

DAFTAR PUSTAKA

- Ahlers R, Garris R dan Driskell. 2002. *“Games, Motivation, and Learning: A Research and Practice Model”*. *Simulation & Gaming*. Vol.33, No 4
- Ahmadi Abu dan Widodo Supriyono. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ambyar & Nizwardi Jalinus. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Ardy, Novan, Wiyani. 2010. *Desain Pembelajaran Pendidikan*, Jakarta: Kencana
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2009. *Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- C. Sibero, I. 2009. *Langkah Mudah Membuat Game 3d*. Yogyakarta: Mediakom
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Al-Qur'an dan Terjemahan*. 2005. Bandung: Penerbit Diponegoro
- Al-Qur'an dan Terjemahan*. 2009. Depok: SABIQ
- DePorter, Bobbi & Mike Hernacki. 2007. *Quantum Learning: membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan*. Bandung: Penerbit Kaifa
- Djoko, Yan Pictono. 2015. *Anakku Bisa Brilliant (Sukses Belajar Menuju Brilliant)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Emzir. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Depok: Raja Grafindo
- Ginnis, Paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar, Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*. Jakarta: Macanan Jaya Cemerlang
- Hasan, Muhammad, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group
- Hidayat, Rahmat. 2018. *Game-Based Learning: Academic Gamers Sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan*. *Jurnal Buletin Psikologi*. Vol. 26, No. 2
- Imam Rofiki, Ramen A Purba, dkk. 2020. *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis
- Ismail, M. Ilyas. (2020). *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makassar: Cendekia Publisher

- Juanda, Enjang A Dkk. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Game (TicTac Toe) Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep...*, Vol.21 No.2
- Karim. Abdul. 2015. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Pati: Raja Grafindo
- Makfi, Samsudar. 2019. *Masa Penjajahan Kolonial*. Singkawang: Maraga Borneo Trigas
- Mudjiran. 2021. *Psikologi Pendidikan: Penerapan Prinsip-Prinsip Psikologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Muhardi. 2004. *Kontribusi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Bangsa Indonesia*, Jurnal Mimbar, Vol. 20, No. 4
- Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Malang: UIN-Maliki Press
- Mursini. 2012. *Pengembangan Bahan Ajar: Bahasa dan Sastra Indonesia*. Medan: UnimedPress
- N, Putra. 2015. *Research&Develoment*. Jakarta: Rajawali
- Ramli.M. *Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits*, Jurnal Kopetais Wilayah XI Kalimantan. Vol.13 No.23. April 2015
- Ridoi, Mokhammad. 2018. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial Sederhana Construct 2*. Malang: Maskha
- Saeful Pupu, Rahmat. 2018. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sagala, Syaiful. 2013. *Etika dan Moralitas Pendidikan: Peluang dan Tantangan*, Jakarta: Prenada Media Group
- Sanjaya, Wina. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran, Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media Group
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish
- Slameto. 2005. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Subini, Nini. 2001. *Rahasia Gaya Belajar Orang Besar*. Yogyakarta: Javalitera
- Suparman S. 2010. *Gaya Mengajar yang Menyenangkan Siswa*. Jogjakarta: Pinus Book Publisher
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode penelitian dan pengembangan*. Bandung: Alfabeta

- Sugiono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Umar. (2014). *Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran*. Jurnal Tarbawiyah Vol. 11, No. 1
- Undang-undang RI No.20 dalam Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Pasal 1 ayat (1)
- Udin S, Winataputra, dkk. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Vega, Anik, Vitianingsih. 2016. *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal Inform. Vol. 1, No.1
- Wahyudin, Wawan. 2016. *Gaya Belajar Mahasiswa: Study Lapangan di Program Pascasarjana IAIN "SMH" Banten*. Jurnal Al-Qalam. Vol. 33, No.1
- Zunidar. 2019. *Peran Guru Dalam Inovasi Pembelajaran*, Jurnal Nizhamiyah, Vol. 9 No.2



LAMPIRAN

Hasil Data Keseluruhan Ahli

| No. | Nama Ahli | Materi | | | | | | | | | | |
|-----|---------------------------------|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | € |
| 1. | Dr. Rusydi Ananda, M.Pd | 4 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 31 |
| 2. | Syarbaini Saleh, S.Sos, M.Si | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 2 | 31 |



Hasil Data Keseluruhan Peserta Didik

| NO | NAMA SISWA | No. Item | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Σ |
|----|---------------------------------|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | |
| 1 | Alfin Syabri | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 3 | 3 | 2 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 76 |
| 2 | Arini Zulhijayanti | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 1 | 3 | 4 | 2 | 3 | 5 | 4 | 3 | 3 | 5 | 3 | 4 | 4 | 70 |
| 3 | Cinta br Hareva | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 4 | 2 | 4 | 5 | 3 | 3 | 75 |
| 4 | Daniel Saputra Sirait | 4 | 3 | 5 | 5 | 2 | 3 | 4 | 5 | 2 | 3 | 5 | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 74 |
| 5 | Danu Wahyu Nugroho | 4 | 3 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 5 | 4 | 2 | 1 | 5 | 3 | 73 |
| 6 | Dzaky Abiyo Siregar | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 75 |
| 7 | Eliana Sirait | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 77 |
| 8 | Elmaida br Purba | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 4 | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 3 | 70 |
| 9 | Enda Narniti Sembiring | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 77 |
| 10 | Grace Natali Samosir | 5 | 4 | 2 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 76 |
| 11 | Habibul Alif | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 78 |
| 12 | Jadika Elieser Tampubolon | 3 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 77 |
| 13 | Rhan Kayla Citra | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 3 | 76 |
| 14 | Keyla Raiya Rahim | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 5 | 4 | 78 |
| 15 | Krisjon Dian Saputra Purba | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 71 |
| 16 | Lasty br Hasibuan | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 78 |
| 17 | Marsinta Romahito Silalahi | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 1 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 68 |
| 18 | Martin Fanelo Gea | 2 | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 68 |
| 19 | Miranda Rahmat Putri Gulo | 4 | 3 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 4 | 4 | 3 | 81 |
| 20 | Muhammad Edi Irawan | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 82 |
| 21 | Nayla Arisa | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 84 |
| 22 | Putri Tiara Zavira | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 72 |
| 23 | Revan Anggi Virgoun Simare Mare | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 76 |
| 24 | Roni Martin Siantari | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 83 |
| 25 | Rus Tio Lina Armi Damaskik | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 2 | 3 | 3 | 78 |
| 26 | Siti Maysaroh | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 78 |
| 27 | Silla Dels Kartika | 4 | 2 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 3 | 5 | 3 | 4 | 72 |
| 28 | Siti Ulandari | 4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 74 |
| 29 | Welly Rahma Pebriani Lubis | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 78 |
| 30 | Zuliana | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 80 |

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

- A. Nama Sekolah : SMP NEGERI 4 BP. MANDOGÉ
- B. Mata Pelajaran : IPS
- C. Kelas / Semester : VIII/Genap
- D. Materi Pokok : Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat ke Indonesia
- E. Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit

F. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|---|--|
| 3.4 Menganalisa kronologi, perubahannya, dan kesinambungannya ruang (geografispolitik, pendidikan, ekonomi, sosial dan budaya) pada masanya penjajahan hingga semangat kebangsaan tumbuh. | Capaian peserta didik (formatif <i>assessment</i>) dan refleksi tenaga pendidik dalam mengetahui terkait capaian proses belajar dan perbaikannya. |
| 4.4. Penyajian kronologi, perubahannya dan kesinambungannya ruang (geografis, politik, pendidikan, ekonomi, sosial, dan budaya) pada masa penjajahan hingga semangat kebangsaan tumbuh. | |

1. Peserta didik bisa memberikan penjelasan terkait latar belakang, proses dan reaktivabangsa Indonesia terkait datangnya bangsa-bangsa barat ke Indonesia
2. Peserta didik bisa memberikan deskripsi terkait kondisinya bangsa Indonesia diakibatkan datangnya bangsa barat ke Indonesia.
3. Peserta didik bisa menguraikan analisis pergerakan bangsa Indonesia kaitannya untuk memperjuangkan kemerdekaannya.

G. Materi Pembelajaran

Kedatangan bangsa-bangsa barat ke indonesia

- a. Latar Belakang Kedatangannya
- b. Kedatangannyabangsa-bangsa barat
- c. Perkembangan Revolusi Industri

H. Metode Pembelajaran: 1. Model : PBL (*Problem Based Learning*)

2. Pendekatan : Saintifik

3. Metode : Diskusi Kelompok

I. Media Pembelajaran: Aplikasi *GameTimeline*, *image* dan video yang relevan, PPT yang sudah disiapkan.

J. Sumber Belajar: Buku IPS Kelas VIII, Buku IPS lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan sekitar dan sumber lain yang relevan.

K. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi waktu |
|-------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> - Guru memulai dengan memberi hormat dan berdoa bersama untuk memulai pembelajaran, dan mengecek kehadiran siswa sebagai situasi kedisiplinan - Guru mengaitkan materi/topik/kegiatan mengajar yang akan dilaksanakan dengan pengalaman siswa dengan materi/topik/kegiatan sebelumnya - Guru memberi gambaran mengenai manfaat mempelajari pelajaran yang dipetik - Guru memberi informasi kepada siswa mengenai topik yang ingin dibahas pada pertemuan pada saat itu - Guru mengenalkan kompetensi inti, kompetensi inti, indikator dan KKM pada pertemuan Divisi Kelompok Belajar menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman | 10 Menit |

| | | |
|---------------|---|----------|
| | belajar sesuai langkah-langkah pembelajaran | |
| Kegiatan Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik diberikan insentif atau insentif untuk fokus pada materi melalui pendekatan - Guru memberikan materi dengan media edukasi berdasarkan aplikasi jadwal permainan - Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih pertanyaan sebanyak mungkin terkait materi atau media yang disajikan dan yang akan dijawab melalui kegiatan pembelajaran - Peserta didik dibentuk menjadi beberapa kelompok untuk berlatih, berdiskusi, mengumpulkan informasi, mempresentasikan kembali dan berbagi informasi tentang materi - Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal, mengemukakan pendapatnya terhadap presentasi yang dilakukan pada materi dan dijawab oleh kelompok yang dipresentasikan. - Guru dan siswa sampai pada suatu kesimpulan tentang poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran baru tentang mata pelajaran yang dipelajari | 50 Menit |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa sampai pada kesimpulan dengan bantuan dan bimbingan guru - Melakukan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan siswa dari kegiatan yang dilakukan sebagai masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya. - Guru menyampaikan RPP untuk pertemuan berikutnya. - Akhiri pelajaran dengan doa dan kedamaian | 10 Menit |

L. Penilaian dan Hasil Belajar

1. Penilaian Sikap : Teknik non tes, bentuk pengalaman sikap dalam pembelajaran
2. Teknik Tes Tertulis : Bentuk tes tertulis, bentuk uraian, kuis
3. Penilaian Keterampilan : Teknik non tes, bentuk kinerja

(Lembar Kerja dan Instrumen Penilaian Terlampir)

| No. | Aspek Yang Diamati/Dinilai | Teknik Penilaian | Waktu Penilaian |
|-----|---|--|--|
| 1. | Sikap a. Bertanggung jawab dalam kelompok belajarnya b. Disiplin dalam menyelesaikan refleksi | Lembar Observasi (terlampir) Rubrik terlampir | Selama pembelajaran dan diskusi |
| 2. | Pengetahuan a. Dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan refleksi | Lembar Observasi dan Tes Tertulis (terlampir) Rubrik terlampir | Penyelesaian tugas individual dan kelompok |
| 3. | Keterampilan | Lembar Pengamatan (terlampir) Rubrik terlampir | Penyelesaian tugas individual maupun kelompok dan saat diskusi |

M. Instrumen Penilaian

1. Sikap

a. Tanggung Jawab

| No. | Aspek Pengamatan | Skor | | | |
|-----|---|------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Menyelesaikan tugas individual dengan baik | | | | |
| 2. | Penerimaan risiko atas tindakan yang dilakukan | | | | |
| 3. | Tidak memberikan tuduhan kepada orang lain tanpa adanya bukti | | | | |
| 4. | Mengembalikan barang yang dipinjam | | | | |

| | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|
| 5. | Meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan | | | | |
|----|--|--|--|--|--|

b. Disiplin

| No. | Aspek Pengamatan | Skor | | | |
|-----|------------------|------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Disiplin | | | | |

2. Pengetahuan

Jelaskan latar belakangnya, prosesnya, dan reaksi dari bangsa Indonesia berkaitan dengan datangnya bangsa barat ke Indonesia!

3. Keterampilan

| No. | Aspek Pengamatan | Skor | | | |
|-----|---|------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| | Kejelasan Presentase | | | | |
| | a. Sistematika | | | | |
| | b. Bahasa yang Digunakan | | | | |
| | c. Suara | | | | |
| | Pengetahuan | | | | |
| | a. Penguasaan Materi Presentase | | | | |
| | b. Dapat menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan materi | | | | |

BP. Mandoge, Agustus 2021

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran

Peneliti

Nurhamidah, S.PdDea Yulianti
NIP.19850102 200903 200 5

NIM. 0309172095

SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMP NEGERI 4 BANDAR PASIR MANDOGGE
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas / Semester : VIII/ / 2 (Genap)
Tahun Pelajaran : 2021/2022

Kompetensi Inti:

- KI1 dan KI2: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya serta Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
- KI3: Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI4: Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) | Materi Pembelajaran | Kecakapan Abad 21 | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|---|---|--|--|--|--|---------------|---|
| 3.4 Menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan | 3.4.1. Menjelaskan latar belakang, proses, dan reaksi bangsa Indonesia terhadap kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia; 3.4.2. Mendeskripsikan kondisi bangsa Indonesia akibat monopoli dan | <ul style="list-style-type: none"> • Kedatangan bangsa-bangsa Eropa dan perlawanan bangsa Indonesia. • Perubahan dan kesinambungan (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, | <p>PPK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sikap Spritual: Bersyukur. • Sikap Sosial : Jujur, kerjasama, percaya diri, bertanggung jawab • Karakter : Gemar | <ul style="list-style-type: none"> • Menggambar proses kedatangan bangsa eropa dan mengidentifikasi perlawanan bangsa Indonesia. • Mengumpulkan data tentang | <ul style="list-style-type: none"> • Lisan • Tertulis • Penugasan • Portofolio | 28 JP | <ul style="list-style-type: none"> • Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. <i>Buku Guru dan Buku Siswa Mata Pelajaran</i> |

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) | Materi Pembelajaran | Kecakapan Abad 21 | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|--------------------------------------|---|--|--|--|-----------|---------------|---|
| sampai tumbuhnya semangat kebangsaan | adu domba penjajah; 3.4.3. Mendeskripsikan pengaruh kebijakan kerja paksa, sistem sewa tanah, dan sistem tanam paksa pada masa penjajahan; 3.4.4. Menjelaskan perjuangan rakyat Indonesia | sosial, budaya) masyarakat Indonesia pada masa penjajahan. • Munculnya organisasi pergerakan dan tumbuhnya semangat kebangsaan. | membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab Literasi • Bahasa • Numerasi 4C • Berpikir kritis, | ciri-ciri masyarakat Indonesia pada masa penjajahan Menganalisis hubungan antara organisasi pergerakan dengan tumbuhnya semangat kebangsaan | | | <i>IPS</i> Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan • Modul/ bahan ajar, • internet, • Sumber |

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) | Materi Pembelajaran | Kecakapan Abad 21 | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|------------------|--|---------------------|--|---|-----------|---------------|---------------------|
| | <p>di berbagai daerah dalam menentang kolonialisme dan imperialisme Barat;</p> <p>3.4.5. Menganalisis pergerakan kebangsaan Indonesia dalam memperjuangkan kemerdekaan;</p> <p>3.4.6. Mendeskripsikan perjuangan</p> | | <ul style="list-style-type: none"> • kreatif, • bekerjasama • berkomunikasi • Kolaborasi | Menyajikan hasil analisis kronologi dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan | | | r lain yang relevan |

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) | Materi Pembelajaran | Kecakapan Abad 21 | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|-------------------------|---|---------------------|-------------------|-----------------------|-----------|---------------|----------------|
| | pergerakan kebangsaan pada masa pendudukan Jepang; 3.4.7. Menjelaskan perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan; | | | | | | |
| 4.4 Menyajikan hasil | 4.4.1 Menyajikan hasil analisis perubahan | | | | | | |

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) | Materi Pembelajaran | Kecakapan Abad 21 | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|---|---|---------------------|-------------------|-----------------------|-----------|---------------|----------------|
| analisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya | masyarakat Indonesia pada masa penjajahan | | | | | | |

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) | Materi Pembelajaran | Kecakapan Abad 21 | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|-----------------------|---------------------------------------|---------------------|-------------------|-----------------------|-----------|---------------|----------------|
| semangat kebangsaan . | | | | | | | |

BP. Mandoge, Agustus 2021

Mengetahui

Guru mata Pelajaran

NURHAMIDAH, S.Pd
200903 200 5



Peneliti

Dea Yulianti NIP. 19850102
NIM. 0309172095

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Lembar Validasi Ahli Media

Lembar Validasi Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Timeline pada materi Sejarah Kedatangan Bangsa Barat Ke Indonesia Untuk Ahli Media

Judul Penelitian : Penerapan Aplikasi Game Timeline Dalam Pembelajaran Sejarah Kedatangan Bangsa Barat Ke Indonesia Di SMP Negeri 4 Bandar Pasir Mandoge

Sasaran Program : Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Bandar Pasir Mandoge

Penyusun : Dea Yulianti

Validator : Dr. Rusydi Ananda, M.Pd

Petunjuk

- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapak sebagai ahli media tentang media pembelajaran yang sedang dibuat.
- Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian :

| | |
|------------------------|-----------------|
| 1 = Sangat Kurang Baik | 4 = Baik |
| 2 = Kurang Baik | 5 = Sangat Baik |
| 3 = Cukup Baik | |

- Mohon beri tanda ceklis (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda.
- Mohon untuk memberikan saran dan komentar pada tempat yang telah disediakan.

Atas kesediaan bapak untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Aspek Materi

| No. | Pernyataan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----|--------------------------------|---|---|---|---|---|
| 1. | Teks dapat terbaca dengan baik | | | | ✓ | |
| 2. | Pemilihan grafis baground | | ✓ | | | |
| 3. | Gambar pendukung | | | ✓ | | |
| 4. | Sajian animasi | | ✓ | | | |
| 5. | Ukuran teks dan jenis huruf | | | | ✓ | |

| | | | | | | |
|-----|---|--|--|---|---|--|
| 6. | Kejelasan uraian materi | | | ✓ | | |
| 7. | Kejelasan petunjuk | | | ✓ | | |
| 8. | Penempatan dan penggunaan <i>button</i> | | | ✓ | | |
| 9. | Warna dan grafis | | | ✓ | | |
| 10. | Kemudahan menggunakan media | | | | ✓ | |

B. Komentarisaran

Penambahan Petunjuk Penggunaan dan background yang menarik. Pemilihan Warna teks disesuaikan sehingga lebih jelas serta Penambahan informasi/contoh dari materi.

C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

4. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ⑤ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak digunakan

*lingkari salah satu

Medan, Agustus 2021

Validator Materi

(Dr. Rusydi Ananda, M.Pd)

NIP. 12720101 2000 03 1003

Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar Validasi Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Timeline pada materi Sejarah Kedatangan Bangsa Barat Ke Indonesia Untuk Ahli Materi

Judul Penelitian : Penerapan Aplikasi Game Timeline Dalam Pembelajaran Sejarah Kedatangan Bangsa Barat Ke Indonesia Di SMP Negeri 4 Bandar Pasir Mandoge

Sasaran Program : Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Bandar Pasir Mandoge

Penyusun : Dea Yulianti

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

Petunjuk

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapak sebagai ahli materi tentang media pembelajaran yang sedang dibuat.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian :

| | |
|------------------------|-----------------|
| 1 = Sangat Kurang Baik | 4 = Baik |
| 2 = Kurang Baik | 5 = Sangat Baik |
| 3 = Cukup Baik | |

3. Mohon beri tanda ceklis (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda.
4. Mohon untuk memberikan saran dan komentar pada tempat yang telah disediakan.

Atas kesediaan bapak untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Aspek Materi

| No. | Pernyataan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----|--|---|---|---|---|---|
| 1. | Relevansi materi dengan KD | | | ✓ | | |
| 2. | Materi sesuai dengan yang dirumuskan | | | | ✓ | |
| 3. | Materi yang disajikan sistematis | | | ✓ | | |
| 4. | Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa | | | | ✓ | |
| 5. | Kejelasan uraian materi sejarah kedatangan bangsa barat ke indonesia | | | ✓ | | |
| 6. | Materi jelas dan spesifik | | | ✓ | | |
| 7. | Gambar yang digunakan sesuai dengan materi | | | | ✓ | |

| | | | | | | |
|-----|---|--|---|---|--|--|
| 8. | Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas | | ✓ | | | |
| 9. | Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami | | | ✓ | | |
| 10. | Contoh yang diberikan sesuai Materi | | ✓ | | | |

B. Komentarisaran

Penambahan materi dan contoh dari setiap tahun agar lebih jelas dan semakin mudah dipahami.

C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*lingkari salah satu

Medan, Agustus 2021

Validator Materi

(Syarbaini Saleh, S.Sos, M.Si)

NIP. 197202191999031003

Lembar Angket Respon Siswa

Lembar Angket Respon Siswa Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Game Timeline* pada materi Sejarah Kedatangan Bangsa Barat Ke Indonesia

Judul Penelitian : Penerapan Aplikasi *Game Timeline* Dalam Pembelajaran Sejarah
Kedatangan Bangsa Barat Ke Indonesia Di SMP Negeri 4 Bandar
Pasir Mandoge

Sasaran Program : Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Bandar Pasir Mandoge

Penyusun : Dea Yulianti

Petunjuk

1. Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian anda sebagai siswa tentang media pembelajaran yang sedang dirancang.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian :

| | |
|------------------------|-----------------|
| 1 = Sangat Kurang Baik | 4 = Baik |
| 2 = Kurang Baik | 5 = Sangat Baik |
| 3 = Cukup Baik | |

3. Mohon beri tanda ceklis (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda.
4. Sebelum melakukan penilaian, mohon isi identitas anda terlebih dahulu.

Nama : Arini Zuli Hijayanti

Kelas : VIII - 1

| No. | Pernyataan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Game Timeline</i> ini mudah dipahami | | | | ✓ | |
| 2. | Tombol-tombol yang terdapat dalam media pembelajaran ini mudah digunakan | | | | ✓ | |
| 3. | Desain media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Game Timeline</i> yang digunakan menarik | | | | | ✓ |
| 4. | Penyajian materi dalam aplikasi sangat membantu dalam menjawab soal-soal | | | | ✓ | |
| 5. | Anda dapat menambah pengetahuan baru dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Game Timeline</i> melalui smartphone | | | ✓ | | |
| 6. | Menambah motivasi dan semangat belajar anda dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Game Timeline</i> | | | ✓ | | |
| 7. | Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca | | | | ✓ | |
| 8. | Aplikasi <i>Game Timeline</i> ini memudahkan anda dalam memahami materi pelajaran | | | | | ✓ |
| 9. | Soal yang disajikan jelas dan mudah dipahami | | | | ✓ | |
| 10. | Animasi dalam media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Game Timeline</i> ini dapat membantu menguasai pembelajaran | | | | ✓ | |
| 11. | Anda dapat mengingat materi pelajaran dalam jangka waktu lebih lama dengan menggunakan media pembelajaran ini | | | ✓ | | |
| 12. | Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Game Timeline</i> dapat menghilangkan kejenuhan anda dalam belajar | | | ✓ | | |

| | | | | | | |
|-----|---|---|--|---|---|---|
| 13. | Anda tertarik untuk menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Game Timeline</i> ini pada saat belajar | | | | ✓ | |
| 14. | Penyampaian materi pelajaran berbasis aplikasi <i>Game Timeline</i> ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari | | | | | ✓ |
| 15. | Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Game Timeline</i> ini sangat mudah | | | | ✓ | |
| 16. | Anda sangat senang dalam menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Game Timeline</i> ini | | | | ✓ | |
| 17. | Tampilan aplikasi <i>Game Timeline</i> ini sangat menarik | | | ✓ | | |
| 18. | Aplikasi <i>Game Timeline</i> ini memiliki gambar yang jelas dan sesuai dengan materi pelajaran | | | ✓ | | |
| 19. | Tidak membuat anda bingung dalam memahami materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Game Timeline</i> | | | ✓ | | |
| 20. | Media aplikasi <i>Game timeline</i> ini sangat sesuai diterapkan dengan materi pelajaran | ✓ | | | | |

Medan, Agustus 2021

Siswa

Validasi Ahli Media

SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Rusydi Ananda, M.Pd.

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa validasi dalam bentuk kuesioner ahli media pada penelitian dengan judul " *Penerapan Aplikasi Game Timeline Dalam Pembelajaran Sejarah Kedatangan Bangsa Barat Ke Indonesia Di SMP Negeri 4 Bandar Pasir Mandoge*" yang dibuat oleh mahasiswa:

Nama : Dea Yulianti

NIM : 0309172095

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, Agustus 2021

Penilai

(Dr. Rusydi Ananda, M.Pd.)

NIP. 12720101 2000 03 1003

Validasi Ahli Materi

SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MATERI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

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

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa validasi dalam bentuk kuesioner ahli media pada penelitian dengan judul "*Penerapan Aplikasi Game Timeline Dalam Pembelajaran Sejarah Kedatangan Bangsa Barat Ke Indonesia Di SMP Negeri 4 Bandar Pasir Mandoge*" yang dibuat oleh mahasiswa:

Nama : Dea Yulianti

NIM : 0309172095

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, Agustus 2021


Penilai

(Syarbaini Saleh, S.Sos, M.Si)

NIP. 197202191999031003

Surat Izin Riset/Penelitian

fox https://siselma.uinsu.ac.id/pengajuan/cetakaktif/Mz



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

Nomor : B-13500/ITK/ITK.V3/PP.00.9/07/2021 16 Juli 2021
 Lampiran : -
 Hal : Izin Riset

Yth. Bapak/Ibu Kepala SMP Negeri 4
Assalamualaikum 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 | : Dea Yulianti |
| NIM | : 0309172095 |
| Tempat/Tanggal Lahir | : Sei Kopas, 09 Mei 2000 |
| Program Studi | : Tadris Ips |
| Semester | : VIII (Delapan) |
| Alamat | : jl. pancing, gang murni no. 8a |

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di Sei Kopas, Bandar Pasir mandoge, Kab. Asahan, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi (Karya Ilmiah) yang berjudul:

Penerapan Aplikasi Game Timeline Dalam Pembelajaran Sejarah Kedatangan Bangsa Barat Ke Indonesia Di SMP Negeri 4 Bandar Pasir Mandoge

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

Medan, 16 Juli 2021
 a.n. DEKAN
 KETUA PROGRAM STUDI TADRIS IPS




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

Tembusan:
 - Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

Info : Silahkan scan QRCode diatas dan klik link yang muncul, untuk mengetahui keaslian surat

Surat Balasan Riset/Penelitian



DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN ASAHAN
SMP NEGERI 4 BP. MANDOGÉ SATU ATAP
 EMPLASMEN DESA SEI KOPAS – KECAMATAN BANDAR PASIR MANDOGÉ
 E. mail : smpn4mandoge@gmail.com
 KABUPATEN ASAHAN, SUMUT. KODE POS : 21262

BP. Mandoge, 13 November 2021

Nomor : 422/ 200 /2021
 Lamp : -
 Hal : Ijin Riset

Kepada Yth :
 Bapak Dekan Ketua Program Studi Tadris IPS
 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
 Di –
 Medan


Sehubungan dengan surat Permohonan Izin Riset dengan nomor : B-13485/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/07/2021 yang masuk kepada kami, maka dengan ini kembali ingin memberitahukan bahwasanya Mahasiswa/i :

| | |
|----------------------|--------------------------|
| Nama | : Dea Yulianti |
| NIM | : 0309172095 |
| Tempat/Tanggal Lahir | : Sei Kopas, 09 Mei 2000 |
| Program Studi | : Tadris IPS |

Telah melaksanakan Riset di SMP Negeri 4 Bandar Pasir Mandoge Satu Atap dimulai tanggal 19 Juli 2021 sampai 16 Agustus 2021 dengan judul skripsi :

“ Penerapan Aplikasi Game Timeline Dalam Pembelajaran Sejarah Kedatangan Bangsa Barat ke Indonesia di SMP Negeri 4 Bandar Pasir Mandoge Satu Atap “

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.



Kepala SMP Negeri 4 BP. Mandoge
 Satu Atap
Mulyadi
MULYADI, S.Pd
 NIP. 19640925 198803 1 001

DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 1. Sekolah SMP Negeri 4 Bandar Pasir Mandoge



Gambar 2. Wawancara sekaligus menjelaskan bagaimana jalannya aplikasi yang akan diterapkan dengan guru bidang studi



Gambar 3. Penerapan aplikasi dengan Uji coba produk kepada peserta didik



Gambar 4. Pembagian angket kepada peserta didik

DAFTAR RIWAYAT HIDUP**A. Identitas Pribadi**

Nama : Dea Yulianti
Tempat/Tanggal Lahir : SeiKopas, 09 Mei 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Dusun II Desa SeiKopas, Kec. Bandar Pasir
Mandoge, Kab. Asahan
Nama Ayah : Juliono
Nama Ibu : Masliati
No Telepon/Hp : 082276759034
Email : deay1839@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. SDN 017123 Bandar Pasir Mandoge (2005-2011)
2. SMPN 4 Bandar Pasir Mandoge (2011-2014)
3. MAN Simalungun (2014-2017)
4. S-1 Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara