. Peneliti juga menyadari bahwahasil peneltiian yang peneliti susun ini jauh dari kata sempurna. Dengan begutu, perlu adanay dukungan dan juga kritik dan juga saran yang membangun sehingga menjadi penelitian yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Heriyansyah. 2018. *Guru Adalah Manajer Sesungguhnya Di Sekolah*. Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Volume 1.
- Jaya Farida.(2019). *Perencanaan Pembelajaran Ips*.
- Kementerian Agama. RI.*Alquran dan Terjemahannya*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kompri. 2015. *Manajemen Pendidikan*. Depok: Ar – Ruzz Media.
- Mardianto. 2018 . *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Marjono, dkk. 2017. *The Implementation of the Karakter Education In History Teaching*. Jurnal Historica.
- Martinis Yamin. 2013. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Ciputat: Referensi.
- Nasution Nur Wahyudin. 2019. *Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Permana Rahayu. 2020. *Pembelajaran Sejarah Lokal di Sekolah*. Tangerang: Media Edukasi Indonesia.
- Ridoi, Mokhmamad. *Membuat Game Edukasi*.
- Rudy Sumiharsoon, dkk. 2017. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Pustaka Abadi.
- Saa, Lailatus. 2021. *Metode Penelitian Ekonomi dan Bisnis*. Universitas KH.A Wahab Hasbullah.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*.Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kebijakan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susanti, Eka, dkk. 2018. *Belajar dan Pembelajaran IPS*. Medan: UINSU

Talizaro Tafonao. 2018. *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan. Vol 2.
Widiastuti, Anik. 2019. *Konsep Dasar dan Manajemen*. Yogyakarta: Press.

Zakariah, Azkari. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*.

LAMPIRAN**Identitas Subyek Validator Ahli**

No	Nama	Jabatan	Evaluator
1	Syarbaini Saleh,S.Sos,M.Si	Kajur Tadris IPS	Ahli Materi
2	Suendri, S.Kom. M.Kom.	Dosen Saintek Uinsu	Ahli Media

Lembar Validasi Ahli Media

ANGKET VALIDASI APLIKASI GAME TIME LINE DALAM
PEMBELAJARAN SEJARAH TUMBUH DAN BERKEMBANG SEMANGAT
KEBANGSAAN
UNTUK AHLI MEDIA

Judul penelitian : Penerapan Aplikasi Game Timeline Dalam Pembelajaran Sejarah Tumbuh dan Berkembangnya Semangat kebangsaan Di Sekolah MTs. Arriyadul Mukhlisin Mompang Jae Kecamatan Penyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal

Penyusun : Melly Mutiah Hsb

Institusi : Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Sehubungan dengan adanya penerapan aplikasi game time line pada Materi sejarah tumbuh dan berkembang semangat kebangsaan, maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap Aplikasi Game Time line yang telah dibuat tersebut. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas aplikasi game time line ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak layaknya game time line tersebut

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu.

A. IDENTITAS

Nama : Suendri, S.Kom. M.Kom.

NIP 198712082015031003

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda *check list* (√) pada kolom yang sesuai pada butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Simbol	Keterangan	Bobot
SB	Sangat baik	4
B	Baik	3
KB	Kurang	2
SK	Sangat Kurang	1

C. Aspek Validitas

No	INDIKATOR PENILAIAN	SKOR			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
Validator Tampilan					
1	Teks dapat terbaca dengan baik				
2	Kejelasan Untuk Penggunaan aplikasi game time line				
3	Kesesuaian penggunaan tata letak tampilan pada Apliasi Game Time Line				
4	Kesesuaian antara teks dan ilustrasi pada soal pada Aplikasi Game Time Line				
5	Ilustrasi yang digunakan pada Aplikasi Time Line menarik siswa untuk belajar				
6	Kombinasi warna yang digunakan pada Aplikas Game Time Line menarik				
7	Suara terdengar dengan jelas pada aplikas game time line				

D. Komentar dan saran perbaikan

kesimpulan terhadap Aplikasi Game Time Line dalam pembelajaran sejarah Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan di sekolah Mts Arriyadul Mukhlisin kelas VIII.

Kesimpulan:

Aplikas game time line belum dapat digunakan	
Aplikasi game time line dapat digunakan dengan revisi	
Aplikasi game time line dapat digunakan tanpa revisi	

Medan,
Validator Ahli Media

Suendri, S.Kom. M.Kom
NIP: 198712082015031003

Lembar Validasi Ahli Materi

ANGKET VALIDASI APLIKASI GAME TIME LINE DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH TUMBUH DAN BERKEMBANG SEMANGAT KEBANGSAAN UNTUK AHLI MATERI

Judul penelitian : Penerapan Aplikasi Game Timeline Dalam Pembelajaran Sejarah
Tumbuh dan Berkembangnya Semangat kebangsaan Di
Sekolah MTs. Arriyadul Mukhlisin Mompang Jae
Kecamatan Penyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal

Penyusun : Melly Mutiah Hsb

Institusi : Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Sehubungan dengan adanya Aplikasi Game time line dalam pembelajaran sejarah pada Materi sejarah tumbuh dan berkembang semangat kebangsaan , maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap Aplikasi Game Time Line yang telah dibuat tersebut. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas aplikasi game time line ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak layaknya Aplikasi game time line tersebut digunakan dalam pembelajaran sejarah .

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu.

A. IDENTITAS VALIDATOR

Nama : Syarbaini Saleh,S.Sos,M.Si

NIP 197202191999031003

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda *check list* (√) pada kolom yang sesuai pada butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Simbol	Keterangan	Bobot
SB	Sangat baik	4
B	Baik	3
KB	Kurang Baik	2
SKB	Sangat Kurang Baik	1

C. ASPEK VALIDITAS

No.	Indikator Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
Validator Tampilan					
1	Materi yang di sajikan sistematis pada aplikasi <i>game time line</i>				
2	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa				
3	Kejelasan Uraian Materi Pada Aplikasi <i>Game Time Line</i>				
4	Aplikasi <i>Game Time Line</i> sudah meliputi isi pembelajaran sejarah Tumbuh dan Berkembang semangat kebangsaan				
6	Aplikasi <i>Game Time Line</i> sudah meliputi soal-soal kuis sejarah tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan				
7	Manfaat isi untuk menambah wawasan pengetahuan dan keilmuan				

D. KOMENTAR dan SARAN PERBAIKAN

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda *check list* (√) untuk memberikan kesimpulan terhadap Aplikasi Game Time Line dalam pembelajaran sejarah Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan di sekolah Mts Arriyadul Mukhlisin kelas VIII.

Kesimpulan:

Aplikas game time line belum dapat digunakan	
Aplikasi game time line dapat digunakan dengan revisi	
Aplikasi game time line dapat digunakan tanpa revisi	

Medan,

Validator Ahli Materi

Syarbaini Saleh,S.Sos,M.Si

NIP.197202191999031003

Lembar soal pretest siswa**Soal Sebelum Menggunakan Aplikasi Game time Line
(Pretest)**

1. Pada tanggal berapa dibacakannya keputusan hasil kongres pemuda II yang berupa Ikrar Pemuda yang terkenal dengan sumpah pemuda

 - a. 2 mei 1926
 - b. 28 oktober 1926
 - c. 30 april 1926
 - d. 17 agustus 1945

2. Gerakan bawah tanah merupakan perjuangan melalui kegiatan – kegiatan tidak resmi tanpa sepengetahuan jepang (gerakan sembunyi – sembunyi). Siapa sajakah tokoh – tokoh yang masuk dalam garis pergerakan bawah tanah adalah

 - a. Sukarni, Ahmad Marawis, Bung Tomo, Tan Malang, Mohammad Hatta dan Soedirman
 - b. Achmad Soebarjo, Imam Bonjol, Sutan Syahrir, Bung Tomo
 - c. Sutan Syahrir, Achmad Subarjo, Sukarni, S. Marawis, Wikani Saleh dan Amir Syarifuddin
 - d. Sutan Ajahir, Amir, Wikani Saleh, Sukani, Bung Tomo dan Soedirman

3. Politik Egis terdiri dari irigasi, dan edukasi. Sejarah transmigrasi Indonesia terutama terjadi pada akhir abad XIX.
Sebutkan tujuan utama transmigrasi pada masa tersebut adalah....

 - a. Untuk menyebarkan tenaga kerja murah di berbagai perkebunan di sumut dan dikalimantan
 - b. Untuk berdagang rempah – rempah yang ada di Indonesia
 - c. Untuk mengembangkan berbagai tekhnologi pertanian
 - d. Untuk menambah jumlah lahan untuk tanaman ekspor

4. Pada saat kependudukannya di Indonesia, jepang melalukan pembagian tiga daerah pemerintahan militer di Indonesia yaitu kecuali

- a. Pemerintah angkatan darat (Tentara XXV) untuk sumut dengan pusat di Bukit Tinggi
 - b. Pemerintah angkatan darat (Tentara XVI) untuk Jawa dan Madura dengan pusat di Jakarta
 - c. Pemerintah angkatan laut (Armada Selatan II) untuk daerah Sulawesi, Kalimantan dan Maluku dengan pusat di Makassar
 - d. Pemerintah angkatan Udara untuk daerah Sumatera Barat, Riau dan Pekan Baru
5. Berbagai peristiwa diluar Negeri yang turut menjadi pendorong pergerakan kebangsaan Indonesia adalah
- a. Membentuk – organisasi – organisasi sosial
 - b. Berkembangnya Nasionalisme di berbagai daerah
 - c. Berdirinya budi utomo
 - d. Pergerakan Romusha

Surat Keterangan Lulus Plagiasi**SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI**

Assalamualaikum Wr. Wb

Ketua Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menerangkan, bahwa :

Nama : Melly Mutiah Hsb

Nim : 0309173122

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA TIMELINE DALAM PEMBELAJARAN
SEJARAH TUMBUH DAN BERKEMBANGNYA SEMANGAT KEBANGSAAN DI MTS
ARRIYADHUL MUKHLISIN MANDAILING NATAL

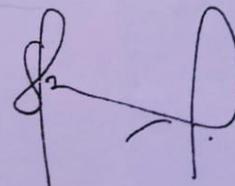
Status : **LULUS**

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya .

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Medan, 23 Juni 2022
Ketua Jurusan Tadris IPS



Syarbaini Saleh, S. Sos., M. Si
NIP. 19720219 199903 1 003

Surat Izin Riset / Penelitian

6/23/22, 6:08 PM

<https://siselma.uinsu.ac.id/pengajuan/cetakaktif/NDM4ODQ=>

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371
Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683

Nomor : B-19021/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/09/2021

08 September 2021

Lampiran : -

Hal : **Izin Riset****Yth. Bapak/Ibu Kepala MTS Arriyadul Mukhlisin***Assalamulaikum Wr. Wb.*

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

Nama	: Melly Mutiah Hsb
NIM	: 0309173122
Tempat/Tanggal Lahir	: Mompang Jae , Kecamatan Panyabungan Utara, 17 Januari 1999
Program Studi	: Tadris Ips
Semester	: IX (Sembilan)
Alamat	: Mompang Jae Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal Kelurahan Mompang Jae Kecamatan Panyabungan Utara

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di Sekolah MTS Arriyadul Mukhlisin Kelurahan Mompang Jae Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi (Karya Ilmiah) yang berjudul:

Penerapan Aplikasi Game timeline Dalam Pembelajaran Sejarah Tumbuh dan Berkembang Semangat Kebangsaan

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Medan, 08 September 2021

a.n. DEKAN

KETUA PROGRAM STUDI TADRIS IPS

*Digitally Signed***Syarbaini Saleh, S.Sos., M.Si.**

NIP. 197202191999031003

Tembusan:

- Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan



YAYASAN ARRIYADHUL MUKHLISIN (Y A M)

Jl. BAYANGKARA RAYA III No. 01. KELURAHAN MOMPANG JAE
KECAMATAN PANYABUNGAN UTARA KAB. MANDAILING NATAL KODE POS 22978
NSM : 121212130027 NPSN : 10264357

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sekolah MTS Arriyadhul Mukhlisin Mompang Jae Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : MELLY MUTIAH HSB
NIM : 0309173122
Tempat / Tanggal Lahir : MOMPANG JAE 17 JANUARI 1999
Program Studi : TADRIS IPS
Alamat : MOMPANG JAE MANDAILING NATAL

Saudari tersebut telah selesai melaksanakan kegiatan penelitian di MTS Arriyadhul Mukhlisin Mompang Jae Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal, sejak tanggal dalam rangka penyusunan skripsi / tesis dengan judul : **“Pengembangan Media Time Line dalam Pembelajaran Sejarah Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan Di Sekolah MTS Arriyadhul Mompang Jae Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal”**.

Demikian surat keterangan penelitian ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Kepala MTS Arriyadhul Mukhlisin

Abdul Muthalib, S.Pd

Validasi Ahli Media

SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Suendri, S.Kom. M.Kom.
Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa validasi dalam bentuk kuesioner ahli media pada penelitian dengan judul "*Penerapan Aplikasi Game Timeline Dalam Pembelajaran Sejarah Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan di Sekolah MTs Arriyadul Mukhlisin*" yang dibuat oleh mahasiswa:

Nama : Melly Mutiah Hsb
NIM : 0309173122
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Berdasarkan hasil pemeriksaan validasi ini, menyatakan bahwa kuesioner tersebut Valid/Tidak Valid. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana semestinya

Medan, 2021

Penilai


Suendri, S.Kom. M.Kom
Nip: 198712082015031003

Kesimpulan:

Aplikasi mobile untuk time sheet dapat digunakan	
Aplikasi mobile untuk time sheet dapat digunakan dengan cara ini	
Aplikasi mobile untuk time sheet dapat digunakan dengan cara ini	<input checked="" type="checkbox"/>

Mengetahui,
 Validator *[Signature]*
MARCELIA N. KALIN, N.P. 13101
 NIP: 198712082015031003

10. Daftar Validasi

No.	INDEKS 1346 PENJELASAN	Skor			
		1	2	3	4
		100	80	60	40
Validasi Kelayakan					
1	Apakah dapat digunakan sebagai alat?				<input checked="" type="checkbox"/>
2	Kelayakan Uraian Penjelasan yang diberikan pada saat ini				<input checked="" type="checkbox"/>
3	Kelayakan penyajian data yang disajikan pada aplikasi				<input checked="" type="checkbox"/>
4	Kelayakan uraian data yang disajikan pada saat ini				<input checked="" type="checkbox"/>
5	Kelayakan uraian data yang disajikan pada saat ini				<input checked="" type="checkbox"/>
6	Kelayakan uraian data yang disajikan pada saat ini				<input checked="" type="checkbox"/>
7	Kelayakan uraian data yang disajikan pada saat ini				<input checked="" type="checkbox"/>

11. Kesimpulan dan saran perbaikan

Apakah bisa disajikan dengan baik namun perlu disertai dgn kebutuhan peserta didik

Skripsi ini dibuat oleh mahasiswa Universitas Indonesia sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Skripsi ini merupakan karya tulis yang dibuat oleh mahasiswa Universitas Indonesia sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

ANGKET KEBERHASILAN APLIKASI LARAS TIME SHEET DALAM PENGELOMPOKAN BELAJAR DI SEMPUR DAN BENDAHANGI DESA MANGAT KEMBARAHAN, CUKU, K. SARA, S. MERIA

Judul Penelitian: Penerapan Aplikasi Laras Time Sheet Dalam Pengekelompokan Belajar di Sempur dan Bendahangi Desa Mangat Kembarahan Di Kecamatan Sempur Kabupaten Sukoharjo

Penelitian: Kuantitatif

Metode: Kuisioner

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisioner yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan aplikasi Laras Time Sheet dalam pengekelompokan belajar di Sempur dan Bendahangi Desa Mangat Kembarahan. Metode ini dipilih karena dapat memberikan informasi yang akurat dan objektif mengenai tingkat keberhasilan penggunaan aplikasi Laras Time Sheet dalam pengekelompokan belajar di Sempur dan Bendahangi Desa Mangat Kembarahan.

Metode ini menghasilkan data kuantitatif yang dapat diolah secara statistik untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan aplikasi Laras Time Sheet dalam pengekelompokan belajar di Sempur dan Bendahangi Desa Mangat Kembarahan.

A. IDENTITAS

Nama: **MARCELIA N. KALIN, N.P. 13101**
 NIP: **198712082015031003**

B. PETUNJUK PENJAWABAN ANKET

Angket ini harus diisi dengan jujur dan objektif. Jawaban yang diberikan akan mempengaruhi hasil penelitian.

No.	Kategori	Skor
1	Sangat Baik	4
2	Baik	3
3	Cukup	2
4	Sangat Buruk	1

Validasi Ahli Materi**SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MATERI**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Syarbaini Saleh, S.Sos, M.Si

Jabatan : Ketua Prodi Tadris IPS

Telah meneliti dan memeriksa validasi dalam bentuk kuesioner ahli media pada penelitian dengan judul "*Penerapan Aplikasi Game Timeline Dalam Pembelajaran Sejarah Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan di Sekolah MTs Arriyadul Mukhlisin*" yang dibuat oleh mahasiswa:

Nama : Melly Mutiah Hsb

NIM : 0309173122

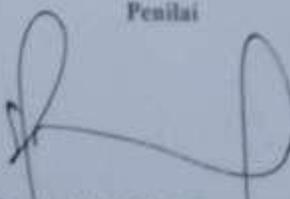
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Berdasarkan hasil pemeriksaan validasi ini, menyatakan bahwa kuesioner tersebut Valid/~~Valid~~. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Medan, 2021

Penilai



Syarbaini Saleh, S.Sos, M.Si
NIP. 197202191999031003

**ANGKET VALIDASI APLIKASI GAME TIME LINE DALAM PEMBELAJARAN
SEJARAH TUMBUH DAN BERKEMBANG SEMANGAT KEBANGSAAN UNTUK
AHLI MATERI**

Judul penelitian : Penerapan Aplikasi Game Timeline Dalam Pembelajaran Sejarah Tumbuh dan Berkembangnya Semangat kebangsaan Di Sekolah MTs Arriyadul Mukhlisin Mompang Jae Kecamatan Penyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal

Penyusun : Mofly Mutiah Hab

Institusi : Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Sehubungan dengan adanya Aplikasi Game time line dalam pembelajaran sejarah pada Materi sejarah tumbuh dan berkembang semangat kebangsaan , maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap Aplikasi Game Time Line yang telah dibuat tersebut. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas aplikasi game time line ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak layaknya Aplikasi game time line tersebut digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu

A. IDENTITAS VALIDATOR

Nama : Syarbani Saleh,S.Sos,M.Si
NIP : 197202191999031003

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Simbol	Keterangan	Bobot
SD	Sangat baik	4
B	Baik	3

KD	Kurang Baik	2
SKD	Sangat Kurang Baik	1

C. ASPEK VALIDITAS

No.	Indikator Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SD
Validator Tampilan					
1	Materi yang di sajikan sistematis pada aplikasi <i>game time line</i>			✓	
2	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa			✓	
3	Kejelasan Uraian Materi Pada Aplikasi <i>Game Time Line</i>			✓	
4	Aplikasi <i>Game Time Line</i> sudah meliputi isi pembelajaran sejarah Tumbuh dan Berkembang semangat kebangsaan			✓	
6	Aplikasi <i>Game Time Line</i> sudah meliputi soal-soal kuis sejarah tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan				✓
7	Manfaat isi untuk menambah wawasan pengetahuan dan keilmuan				✓

D. KOMENTAR dan SARAN PERBAIKAN

Aplikasi ini sudah berjalan dengan baik,
semangat melangkah ke penelitian
selanjutnya!

Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda *check list* (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Aplikasi Game Time Line dalam pembelajaran sejarah Tumbuh dan Berkembangnya Sempangat Kebangsaan di sekolah Mts Ariyudul Mukhlisin kelas VIII.

Kesimpulan:

Aplikas game time line belum dapat digunakan	<input type="checkbox"/>
Aplikasi game time line dapat digunakan dengan revisi	<input type="checkbox"/>
Aplikasi game time line dapat digunakan tanpa revisi	<input checked="" type="checkbox"/>

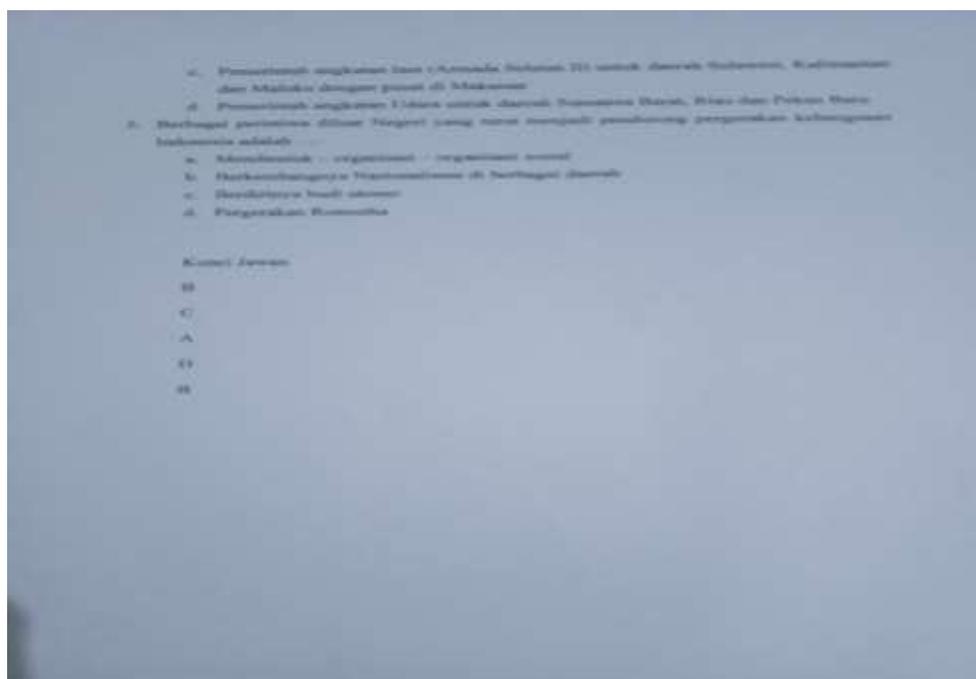
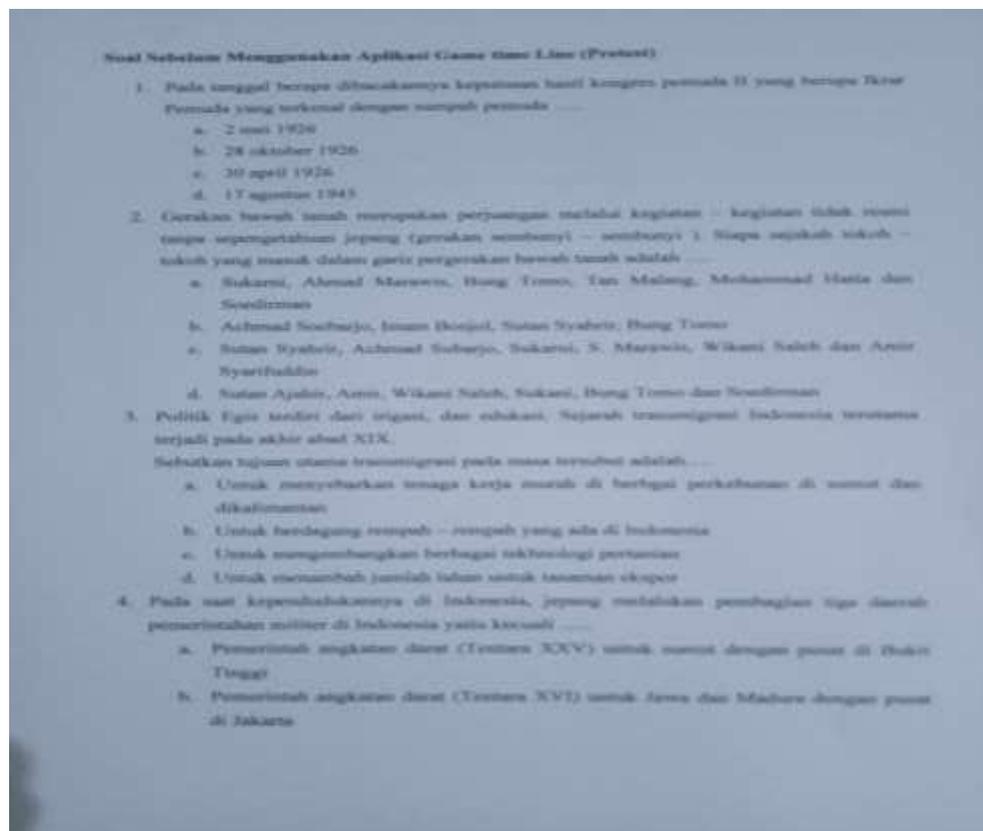
Medan,

Validator Ahli Materi



Syahbaini Saleh, S.Si, M.Si
NIP.197202191999031003

Pretes (sebelum menggunakan Time Line)



Post Test (Sesudah menggunakan Time Line)

Partai Nasionalisme Indonesia (PNI) didirikan tanggal 4 juli 1927 di Bandung, dipimpin Ir. Soekarno. Tujuan PNI adalah Indonesia merdeka dengan ideologi nasionalisme. PNI mengadakan kongkret baik politik, sosila maupun ekonomi. Organisasi ini terbuka dan revolusioner, sehingga PNI cepat meraih anggota yang banyak.

Kapan Partai Nasionalisme Indonesia (PNI) didirikan ?

Beberapa peristiwa seperti kemenangan Jepang atau Rusia dalam perang 1905 dan perkembangan berbagai organisasi pergerakan nasional diberbagai negara juga menjadi faktor eksternal pendorong pergerakan nasionalisme di Indonesia.

Faktor apakah yang menjadipendorong pergerakan nasionalisme diIndonesia ?



Pada Awal Abad Ke XX

Corak perjuangan bangsa Indonesia berubah dari yang bersifat kedaerahan menuju perjuangan yang bersifat Nasional. Bangsa Indonesia telah menemukan Identitas kebangsaan sebagai pengikat perjuangan bersama. Paham kebangsaan atau Nasionalisme telah tumbuh dan menjelma menjadi sarana perjuangan yang sangat kuat. Latar belakang munculnya Nasionalisme Indonesia. Ditinjau dari asal pengaruhnya, pergerakan nasional dilatarbelakangi berbagai kejadian di dalam negeri Indonesia dan berbagai kejadian di luar negeri. Berbagai kejadian dari dalam negeri atau sering disebut faktor internal yang melatarbelakangi pergerakan nasional, misalnya perluasan pendidikan, kegagalan perjuangan diberbagai daerah, rasa senasib sepenanggungan dan perkembangan organisasi etnik kedaerahan.

Apa yang melatar belakangi tumbuhnya Nasionalisme di Indonesia ?

Beberapa keputusan penting kongres pemuda II, tanggal 27 – 28 oktober 1928 diantaranya :

1. Ikrar sumpah pemuda tanggal 28 oktober 1928.
2. Menetapkan lagi Indoneisa Raya ciptaan W.R Supratman sebagai lagu kebangsaan Indonesia.
3. Menetapkan bendera merah putih sebagai lambang negara Indoneisa.

Sebutkan keputusan penting yang dikeluarkan oleh kongres pemuda II, kecuali ?

Pretest Siswa

Nama : ZUL HADI
 kelas : VIII

Soal Sebelum Menggunakan Aplikasi Game time Line (Pretest)

1. Pada tanggal berapa dibacakannya keputusan hasil kongres pemuda II yang berupa Ikrar Pemuda yang terkenal dengan sumpah pemuda
 - a. 2 mei 1926
 - b. 28 oktober 1926
 - c. 30 april 1926
 - d. 17 agustus 1945
2. Gerakan bawah tanah merupakan perjuangan melalui kegiatan – kegiatan tidak resmi tanpa sepengetahuan jepang (gerakan sembunyi – sembunyi). Siapa sajakah tokoh – tokoh yang masuk dalam garis pergerakan bawah tanah adalah
 - a. Sukarni, Ahmad Marawis, Bung Tomo, Tan Malang, Mohammad Hatta dan Soedirman
 - b. Achmad Soebarjo, Imam Bonjol, Sutan Syahrir, Bung Tomo
 - c. Sutan Syahrir, Achmad Subarjo, Sukarni, S. Marawis, Wikani Saleh dan Amir Syarifuddin
 - d. Sutan Ajahir, Amir, Wikani Saleh, Sukani, Bung Tomo dan Soedirman
- ~~3. Politik Egi* terdiri dari irigasi, dan edukasi. Sejarah transmigrasi Indonesia terutama terjadi pada akhir abad XIX.
 Sebutkan tujuan utama transmigrasi pada masa tersebut adalah....~~
 - a. Untuk menyebarkan tenaga kerja murah di berbagai perkebunan di sumut dan dikalimantan
 - b. Untuk berdagang rempah – rempah yang ada di Indonesia
 - c. Untuk mengembangkan berbagai teknologi pertanian
 - d. Untuk menambah jumlah lahan untuk tanaman ekspor
4. Pada saat kependudukannya di Indonesia, jepang melakukan pembagian tiga daerah pemerintahan militer di Indonesia yaitu kecuali
 - a. Pemerintah angkatan darat (Tentara XXV) untuk sumut dengan pusat di Bukit Tinggi
 - b. Pemerintah angkatan darat (Tentara XVI) untuk Jawa dan Madura dengan pusat di Jakarta

Nama : Yusri Maulina

Kelas : VIII

6502

Soal Sebelum Menggunakan Aplikasi Game time Line (Pretest)

1. Pada tanggal berapa dibacanya keputusan hasil kongres pemuda II yang berupa Ikrar Pemuda yang terkenal dengan Sumpah Pemuda
 - a. 2 mei 1926
 - b. 28 oktober 1926
 - c. 30 april 1926
 - d. 17 agustus 1945

2. Gerakan bawah tanah merupakan perjuangan melalui kegiatan - kegiatan tidak resmi tanpa sepengetahuan jepang (gerakan sembunyi - sembunyi). Siapa sajakah tokoh - tokoh yang masuk dalam garis pergerakan bawah tanah adalah
 - a. Sukarni, Achmad Marawis, Bung Tomo, Tan Malang, Mohamad Hatta dan Soedirman
 - b. Achmad Soebarjo, Imam Bonjol, Sutan Syahrir, Bung Tomo
 - c. Sutan Syahrir, Achmad Subarjo, Sukarni, S. Marawis, Wikani Saleh dan Amir Syarifuddin
 - d. Sutan Ajahir, Amir, Wikani Saleh, Sukani, Bung Tomo dan Soedirman

3. Politik Egis terdiri dari irigasi, dan edukasi. Sejarah transmigrasi Indonesia terutama terjadi pada akhir abad XIX.

Sebutkan tujuan utama transmigrasi pada masa tersebut adalah....

 - a. Untuk menyebarkan tenaga kerja murah di berbagai perkebunan di sumut dan dikalimantan
 - b. Untuk berdagang rempah - rempah yang ada di Indonesia
 - c. Untuk mengembangkan berbagai teknologi pertanian
 - d. Untuk menambah jumlah laba untuk tanaman ekspor

4. Pada saat kependudukannya di Indonesia, jepang melakukan pembagian tiga daerah pemerintahan militer di Indonesia yaitu kecuali
 - a. Pemerintah angkatan darat (Tentara XXV) untuk sumut dengan pusat di Bukit Tinggi
 - b. Pemerintah angkatan darat (Tentara XVI) untuk Jawa dan Madura dengan pusat

Nama : SIKI AISYAH
Kelas : VIII

802

Soal Sebelum Menggunakan Aplikasi Game time Line (Pretest)

1. Pada tanggal berapa dibacakannya keputusan hasil kongres pemuda II yang berupa Ikrar Pemuda yang terkenal dengan sumpah pemuda

- a. 2 mei 1926
- b. 28 oktober 1926
- c. 30 april 1926
- d. 17 agustus 1945

2. Gerakan bawah tanah merupakan perjuangan melalui kegiatan – kegiatan tidak resmi tanpa sepengetahuan jepang (gerakan sembunyi – sembunyi). Siapa sajakah tokoh – tokoh yang masuk dalam garis pergerakan bawah tanah adalah

- a. Sukarni, Ahmad Marawis, Bung Tomo, Tan Malang, Mohammad Hatta dan Soedirman
- b. Achmad Soebarjo, Imam Bonjol, Sutan Syahrir, Bung Tomo
- c. Sutan Syahrir, Achmad Subarjo, Sukarni, S. Marawis, Wikani Saleh dan Amir Syarifuddin
- d. Sutan Ajahir, Amir, Wikani Saleh, Sukani, Bung Tomo dan Soedirman

3. Politik Egis terdiri dari irigasi, dan edukasi. Sejarah transmigrasi Indonesia terutama terjadi pada akhir abad XIX.

Sebutkan tujuan utama transmigrasi pada masa tersebut adalah

- a. Untuk menyebarkan tenaga kerja murah di berbagai perkebunan di sumut dan dikalimantan
- b. Untuk berdagang rempah – rempah yang ada di Indonesia
- c. Untuk mengembangkan berbagai teknologi pertanian
- d. Untuk menambah jumlah lahan untuk tanaman ekspor

4. Pada saat kependudukannya di Indonesia, jepang melakukan perbagian tiga daerah pemerintahan militer di Indonesia yaitu kecuali

- a. Pemerintah angkatan darat (Tentara XXV) untuk sumut dengan pusat di Bukit Tinggi
- b. Pemerintah angkatan darat (Tentara XV!) untuk Jawa dan Madura dengan pusat di Jakarta

NAMA : PUJA ASTUTI
 KELAS : VIII

BOZ

Soal Sebelum Menggunakan Aplikasi Game time Line (Pretest)

1. Pada tanggal berapa dibacakannya keputusan hasil kongres Pemuda II yang berupa Ikrar Pemuda yang terkenal dengan sumpah pemuda
- 2 mei 1926
 - 28 oktober 1926
 - 30 april 1926
 - 17 agustus 1945
2. Gerakan bawah tanah merupakan perjuangan melalui kegiatan – kegiatan tidak resmi tanpa sepengetahuan jepang (gerakan sembunyi – sembunyi). Siapa sajakah tokoh – tokoh yang masuk dalam garis pergerakan bawah tanah adalah
- Sukarni, Ahmad Marawis, Bung Tomo, Tan Malang, Mohammad Hatta dan Soedirman
 - Achmad Soebarjo, Imam Bonjol, Sutan Syahrir, Bung Tomo
 - Sutan Syahrir, Achmad Sebarjo, Sukarni, S. Marawis, Wikani Saleh dan Amir Syarifuddin
 - Sutan Ajahir, Amir, Wikani Saleh, Sukani, Bung Tomo dan Soedirman
3. Politik Egis terdiri dari irigasi, dan edukasi. Sejarah transmigrasi Indonesia terutama terjadi pada akhir abad XIX.
 Sebutkan tujuan utama transmigrasi pada masa tersebut adalah....
- Untuk menyebarkan tenaga kerja murah di berbagai perkebunan di sumut dan dikalimantan
 - Untuk berdagang rempah – rempah yang ada di Indonesia
 - Untuk mengembangkan berbagai teknologi pertanian
 - Untuk menambah jumlah lahan untuk tanaman ekspor
4. Pada saat kependudukannya di Indonesia, jepang melakukan pembagian tiga daerah pemerintahan militer di Indonesia yaitu kecuali
- Pemerintah angkatan darat (Tentara XXV) untuk sumut dengan pusat di Bukit Tinggi
 - Pemerintah angkatan darat (Tentara XVI) untuk Jawa dan Madura dengan pusat di Jakarta

Nama : Puji Karyanti
 kelas : VIII

602

Soal Sebelum Menggunakan Aplikasi Game time Line (Pretest)

1. Pada tanggal berapa dibacakannya keputusan hasil kongres pemuda II yang berupa Ikrar Pemuda yang terkenal dengan sumpah pemuda
 - a. 2 mei 1926
 - b. 28 oktober 1926
 - c. 30 april 1926
 - d. 17 agustus 1945
2. Gerakan bawah tanah merupakan perjuangan melalui kegiatan - kegiatan tidak resmi tanpa sepengetahuan jepang (gerakan sembunyi - sembunyi). Siapa sajakah tokoh - tokoh yang masuk dalam garis pergerakan bawah tanah adalah
 - a. Sukarni, Ahmad Marawis, Bung Tomo, Tan Jalang, Mohammad Hatta dan Soedirman
 - b. Achmad Soebarjo, Imam Bonjol, Sutan Syahrir, Bung Tomo
 - c. Sutan Syahrir, Achmad Subarjo, Sukarni, S. Marawis, Wikani Saleh dan Amir Syaifuddin
 - d. Sutan Ajjair Amir, Wikani Saleh, Sukarni, Bung Tomo dan Soedirman
3. Politik Egis terdiri dari irigasi, dan edukasi. Sejarah transmigrasi Indonesia terutama terjadi pada akhir abad XIX.
 Sebutkan tujuan utama transmigrasi pada masa tersebut adalah
 - a. Untuk menyebarkan tenaga kerja murah di berbagai perkebunan di sumat dan dikalimantan
 - b. Untuk berdagang rempah - rempah yang ada di Indonesia
 - c. Untuk mengembangkan berbagai teknologi pertanian
 - d. Untuk menanabah jumlah lahan untuk tanaman ekspor
4. Pada saat kependudukannya di Indonesia, jepang melakukan pembagian tiga daerah pemerintahan militer di Indonesia yaitu kecuali
 - a. Pemerintah angkatan darat (Tentara XXV) untuk sumat dengan pusat di Bukit Tinggi
 - b. Pemerintah angkatan darat (Tentara XVI) untuk Jawa dan Madura dengan pusat di Jakarta

NAMA : Aul Fitriyah
 KELAS : VII

Soal Sebelum Menggunakan Aplikasi Game time Line (Pretest)

1. Pada tanggal berapa dibacanya keputusan hasil kongres pemuda II yang berupa Ikrar Pemuda yang terkenal dengan sumpah pemuda
 - a. 2 mei 1926
 - b. 28 oktober 1926
 - c. 30 april 1926
 - d. 17 agustus 1945

2. Gerakan bawah tanah merupakan perjuangan melalui kegiatan - kegiatan tidak resmi tanpa sepengetahuan jepang (gerakan sembunyi - sembunyi). Siapa sajakah tokoh - tokoh yang masuk dalam garis pergerakan bawah tanah adalah
 - a. Sukarni, Ahmad Marawis, Bung Tomo, Tan Malang, Mohammad Hatta dan Soedirman
 - b. Achmad Soebarjo, Imam Bonjol, Sutan Syahrir, Bung Tomo
 - c. Sutan Syahrir, Achmad Subarjo, Sukarni, S. Marawis, Wikani Saleh dan Amir Syarifuddin
 - d. Sutan Ajahir, Amir, Wikani Saleh, Sukani, Bung Tomo dan Soedirman

3. Politik Egis terdiri dari irigasi, dan edukasi. Sejarah transmigrasi Indonesia terutama terjadi pada akhir abad XIX.

Sebutkan tujuan utama transmigrasi pada masa tersebut adalah....

 - a. Untuk menyebarkan tenaga kerja murah di berbagai perkotaan di sumut dan dikalimantan
 - b. Untuk berdagang rempah - rempah yang ada di Indonesia
 - c. Untuk mengembangkan berbagai teknologi pertanian
 - d. Untuk menambah jumlah lahan untuk tanaman ekspor

4. Pada saat kependudukannya di Indonesia, jepang melakukan pembagian tiga daerah pemerintahan militer di Indonesia yaitu kecuali
 - a. Pemerintah angkatan darat (Tentara XXV) untuk sumut dengan pusat di Bukis Tinggi
 - b. Pemerintah angkatan darat (Tentara XVI) untuk Jawa dan Madura dengan pusat di Jakarta

Nama : Nur Atika
Kelas : VIII

69

Soal Sebelum Menggunakan Aplikasi Game time Line (Pretest)

1. Pada tanggal berapa dibacanya keputusan hasil kongres pemuda II yang berupa ikrar Pemuda yang terkenal dengan sumpah pemuda
 - a. 2 mei 1926
 - b. 28 oktober 1926
 - c. 30 april 1926
 - d. 17 agustus 1945
2. Gerakan bawah tanah merupakan perjuangan melalui kegiatan – kegiatan tidak resmi tanpa sepengetahuan jepang (gerakan sembunyi – sembunyi). Siapa sajakah tokoh – tokoh yang masuk dalam garis pergerakan bawah tanah adalah
 - a. Sukarni, Ahmad Marawis, Bung Tomo, Tan Malang, Mohammai Hatta dan Soedirman
 - b. Achmad Soebarjo, Imam Bonjol, Sutan Syahrir, Bung Tomo
 - c. Sutan Syahrir, Achmad Subarjo, Sukarni, S. Marawis, Wikani Saleh dan Amir Syarifuddin
 - d. Sutan Ajahir, Amir, Wikani Saleh, Sukani, Bung Tomo dan Soedirman
3. Politik Egis terdiri dari irigasi, dan edukasi. Sejarah transmigrasi Indonesia terutama terjadi pada akhir abad XIX.
Sebutkan tujuan utama transmigrasi pada masa tersebut adalah....
 - a. Untuk menyebarkan tenaga kerja murah di berbagai perkebunan di sumut dan dikalimantan
 - b. Untuk berdagang rempah – rempah yang ada di Indonesia
 - c. Untuk mengembangkan berbagai teknologi pertanian
 - d. Untuk menambah jumlah lahan untuk tanaman ekspor
4. Pada saat kependudukannya di Indonesia, jepang melakukan pembagian tiga daerah pemerintahan militer di Indonesia yaitu kecuali
 - a. Pemerintah angkatan darat (Tentara XXV) untuk sumut dengan pusat di Bukittinggi
 - b. Pemerintah angkatan darat (Tentara XVI) untuk Jawa dan Madura dengan pusat di Jakarta

Nama: Desi Ramadani
Kelas: VIII

502

Soal Sebelum Menggunakan Aplikasi Game time Line (Pretest)

1. Pada tanggal berapa dibacakannya keputusan hasil kongres pemuda II yang berupa Ikrar Pemuda yang terkenal dengan sumpah pemuda
 - a. 2 mei 1926
 - b. 28 oktober 1926
 - c. 30 april 1926
 - d. 17 agustus 1945

2. Gerakan bawah tanah merupakan perjuangan melalui kegiatan – kegiatan tidak resmi tanpa sepengetahuan jepang (gerakan sembunyi – sembunyi). Siapa sajakah tokoh – tokoh yang masuk dalam garis pergerakan bawah tanah adalah
 - a. Sukarni, Ahmad Marawis, Bung Tomo, Tan Malang, Mohammad Hatta dan Soedirman
 - b. Achmad Soebarjo, Imam Bonjol, Sutan Syahrir, Bung Tomo
 - c. Sutan Syahrir, Achmad Subarjo, Sukarni, S. Marawis, Wikani Saleh dan Amir Syarifuddin
 - d. Sutan Ajahir, Amir, Wikani Saleh, Sukani, Bung Tomo dan Soedirman

3. Politik Egis terdiri dari irigasi, dan edukasi. Sejarah transmigrasi Indonesia terutama terjadi pada akhir abad XIX.
Sebutkan tujuan utama transmigrasi pada masa tersebut adalah
 - a. Untuk menyebarkan tenaga kerja murah di berbagai perkebunan di sumut dan dikalimantan
 - b. Untuk berdagang rempah – rempah yang ada di Indonesia
 - c. Untuk mengembangkan berbagai teknologi pertanian
 - d. Untuk menambah jumlah lahan untuk tanaman ekspor

4. Pada saat kependudukannya di Indonesia, jepang melakukan pembagian tiga daerah pemerintahan militer di Indonesia yaitu kecuali
 - a. Pemerintah angkatan darat (Tentara XXV) untuk sumut dengan pusat di Bukit Tinggi
 - b. Pemerintah angkatan darat (Tentara XVI) untuk Jawa dan Madura dengan pusat di Jakarta

Nama : Elita Yurroh
Kelas : VIII

JOH

Soal Sebelum Menggunakan Aplikasi Game time Line (Pretest)

1. Pada tanggal berapa dibacakannya keputusan hasil kongres pemuda II yang berupa Ikrar Pemuda yang terkenal dengan sumpah pemuda
 - a. 2 mei 1926
 - b. 28 oktober 1926
 - c. 30 april 1926
 - d. 17 agustus 1945
2. Gerakan bawah tanah merupakan perjuangan melalui kegiatan – kegiatan tidak resmi tanpa sepengetahuan jepang (gerakan sembunyi – sembunyi). Siapa sajakah tokoh – tokoh yang masuk dalam garis pergerakan bawah tanah adalah
 - a. Sukarni, Ahmad Marawis, Bung Tomo, Tan Malang, Mohammad Hatta dan Soedirmar.
 - b. Achmad Soebarjo, Imam Bonjol, Sutan Svahrir, Bung Tomo
 - c. Sutan Syahrir, Achmad Subarjo, Sukarni, S. Marawis, Wikani Saleh dan Amir Syarifuddin
 - d. Sutan Ajahir, Amir, Wikani Saleh, Sukani, Bung Tomo dan Soedirman
3. Politik Egis terdiri dari irigasi, dan edukasi. Sejarah transmigrasi Indonesia terutama terjadi pada akhir abad XIX.
Sebutkan tujuan utama transmigrasi pada masa tersebut adalah....
 - a. Untuk menyebarkan tenaga kerja murah di berbagai perkebunan di sumut dan dikalimantan
 - b. Untuk berdagang rempah – rempah yang ada di Indonesia
 - c. Untuk mengembangkan berbagai teknologi pertanian
 - d. Untuk menambah jumlah lahan untuk tanaman ekspor
4. Pada saat kpendudukannya di Indonesia, jepang melakukan pembagian tiga daerah pemerintahan militer di Indonesia yaitu kecuali
 - a. Pemerintah angkatan darat (Tentara XXV) untuk sumut dengan pusat di Bukit Tinggi
 - b. Pemerintah angkatan darat (Tentara XVI) untuk Jawa dan Madura dengan pusat di Jakarta

Nama = Eka Sari
Kelas = VIII

802

Soal Sebelum Menggunakan Aplikasi Game time Line (Pretest)

1. Pada tanggal berapa dibacakannya keputusan hasil kongres pemuda II yang berupa Ikrar Pemuda yang terkenal dengan sumpah pemuda
 - a. 2 mei 1926
 - b. 28 oktober 1926
 - c. 30 april 1926
 - d. 17 agustus 1945

2. Gerakan bawah tanah merupakan perjuangan melalui kegiatan – kegiatan tidak resmi tanpa sepengetahuan jepang (gerakan sembunyi – sembunyi). Siapa sajakah tokoh – tokoh yang masuk dalam garis pergerakan bawah tanah adalah
 - a. Sukarni, Ahmad Marawis, Bung Tomo, Tan Malang, Mohammad Hatta dan Soedirman
 - b. Achmad Soebarjo, Imam Bonjol, Sutan Syahrir, Bung Tomo
 - c. Sutan Syahrir, Achmad Subarjo, Sukarni, S. Marawis, Wikani Saleh dan Amir Syarifuddin
 - d. Sutan Ajahir, Amir, Wikani Saleh, Sukani, Bung Tomo dan Soedirman

3. Politik Egis terdiri dari irigasi, dan edukasi. Sejarah transmigrasi Indonesia terutama terjadi pada akhir abad XIX.
Sebutkan tujuan utama transmigrasi pada masa tersebut adalah....
 - a. Untuk menyebarkan tenaga kerja murah di berbagai perkebunan di sumut dan dikalimantan
 - b. Untuk berdagang rempah – rempah yang ada di Indonesia
 - c. Untuk mengembangkan berbagai teknologi pertanian
 - d. Untuk menambah jumlah lahan untuk tanaman ekspor

4. Pada saat kependudukannya di Indonesia, jepang melakukan pembagian tiga daerah pemerintahan militer di Indonesia yaitu kecuali
 - a. Pemerintah angkatan darat (Tentara XXV) untuk sumut dengan pusat di Bukit Tinggi
 - b. Pemerintah angk'atan darat (Tentara XVI) untuk Jawa dan Madura dengan pusat di Jakarta

Nama : RIAN
Kelas : VII

602

Soal Sebelum Menggunakan Aplikasi Game time Line (Pretest)

1. Pada tanggal berapa dibacanya keputusan hasil kongres pemuda II yang berupa Ikatan Pemuda yang terkenal dengan sumpah pemuda
 - a. 2 mei 1926
 - b. 28 oktober 1926
 - c. 30 april 1926
 - d. 17 agustus 1945
2. Gerakan bawah tanah merupakan perjuangan melahi kegiatan - kegiatan tidak resmi tanpa sepengetahuan jepang (gerakan sembunyi - sembunyi). Siapa sajakah tokoh - tokoh yang masuk dalam garis pergerakan bawah tanah adalah
 - a. Sukarni, Almad Marwis, Bung Tomo, Tan Malang, Mohamad Hatta dan Soedirman
 - b. Achmad Soebarjo, Imam Bonjol, Sutan Syahrir, Bung Tomo
 - c. Sutan Syahrir, Achmad Subarjo, Sukarni, S. Marwis, Wikani Saleh dan Amir Syarifuddin
 - d. Sutan Ajahir, Amir, Wikani Saleh, Su'atni, Bung Tomo dan Soedisman
3. Politik Egis terdiri dari irigasi, dan edukasi. Sejarah transmigrasi Indonesia terutama terjadi pada akhir abad XIX.
Sebutkan tujuan utama transmigrasi pada masa tersebut adalah....
 - a. Untuk menyebarkan tenaga kerja murah di berbagai perkebunan di sumut dan dikalimantan
 - b. Untuk berdagang rempah - rempah yang ada di Indonesia
 - c. Untuk mengembangkan berbagai teknologi pertanian
 - d. Untuk menambah jumlah lahan untuk tanaman ekspor
4. Pada saat kependudukan di Indonesia, jepang melakukan pembagian tiga daerah pemerintahan militer di Indonesia yaitu kecuali
 - a. Pemerintah angkatan darat (Tentara XXV) untuk sumut dengan pusat di Bukit Tinggi
 - b. Pemerintah angkatan darat (Tentara XVI) untuk Jawa dan Madura dengan pusat di Jakarta

Nama: IKA Ramadani
Kelas: VIII

Soal Sebelum Menggunakan Aplikasi Game time Line (Pretest)

1. Pada tanggal berapa dibacakannya keputusan hasil kongres pemuda II yang berupa Ikatan Pemuda yang terkenal dengan sumpah pemuda
 - a. 2 mei 1926
 - b. 28 oktober 1926
 - c. 30 april 1926
 - d. 17 agustus 1945

2. Gerakan bawah tanah merupakan perjuangan melalui kegiatan - kegiatan tidak resmi tanpa sepengetahuan jepang (gerakan sembunyi - sembunyi). Siapa sajakah tokoh - tokoh yang masuk dalam garis pergerakan bawah tanah adalah
 - a. Sukarni, Ahmad Marawis, Bung Tomo, Tan Malang, Mohammad Hatta dan Soedirman
 - b. Achmad Soebarjo, Imam Bonjol, Sultan Syahrir, Bung Tomo
 - c. Sutan Syahrir, Achmad Subarjo, Sukarni, S. Marawis, Wikani Saleh dan Amir Syarifuddin
 - d. Sutan Ajahir, Amir, Wikani Saleh, Sukarni, Bung Tomo dan Soedirman

3. Politik Egis terdiri dari irigasi, dan edukasi. Sejarah transmigrasi Indonesia terutama terjadi pada akhir abad XIX.
Sebutkan tujuan utama transmigrasi pada masa tersebut adalah
 - a. Untuk menyebarkan tenaga kerja murah di berbagai perkebunan di sumut dan dikalimantan
 - b. Untuk berdagang rempah - rempah yang ada di Indonesia
 - c. Untuk mengembangkan berbagai teknologi pertanian
 - d. Untuk menambah jumlah lahan untuk tanaman ekspor

4. Pada saat kependudukannya di Indonesia, jepang melakukan pembagian tiga daerah pemerintahan militer di Indonesia yaitu kecuali
 - a. Pemerintah angkatan darat (Tentara XXV) untuk sumut dengan pusat di Bukit Tinggi
 - b. Pemerintah angkatan darat (Tentara XVI) untuk Jawa dan Madura dengan pusat di Jakarta

Nama = Indah Purnama Sari
Kelas = VIII

802

Soal Sebelum Menggunakan Aplikasi Game time Line (Pretest)

- Pada tanggal berapa dibacakannya keputusan hasil kongres pemuda II yang beru Pemuda yang terkenal dengan sumpah pemuda
- 2 mei 1926
 - 28 oktober 1926
 - 30 april 1926
 - 17 agustus 1945
2. Gerakan bawah tanah merupakan perjuangan melalui kegiatan - kegiatan tidak tanpa sepengetahuan jepang (gerakan sembunyi - sembunyi). Siapa sajakah tokoh yang masuk dalam garis pergerakan bawah tanah adalah
- Sukarni, Ahmad Marawis, Bung Tomo, Tan Malang, Mohammad Ha Soedirman
 - Achmad Soebarjo, Imam Bonjol, Sutan Syahrir, Bung Tomo
 - Sutan Syahrir, Achmad Subarjo, Sukarni, S. Marawis, Wikani Saleh dan Syarifuddin
 - Sutan Ajahir, Amir, Wikani Saleh, Sukani, Bung Tomo dan Soedirman
3. Politik Egis terdiri dari irigasi, dan edukasi. Sejarah transmigrasi Indonesia te terjadi pada akhir abad XIX.
Sebutkan tujuan utama transmigrasi pada masa tersebut adalah....
- Untuk menyebarkan tenaga kerja muran di berbagai perkebunan di sum dikalimantan
 - Untuk berdagang rempah - rempah yang ada di Indonesia
 - Untuk mengembangkan berbagai teknologi pertanian
 - Untuk menambah jumlah lahan untuk tanaman ekspor
4. Pada saat kependudukannya di Indonesia, jepang melakukan pembagian tiga pemerintahan militer di Indonesia yaitu kecuali
- Pemerintah angkatan darat (Tentara XXV) untuk sumut dengan pusat di Tinggi
 - Pemerintah angkatan darat (Tentara XXV) untuk sumut dengan pusat di

Nama: Jamilah
Kelas: VIII

40

Soal Sebelum Menggunakan Aplikasi Game time Line (Pretest)

1. Pada tanggal berapa dibacakannya keputusan hasil kongres pemuda II yang berupa BKR Pemuda yang terkenal dengan sumpah pemuda
 - a. 2 mei 1925
 - b. 28 oktober 1926
 - c. 30 april 1926
 - d. 17 agustus 1945
2. Gerakan bawah tanah merupakan perjuangan melalui kegiatan - kegiatan tidak resmi tanpa sepengetahuan jepang (gerakan sembunyi - sembunyi). Siapa sajakah tokoh - tokoh yang masuk dalam garis pergerakan bawah tanah adalah
 - a. Sukarni, Ahmad Marwis, Bung Tomo, Tan Malaka, Mohammad Hatta dan Soedirman
 - b. Achmad Soebarjo, Inam Bonjol, Sutan Syahrir, Bung Tomo
 - c. Sutan Syahrir, Achmad Subarjo, Sukarni, S. Marwis, Wikani Saleh dan Amir Syarifuddin
 - d. Sutan Ajahir, Amir, Wikani Saleh, Sukarni, Bung Tomo dan Soedirman
3. Defitik Fgis terdiri dari irigasi, dan edukasi. Sejarah transmigrasi Indonesia terutama terjadi pada akhir abad XIX.
Sebutkan tujuan utama transmigrasi pada masa tersebut adalah
 - a. Untuk menyebarkan tenaga kerja murah di berbagai perkebunan di sumut dan dikalimantan
 - b. Untuk berdagang rempah - rempah yang ada di Indonesia
 - c. Untuk mengembangkan berbagai teknologi pertanian
 - d. Untuk menambah jumlah lahan untuk tanaman ekspor
4. Pada saat kepeshahakannya di Indonesia, jepang melakukan pembagian tiga daerah pemerintahan militer di Indonesia yaitu kecuali
 - a. Pemerintah angkatan darat (Tentara XXV) untuk sumut dengan pusat di Bukit Tinggi
 - b. Pemerintah angkatan darat (Tentara XVI) untuk Jawa dan Madura dengan pusat di Jakarta

Jakraf Chaniago
VIII

BOZ

Soal Sebelum Menggunakan Aplikasi Game time Line (Pretest)

1. Pada tanggal berapa dibacarkannya keputusan hasil kongres pemuda II yang Pemuda yang terkenal dengan sumpah pemuda
 - a. 2 mei 1926
 - b. 28 oktober 1926
 - c. 30 april 1926
 - d. 17 agustus 1945
2. Gerakan bawah tanah merupakan perjuangan melalui kegiatan – kegiatan tanpa sepengetahuan jepang (gerakan sembunyi – sembunyi). Siapa saja tokoh yang masuk dalam garis pergerakan bawah tanah adalah
 - a. Sukarni, Ahmad Marawis, Bung Tomo, Tan Malang, Mohamma Soedirman
 - b. Achmad Soebarjo, Imam Bonjol, Sutan Syahrir, Bung Tomo
 - c. Sutan Syahrir, Achmad Subarjo, Sukarni, S. Marawis, Wikani Saleh, Syarifuddin
 - d. Sutan Ajahir, Amir, Wikani Saleh, Sukani, Bung Tomo dan Soedirman
3. Politik Egis terdiri dari irigasi, dan edukasi. Sejarah transmigrasi Indonesia terjadi pada akhir abad XIX.
Sebutkan tujuan utama transmigrasi pada masa tersebut adalah....
 - a. Untuk menyebarkan tenaga kerja murah di berbagai perkebunan di Kalimantan
 - b. Untuk berdagang rempah – rempah yang ada di Indonesia
 - c. Untuk mengembangkan berbagai teknologi pertanian

Nama = Nurul Hidayah
 kelas = VIII

602

Soal Sebelum Menggunakan Aplikasi Game time Line (Pretest)

1. Pada tanggal berapa dibacakannya keputusan hasil kongres pemuda II yang berup Pemuda yang terkenal dengan sumpah pemuda
 - a. 2 mei 1926
 - b. 28 oktober 1926
 - c. 30 april 1926
 - d. 17 agustus 1945
- X2. Gerakan bawah tanah merupakan perjuangan melalui kegiatan – kegiatan tidak tanpa sepengetahuan jepang (gerakan sembunyi – sembunyi). Siapa sajakah tokoh yang masuk dalam garis pergerakan bawah tanah adalah
 - a. Sukarni, Ahmad Marawis, Bung Tomo, Tan Malang, Mohammad Ha Soedirman
 - b. Achmad Soebarjo, Imam Bonjol, Sutan Syahrir, Bung Tomo
 - c. Sutan Syahrir, Achmad Subarjo, Sukarni, S. Marawis, Wikani Saleh dan Syarifuddin
 - d. Sutan Ajahir, Amir, Wikani Saleh, Sukani, Bung Tomo dan Soedirman
3. Politik Egis terdiri dari irigasi, dan edukasi. Sejarah transmigrasi Indonesia terjadi pada akhir abad XIX.

Sebutkan tujuan utama transmigrasi pada masa tersebut adalah....

 - a. Untuk menyebarkan tenaga kerja murah di berbagai perkebunan di su dikalimantan
 - b. Untuk berdagang rempah – rempah yang ada di Indonesia
 - c. Untuk mengembangkan berbagai teknologi pertanian
 - d. Untuk menambah jumlah lahan untuk tanaman ekspor
4. Pada saat kependudukannya di Indonesia, jepang melakukan pembagian tiga pemerintahan militer di Indonesia yaitu kecuali
 - a. Pemerintah angkatan darat (Tentara XXV) untuk sumut dengan su

Nama: Khairani
 kelas: VIII

102

Soal Sebelum Menggunakan Aplikasi Game time Line (Pretest)

1. Pada tanggal berapa dibacakannya keputusan hasil kongres pemuda II yang berupa Ikrar Pemuda yang terkenal dengan sumpah pemuda
 - a. 2 mei 1926
 - b. 28 oktober 1926
 - c. 30 april 1926
 - d. 17 agustus 1945
2. Gerakan bawah tanah merupakan perjuangan melalui kegiatan - kegiatan tidak resmi tanpa sepengetahuan Jepang (gerakan sembunyi - sembunyi). Siapa sajakah tokoh - tokoh yang masuk dalam garis pergerakan bawah tanah adalah
 - a. Sukarni, Ahmad Marawis, Bung Tomo, Tan Malang, Mohammad Hatta dan Soedirman
 - b. Achmad Soebarjo, Imam Bonjol, Sutan Syahrir, Bung Tomo
 - c. Sutan Syahrir, Achmad Sudarjo, Sukarni, S. Marawis, Wikani Saleh dan Anir Syarifuddin
 - d. Sutan Ajahir, Amir, Wikani Saleh, Sukarni, Bung Tomo dan Soedirman
3. Politik Egis terdiri dari irigasi, dan edukasi. Sejarah transmigrasi Indonesia terutama terjadi pada akhir abad XIX. Sebutkan tujuan utama transmigrasi pada masa tersebut adalah....
 - a. Untuk menyebarkan tenaga kerja murah di berbagai perkebunan di sumut dan dikalimantan
 - b. Untuk berdagang rempah - rempah yang ada di Indonesia
 - c. Untuk mengemponangkan berbagai teknologi pertanian
 - d. Untuk menambah jumlah lahan untuk tanaman ekspor
4. Pada saat kependudukannya di Indonesia, Jepang melakukan pembagian tiga daerah pemerintahan militer di Indonesia yaitu kecuali
 - a. Pemerintah angkatan darat (Tentara XXV) untuk sumut dengan pusat di Bukit Tinggi
 - b. Pemerintah angkatan darat (Tentara XVI) untuk Jawa dan Madura dengan pusat di Jakarta

Nama : Apriawan
Kelas : VIII

Soal Sebelum Menggunakan Aplikasi Game time Line (Pretest)

- X 1. Pada tanggal berapa dibacakannya keputusan hasil kongres pemuda II yang berupa Ikrar Pemuda yang terkenal dengan sumpah pemuda

 - a. 2 mei 1926
 - b. 28 oktober 1926
 - c. 30 april 1926
 - d. 17 agustus 1945
2. Gerakan bawah tanah merupakan perjuangan melalui kegiatan - kegiatan tidak resmi tanpa sepengetahuan jepang (gerakan sembunyi - sembunyi). Siapa sajakah tokoh - tokoh yang masuk dalam garis pergerakan bawah tanah adalah

 - a. Sukarni, Ahmad Marawis, Bung Tomo, Tan Malang, Mohammad Hatta dan Soedirman
 - b. Achmad Soebarjo, Imam Bonjol, Sutan Syahrir, Bung Tomo
 - c. Sutan Syahrir, Achmad Subarjo, Sukarna, S. Marawis, Wikani Saleh dan Amir Syarifuddin
 - d. Sutan Ajahir, Amir, Wikani Saleh, Sukani, Bung Tomo dan Soedirman
3. Politik Egis terdiri dari irigasi, dan edukasi. Sejarah transmigrasi Indonesia terutama terjadi pada akhir abad XIX.

Sebutkan tujuan utama transmigrasi pada masa tersebut adalah

 - a. Untuk menyebarkan tenaga kerja murah di berbagai perkebunan di sumut dan dikalimantan.
 - b. Untuk berdagang rempah - rempah yang ada di Indonesia
 - c. Untuk mengembangkan berbagai teknologi pertanian
 - d. Untuk menambah jumlah lahan untuk tanaman ekspor
4. Pada saat kependudukannya di Indonesia, jepang melakukan pembagian tiga daerah pemerintahan militer di Indonesia yaitu kecuali

 - a. Pemerintah angkatan darat (Tentara XXV) untuk sumut dengan pusat di Bukit Tinggi
 - b. Pemerintah angkatan darat (Tentara XVI) untuk Jawa dan Madura dengan pusat di Jakarta

Nama: Budi Cahyo
kelas: XII

Bo

Soal Sebelum Menggunakan Aplikasi Game time Line (Pretest)

1. Pada tanggal berapa dibacanya keputusan hasil kongres pemuda II yang berupa Ikrar Pemuda yang terkenal dengan sumpah pemuda
 - a. 2 mei 1926
 - b. 28 oktober 1926
 - c. 30 april 1926
 - d. 17 agustus 1945
2. Gerakan bawah tanah merupakan perjuangan melalui kegiatan – kegiatan tidak resmi tanpa sepengetahuan jepang (gerakan sembunyi – sembunyi). Siapa sajakah tokoh – tokoh yang masuk dalam garis pergerakan bawah tanah adalah
 - a. Sukarni, Ahmad Marawis, Bung Tomo, Tan Malang, Mohammad Hatta dan Soedirman
 - b. Achmad Soebarjo, Imam Bonjol, Sutan Syahrir, Bung Tomo
 - c. Sutan Syahrir, Achmad Subarjo, Sukarni, S. Marawis, Wikani Saleh dan Amir Svarifuddin
 - d. Sutan Ajahir, Amir, Wikani Saleh, Sukani, Bung Tomo dan Soedirman
3. Politik Egis terdiri dari irigasi, dan edukasi. Sejarah transmigrasi Indonesia terutama terjadi pada akhir abad XIX.
Sebutkan tujuan utama transmigrasi pada masa tersebut adalah....
 - a. Untuk menyebarkan tenaga kerja murah di berbagai perkebunan di sumut dan dikalimantan
 - b. Untuk berdagang rempah – rempah yang ada di Indonesia
 - c. Untuk mengembangkan berbagai teknologi pertanian
 - d. Untuk menambah jumlah lahan untuk tanaman ekspor
4. Pada saat kependudukannya di Indonesia, jepang melakukan pembagian tiga daerah pemerintahan militer di Indonesia yaitu kecuali
 - a. Pemerintah angkatan darat (Tentara XXV) untuk sumut dengan pusat di Bukit Tinggi
 - b. Pemerintah angkatan darat (Tentara XVI) untuk Jawa dan Madura dengan pusat di Jakarta
 - c. Jakarta

Nama : Syahrir Kamal
Kelas : VIII

JK

Sebelum Menggunakan Aplikasi Game time Line (Pretest)

1. Pada tanggal berapa dibacanya keputusan hasil kongres pemuda II yang berupa Ikrar Pemuda yang terkenal dengan sumpah pemuda
 - a. 2 mei 1926
 - b. 28 oktober 1926
 - c. 30 april 1926
 - d. 17 agustus 1945
2. Gerakan bawah tanah merupakan perjuangan melalui kegiatan – kegiatan tidak resmi tanpa sepengetahuan jepang (gerakan sembunyi – sembunyi). Siapa sajakah tokoh – tokoh yang masuk dalam garis pergerakan bawah tanah adalah
 - a. Suka,ni, Ahmad Marawis, Bung Tomo, Tan Malang, Mohammad Hatta dan Soedirman
 - b. Achmad Soebarjo, Imam Bonjol, Sutan Syahrir, Bung Tomo
 - c. Sutan Syahrir, Achmad Subarjo, Sukarni, S. Marawis, Wikani Saleh dan Amir Syarifuddin
 - d. Sutan Ajahir, Amir, Wikani Saleh, Sukani, Bung Tomo dan Soedirman
3. Politik Egis terdiri dari irigasi, dan edukasi. Sejarah transmigrasi Indonesia terutama terjadi pada akhir abad XIX.
Sebutkan tujuan utama transmigrasi pada masa tersebut adalah....
 - a. Untuk menyebarkan tenaga kerja murah di berbagai perkebunan di sumut dan dikalimantan
 - b. Untuk berdagang rempah – rempah yang ada di Indonesia
 - c. Untuk mengembangkan berbagai teknologi pertanian
 - d. Untuk menambah jumlah lahan untuk tanaman ekspor
4. Pada saat kependudukannya di Indonesia, jepang melakukan pembagian tiga daerah pemerintahan militer di Indonesia yaitu kecuali
 - a. Pemerintah angkatan darat (Tentara XXV) untuk sumut dengan pusat di Bukit

Nama : Kh Zilri Amri
Kelas : VIII

802

Soal Sebelum Menggunakan Aplikasi Game time Line (Pretest)

1. Pada tanggal berapa dibacakannya keputusan hasil kongres pemuda II yang berupa Ikrar Pemuda yang terkenal dengan sumpah pemuda
 - a. 2 mei 1926
 - b. 28 oktober 1926
 - c. 30 april 1926
 - d. 17 agustus 1945
2. Gerakan bawah tanah merupakan perjuangan melalui kegiatan - kegiatan tidak resmi tanpa sepengetahuan jepang (gerakan sembunyi - sembunyi). Siapa sajakah tokoh - tokoh yang masuk dalam garis pergerakan bawah tanah adalah
 - a. Sukarni, Ahmad Marawis, Bung Tomo, Tan Malang, Mohammad Hatta dan Soedirman
 - b. Achmad Soebarjo, Inam Bonjol, Sutan Syahrir, Bung Tomo
 - c. Sutan Syahrir, Achmad Subarjo, Sukarni, S. Marawis, Wikani Saleh dan Amir Syarifuddin
 - d. Sutan Ajahir, Amir, Wikani Saleh, Sutani, Bung Tomo dan Soedirman
3. Politik Egis terdiri dari irigasi, dan edukasi. Sejarah transmigrasi Indonesia terutama terjadi pada akhir abad XIX.
Sebutkan tujuan utama transmigrasi pada masa tersebut adalah....
 - a. Untuk menyebarkan tenaga kerja murah di berbagai perkebunan di sumut dan dikalimantan
 - b. Untuk berdagang rempah - rempah yang ada di Indonesia
 - c. Untuk mengembangkan berbagai teknologi pertanian
 - d. Untuk menambah jumlah lahan untuk tanaman ekspor
4. Pada saat kependudukannya di Indonesia, jepang melakukan pembagian tiga daerah pemerintahan militer di Indonesia yaitu kecuali
 - a. Pemerintah angkatan darat (Tentara XXV) untuk sumut dengan pusat di Bukit Tinggi
 - b. Pemerintah angkatan darat (Tentara XVI) untuk Jawa dan Madura dengan pusat di Jakarta

nama : rivaldo dwi putra
 kelas : VIII

62

Soal Sebelum Menggunakan Aplikasi Game time Line (Pretest)

1. Pada tanggal berapa dibacakannya keputusan hasil kongres pemuda II yang berupa Ikrar Pemuda yang terkenal dengan sumpah pemuda
 - a. 2 mei 1926
 - b. 28 oktober 1926
 - c. 30 april 1926
 - d. 17 agustus 1945

2. Gerakan bawah tanah merupakan perjuangan melalui kegiatan – kegiatan tidak resmi tanpa sepengetahuan jepang (gerakan sembunyi – sembunyi). Siapa sajakah tokoh – tokoh yang masuk dalam garis pergerakan bawah tanah adalah
 - a. Sukarni, Ahmad Marawis, Bung Tomo, Tan Malang, Mohammad Hatta dan Soedirman
 - b. Achmad Soebarjo, Imam Bonjol, Sutan Syahrir, Bung Tomo
 - c. Sutan Syahrir, Achmad Subarjo, Sukarni, S. Marawis, Wikani Saleh dan Amir Syarifuddin
 - d. Sutan Ajahir, Amir, Wikani Saleh, Sukani, Bung Tomo dan Soedirman

3. Politik Egis terdiri dari irigasi, dan edukasi. Sejarah transmigrasi Indonesia terutama terjadi pada akhir abad XIX.
 Sebutkan tujuan utama transmigrasi pada masa tersebut adalah...
 - a. Untuk menyebarkan tenaga kerja murah di berbagai perkebunan di sumut dan dikalimantan
 - b. Untuk berdagang rempah – rempah yang ada di Indonesia
 - c. Untuk mengembangkan berbagai teknologi pertanian
 - d. Untuk menambah jumlah lahan untuk tanaman ekspor

4. Pada saat kependudukannya di Indonesia, jepang melakukan pembagian tiga daerah pemerintahan militer di Indonesia yaitu kecuali
 - a. Pemerintah angkatan darat (Tentara XXV) untuk sumut dengan pusat di Bukit Tinggi
 - b. Pemerintah angkatan darat (Tentara XVI) untuk Jawa dan Madura dengan pusat di Jakarta

NAMA : NOVIA MONICA
 KELAS : VIII

802

Soal Sebelum Menggunakan Aplikasi Game time Line (Pretest)

1. Pada tanggal berapa dibacakannya keputusan hasil kongres pemuda II yang berupa Ikrar Pemuda yang terkenal dengan sumpah pemuda
 - a. 2 mei 1926
 - b. 28 oktober 1926
 - c. 30 april 1926
 - d. 17 agustus 1945
2. Gerakan bawah tanah merupakan perjuangan melalui kegiatan - kegiatan tidak resmi tanpa sepengetahuan jepang (gerakan sembunyi - sembunyi). Siapa sajakah tokoh - tokoh yang masuk dalam garis pergerakan bawah tanah adalah
 - a. Sukarni, Ahmad Marawis, Bung Tomo, Tan Malang, Mohammad Hatta dan Soedirman
 - b. Achmad Soebarjo, Inam Bonjol, Sutan Syahrir, Bung Tomo
 - c. Sutan Syahrir, Achmad Subarjo, Sukarni, S. Marawis, Wikani Saleh dan Amir Syarifuddin
 - d. Sutan Ajahir, Amir, Wikani Saleh, Sukani, Bung Tomo dan Soedirman
3. Politik Egis terdiri dari irigasi, dan edukasi. Sejarah transmigrasi Indonesia terutama terjadi pada akhir abad XIX.
 Sebutkan tujuan utama transmigrasi pada masa tersebut adalah....
 - a. Untuk menyebarkan tenaga kerja murah di berbagai perkebunan di sumut dan dikalimantan
 - b. Untuk berdagang rempan - rempah yang ada di Indonesia
 - c. Untuk mengembangkan berbagai teknologi pertanian
 - d. Untuk menambah jumlah lahan untuk tanaman ekspor
- Pada saat kependudukannya di Indonesia, jepang melakukan pembagian tiga daerah pemerintahan militer di Indonesia yaitu kecuali
 - a. Pemerintah angkatan darat (Tentara XXV) untuk sumut dengan pusat di Bukit Tinggi
 - b. Pemerintah angkatan darat (Tentara XVI) untuk Jawa dan Madura dengan pusat di Jakarta

No. 10 - 3 : 5264 / 131513
 No. 10 - 3 : 5264 / 131513



Soal Sebelum Menggunakan Aplikasi Game time Line (Pretest)

X Pada tanggal berapa dibacanya keputusan hasil kongres pemuda II yang berupa Ikatan Pemuda yang terikat denganumpah pemuda

- 2 mei 1926
- 28 oktober 1926
- 30 april 1926
- 17 agustus 1945

2 Gerakan bawah tanah merupakan perjuangan melalui kegiatan - kegiatan tidak resmi tanpa sepengetahuan jepang (gerakan sembunyi - sembunyi). Siapa sajakah tokoh - tokoh yang masuk dalam garis pergerakan bawah tanah adalah

- Sukarni, Ahmad Maruwis, Bung Tomo, Tan Malang, Mohamad Hatta dan Soedirman
- Achmad Soebarto, Imam Boejoj, Sunan Syahrir, Bung Tomo
- Sunan Syahrir, Achmad Soebarto, Sukarni, S. Maruwis, Wikani Saleh dan Amir Syarifuddin
- Sutan Ajabie, Amir, Wikani Saleh, Sukani, Bung Tomo dan Soedirman

3 Politik Egis terdiri dari irigasi, dan edukasi. Sejarah transmigrasi Indonesia terutama terjadi pada akhir abad XIX.

Sebutkan tujuan utama transmigrasi pada masa tersebut adalah....

- Untuk menyebarkan tenaga kerja murah di berbagai perkebunan di sumut dan dikalimantan
- Untuk berdagang rempah - rempah yang ada di Indonesia
- Untuk mengembangkan berbagai teknologi pertanian
- Untuk menambah jumlah lahan untuk tanaman ekspor

X Pada saat keredudulannya di Indonesia, jepang melakukan perbagian tiga daerah pemerintahan militer di Indonesia yaitu kecuali

- Pemerintah angkatan darat (Tentara XXV) untuk sumut dengan pusat di Bukit Tinggi
- Pemerintah angkatan darat (Tentara XVI) untuk Jawa dan Madura dengan pusat di Jakarta

DOKUMENTASI

Hasil Dokumentasi dengan kepala sekolah



Hasil Dokumentasi dengan Ahli Media dan Ahli Materi



Hasil dokumentasi dengan Guru IPS



Hasil dokumentasi dengan pengguna aplikasi



Hasil dokumentasi dengan pembagian angket

