



## Hasil Wawancara

### Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia *Smart App* berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di Kelas X TJK 1 SMK N 1 Manggis

---

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah Indonesia SMK Negeri 1 Manggis

- |   |          |   |
|---|----------|---|
| 1 | Peneliti | : Berapa jam pelajaran disetiap pertemuan pada mata pelajaran sejarah Indonesia?  |
|   | Guru     | : Setiap pertemuan tatap muka 1x3 jam pelajaran (45 menit)  |
| 2 | Peneliti | : Media pembelajaran apa saja yang digunakan pada pembelajaran sejarah Indonesia?   |
|   | Guru     | : Saya lebih sering menggunakan media yang tersedia seperti buku paket yang diberikan oleh sekolah, penyajian materi pada papan tulis dan terkadang menggunakan media power point yang telah saya siapkan sebelum pertemuan tatap muka di kelas.  |
| 3 | Peneliti | : Apakah ada kendala yang Bapak temui dengan media pembelajaran yang bapak gunakan pada proses pembelajaran?  |
|   | Guru     | : Yang menjadi kendala pembelajaran sejarah dikelas seperti pada umumnya sejarah materinya Sebagian besar tulisan saja, sangat jarang terdapat gambar visualisasi dari materi yang terdapat pada materi sejarah tersebut. Meskipun sudah memakai media <i>power point</i> sebgaiian besar dikaji dengan tulisan saja. Nah masalah yang sering saya temui siswa pada saat pembelajar siswa sering mengobrol dengan temannya, terlihat bosan dengan proses pembelajaran, Siswa mencoret-coret buku dan mengerjakan tugas mata pelajaran yang lain, Siswa izin meninggalkan kelas untuk menghindari rasa jenuh dengan beralasan ke kamar mandi; Siswa hanya diam tidak merespons ketika guru bertanya. |
| 4 | Peneliti | : Se jauh ini upaya apa yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut?   |
|   | Guru     | : Saya terkadang mengadakan sesi diskusi dengan membentuk beberapa kelompok untuk mendiskusikan materi yang dibahas pada pembelajaran berlangsung sehingga siswa menjadi terlibat langsung dalam proses pembelajaran.   |
| 5 | Peneliti | : Apakah sudah ada media pembelajaran di kelas yang menyajikan materi sumpah pemuda?  |

- Guru : Sejauh ini hanya media yang ada seperti buku paket pelajaran sejarah dan terkadang disajikan dengan *power point*
- 7 Peneliti : Apa harapan Bapak untuk perbaikan kegiatan pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran Sejarah?
- Guru : Saya berharap pembelajaran di dalam kelas bisa lebih menarik dan memotivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar sehingga mengurangi Kendala yang saya sebutkan tadi.

Karangasem, 1 Juli 2022



I Nengal Aris Pratama, S.Pd.

NIP.199007172015031005

### Kuisoner Analisis Kebutuhan Siswa

Nama : I Made Arta Wiguna  
Kelas : X TKJ 1  
Sekolah : SMK N 1 Manggis

Isilah Kuisoner ini sesuai dengan petunjuk pada soal!

1. Apakah Anda Memiliki *Smartphone Android*?  
 a. Ya b. tidak
2. Apakah anda membawa *Smartphone* ke sekolah?  
 a. Ya b. Tidak
3. Apa yang sering anda lakukan Ketika menggunakan *Smartphone*?

(Beri tanda centang, pilihan boleh lebih dari 1)

- Bermain Game
- Mencari Materi
- Internet *browsing* media social
- Menonton Video dan mendengarkan lagu

4. Bagaimana cara anda mempelajari mata pelajaran Sejarah Indonesia?

(Beri tanda centang, pilihan boleh lebih dari 1)

- Diajarkan seseorang (Guru, teman, kursus, orang tua dll)
- Melalui Buku Paket yang diberikan sekolah
- Belajar Mandiri melalui Media lain

5. Apakah anda merasa kesulitan dalam mempelajari dan memahami mata pelajaran Sejarah Indonesia khususnya materi Sumpah Pemuda?

a. Selalu (76% - 100%) c. Jarang (26 - 50%)

- b. Kadang-kadang (51% - 75%) d. tidak pernah (0 - 25%)
6. Apa penyebab anda sulit memahami dan mempelajari materi tersebut?

(Beri tanda centang, pilihan boleh lebih dari 1)

- Guru kurang jelas dalam menjelaskan materi
- Kurangnya sumber belajar
- Kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru
- Mata pelajaran sejarah Indonesia tidak menarik dan membosankan

7. Apakah anda pernah menggunakan media pembelajaran?
- Ya b. Tidak
8. Apakah dengan adanya media pembelajaran, dapat memotivasi minat anda dalam belajar?
- Sangat termotivasi (76% - 100%) d. Kurang termotivasi (26 - 50%)
- b. Termotivasi (51% - 75%) c. Tidak termotivasi (0 - 25%)
9. Media apa yang anda sukai untuk mendukung kegiatan belajar sejarah Indonesia khususnya materi Sumpah Pemuda?

(Beri tanda centang, pilihan boleh lebih dari 1)

- Text
- Suara
- Gambar
- Video

10. Apakah Latihan soal membantu anda dalam mempelajari Sejarah Indonesia?
- Sangat membantu (76% - 100%) c. Kurang membantu (26 - 50%)
- b. Membantu (51% - 75%) d. tidak membantu (0 - 25%)
11. Media pembelajaran seperti apa yang anda harapkan?

(Beri tanda centang, pilihan boleh lebih dari 1)

- Terdapat banyak soal latihan
- Terdapat penjelasan text dalam penjelasan materi
- Terdapat audio dalam penyajian materi
- Terdapat gambar dan video sebagai penunjang materi

12. Apakah anda setuju jika penyajian materi sumpah pemuda dijadikan dalam bentuk aplikasi pada *smartphone android*?
- Ya b. Tidak

Lampiran 2 Hasil uji ahli media

Angket Penilaian Ahli Media Terhadap Aplikasi media pembelajaran interaktif Berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* Pada mata Pelajaran Sejarah Indonesia di SMK N 1 Manggis

Identitas Ahli Media

Nama : I Ketut Aklilka Pradnyana, S.Pd., M.Pd.  
 NIP : 20220101016  
 Pekerjaan : Staff Dosen  
 Tanggal Pengujian : 09/02/2023

Petunjuk Pengisian Angket

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia. Keterangan: STS = Sangat tidak sesuai, TS = Tidak sesuai, CS = Cukup Sesuai, S = Sesuai, dan SS = Sangat sesuai.

No	Fokus penilaian	Butir penilaian	Kesesuaian				
			STS	TS	CS	S	SS
<b>Tampilan Aplikasi</b>							
1	Pewarnaan	Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang ( <i>background</i> ) dengan tema				✓	
		Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang ( <i>background</i> )					✓
		Kesesuaian warna tombol					
2	Grafis	Ketepatan ukuran, warna, dan pemilihan jenis tulisan.				✓	
		Kesesuaian ukuran, warna dan bentuk tombol				✓	

No	Fokus penilaian	Butir penilaian	Kesesuaian				
			STS	TS	CS	S	SS
		Kesesuaian tata letak tombol dan tulisan					
		Kesesuaian bentuk objek					
3	Interaktif menu dan ikon	Tersedia berbagai pilihan menu dan ikon					✓
		Terdapat tombol ikon dan menu yang tepat untuk membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi					✓
4	Audio	Kejelasan efek suara pendukung				✓	
		Kesesuaian musik latar dengan tema				✓	
<b>Kualitas Teknis</b>							
5	Pengoperasian Aplikasi	Kemudahan dalam penggunaan Aplikasi					✓
		Kecepatan reaksi tombol menu pada aplikasi					✓
		Ketepatan fungsi tombol pada aplikasi				✓	
6	Keamanan Aplikasi	Aplikasi tidak dapat diubah oleh pengguna atau pihak lain diluar pengembang				✓	
7	Penanganan Kesalahan	Aplikasi bebas dari kesalahan yang dapat mengakibatkan berhentinya aplikasi				✓	

Saran

- Teks pada materi diberikan warnanya
- Ukuran video lebih baik di besarkan

Singaraja, 9/02/..... 2023

Amp

1 ketut Anita Pradyana, SP.M.Pi



**Angket Penilaian Ahli Media Terhadap Aplikasi media pembelajaran interaktif  
Berbasis Smart Apps Creator (SAC) Pada mata Pelajaran Sejarah Indonesia di SMK N 1  
Manggis**

**Identitas Ahli Media**

Nama : I Gede Bendusa Subawa, S.Pd., M.Kom.  
 NIP : 199311172019031014  
 Pekerjaan : Staff Dosen  
 Tanggal Pengujian : 9/02/2023

**Petunjuk Pengisian Angket**

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia. Keterangan:  
 STS = Sangat tidak sesuai, TS = Tidak sesuai, CS = Cukup Sesuai, S = Sesuai, dan SS = Sangat sesuai.

No	Fokus penilaian	Butir penilaian	Kesesuaian				
			STS	TS	CS	S	SS
<b>Tampilan Aplikasi</b>							
1	Pewarnaan	Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang (background) dengan tema				✓	
		Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang (background)				✓	
		Kesesuaian warna tombol				✓	
2	Grafis	Ketepatan ukuran, warna, dan pemilihan jenis tulisan.				✓	
		Kesesuaian ukuran, warna dan bentuk tombol				✓	

No	Fokus penilaian	Butir penilaian	Kesesuaian				
			STS	TS	CS	S	SS
		Kesesuaian tata letak tombol dan tulisan				✓	
		Kesesuaian bentuk objek				✓	
3	Interaktif menu dan ikon	Tersedia berbagai pilihan menu dan ikon				✓	
		Terdapat tombol ikon dan menu yang tepat untuk membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi				✓	
4	Audio	Kejelasan efek suara pendukung				✓	
		Kesesuaian musik latar dengan tema				✓	
<b>Kualitas Teknis</b>							
5	Pengoperasian Aplikasi	Kemudahan dalam penggunaan Aplikasi				✓	
		Kecepatan reaksi tombol menu pada aplikasi				✓	
		Ketepatan fungsi tombol pada aplikasi				✓	
6	Keamanan Aplikasi	Aplikasi tidak dapat diubah oleh pengguna atau pihak lain diluar pengembang				✓	
7	Penanganan Kesalahan	Aplikasi bebas dari kesalahan yang dapat mengakibatkan berhentinya aplikasi				✓	

Saran

- 1) Rangkai teles antena agar enak dibaca
- 2) Isi ketarangan ILS (gaya) di akhir evaluasi

Singaraja, 2 Februari 2023

Gede Bendesa Djawa, S.H., M.Kom

Lampiran 3 Hasil uji ahli isi

Angket Penilaian Ahli Isi Terhadap Pengembangan .....  
berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* Pada mata Pelajaran Sejarah Indonesia di SMK N 1  
Manggis

Identitas Ahli Isi

Nama : 1 Nengah Aris Pentama, S.Pd  
NIP : 199007172015031005



*Saran*

Karungasem, ..... 2023



I Nengah Ariy Pratama, S.Pd.

**Angket Penilaian Ahli Isi Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* Pada mata Pelajaran Sejarah Indonesia di SMK N 1 Manggis**

**Identitas Ahli Isi**

Nama : Des. I Wayan Tapan  
 NIP : 196501311997021001  
 Pekerjaan : PNP  
 Tanggal Pengujian : 9/2 2023


**Petunjuk Pengisian Angket**

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.  
 Keterangan: STS = Sangat tidak sesuai, TS = Tidak sesuai, CS = Cukup Sesuai, S = Sesuai, dan SS = Sangat sesuai.

No.	Kriteria	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
1	Kesuaian materi sumpah pemuda pada aplikasi					✓
2	Kelengkapan materi sumpah pemuda dalam aplikasi				✓	
3	Kejelasan tujuan dari aplikasi				✓	
4	Kejelasan informasi atau pesan yang dapat dipetik dalam aplikasi				✓	
5	Kesesuaian gambar dengan materi di aplikasi.				✓	
6	Kesesuaian lingkungan dengan tema dalam aplikasi					✓



Karangasem, 9/2..... 2023



Drs. I Wayan Tegen

Lampiran 4 Hasil uji perorangan

Angket Penilaian Uji Perorangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis  
*Smart Apps Creator (SAC)* Pada mata Pelajaran Sejarah Indonesia di SMK N  
1 Manggis

Identitas

Nama : Ni Luh Citra Lestari  
Sekolah : SMK N 1 Manggis  
Kelas : X TKJ 1  
Tanggal Pengujian : 09/02/2023

Petunjuk Pengisian Angket

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

Keterangan: STS = Sangat tidak sesuai, TS = Tidak sesuai, CS = Cukup Sesuai, S = Sesuai, dan SS = Sangat sesuai.

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> pada materi sumpah pemuda, karena berisi materi yang jelas.		✓			
2	Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> saya merasa lebih tertarik belajar Sejarah Indonesia karena berisi materi yang jelas.	✓				



No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
3	Saya dapat mengetahui kemampuan belajar saya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> Sejarah berbasis <i>Android</i> dalam pembelajaran.		✓			
4	Saya mengalami kesulitan dalam menyimak materi menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i>			✓		
5	Saya mampu berkonsentrasi, karena dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> berisi materi yang jelas pada setiap penyajiannya.		✓			
6	Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> , saya merasa kurang senang belajar Sejarah Indonesia, karena pemaparan materinya tidak terorganisir dengan baik.			✓		
7	Melalui media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> saya bisa menambah pengetahuan saya tentang materi Sumpah Pemuda.	✓				
8	Dengan adanya aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> , saya lebih termotivasi karena dapat mengetahui tentang Sumpah Pmeuda yang belum dijelaskan oleh guru lebih awal.	✓				

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
9	Saya lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> .			✓		
10	Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> , saya menjadi lebih antusias dalam belajar.		✓			
11	Saya lebih tertarik menggunakan media pembelajaran seadanya (buku-buku, <i>powerpoint</i> , dan carta) dibandingkan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> .				✓	
12	Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> , saya merasa kurang senang belajar, karena saya merasa bosan menyimak media tersebut.				✓	
13	media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> tidak cocok digunakan dalam pembelajaran Sejarah Indonesia.				✓	
14	Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> , saya merasa kurang termotivasi karena dapat mengetahui Sumpah Pemuda yang sudah dijelaskan oleh guru lebih awal.					✓
15	Saya tidak bisa memfokuskan diri saya sendiri dalam pembelajaran menggunakan					✓

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
	media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> .					
16	Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> saya menjadi bosan mempelajari Sejarah Indonesia.					✓
17	media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> yang digunakan dalam pembelajaran mempersulit saya memahami materi Sumpah Pemuda.				✓	
18	Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> , pembelajaran Sejarah Indonesia mnjadi lebih mudah.			✓		
19	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> secara keseluruhan dapat menarik minat saya dalam belajar.		✓			
20	Saya mendukung penggunaan Media Pembelajaran media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> .		✓			

**Angket Penilaian Uji Perorangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis  
Smart Apps Creator (SAC) Pada mata Pelajaran Sejarah Indonesia di SMK N  
1 Manggis**

**Identitas**

Nama : Ni Wawan Muliani Dewi  
 Sekolah : SMK N 1 Manggis  
 Kelas : TK 1  
 Tanggal Pengujian : 9/02/2015

**Petunjuk Pengisian Angket**

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.  
 Keterangan: STS = Sangat tidak sesuai, TS = Tidak sesuai, CS = Cukup Sesuai, S = Sesuai, dan SS = Sangat sesuai.

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> pada materi sumpah pemuda, karena berisi materi yang jelas.	✓				
2	Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> saya merasa lebih tertarik belajar Sejarah Indonesia karena berisi materi yang jelas.		✓			

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
3	Saya dapat mengetahui kemampuan belajar saya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> Sejarah berbasis <i>Android</i> dalam pembelajaran.	✓				
4	Saya mengalami kesulitan dalam menyimak materi menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i>			✓		
5	Saya mampu berkonsentrasi, karena dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> berisi materi yang jelas pada setiap penyajiannya.	✓				
6	Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> , saya merasa kurang senang belajar Sejarah Indonesia, karena pemaparan materinya tidak terorganisir dengan baik.					✓
7	Melalui media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> saya bisa menambah pengetahuan saya tentang materi Sumpah Pemuda.			✓		
8	Dengan adanya aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> , saya lebih termotivasi karena dapat mengetahui tentang Sumpah Pmeuda yang belum dijelaskan oleh guru lebih awal.		✓			

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
9	Saya lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> .		✓			
10	Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> , saya menjadi lebih antusias dalam belajar.			✓		
11	Saya lebih tertarik menggunakan media pembelajaran seadanya (buku-buku, <i>powerpoint</i> , dan carta) dibandingkan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> .				✓	
12	Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> , saya merasa kurang senang belajar, karena saya merasa bosan menyimak media tersebut.				✓	
13	media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> tidak cocok digunakan dalam pembelajaran Sejarah Indonesia.				✓	
14	Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> , saya merasa kurang termotivasi karena dapat mengetahui Sumpah Pemuda yang sudah dijelaskan oleh guru lebih awal.					✓
15	Saya tidak bisa memfokuskan diri saya sendiri dalam pembelajaran menggunakan				✓	



No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
	media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> .					
16	Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> saya menjadi bosan mempelajari Sejarah Indonesia.				✓	
17	media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> yang digunakan dalam pembelajaran mempersulit saya memahami materi Sumpah Pemuda.				✓	
18	Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> , pembelajaran Sejarah Indonesia mnjadi lebih mudah.			✓		
19	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> secara keseluruhan dapat menarik minat saya dalam belajar.		✓			
20	Saya mendukung penggunaan Media Pembelajaran media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> .		✓			

**Angket Penilaian Uji Kelompok Kecil Media Pembelajaran Interaktif  
Berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* Pada mata Pelajaran Sejarah Indonesia  
di SMK N 1 Manggis**

**Identitas**

Nama : Ni Nona Juliantari  
Sekolah : SMK N 1 Manggis  
Kelas : X TKJ1  
Tanggal Pengujian : 09 / 02 / 2023

**Petunjuk Pengisian Angket**

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.  
Keterangan: STS = Sangat tidak sesuai, TS = Tidak sesuai, CS = Cukup Sesuai, S = Sesuai, dan SS = Sangat sesuai.

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> berbasis android pada materi sumpah pemuda, karena berisi materi yang jelas.	✓				
2	Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> saya merasa lebih tertarik belajar	✓				



No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
	Sejarah Indoensia karena berisi materi yang jelas.					
3	Saya dapat mengetahui kemampuan belajar saya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> Sejarah berbasis <i>Android</i> dalam pembelajaran.		✓			
4	Saya mengalami kesulitan dalam menyimak materi menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> .					✓
5	Saya mampu berkonsentrasi, karena dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> berisi materi yang jelas pada setiap penyajiannya.		✓			
6	Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> , saya merasa kurang senang belajar Sejarah Indonesia, karena pemaparan materinya tidak terorganisir dengan baik.					✓
7	Melalui media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> saya bisa menambah pengetahuan saya tentang materi Sumpah Pemuda.	✓				
8	Dengan adanya aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> Sejarah berbasis <i>Android</i> , saya lebih termotivasi karena	✓				

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
	dapat mengetahui tentang Sumpah Pemuda yang belum dijelaskan oleh guru lebih awal.					
9	Saya lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> .		✓			
10	Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> , saya menjadi lebih antusias dalam belajar.		✓			
11	Saya lebih tertarik menggunakan media pembelajaran seadanya (buku-buku, <i>powerpoint</i> , dan carta) dibandingkan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> .					✓
12	Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> , saya merasa kurang senang belajar, karena saya merasa bosan menyimak media tersebut.			✓		
13	media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> tidak cocok digunakan dalam pembelajaran Sejarah Indonesia.				✓	
14	Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> , saya merasa kurang termotivasi karena dapat mengetahui Sumpah Pemuda yang sudah dijelaskan oleh guru lebih awal			✓		

15	Saya tidak bisa memfokuskan diri saya sendiri dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> .				✓	
16	Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> saya menjadi bosan mempelajari Sejarah Indonesia.			✓		
17	media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> yang digunakan dalam pembelajaran mempersulit saya memahami materi Sumpah Pemuda.			✓		
18	Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> , pembelajaran Sejarah Indonesia mnjadi lebih mudah.	✓				
19	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> secara keseluruhan dapat menarik minat saya dalam belajar.	✓				
20	Saya mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> Sejarah berbasis <i>Android</i> .		✓			

Lampiran 6 Hasil uji respon pengguna

Angket Penilaian Uji Respon Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* Pada mata Pelajaran Sejarah Indonesia di SMK N 1 Manggis

Identitas Responden

Nama : Dewa Made Indra Wardana  
 Sekolah : SMK N 1 Manggis  
 Kelas : X TKJ 1  
 Tanggal Pengujian : 3/22/2023

Petunjuk Pengisian Angket

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia  
 Keterangan: STS = Sangat tidak sesuai, TS = Tidak sesuai, CS = Cukup Sesuai, S = Sesuai, dan SS = Sangat sesuai.

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1	Saya bersemangat untuk mengetahui tentang Materi Sumpah Pemuda.	✓				
2	Menurut saya media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> sangat menarik dan bermanfaat dalam belajar.	✓				
3	media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> dapat digunakan untuk mempermudah mengetahui materi Sumpah Pemuda		✓			
4	Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator</i>	✓				

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
	(SAC) dapat membantu saya mengingat materi sumpah pemuda.					
5	Menurut saya media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator</i> (SAC) tidak menarik dan tidak bermanfaat.					✓
6	media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator</i> (SAC) cocok digunakan untuk Mata pelajaran sejarah indonesia.		✓			
7	media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator</i> (SAC) tidak membantu untuk memahami materi Sumpah Pemuda.				✓	
8	Saya tidak tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator</i> (SAC).					✓
9	media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator</i> (SAC) dapat saya gunakan dengan mudah.			✓		
10	Saya tidak tertarik untuk mencoba dan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator</i> (SAC) Sejarah lainnya.				✓	

**Angket Penilaian Uji Respon Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif  
Berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* Pada mata Pelajaran Sejarah Indonesia  
di SMK N 1 Manggis**

**Identitas Responden**

Nama : Deva Eede Dwidya Menta  
 Sekolah : SMK N 1 Manggis  
 Kelas : X TKJ 1  
 Tanggal Pengujian : 9/02/2023

**Petunjuk Pengisian Angket**

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.  
 Keterangan: STS = Sangat tidak sesuai, TS = Tidak sesuai, CS = Cukup Sesuai, S = Sesuai, dan SS = Sangat sesuai.

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1	Saya bersemangat untuk mengetahui tentang Materi Sumpah Pemuda.		✓			
2	Menurut saya media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> sangat menarik dan bermanfaat dalam belajar.		✓			
3	media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator (SAC)</i> dapat digunakan untuk mempermudah mengetahui materi Sumpah Pemuda.		✓			
4	Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator</i>		✓			



No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
	(SAC) dapat membantu saya mengingat materi sumpah pemuda.					
5	Menurut saya media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator</i> (SAC) tidak menarik dan tidak bermanfaat.					✓
6	media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator</i> (SAC) cocok digunakan untuk Mata pelajaran sejarah indonesia.		✓			
7	media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator</i> (SAC) tidak membantu untuk memahami materi Sumpah Pemuda.				✓	
8	Saya tidak tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator</i> (SAC).				✓	
9	media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator</i> (SAC) dapat saya gunakan dengan mudah.	✓				
10	Saya tidak tertarik untuk mencoba dan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Smart Apps Creator</i> (SAC) Sejarah lainnya.					✓

Lampiran 7 Hasil analisis uji perorangan

Uji Perorangan																							
No	Nama	Pernyataan																				Jumlah	persentase
		p1	p2	p3	p4(-)	p5	p6(-)	p7	p8	p9	p10	p11(-)	p12(-)	p13(-)	p14(-)	p15(-)	p16(-)	p17(-)	p18	p19	p20		
1	I GEDE OGIK ADI PUTRA	4	5	3	5	3	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	89	89%
2	JULIO IMANUEL ALEXANDER	5	4	3	4	3	4	4	4	3	5	5	5	5	4	4	4	5	3	4	4	82	82%
3	DEWA MADE INDRA WARDANA	4	5	3	4	5	4	3	3	5	3	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	81	81%
4	NI WAYAN MULIANI DEWI	5	4	5	3	5	5	3	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	81	81%
5	NI LUH CITRA LESTARI	4	5	4	3	4	3	5	5	3	4	4	4	4	5	5	5	4	3	4	4	82	82%
Jumlah Skor keseluruhan																					415		
Skor maksimal																					500		
Rata-rata persentase keseluruhan																						83%	

Lampiran 8 Hasil analisis uji kelompok kecil



Uji Kelompok Kecil																							
No	Nama	p1	p2	p3	p4(-)	p5	p6(-)	p7	p8	p9	p10	p11(-)	p12(-)	p13(-)	p14(-)	p15(-)	p16(-)	p17(-)	p18	p19	p20	jumlah	Persentase
		1	NI NYOMAN JULIANTARI	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	3	4	3	4	3	3	5		
2	NI PUTU EKA RESIANI	4	4	4	5	3	4	5	4	5	4	4	4	4	3	4	5	5	5	5	4	85	85%
3	NI PUTU JENNY NOVIA SAVITRI	4	4	3	3	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	3	3	5	5	5	81	81%
4	NI PUTU NOVI SUNDARI	5	5	5	4	4	5	3	3	5	3	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	86	86%
5	NI PUTU SUARNINGSIH	3	5	3	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	3	5	5	5	4	88	88%
6	NI WAYAN MULIANI DEWI	3	3	3	5	4	3	5	5	5	5	5	4	5	4	4	3	5	5	5	4	85	85%
7	SAYU KOMANG GINANTI	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	3	3	4	5	85	85%
8	TIARA RAHMADANI	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	3	4	5	3	4	4	5	5	5	4	87	87%
9	I KADEK DIKA ARIAWAN	4	3	4	4	3	4	5	3	5	5	5	5	3	4	4	5	5	5	5	4	85	85%
10	NI KOMANG BINTANG	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	3	4	3	4	3	3	5	5	4	85	85%
Jumlah skor keseluruhan																					852		
Skor maksimal keseluruhan																					1000		
Rata-rata persentase keseluruhan																						85%	

Lampiran 9 Hasil analisis uji respon pengguna

UJI RESPON PENGGUNA													
No	Nama	PERNYATAAN										jumlah	persentase
		p1	p2	p3	p4	p5(-)	p6	p7(-)	p8(-)	p9	p10(-)		
1	DEWA AYU SARIKA CITRA	5	4	4	4	5	4	4	4	3	4	41	82%
2	DEWA GEDE DWITYA MERTA	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	43	86%
3	DEWA MADE INDRA WARDANA	5	5	4	5	5	4	4	5	3	4	44	88%
4	I GEDE ANANTA	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	48	96%
5	I GEDE JULIARTA	4	4	5	5	5	4	4	4	3	4	42	84%
6	I GEDE OGIK ADI PUTRA	5	3	4	4	5	4	4	4	5	4	42	84%
7	I KADEK BINTANG DWI SAPUTRA	5	4	4	5	3	3	5	3	5	5	42	84%
8	I KADEK DIKA ARIAWAN	5	5	5	4	4	4	4	4	3	4	42	84%
9	I KADEK YUDA SATIA PUTRA	3	4	4	4	5	3	5	5	5	4	42	84%
10	I KETUT SELAMET HIMAWAN	3	4	4	5	5	4	5	4	5	4	43	86%
11	I MADE ARTA WIGUNA	5	4	4	4	5	4	5	4	3	4	42	84%
12	I MADE DARMA YOGA	4	5	4	5	5	4	5	4	3	4	43	86%
13	I NENGAH WINTEN ARI SANTANA	5	3	4	4	5	5	3	4	5	5	43	86%
14	I PUTU ARIASA PUTRA	5	4	5	5	3	4	4	4	5	4	43	86%
15	I PUTU EKA SUANTARA	5	4	4	4	5	4	4	4	3	5	42	84%
16	I PUTU GEDE EKA DARMA PUTRA	5	3	4	4	5	5	5	4	5	4	44	88%
17	I PUTU YOGA ADI PUTRA	5	4	4	3	5	5	4	5	3	5	43	86%
18	JULIO IMANUEL ALEXANDER	4	3	5	4	5	4	4	5	3	4	41	82%
19	KOMANG YUNDA PRAMESWARI	5	4	4	4	5	3	4	4	5	4	42	84%

20	NGURAH KADEK BAYU SAPUTRA	5	4	4	3	5	4	5	4	4	4	42	84%	
21	NI KADEK DWI LESTARI	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	44	88%	
22	NI KADEK SRI WAHYUNI	5	5	5	4	5	4	4	4	3	4	43	86%	
23	NI KETUT OPI WIRMA SOFIANI	5	4	4	4	5	4	4	4	3	4	41	82%	
24	NI KETUT PITRI ANI	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	46	92%	
25	NI KOMANG BINTANG	5	4	4	4	5	4	4	3	3	5	41	82%	
26	NI KOMANG SRI TUSNIATI	4	3	5	5	5	5	4	4	3	4	42	84%	
27	NI KOMANG TRIANI	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	43	86%	
28	NI LUH CITRA LESTARI	3	4	5	3	5	4	5	5	5	5	44	88%	
29	NI LUH GEDE DESY ANGGRAENY	5	4	4	3	5	5	5	5	5	4	45	90%	
30	NI LUH SETYA DEWI	5	4	4	4	5	4	5	5	3	4	43	86%	
												jumlah skor keseluruhan	1286	
												jumlah skor maksimal	1500	
												persentase keseluruhan		86%



Lampiran 10 Dokumentasi







## Lampiran 11 RPP



**PEMERINTAH PROVINSI BALI  
DINAS PENDIDIKAN  
SMK NEGERI 1 MANGGIS**

Jalan Raya Antiga - Manggis , Karangasem-Bali Kode Pos 80871  
Telp. (0363)4345096. Fax. (0363) 4345096. Website:<http://smkn1manggis.sch.id>  
Email : [smkn.manggis@yahoo.co.id](mailto:smkn.manggis@yahoo.co.id)



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

NAMA SEKOLAH	: SMK Negeri 1 Manggis
MATA PELAJARAN	: Sejarah Indonesia
KOMPETENSI KEAHLIAN	: Semua Kompetensi Keahlian
KELAS/ SEMESTER	: X/ 1
MATERI POKOK	: Menganalisis nilai-nilai sumpah pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini
ALOKASI WAKTU	: 1 X 3 JP (@45MENIT)
PERTEMUAN KE	: 7

**A. Kompetensi Inti (KI)**

- KI.1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya  
 KI.2 Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai ceminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI.3	Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kajian Sejarah Indonesia pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
KI.4	Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kajian Sejarah Indonesia Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya

**B. Kompetensi Dasar (KD)**

- 3.7 Menganalisis nilai-nilai sumpah pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini  
 4.7 Menyajikan hasil analisis nilai-nilai sumpah pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini.

### C. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

- 3.7.1. Melalui diskusi dan presentasi peserta didik dapat menjelaskan peristiwa sumpah pemuda
- 3.7.2. Melalui diskusi dan presentasi peserta didik dapat mengidentifikasi nilai-nilai perjuangan Sumpah Pemuda bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini sesuai dengan buku teks dan bertanggung jawab
- 3.7.3. Melalui diskusi dan presentasi peserta didik dapat menjelaskan makna Sumpah Pemuda bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini sesuai buku teks dengan jujur
- 4.7.1. Siswa mampu membuat tulisan hasil analisis dalam bentuk artikel tentang makna sumpah pemuda dalam kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini

### D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui aktifitas Tanya jawab, peserta didik dapat menjelaskan peristiwa sumpah pemuda
2. Melalui aktifitas Tanya jawab, peserta didik dapat mengidentifikasi nilai-nilai perjuangan Sumpah Pemuda bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini sesuai dengan buku teks dan bertanggung jawab
3. Melalui diskusi kelompok, peserta didik dapat menjelaskan makna Sumpah Pemuda bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini sesuai buku teks dengan jujur
4. Melalui diskusi kelompok, peserta didik dapat membuat tulisan hasil analisis dalam bentuk artikel tentang makna sumpah pemuda dalam kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini

### E. Materi Pembelajaran

#### Makna Sumpah Pemuda Bagi Kehidupan Berbangsa

##### Peristiwa Sumpah Pemuda

- ❖ Sumpah Pemuda lahir dari Kongres Pemuda II dilaksanakan pada tanggal 27 –28 Oktober 1928, yang hadir pada saat itu adalah semua organisasi pemuda dan mahasiswa, serta berbagai organisasi dan partai yang sudah ada, perwakilan Volksraad dan dari pemerintah Hindia Belanda. Peserta yang hadir diperkirakan 750 orang.
- ❖ Kongres Pemuda II yang berlangsung dalam tiga tahapan rapat: rapat pertama di Gedung Katholieke Jongerenbond, Waterlooplein (sekarang daerah Lapangan Banteng), rapat kedua di Oost Java Bioscoop Koningsplein Noord (sekarang jalan Medan Merdeka Utara), dan rapat ketiga di gedung Indonesisch Clubgebouw Kramat 106.
- ❖ Istilah Sumpah Pemuda sebenarnya muncul setelah kongres selesai. Adapun isi dari Sumpah Pemuda yang tercatat di prasasti dinding Museum Sumpah Pemuda adalah Pertama : Kami Poetra dan Poetri Indonesia, Mengakoe Bertumpah darah Jang Satoe, Tanah Indonesia. (Kami Putra dan Putri Indonesia, Mengaku Bertumpah Darah yang Satu, Tanah Indonesia). Kedua : Kami Poetra dan Poetri Indonesia, Mengakoe Berbangsa Jang Satoe, Bangsa Indonesia. (Kami Putran dan Putri Indonesia, Mengaku Berbangsa yang Satu, Bangsa Indonesia). Ketiga : Kami Poetra dan Poetri Indonesia, Mendjoendjoeng Bahasa Persatoean, Bahasa Indonesia. (Kami Putran dan Putri Indonesia, Menjunjung Bahasa Persatuan, Bahasa Indonesia).
- ❖ Ketiga kalimat yang menjadi rumusan Kongres Sumpah Pemuda tersebut ditulis oleh

## H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

## 1. Pertemuan ke 1

Langkah-Langkah Pembelajaran		Waktu
<b>1. Pendahuluan</b>		10 Menit
1. Guru memberi salam dan menanyakan kabar para siswa.		
2. Guru memeriksa kesiapan tempat pembelajaran (kebersihan dan kenyamanan) serta mengecek presensi peserta didik		
3. Mempersilakan salah satu peserta didik memimpin doa (Jika jam pertama)		
4. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik melalui power point		
<b>2. Kegiatan Inti</b>		
A. Pemberian rangsangan (Stimulation);	<b>MENGAMATI</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik membaca buku sejarah hal 1-5</li> <li>• Peserta didik mengamati tayangan gambar dalam power point untuk appersepsi materi</li> <li>• Peserta didik dibimbing untuk mencari informasi dari buku tentang materi yang dibahas</li> </ul>	95 menit
B. Pernyataan/identifikasi masalah (problem statement)	<b>MENANYA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diharapkan menyampaikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi di dalam sebuah kertas dan dikumpulkan (Pertanyaan yang terkumpul menjadi bahan untuk topic diskusi) (Jika tidak ada pertanyaan sudah disiapkan oleh guru)</li> </ul>	
C. Pengumpulan data (Data Collection)	<b>MENGUMPULKAN INFORMASI</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok masing-masing kelompok beranggotakan 6 siswa dengan cara menghitung 1- 6</li> <li>• Guru membagikan kertas pertanyaan kepada setiap kelompok untuk didiskusikan</li> <li>• Siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan</li> </ul>	
D. Pembuktian (verification)	<b>MENGASOSIASI</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mencatat hasil diskusi</li> <li>• Peserta didik membuat laporan hasil diskusi</li> </ul>	



4. Guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin doa penutup.

**L. Penilaian Hasil Belajar (PHB)**

- a. Teknik : Test dan Non Test
- b. Bentuk :
- Penilaian pengetahuan : Tes tertulis uraian
  - Penilaian keterampilan : Kinerja (produk)

**PENILAIAN PENGETAHUAN ( testruktur )**

❖ **TES TERTULIS : ESSAY**

**Kisi-kisi soal**

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	THB	Jenis Soal	Soal
3.7 Menganalisis nilai-nilai sumpah pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini 4.7 Menyajikan hasil analisis nilai-nilai sumpah pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini.	3.7.1. Melalui diskusi dan presentasi peserta didik dapat menjelaskan peristiwa sumpah pemuda	1. Melalui aktifitas Tanya jawab, peserta didik dapat menjelaskan peristiwa sumpah pemuda	1. Peserta didik dapat menjelaskan		Essay	1. Jelaskan peristiwa sumpah pemuda
	3.7.2. Melalui diskusi dan presentasi peserta didik dapat mengidentifikasi nilai-nilai perjuangan Sumpah Pemuda bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia padamasa kini sesuai dengan buku teks dan bertanggung jawab	2. Melalui aktifitas Tanya jawab, peserta didik dapat mengidentifikasi nilai-nilai perjuangan Sumpah Pemuda bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia padamasa kini sesuai dengan buku teks dan bertanggung jawab	2. Jelaskan nilai-nilai perjuangan Sumpah Pemuda bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia padamasa kini	2. Jelaskan nilai-nilai perjuangan Sumpah Pemuda bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia padamasa kini		2. Jelaskan nilai-nilai perjuangan Sumpah Pemuda bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia padamasa kini
	3.7.3. Melalui diskusi dan presentasi peserta didik dapat menjelaskan makna Sumpah Pemuda bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa	3. Melalui diskusi kelompok, peserta didik dapat menjelaskan makna Sumpah Pemuda bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini sesuai buku teks dengan jujur	3. Jelaskan makna Sumpah Pemuda bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini	3. Jelaskan makna		3. Jelaskan makna Sumpah Pemuda bagi kehidupan
		4. Melalui diskusi kelompok, peserta	3. Jelaskan makna			

	kini sesuai buku teks dengan jujur 4.7.1. Siswa mampu membuat tulisan hasil analisis dalam bentuk artikel tentang makna sumpah pemuda dalam kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini	didik dapat membuat tulisan hasil analisis dalam bentuk artikel tentang makna sumpah pemuda dalam kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini	Sumpah Pemuda bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini			n kebangsaan di Indonesia pada masa kini
--	---	--	---	--	--	--

Kunci Jawaban :

#### 1. Peristiwa Sumpah Pemuda

- Sumpah Pemuda lahir dari Kongres Pemuda II dilaksanakan pada tanggal 27 –28 Oktober 1928, yang hadir pada saat itu adalah semua organisasi pemuda dan mahasiswa, serta berbagai organisasi dan partai yang sudah ada, perwakilan Volksraad dan dari pemerintah Hindia Belanda. Peserta yang hadir diperkirakan 750 orang.
- Kongres Pemuda II yang berlangsung dalam tiga tahapan rapat: rapat pertama di Gedung Katholieke Jongerenvereniging-Bond, Waterlooplein (sekarang daerah Lapangan Banteng), rapat kedua di Oost Java Bioscoop Koningsplein Noord (sekarang jalan Medan Merdeka Utara), dan rapat ketiga di gedung Indonesisch Clubgebouw Kramat 106.
- Istilah Sumpah Pemuda sebenarnya muncul setelah kongres selesai. Adapun isi dari Sumpah Pemuda yang tercatat di prasasti dinding Museum Sumpah Pemuda adalah Pertama : Kami Poetra dan Poetri Indonesia, Mengakoe Bertumpah darah Jang Satoe, Tanah Indonesia. (Kami Putra dan Putri Indonesia, Mengaku Bertumpah Darah yang Satu, Tanah Indonesia). Kedua : Kami Poetra dan Poetri Indonesia, Mengakoe Berbangsa Jang Satoe, Bangsa Indonesia. (Kami Putran dan Putri Indonesia, Mengaku Berbangsa yang Satu, Bangsa Indonesia). Ketiga : Kami Poetra dan Poetri Indonesia, Mendjoendjoeng Bahasa Persatoean, Bahasa Indonesia. (Kami Putran dan Putri Indonesia, Menjunjung Bahasa Persatuan, Bahasa Indonesia).
- Ketiga kalimat yang menjadi rumusan Kongres Sumpah Pemuda tersebut ditulis oleh Mohammad Yamin di atas secarik kertas yang disodorkan pada Soegondo saat Sunaryo sedang berpidato di sesi terakhir kongres. Mohammad Yamin berbisik pada Soegondo bahwa ia mempunyai sebuah formula yang terlihat lebih elegan demi keputusan kongres ini.
- Melihat isi dari apa yang dituliskan Moehammad Yamin, Soegondo membubuhkan paraf setuju di secarik kertas tersebut, lalu diteruskan kepada peserta kongres untuk kemudian ikut membubuhkan paraf setuju. Pada awalnya, sumpah tersebut dibacakan Soegondo dan kemudian dijelaskan secara lebih mendetail oleh Moehammad Yamin.

- Di dalam kongres pemuda kedua yang bersejarah ini, berkumandang sebuah lagu yang diciptakan oleh W. R. Soepratman. Lagu tersebut adalah lagu Indonesia Raya, lagu kebangsaan Indonesia yang dikumandangkan pada setiap upacara bendera di sekolah serta acara-acara penting lainnya.
2. Nilai-nilai Penting Sumpah Pemuda
- Nilai Persatuan : dengan memahami sejarah panjang perjuangan bangsa Indonesia, berjuang untuk membebaskan diri dari kekuasaan penjajahan;. Hal ini telah melahirkan kesadaran di kalangan para pemuda tentang pentingnya persatuan yang diharapkan dapat menggerakkan seluruh komponen bangsa untuk menciptakan Indonesia Raya, membebaskan diri dari penjajahan dan mencapai kemerdekaan.
  - Nilai Kemandirian, jati diri, kedaulatan dan penguatan nasionalisme : dengan Sumpah Pemuda telah meneguhkan jati diri bangsa, penguatan semangat kebangsaan dan nasionalisme, seperti yang tercermin dalam ikrar satu tanah air, bangsa dan Bahasa Indonesia. Di dalam jati diri bangsa mengandung kemandirian dan berdaulat, tidak dijajah bangsa lain.
  - Nilai Demokrasi : dalam mewujudkan cita-cita; satu tanah air, bangsa dan Bahasa Indonesia, telah terjalin kebersamaan, saling menghargai, dan musyawarah yang terjalin antar komponen bangsa. Hal ini mendasari sikap dan strategi politik dalam perjuangan para pemuda dalam meraih kemerdekaan.
3. Makna Sumpah Pemuda
- Peristiwa Sumpah Pemuda adalah bukti nyata sumbangsih perjuangan para pemuda dalam meraih kemerdekaan Indonesia. Momentum peristiwa ini merupakan pergerakan yang dilakukan oleh para pemuda yang bersatu tekad menyatakan ikrar mereka akan kesatuan tanah air, bangsa dan bahasa. Sumpah yang disuarakan oleh para pemuda tersebut telah menyalakan semangat juang rakyat Indonesia dalam memperjuangkan kemerdekaan dari penguasaan penjajahan bangsa lain.

**Kriteria Penskoran :**

No. Soal	Skor maksimal	Keterangan
1.	30	Dapat menjelaskan pengertian dengan tepat
	15	Dapat menjelaskan pengertian tetapi kurang tepat
	0	Tidak dapat menjelaskan
2	30	Dapat menyebutkan dengan tepat
	15	Dapat menyebutkan tetapi kurang tepat
	0	Jawaban tidak tepat
3	40	Jawaban benar, dapat menjelaskan dengan tepat

	20	Jawaban benar tetapi hanya sebagian
	0	Tidak dapat membandingkan perbedaan

Jadi skor ideal = 100

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{100} \times 100$$

#### PENILAIAN KETERAMPILAN

1. Penilaian ketrampilan (non struktur) :

NO	NAMA SISWA	Keterampilan yang dinilai					SKOR TOTAL
		1	2	3	4	5	
1							
2							
3							
Dst							

Keterampilan / aspek yang dinilai:

1. Partisipasi
2. Kemampuan bekerjasama
3. Kemampuan menyampaikan pendapat
4. Kemampuan berargumentasi
5. Menghargai pendapat peserta diskusi

Penilaian:

Skor maksimum untuk setiap keterampilan yang dinilai adalah 5, sehingga skor total adalah 25 (5x5). Diubah menjadi nilai dengan dikalikan 4 untuk mendapat nilai bulat (100).

Contoh skor : 18-----nilai= 72 (18x4).

Mengetahui  
Kepala SMK Negeri 1 Manggis

Manggis, 09 Juli 2018  
Guru Mata Pelajaran Sejarah Indonesia

I Nyoman Wage, S.Pd.  
NIP.197101162005011 011

I Nengah Aris Pratama, S.Pd.  
NIP.199007172015031 005



**PEMERINTAH PROVINSI BALI**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SMK NEGERI 1 MANGGIS**



Jalan Raya Antiga - Manggis , Karangasem-Bali Kode Pos 80871

Telp. (0363)4345096. Fax. (0363) 4345096. Website:<http://smkn1manggis.sch.id>

**Email : [smkn.manggis@yahoo.co.id](mailto:smkn.manggis@yahoo.co.id)**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**(RPP)**

NAMA SEKOLAH	: SMK Negeri 1 Manggis
MATA PELAJARAN	: Sejarah Indonesia
KOMPETENSI KEAHLIAN	: Semua Kompetensi Keahlian
KELAS/ SEMESTER	: X/ 1
MATERI POKOK	: Menganalisis nilai-nilai sumpah pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini
ALOKASI WAKTU	: 1 X 3 JP (@45MENIT)
PERTEMUAN KE	: 7

**A. Kompetensi Inti (KI)**

KI.1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI.2 Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI.3	Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kajian Sejarah Indonesia pada
------	--

	tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
KI.4	Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kajian Sejarah Indonesia Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya

#### **B. Kompetensi Dasar (KD)**

- 3.7 Menganalisis nilai-nilai sumpah pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini

#### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)**

- 3.7.1. Melalui media pembelajaran interaktif peserta didik dapat menjelaskan peristiwa sumpah pemuda
- 3.7.2. Melalui media pembelajaran interaktif peserta didik dapat mengidentifikasi nilai-nilai perjuangan Sumpah Pemuda bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia padamasa kini sesuai dengan buku teks dan bertanggung jawab
- 3.7.3. Melalui media pembelajaran interaktif peserta didik dapat menjelaskan makna Sumpah Pemuda bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini sesuai buku teks dengan jujur

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

1. Melalui aktifitas penggunaan media pembelajaran interaktif, peserta didik dapat menjelaskan peristiwa sumpah pemuda



2. Melalui aktifitas penggunaan media pembelajaran interaktif, peserta didik dapat mengidentifikasi nilai-nilai perjuangan Sumpah Pemuda bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia padamas kini sesuai dengan buku teks dan bertanggung jawab
3. Melalui aktifitas penggunaan media pembelajaran interaktif, peserta didik dapat menjelaskan makna Sumpah Pemuda bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini sesuai buku teks dengan jujur.

## **E. Materi Pembelajaran**

### **Makna Sumpah Pemuda Bagi Kehidupan Berbangsa**

#### **Peristiwa Sumpah Pemuda**

- ❖ Sumpah Pemuda lahir dari Kongres Pemuda II dilaksanakan pada tanggal 27 –28 Oktober 1928, yang hadir pada saat itu adalah semua organisasi pemuda dan mahasiswa, serta berbagai organisasi dan partai yang sudah ada, perwakilan Volksraad dan dari pemerintah Hindia Belanda. Peserta yang hadir diperkirakan 750 orang.
- ❖ Kongres Pemuda II yang berlangsung dalam tiga tahapan rapat: rapat pertama di Gedong Katholieke Jongenlingen-Bond, Waterlooplein (sekarang daerah Lapangan Banteng), rapat kedua di Oost Java Bioscoop Koningsplein Noord (sekarang jalan Medan Merdeka Utara), dan rapat ketiga di gedung Indonesisch Clubgebouw Kramat 106.
- ❖ Istilah Sumpah Pemuda sebenarnya muncul setelah kongres selesai. Adapun isi dari Sumpah Pemuda yang tercatat di prasasti dinding Museum Sumpah Pemuda adalah Pertama : Kami Poetra dan Poetri Indonesia, Mengakoe Bertoempah darah Jang Satoe, Tanah Indonesia. (Kami Putra dan Putri Indonesia, Mengaku Bertumpah Darah yang Satu, Tanah Indonesia). Kedua : Kami Poetra dan Poetri Indonesia, Mengakoe Berbangsa Jang Satoe, Bangsa Indonesia. (Kami Putran dan Putri Indonesia, Mengaku Berbangsa yang Satu, Bangsa Indonesia). Ketiga : Kami Poetra dan Poetri Indonesia, Mendjoendjoeng Bahasa Persatoean,



Bahasa Indonesia. (Kami Putran dan Putri Indonesia, Menjunjung Bahasa Persatuan, Bahasa Indonesia).

- ❖ Ketiga kalimat yang menjadi rumusan Kongres Sumpah Pemuda tersebut ditulis oleh Mohammad Yamin di atas secarik kertas yang disodorkan pada Soegondo saat Sunaryo sedang berpidato di sesi terakhir kongres. Mohammad Yamin berbisik pada Soegondo bahwa ia mempunyai sebuah formula yang terlihat lebih elegan demi keputusan kongres ini.
- ❖ Melihat isi dari apa yang dituliskan Moehammad Yamin, Soegondo membubuhkan paraf setuju di secarik kertas tersebut, lalu diteruskan kepada peserta kongres untuk kemudian ikut membubuhkan paraf setuju. Pada awalnya, sumpah tersebut dibacakan Soegondo dan kemudian dijelaskan secara lebih mendetail oleh Moehammad Yamin.
- ❖ Di dalam kongres pemuda kedua yang bersejarah ini, berkumandang sebuah lagu yang diciptakan oleh W. R. Soepratman. Lagu tersebut adalah lagu Indonesia Raya, lagu kebangsaan Indonesia yang dikumandangkan pada setiap upacara bendera di sekolah serta acara-acara penting lainnya.

#### **Makna Sumpah Pemuda**

- ❖ Peristiwa Sumpah Pemuda adalah bukti nyata sumbangsih perjuangan para pemuda dalam meraih kemerdekaan Indonesia. Momentum peristiwa ini merupakan pergerakan yang dilakukan oleh para pemuda yang bersatu tekad menyatakan ikrar mereka akan kesatuan tanah air, bangsa dan bahasa. Sumpah yang disuarakan oleh para pemuda tersebut telah menyalakan semangat juang rakyat Indonesia dalam memperjuangkan kemerdekaan dari penguasaan penjajahan bangsa lain.

#### **Nilai-nilai Penting Sumpah Pemuda**

- ❖ Nilai Persatuan : dengan memahami sejarah panjang perjuangan bangsa Indonesia, berjuang untuk membebaskan diri dari kekuasaan penjajahan;. Hal ini telah melahirkan kesadaran di kalangan para pemuda tentang pentingnya persatuan yang diharapkan dapat menggerakkan seluruh komponen bangsa untuk menciptakan Indonesia Raya, membebaskan diri dari penjajahan dan mencapai kemerdekaan.

- ❖ Nilai Kemandirian, jati diri, kedaulatan dan penguatan nasionalisme : dengan Sumpah Pemuda telah meneguhkan jati diri bangsa, penguatan semangat kebangsaan dan nasionalisme, seperti yang tercermin dalam ikrar satu tanah air, bangsa dan Bahasa Indonesia. Di dalam jati diri bangsa mengandung kemandirian dan berdaulat, tidak dijajah bangsa lain.
- ❖ Nilai Demokrasi : dalam mewujudkan cita-cita; satu tanah air, bangsa dan Bahasa Indonesia, telah terjalin kebersamaan, saling menghargai, dan musyawarah yang terjalin antar komponen bangsa. Hal ini mendasari sikap dan strategi politik dalam perjuangan para pemuda dalam meraih kemerdekaan.

#### F. Pendekatan, dan Metode

1. Pendekatan berfikir : Sientific
2. Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi dan tanya jawab.

#### G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media : Aplikasi media pembelajaran interaktif sejarah
2. Alat : *Smartphone* dan *Whiteboard*
3. Sumber Pembelajaran : Aplikasi media pembelajaran interaktif sejarah

#### H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

##### 1. Pertemuan ke 1

Langkah-Langkah Pembelajaran		Waktu
<b>1. Pendahuluan</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberi salam dan menanyakan kabar para siswa.</li> <li>• Guru memeriksa kesiapan tempat pembelajaran (kebersihan dan kenyamanan) serta mengecek presensi peserta didik</li> </ul>		<b>10 Menit</b>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempersilakan salah satu peserta didik memimpin doa (Jika jam pertama)</li> <li>• Guru menginstruksikan siswa memakai <i>smartphone</i> dan mengakses aplikasi media pembelajaran interaktif sejarah indonesia.</li> <li>• Menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dikuasai peserta didik melalui menu tujuan pada aplikasi media pembelajaran interaktif</li> </ul>	
<b>2. Kegiatan Inti</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menyimak materi dan gambaran latar belakang terjadinya sumpah pemuda yang terdapat pada “menu materi” aplikasi media pembelajaran interaktif Sejarah Indonesia.</li> </ul>	<b>30 menit</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menyimak materi dan gambaran Peristiwa terjadinya sumpah pemuda yang terdapat pada “menu materi” aplikasi media pembelajaran interaktif Sejarah Indonesia.</li> </ul>	<b>30 menit</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menyimak materi dan gambaran tentang “Penguatan Jati Diri Bangsa Indonesia” yang terdapat pada “menu materi” aplikasi media pembelajaran interaktif Sejarah Indonesia.</li> </ul>	<b>15 menit</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengamati video pembelajaran yang disediakan pada menu “video pembelajaran” di aplikasi media pembelajaran interaktif Sejarah Indonesia sebagai penunjuang materi pada aplikasi.</li> </ul>	<b>15 menit</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diharapklan menyampaikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi (jika ada guru akan memperjelas materi yang ada pada aplikasi media pembelajaran interaktif sejarah)</li> </ul>	<b>10 menit</b>

<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menginstruksikan siswa untuk menjawab seluruh soal pada menu “Evaluasi” untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi yang dipelajarinya.</li> </ul>	<b>15 menit</b>
<b>1. Penutup (10 menit)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menyimpulkan hasil dari pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif sejarah Indonesia.</li> <li>Guru memberikan informasi tentang materi yang akan dibahas minggu depan dan mengingatkan peserta didik untuk mempelajari materi dulu di rumah sebagai tugas</li> <li>Guru mengakhiri pelajaran dengan salam.</li> <li>Guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin doa penutup.</li> </ul>	

### I. Penilaian Hasil Belajar (PHB)

a. Teknik : Tes

b. Bentuk :

- Penilaian pengetahuan : Tes pada menu “Evaluasi” yang tersedia pada media pembelajaran

### PENILAIAN PENGETAHUAN (testruktur)

#### ❖ Tes Evaluasi Pada Aplikasi: Pilihan Ganda

#### Kisi-kisi soal

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	THB	Jenis Soal	Soal
3.7 Menganalisis nilai-nilai sumpah pemuda dan maknanya bagi kehidupan	3.7.1. Melalui diskusi dan presentasi peserta didik dapat menjelaskan peristiwa sumpah pemuda 3.7.2. Melalui diskusi dan presentasi peserta didik dapat mengidentifikasi	1. Melalui aktifitas penggunaan media pembelajaran interaktif, peserta didik dapat menjelaskan peristiwa	1. Peserta didik dapat menjelaskan peristiwa sumpah pemuda		Pilihan Ganda	1. Jelaskan peristiwa sumpah pemuda 2. Jelaskan nilai-nilai perjuangan



<p>kebangsaan di Indonesia pada masa kini</p>	<p>nilai-nilai perjuangan Sumpah Pemuda bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini sesuai dengan buku teks dan bertanggung jawab</p> <p>3.7.3. Melalui diskusi dan presentasi peserta didik dapat menjelaskan makna Sumpah Pemuda bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini sesuai buku teks dengan jujur</p>	<p>sumpah pemuda</p> <p>2. Melalui aktifitas penggunaan media pembelajaran interaktif, peserta didik dapat mengidentifikasi nilai-nilai perjuangan Sumpah Pemuda bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini sesuai dengan buku teks dan bertanggung jawab</p> <p>3. Melalui aktifitas penggunaan media pembelajaran interaktif, peserta didik dapat menjelaskan makna Sumpah Pemuda bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini</p>	<p>2. Jelaskan nilai-nilai perjuangan Sumpah Pemuda bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini</p> <p>3. Jelaskan makna Sumpah Pemuda bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini</p>			<p>Sumpah Pemuda bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini</p> <p>3. Jelaskan makna Sumpah Pemuda bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini</p>
---	--	--	--	--	--	---

		sesuai buku teks dengan jujur.				
--	--	--------------------------------------	--	--	--	--

## PENILAIAN KETERAMPILAN

### 1. Penilaian ketrampilan (non struktur) :

NO	NAMA SISWA	Keterampilan yang dinilai					SKOR
		1	2	3	4	5	TOTAL
1							
2							
3							
Dst							

Keterampilan / aspek yang dinilai:

1. Partisipasi
2. Kemampuan bekerjasama
3. Kemampuan menyampaikan pendapat
4. Kemampuan berargumentasi
5. Menghargai pendapat peserta diskusi

Penilaian:

Skor maksimum untuk setiap keterampilan yang dinilai adalah 5, sehingga skor total adalah 25 (5x5). Diubah menjadi nilai dengan dikalikan 4 untuk mendapat nilai bulat (100).

Contoh skor: 18-----nilai= 72 (18x4).

Mengetahui  
Kepala SMK Negeri 1 Manggis

Manggis, 14 Februari 2022  
Guru Mata Pelajaran Sejarah Indonesia

I Nyoman Wage, S.Pd.  
NIP.19710116 200501 1 011

I Nengah Aris Pratama, S.Pd.  
NIP.19900717 201503 1 005