

LAPORAN AKHIR PENELITIAN TERAPAN INOVASI



PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN PEMECAHAN KASUS (CASE METHOD) DAN PEMBELAJARAN KELOMPOK BERBASIS PROYEK (TEAM BASED PROJECT) PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA MENGGUNAKAN LMS BERBASIS WEB

TIM PENGUSUL:

Dr. Tappil Rambe, S.Pd.,M.Si NIDN. 0008127807

Drs. Ponirin, M.Si NIDN. 0021095811

Syahrul Nizar Saragi, S.Hum.,M.A NIDN. 0001107706

Dibiayai Oleh:

**Dana Badan Layanan Umum (BLU) Universitas Negeri Medan
Sesuai dengan Surat Keputusan Ketua LPPM UNIMED
Nomor: 108/UN33.8/KEP/PPKM/PTI/2022**

JURUSAN PENDIDIKAN SEJARAH

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

NOPEMBER 2022

HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN TERAPAN INOVASI

1. Judul Penelitian : Pengembangan Metode Pembelajaran Pemecahan Kasus (Case Method) dan Pembelajaran Kelompok Berbasis Proyek (Team Based Project) Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Menggunakan LMS Berbasis Web
2. Bidang Ilmu : Pendidikan Sejarah
3. Ketua Peneliti
- a. Nama Lengkap : Dr. Tappil Rambe, S.Pd., M.Si.
 - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
 - c. NIP/ NIDN : 197812082006041002
 - d. Disiplin Ilmu : Sejarah
 - e. Pangkat/ Golongan : Pembina/IVa
 - f. Jabatan : Wakil Dekan
 - g. Fakultas/ Jurusan : Ilmu Sosial
 - h. Alamat : Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate
 - i. Telpon/ Faks/ E-mail : 081375056393/tappilrambe@unimed.ac.id
 - j. Alamat Rumah : Jl. Masjid Perumahan Citra Graha Blok F No.32
 - k. Telpon/ Faks/ E-mail : 081375056393/tappilrambe@unimed.ac.id
4. Jumlah Anggota Peneliti : 2
- Nama Anggota Peneliti dan NIDN
- 1. Drs. Ponirin, M.Si. — 195809211986011003
 - 2. Syahrul Nizar Saragih, S.Hum., M.A. — 197710012010121003
 - 3. —
- Nama dan NIM Mhc yang terlibat
- 1. Edo Bastian Silalahi - 3193321006
 - 2. Desi Ratna Sari - 3193321017
 - 3. Miftahul Jannah - 3193321024
5. Institusi Mitra
- Nama Institusi Mitra : PD Aneka Industri dan Jasa Provinsi Sumatera Utara
- Alamat : Jl. Ahmad Yani 120-122 Medan
- Penanggung Jawab : Dr. Renny Maisyarah, SE, M.Si, CA
6. Lokasi Penelitian : SMA di Kota Medan
- Jumlah Biaya Penelitian : Rp 125.000.000

Dekan

Dra. Nurmalia Rusydi, M.Pd.
NIP. 196305271967032002



Prof. De Baharyudin, S.T., M.Pd.
NIP. 196412311992031020

Medan, 11-11-2022

Ketua Peneliti


Dr. Tappil Rambe, S.Pd., M.Si.
197812082006041002

DAFTAR ISI

BAB I. PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang	1
1.2.Rumusan Masalah	3
1.3.Tujuan Penelitian	3
1.4.Luaran Penelitian	4

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori	5
2.1.1. Penelitian dan Pengembangan	5
2.1.2. LMS Berbasis Web.....	6
2.1.3. Case Method dan Team Based Project Pada Pembelajaran Sejarah	7

BAB III. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

3.1. Tujuan Penelitian	10
3.2. Manfaat Penelitian	10

BAB IV. METODE PENELITIAN

4.1. Metode Penelitian	12
4.2. Langkah Penelitian Pengembangan	12
4.3. Uji Lapangan	14
4.4. Teknik Pengumpulan Data	14
4.5. Teknik Analisis Data	16
4.6. Alur Penelitian	17

BAB V. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

5.1. Hasil Penelitian	18
5.2. Luaran yang Dicapai	28

BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan	29
6.2. Saran	29

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



RINGKASAN

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan pentingnya pembelajaran *blended learning* yang relevan dengan perkembangan teknologi dibidang Pendidikan dan keterbatasan fitur dan aplikasi yang menunjang kegiatan PBM pada platform Pendidikan ditingkat SMA. Aplikasi atau media pembelajaran LMS diarahkan berbasis *case method* dan *project base* yang akan lebih berbentuk student centered, hal ini sesuai dengan Kepmendikbud No.3/M/2021 tentang IKU PT yaitu IKU No.7. Diharapkan produk tersebut dapat meningkatkan interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru, menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas, mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran, serta peserta didik dapat mengakses pembelajaran dimana saja dan kapan saja tanpa dibatasi ruang dan waktu sehingga turut meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah/kasus secara berkelompok dengan berbasis proyek. Penelitian ini menggunakan Metode Research and Development (R&D) yang dikembangkan oleh Borg and Gall (2003). Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket, observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Instrumen penelitian diuji dengan menggunakan validitas isi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Literatur dikembangkan mengacu pada tahap pengembangan yang dikelompokkan dalam beberapa tahap yaitu studi pendahuluan atau pengumpulan data, pengembangan dan penyempurnaan produk, uji lapangan, serta diseminasi dan sosialisasi produk. Literatur yang dikembangkan secara kuantitatif dan kualitatif diharapkan layak diterapkan dalam pembelajaran Sejarah Indonesia di SMA. Sistem e-learning secara umum menggambarkan proses besar yang terjadi pada situs. Situs pembelajaran e-learning mempunyai empat proses besar dan dua proses yang merupakan proses otentikasi pengguna, yaitu proses yang terjadi pada Login area merupakan komponen pada e-learning yang memungkinkan siswa mengakses fasilitas e-learning mata pelajaran sejarah. Komponen ini berguna untuk mengetahui user yang sementara online atau sedang mengakses e-learning. Komponen ini memungkinkan guru menambah jenis aktivitas tertentu sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Komponen ini memungkinkan guru menambah jenis sumber belajar tertentu sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dua aktor, pengguna dan administrator akan melakukan akses masuk terlebih dahulu sebelum masuk ke dalam situs jika mereka sudah terdaftar. Jika kedua aktor tersebut belum terdaftar maka aktor akan diarahkan pada menu registrasi. Ketika aktor sudah masuk ke dalam situs barulah aktor dapat menggunakan empat fungsi lainnya yang terdapat pada situs, yaitu pustaka, media pembelajaran, multimedia interaktif, dan komunikasi sinkron dan asinkron antar pengguna. Sistem e-learning secara umum menggambarkan proses besar yang terjadi pada situs. Situs pembelajaran e-learning mempunyai empat proses besar dan dua proses yang merupakan proses otentifikasi pengguna, yaitu proses yang terjadi pada registrasi pengguna dan akses masuk pengguna serta empat proses lainnya merupakan proses dari fungsi yang terdapat pada situs (Muhtadi, 2013). Dua aktor, pengguna dan administrator akan melakukan akses masuk terlebih dahulu sebelum masuk ke dalam situs jika mereka sudah terdaftar. Jika kedua aktor tersebut belum terdaftar maka aktor akan diarahkan pada menu registrasi. Ketika aktor sudah masuk ke dalam situs barulah aktor dapat menggunakan empat fungsi lainnya yang terdapat pada situs, yaitu pustaka, media pembelajaran, multimedia interaktif, dan komunikasi *sinkron* dan *asinkron* antar pengguna. *LMS Moodle* yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Pada abad ke-21 ini ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang dengan pesat dalam kehidupan manusia terutama dalam bidang pendidikan. Bidang pendidikan mendapatkan dampak positif dari perkembangan teknologi informasi, sehingga mencetuskan lahirnya ide tentang *electronic learning (e- learning)* (Lehman, 2007). Saat ini dan pada masa yang akan datang teknologi *e- learning* dapat menjadi sebuah solusi dan teknologi alternatif untuk digunakan dalam metode pembelajaran (Rehman, 2009). Paradigma baru dalam pembelajaran mulai bergeser dari pembelajaran tatap muka (*face to face course*) antara guru dan siswa ke pembelajaran modern berbasis internet atau pembelajaran elektronik (*e-learning*). Dengan adanya *e-learning* ini mampu mengubah konsep pembelajaran satu arah menjadi dua arah, seperti interaksi belajar antara siswa dengan guru serta siswa dengan siswa.

Menurut Sofan Amri (2013) *e-learning* adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet sebagai metode penyampaian, interaksi, dan fasilitasi serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya. LMS merupakan platform pembelajaran yang berjalan berbasis web, yang memerlukan web server sebagai media untuk dapat berjalan dengan baik Deni Darmawan (2014). Penggunaan media pembelajaran LMS harus mempunyai fungsi *uploading and sharing materials, Forum dan chats, quizzes and survey, gathering and viewing assignment, recording grade* (Prokop, 2007). Pada penelitian ini, *e-learning* berfungsi sebagai komplemen atau pelengkap sehingga pendekatan yang digunakan adalah *blended learning*. *Blended learning* adalah memadukan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online*. Implementasi *Blended learning* berbantuan LMS berbasis web diharapkan dapat menjadi stimulus dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah (*case study*) dikalangan pelajar terutama melalui

pembelajaran Sejarah sejarah kolaboratif secara berkelompok dengan model *Team Based Project*.

Media pembelajaran *e-learning* ini bertujuan untuk meningkatkan interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru, menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas, mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran, serta peserta didik dapat mengakses pembelajaran dimana saja dan kapan saja tanpa dibatasi ruang dan waktu sehingga turut meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah/kasus secara berkelompok dengan berbasis proyek (*Team Based Project*). Amri (2013:57). Pembelajaran dengan menggunakan LMS berbasis web merupakan sebuah inovasi pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan media elektronik dalam menyampaikan pembelajaran yang diakses melalui internet. Pembelajaran demikian diterapkan oleh beberapa SMA di Sumatera Utara salah, khususnya dalam hal penyelenggaraan Pendidikan selama masa pandemic. Setelah masa pandemic berakhir, pembelajaran *blended learning* ditingkat SMA tentunya masih sangat relevan dengan perkembangan teknologi informasi dibidang Pendidikan dewasa ini.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti terhadap Proses Belajar Mengajar daring/e-learning di beberapa SMA Negeri di kota Medan, Pembelajaran daring dilakukan dengan menggunakan Platform Google For Education (*Google Classroom*), Platform yang dikembangkan oleh perusahaan Google untuk mengembangkan pembelajaran berbasis web. Namun terkendala dengan adanya keterbatasan fitur dan aplikasi yang menunjang kegiatan PBM online pada platform pendidikan tersebut. Menghadapi kesulitan tersebut, beberapa SMA Negeri seperti menggunakan berbagai Platform seperti *Edmodo*, *Scoology*, *dsb* sebagai alternatif media pembelajaran daring. Penggunaan platform-platform tersebut ternyata kurang efektif sebab untuk memperoleh fitur penuh, guru dan siswa sebagai USER harus membayar harga yang relative mahal untuk memperoleh akun dengan fitur lengkap. Oleh karena itu dibutuhkan suatu media belajar kompleks berbentuk LMS

berbasis Web untuk membantu efektifitas kegiatan belajar mengajar di SMA Negeri khususnya di kota medan, terlebih lagi di era R.I 4.0.

Mengembangkan keterampilan memecahkan masalah, ketajaman berfikir dan sikap positif siswa terhadap lingkungan adalah sasaran utama dari kurikulum nasional. (Koballa & Crawley, 1985; Laforgia, 1988 *dalam* Mavrikaki, 2012:217-218). Melalui penggunaan LMS berbasis web selama kegiatan pembelajaran, kompetensi Pemecahan Masalah (Case Method) siswa dengan memanfaatkan web sebagai media belajar diharapkan dapat meningkat. Selain itu, LMS berbasis web diharapkan mampu meningkatkan aktifitas belajar kolaboratif *Team Based Project*. Melalui penelitian ini, pengembangan dan penerapan LMS berbasis web pada mata pelajaran Sejarah sebagai salah satu media belajar bagi siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan belajar berbasis masalah/kasus (case method) dan pembelajaran project kolaboratif (Team Based Project).

1.2.Rumusan Masalah

- 1.2.1. Bagaimana mengembangkan LMS berbasis web untuk meningkatkan aktifitas pembelajaran berbasis kasus (case method) dan pembelajaran kolaboatif berbasis project (team based project) siswa SMA pada mata pelajaran sejarah Indonesia?
- 1.2.2. Bagaimana efektifitas LMS berbasis web untuk meningkatkan aktifitas pembelajaran berbasis kasus (case method) dan pembelajaran kolaboatif berbasis project (team based project) siswa SMA pada mata pelajaran sejarah Indonesia?

1.3.Tujuan Penelitian

- 1.3.1. Untuk mengetahui bagaimana mengembangkan LMS berbasis web untuk meningkatkan aktifitas pembelajaran berbasis kasus (case method) dan pembelajaran kolaboatif berbasis project (team based project) siswa SMA pada mata pelajaran sejarah Indonesia

1.3.2. Untuk mengetahui bagaimana efektifitas LMS berbasis web untuk meningkatkan aktifitas pembelajaran berbasis kasus (case method) dan pembelajaran kolaboatif berbasis project (team based project) siswa SMA pada mata pelajaran sejarah Indonesia.

1.4.Luaran Penelitian

Luaran Wajib :

- Publikasi di Jurnal Internasional terindeks scopus Q2:
History of Education Quarterly, **ISSN: 0018-2680**
Link website: <https://journals.sfu.ca/heq/index.php/heq//index>
- HKI Proposal Penelitian.
- Prototipe:
LMS mata pelajaran Sejarah Indonesia berbasis Web.
- Paten Sederhana: LMS berbasis Web.

Luaran Tambahan :

- Bahan Ajar:
Buku Teks digital Sejarah Indonesia kelas X ber ISBN
- Prosiding Internasional ICSSIS Unimed 2022 terindeks Thompson-Reuters.
- Pemakalah Dalam konferensi Internasional ICSSIS 2022 FIS UNIMED
- MoA dengan SMA Mitra.

THE
Character Building
UNIVERSITY

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Penelitian dan Pengembangan

Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2015: 9) menyatakan bahwa, penelitian dan pengembangan (research and development/R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Berbagai macam produk yang digunakan dalam pembelajaran merupakan material yang mendukung kelancaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Selanjutnya, Borg and Gall (2003) menjelaskan bahwa ada empat ciri utama di dalam penelitian dan pengembangan, yaitu:

- a. *Studying research findings pertinent to the product to be develop.* Artinya, melakukan studi atau penelitian awal (pendahuluan) guna mencari temuan-temuan penelitian yang berhubungan dengan produk yang hendak dikembangkan.
- b. *Developing the product base on this findings.* Artinya, mengembangkan produk berdasarkan pada hasil temuan penelitian awal (pendahuluan) itu.
- c. *Field testing it in the setting where it will be used eventually.* Artinya, dilakukan pengujian lapangan dalam setting atau situasi nyata mungkin di mana produk tersebut nantinya akan dipakai.
- d. *Revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage.* Dapat diartikan bahwa melakukan revisi guna memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada tahap-tahap pengujian lapangan.

Berdasarkan teori diatas penelitian dan pengembangan ini dapat dikategorikan sebagai wujud inovasi dalam pembelajaran Sejarah Indonesia untuk optimalisasi pencapaian kemampuan *Case Method* dan *Team based Project*. Inovasi dalam penelitian dan pengembangan yang dimaksud antara lain menciptakan sarana E-Learning maupun Blended Learning berbentuk LMS interaktif dan berorientasi pada *Case Method* dan *Team Based Learning*.

2.1.2. LMS berbasis Web

E-Learning merupakan kegiatan belajar mengajar yang menggunakan rangkaian media elektronik seperti LAN (Local Area Network), WAN (Wide Area Network), atau internet untuk menyampaikan isi pembelajaran. E-Learning merupakan bentuk pendidikan yang dilakukan melalui secara online dengan bantuan internet. E-Learning ini merujuk pada penggunaan internet untuk mengirimkan rangkaian solusi pemecahan masalah sehingga pengetahuan dan keterampilan seseorang dapat meningkat.

Penerapan e-learning dalam proses pembelajaran di sekolah dapat dilakukan menggunakan metode diskusi. Proses diskusi menggunakan e-learning akan mempermudah guru dalam menilai seberapa jauh keterampilan siswa dalam berdiskusi. Guru dalam proses diskusi biasanya dianggap sebagai sumber informasi utama dimana guru selalu menyalurkan pengetahuan yang dimilikinya kepada siswa. Berbeda dengan diskusi secara konvensional, melalui e-learning pembelajaran bersifat student center (berpusat pada siswa) sehingga siswa dituntut mandiri dan bertanggung jawab terhadap pembelajaran yang dilakukan.

Selain itu, dengan menggunakan e-learning siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran (Puguh:2016). Sementara itu, Agus Efendi (2017) dalam jurnalnya menyatakan bahwa pengalaman peserta didik dalam memanfaatkan teknologi dan informasi akan semakin bertambah dengan adanya pemanfaatan e-learning dalam proses pembelajaran.

Puguh (2016) menyatakan bahwa e-learning memiliki tiga fungsi terhadap pembelajaran sebagai berikut:

1. Sebagai suplemen atau tambahan, hal ini karena siswa memiliki kebebasan untuk memilih akan memanfaatkan materi pembelajaran dengan menggunakan media elektronik ataupun tidak. Siswa tidak memiliki keharusan untuk mengakses materi, meskipun sifatnya operasional, tetapi siswa yang mampu memanfaatkan pembelajaran elektronik ini akan memperoleh tambahan wawasan dan pengetahuan.

2. Sebagai pelengkap, dikarenakan program pembelajaran elektronik ini dibuat sebagai pelengkap materi pembelajaran yang diperoleh siswa.
3. Sebagai pengganti kegiatan belajar mengajar.

LMS berbasis web adalah sistem yang dibuat untuk menyajikan dan mengatur berbagai konten pembelajaran yang tersedia di sebuah situs. LMS berbasis web juga berfungsi untuk mengamati kemajuan siswa terhadap suatu materi, interaksi antar guru dengan siswa melalui kuis, ujian dan penugasan (Effendi, 2005: 85). Manfaat yang diharapkan dalam media pembelajaran ini adalah dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi. Selain itu, desain media pembelajaran yang dibuat pun harus dapat menarik perhatian siswa.

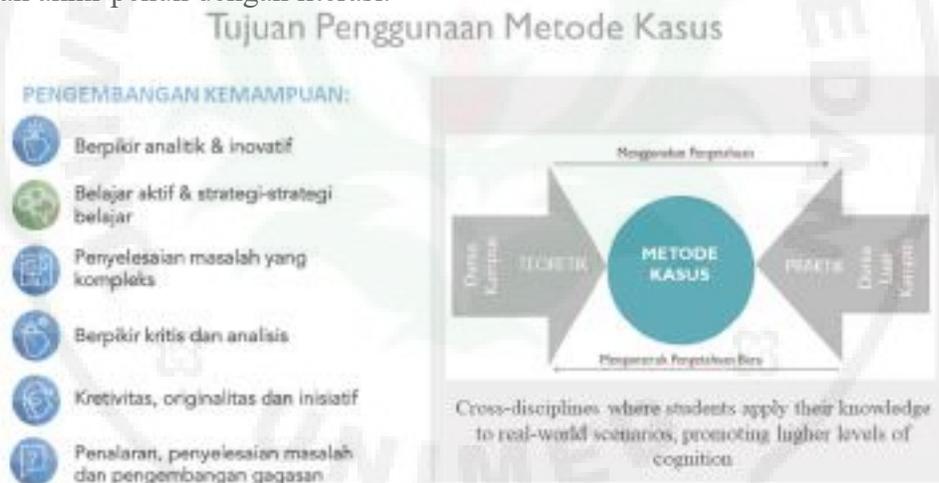
Penggunaan media LMS berbasis web pada mata pelajaran sejarah sangat sesuai karena dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalitas serta mengatasi keterbatasan ruang dan mengembangkan cara berfikir siswa karena pada materi sejarah diperlukan media yang dapat menggambarkan sebuah komponen tersebut dengan jelas dan menarik sehingga siswa lebih mudah memahami konsep. Media E-Learning/LMS berbasis web yang bersifat portable dan online sehingga diharapkan akan membantu inovasi belajar siswa serta dapat menanamkan konsep yang kuat serta pengalaman belajar dalam pelajaran Sejarah.

2.1.3. Case Method dan Team Based Project Pada Pembelajaran Sejarah

Dalam pembelajaran saintik sejarah, guru membimbing dan mengarahkan siswa menjadi individu yang aktif dan kritis, siswa pun digiring untuk melaksanakan pembelajaran dengan memecahkan masalah/kasus (case method). Pada pembelajaran Case Method, siswa didorong untuk untuk berpikir kritis dan dan menyelesaikan masalah melalui pengerjaan tugas atau proyek kesejarahan secara kolaboratif dalam Team Based Project. Guru memberikan rangsangan atau stimulant yang agar siswa terangsang untuk berpikir, menyampaikan tanggapan, ide, atau bahkan solusi yang dari rangsangan yang diberikan. Rangsangan bisa dalam bentuk sebuah kasus yang diambil

dari berita, kisah yang dibuat oleh guru, atau fenomena yang sedang terjadi di masyarakat. (Nasution, 2021: 18)

Literasi merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran sejarah. Aktivitas mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar/ mengasosiasikan, sampai kepada mengomunikasikan sarat dengan aktivitas literasi. Maksud literasi disini bukan hanya literasi dalam konteks membaca dan menulis, tetapi juga dalam konteks yang lain, seperti literasi teknologi, literasi informasi, literasi komunikasi, literasi sosial, literasi lingkungan, literasi keuangan, literasi TIK literasi sains, literasi kesehatan, literasi hukum, dan sebagainya. Aktivitas belajar siswa dari awal sampai dengan akhir penuh dengan literasi.



Gambar 2.1. Tujuan Penggunaan Case Method

Menurut Supriatna (2007: 43) mengkonstruksi pembelajaran sejarah kritis berbasis masalah (case method) yang berorientasi pada masalah-masalah sosial kontemporer dapat dilakukan untuk meningkatkan budaya literasi siswa. Materi pembelajaran sejarah tidak hanya difokuskan pada narasi besar (grand narrative) pada masa lalu (*regress*), seperti halnya penulisan sejarah konvensional yang menempatkan kesinambungan dan perubahan (*continuity and change*) dalam garis yang liner. Tetapi harus memperhatikan juga *small narrative* yang menempatkan siswa dengan segala permasalahan sosial budayanya, sebagai bagian dari pelaku sejarah pada jamannya. Di samping itu, aspek emansipasi (unsur egaliter) guru-siswa dan instrumen kurikulum

serta capaian pembelajaran yang meaningful (bermakna) menjadi bagian yang tidak kalah pentingnya di dalam pembelajaran sejarah kritis. Pembelajaran sejarah kritis tersebut tentunya tidak dapat meninggalkan unsur kolaboratif didalamnya, dimana permasalahan yang muncul dari lingkungan sekitar di uraikan dan ditelaah secara kolaboratif. Aktifitas ini dilakukan secara simultan dengan Team Based Project, sehingga tujuan pembelajaran sejarah dapat tercapai dengan maksimal.

METODE PEMBELAJARAN sesuai IKU butir 7
(Kepmendikbud No. 3 tahun 2021)



Gambar 2.2. Metode Pembelajaran Kasus atau Team Based Project

Pembelajaran sejarah berbasis masalah kontekstual tentunya membutuhkan media yang mendukung. Yaitu media yang dapat memberikan informasi/materi pembelajaran kontekstual yang dapat diakses secara fleksibel darimanapun dan kapanpun. Di era R.I 4.0, sejauh ini media LMS sangat efektif untuk digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran sejarah yang dapat meningkatkan budaya Hots Literasi siswa, kemampuan memecahkan masalah (*case method*) hingga kemampuan berkolaborasi (*Team Based Project*). Hal itu dikarenakan potensi LMS yang dapat dikembangkan secara maksimal hingga mampu memuat berbagai sumber belajar berbentuk digital seperti artikel elektronik, video documenter, dokumen/arsip sejarah digital hingga pemetaan wilayah yang juga tersaji secara digital. Dengan kata lain, pengembangan LMS menjadi solusi dari tantangan pengembangan pembelajaran sejarah berbasis Web.

BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

3.1. Tujuan Penelitian

- 3.1.1. Untuk mengetahui bagaimana mengembangkan LMS berbasis web untuk meningkatkan aktifitas pembelajaran berbasis kasus (case method) dan pembelajaran kolaboatif berbasis project (team based project) siswa SMA pada mata pelajaran sejarah Indonesia
- 3.1.2. Untuk mengetahui bagaimana efektifitas LMS berbasis web untuk meningkatkan aktifitas pembelajaran berbasis kasus (case method) dan pembelajaran kolaboatif berbasis project (team based project) siswa SMA pada mata pelajaran sejarah Indonesia.

3.2. Manfaat Penelitian

3.2.1. Manfaat teoritis

Pengembangan LMS berbasis web untuk meningkatkan aktifitas pembelajaran berbasis kasus (case method) dan pembelajaran kolaboatif berbasis project (team based project) siswa SMA pada mata pelajaran sejarah Indonesia memberikan kontribusi dalam bidang Pendidikan Sejarah khususnya dalam pembelajaran Sejarah Indonesia pada Kurikulum Merdeka Belajar. LMS berbasis web selain meningkatkan kemampuan berfikir kritis, juga akan meningkatkan kemampuan HOTS Literasi siswa serta mengoptimalkan pembelajaran sejarah *meaningfull* bagi siswa. Selain itu, LMS berbasis moodle bermanfaat sebagai salah satu alat yang efektif untuk mengkonstruksi pembelajaran sejarah secara digital di era RI 4.0

3.2.2. Manfaat Praktis

Adapun secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, yaitu:

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat sebagai sarana mengembangkan pengetahuan, meningkatkan kompetensi, meningkatkan wawasan peneliti, memperluas cakrawala di bidang pengembangan komponen pembelajaran khususnya tentang media dan sumber belajar digital. Peneliti dapat menerapkan hasil penelitian dalam kegiatan pembelajaran baik secara luring, blended-learning, maupun daring.

b. Bagi Pengajar

Manfaat bagi Pengajar, hasil penelitian ini memberikan alternatif media belajar digital untuk materi Pembelajaran Sejarah Indonesia sehingga diharapkan mempermudah dalam mengajarkan materi sejarah tersebut, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, efektif, kreatif dan modern.

c. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa yaitu dapat mempermudah dalam belajar sejarah Indonesia, menciptakan pembelajaran sejarah yang lebih menarik bagi siswa sehingga pencapaian tujuan pembelajaran sejarah Indonesia menjadi lebih optimal. Penyajian rangkaian materi dalam bentuk aplikasi digital interaktif tentunya lebih menarik bagi siswa, dibandingkan dengan penyajian media dan materi dalam literatur berbentuk cetak pada umumnya. Aplikasi yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk mendalami materi pembelajaran Sejarah Indonesia.



BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010:407). Penelitian dan Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Nana Syaodih, Sukmadinata, 2013: 164).

Proses pengembangan LMS berbasis web ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) oleh Borg dan Gall (2003) (dalam Gooch, 2012:86). Tahapan model pengembangan R&D meliputi: a) tahap analisis kebutuhan, terdiri atas analisis Mahasiswa, analisis materi, dan spesifikasi tujuan; b) tahap desain produk bahan ajar, meliputi pemilihan bahan ajar, dan perancangan awal; c) tahap produksi/pelaksanaan pengembangan produk awal, meliputi pembuatan bahan ajar, dan penyusunan instrumen penilaian (lembar validasi, angket/kuisisioner ; d) tahap validasi, meliputi penilaian dari para ahli desain (Dosen Pendidikan Sejarah), dan penilaian dari ahli materi (Dosen Pendidikan Sejarah); e) tahap revisi, meliputi revisi atau perbaikan pada media berdasarkan saran oleh para validator; f) tahap uji coba produk, meliputi uji coba materi pada siswa, pengisian angket oleh siswa dan pelaksanaan tes hasil belajar; g) tahap revisi akhir dan penyebaran, meliputi analisis keberhasilan media dan perbaikan atau revisi akhir pada media serta serta penyebaran media. Langkah terakhir dalam penelitian ini adalah uji efektifitas.

4.2.Langkah Penelitian Pengembangan

Langkah-langkah penelitian pengembangan terdiri dari sepuluh langkah pengembangan yang dikenal dengan "*The R&D Cycle*" (Borg dan Gall, 2003: 775).

Pengembangan media dilakukan menggunakan model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall yang terdiri dari sepuluh langkah penelitian sebagai berikut:

1. *Research and Information collecting* (penelitian dan pengumpulan data); pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.
2. *Planning* (perencanaan); 13ontrol13 rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau 13ontrol-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.
3. *Develop preliminary form of product* (pengembangan draft produk); pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran, dan 13ontrol13nt evaluasi.
4. *Preliminary field testing* (Uji coba lapangan awal); selama uji coba dilakukan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket.
5. *Main product revision* (Merevisi hasil uji coba); memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba.
6. *Main field testing* (uji coba lapangan); melakukan uji coba yang lebih luas.
7. *Operasional product revision* (penyempurnaan produk hasil uji lapangan; menyempurnakan produk hasil uji lapangan.
8. *Operasional field testing* (uji pelaksanaan lapangan) pengujian dilakukan melalui angket, wawancara dan observasi dan dan analisis hasilnya.
9. *Final product revision* (penyempurnaan produk akhir) penyempurnaan didasarkan masukan dari uji pelaksanaan lapangan.
10. *Dissemination and implementation* (diseminasi dan implementasi); melaporkan hasilnya dalam konferensi internasional dan dalam jurnal internasional terindeks scopus Q4, bekerjasama dengan penerbit untuk penerbitan, memonitor penyebaran 13ontrol kualitas.

4.3. Uji Lapangan

1. Uji lapangan terbatas

Teknik sampling yang dipakai dalam tahap ini adalah *purposive sampling* (teknik sampling bertujuan). *Purposive sampling* adalah cara pengambilan sampel yang berdasarkan pada pertimbangan dan atau tujuan tertentu (Borg and Gall, 2003: 221). Sebagai subjek uji lapangan terbatas, sampel dalam tahap ini diambil tiga orang Mahasiswa dengan tingkat intelektual tinggi, sedang, dan rendah.

2. Uji lapangan lebih luas

Dalam tahap ini, pengambilan sampel juga menggunakan *purposive sampling* dengan memilih subjek uji coba s.iswa dengan tingkat intelektual tinggi, sedang, dan rendah khususnya dalam pembelajaran materi sejarah. Subjek uji lapangan lebih luas terdiri dari enam Mahasiswa kelas C Reg 2019.

3. Uji operasional

Sampel pada uji coba lapangan adalah seluruh Mahasiswa Jurusan Pendidikan Sejarah Angkatan 2019.

4.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik angket atau kuesioner, observasi, wawancara, dan studi dokumentasi,

1. Angket (kuesioner)

Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden) (Nana Syaodih Sukmadinata, 2013: 219). Instrumen angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh responden. Berdasarkan prosedurnya, angket dapat dibedakan menjadi angket langsung dan tidak langsung. Berdasarkan jenis penyusunan itemnya, angket dapat dibedakan menjadi tipe isian dan

tipe penelitian. Teknik angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket langsung dengan tipe pilihan. Responden diminta memilih ilihan jawaban yang telah disediakan. Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data menggunakan skala Likert dengan skor 1, 2, 3, 4, dan 5.

2. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Nana Syaodih Sukmadinata, 2013: 220). Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi observasi partisipan dan nonpartisipan. Dari segi instrumentasi yang digunakan, observasi dapat dibagi menjadi observasi terstruktur dan tidak terstruktur. Penelitian ini menggunakan teknik observasi nonpartisipan berdasarkan proses pelaksanaan pengumpulan datanya karena peneliti tidak terlibat langsung dalam aktivitas responden. Sedangkan berdasarkan instrumentasi yang digunakan, penelitian menggunakan teknik observasi tidak terstruktur ketika melakukan analisis kebutuhan dan teknik observasi terstruktur ketika melakukan uji coba produk.

3. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan dengan sumber data (Sugiono, 2015: 90). Wawancara dapat dibedakan menjadi wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur, yakni wawancara yang bebas tanpa menggunakan pedoman yang tersusun secara lengkap dan sistematis. Wawancara yang digunakan hanya garis besar permasalahan pada produk media.

4. Studi dokumentasi

Studi dokumenter merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik (Nana Syaodih Sukmadinata, 2013: 221). Penelitian menggunakan

studi dokumenter dalam tahapan studi pendahuluan sebelum mengembangkan desain produk.

4.4.1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data sebagai suatu bagian penting dalam penelitian (Sugiono, 2015: 165). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket untuk ahli materi, angket untuk ahli desain, serta angket untuk siswa, Pengujian instrumen dilakukan dengan menggunakan validitas isi, yakni dengan membandingkan isi instrumen dengan teori yang ada.

4.5. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah pengolahan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus-rumus atau aturan-aturan yang ada sesuai dengan pendekatan penelitian atau desain yang diambil (Gooch, 2012: 236) Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif.

1. Teknik analisis data kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain (Sugiyono, 2015: 333). Data penelitian yang diperoleh selama proses penelitian dicatat kemudian dijabarkan secara deskriptif dan ditarik kesimpulan.

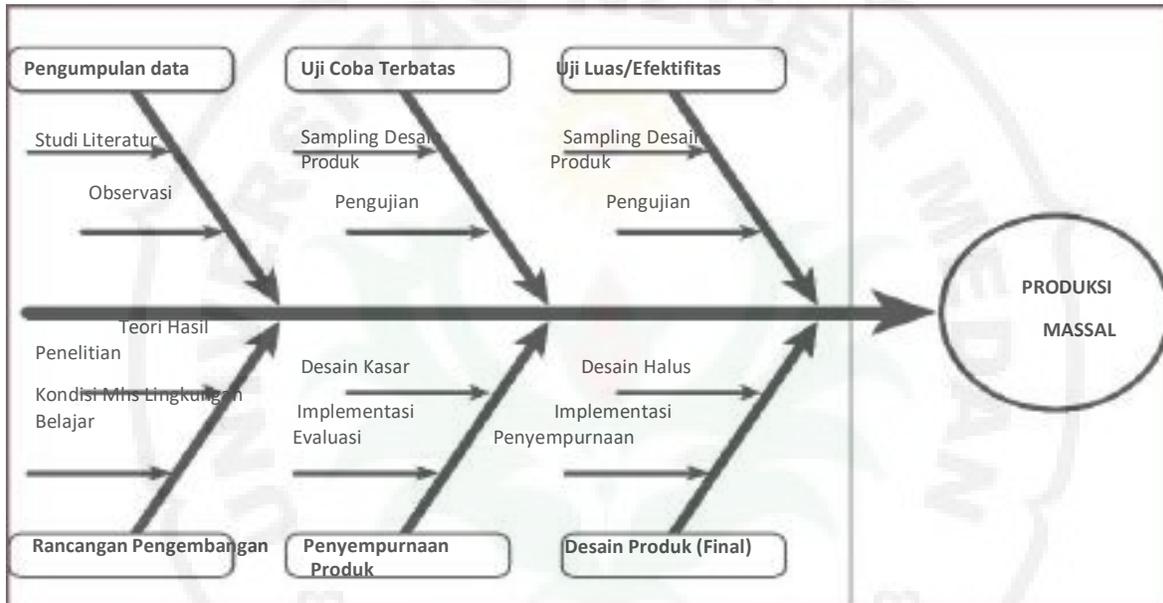
2. Teknik analisis data kuantitatif

Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang berbentuk angka, baik hasil pengukuran maupun hasil mengubah data kualitatif (Gooch, 2012: 167). Analisis kuantitatif dilakukan untuk mengolah data berupa skor penilaian ahli materi, ahli media, dan siswa. Data kuantitatif dikonversi menjadi data kualitatif menggunakan teknik pengkriteriaan dengan skala 5. Konversi data kuantitatif menjadi kualitatif dilakukan

dengan membandingkan skor rata-rata angket dengan kriteria yang ada mengacu pada rumus konversi yang sah.

4.6. Alur Penelitian

Gambar 4.1. Alur Penelitian



BAB V

HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

5.1. Hasil Penelitian

5.1.1. Tahap Pengembangan Awal

Adapun proses pengembangan LMS berbasis web untuk meningkatkan aktifitas pembelajaran berbasis kasus (case method) dan pembelajaran kolaboatif berbasis project (team based project) siswa SMA pada mata pelajaran sejarah Indonesia dilakukan berdasarkan model pengembangan 10 tahap yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015). Tahap pertama, diawali dengan mengamati potensi dan masalah yang terjadi. Terdapat beberapa masalah yang sering terjadi seperti kurangnya keaktifan saat proses pembelajaran sejarah, serta adanya pengaruh dari jejaring sosial yang digunakan siswa membuatnya sering mengabaikan pelajaran. Tahap kedua, peneliti mengumpulkan informasi dalam upaya pembuatan bahan untuk perencanaan khususnya pada materi kedatangan bangsa barat mulai dari pemilihan desain hingga kepada penyiapan bahan ajar pada media yang dikembangkan. Tahap ketiga, peneliti merancang desain produk (perangkat pembelajaran). Dalam hal ini peneliti mempertimbangkan tingkat kemampuan awal siswa. Tahap keempat, peneliti akan menghasilkan produk final berupa model pembelajaran daring menggunakan LMS berbasis Moodle yang siap digunakan, kemudian produk tersebut divalidasi. Tahap kelima dilakukan revisi desain hingga produk pengembangan layak di uji cobakan. Pada tahap terakhir atau keenam, uji coba dilakukan di kelas XI IPA 2 SMAN 6 Binjai yang bertujuan untuk menilai dan menghasilkan model belajar yang menarik dan efektif. Setelah keenam tahapan di atas dilaksanakan maka dilakukan lah tingkat analisis lebih lanjut mengenai tujuan dari produk yang akan dikembangkan.

Hasil pengembangan LMS berbasis web untuk meningkatkan aktifitas pembelajaran berbasis kasus (case method) dan pembelajaran kolaboatif berbasis project (team based project) siswa SMA pada mata pelajaran sejarah Indonesia bagi siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 6 Binjai menunjukkan produk media ini dapat diakses

menggunakan komputer maupun ponsel berbasis android. Produk yang dihasilkan terdiri atas: (1) Sintaks Model Pembelajaran Daring; (2) Petunjuk Penggunaan Media, (3) Video pembelajaran, yang berisi tayangan video tentang materi kedatangan bangsa barat. Video tersebut diadopsi dari youtube dengan format HD (High Definition). (3) Latihan soal dan kuis, yang di dalamnya berisi latihan soal dengan berbagai bentuk jenis, seperti: pilihan ganda, isian, benar salah, menjodohkan dan esai. Latihan soal dan kuis ini berfungsi sebagai sarana latihan siswa untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan model elearning dengan LMS berbasis Web.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa dan guru, diperoleh data bahwa siswa aktif menggunakan internet diluar jam pembelajaran, sebahagian besar dari mereka juga telah memiliki laptop pribadi. Pembelajaran Sejarah Indonesia juga telah menggunakan bantuan slide *powerpoint* sebagai Media. Kendala yang dihadapi oleh guru adalah keterbatasan alokasi waktu untuk menjelaskan seluruh materi secara mendetail kepada siswa serta kurangnya kemampuan untuk mengembangkan pembelajaran yang menarik untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran sejarah tersebut.

Ketersediaan fasilitas penunjang penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer, seperti ketersediaan LCD, komputer (laptop) dimiliki oleh guru. Rentang usia siswa adalah antara 16-17 tahun, artinya bila merujuk kepada teori Peaget, dimana siswa pada kelompok usia tersebut berada dalam tahap operasional formal atau mereka telah mampu berpikir abstrak. Selain itu, sebagian besar siswa telah memiliki dan mampu mengoperasikan laptop/komputer yang bisa mereka gunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran sejarah mereka.

Desain instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti yang angket respon mahasiswa. Format terdiri atas: 1) angket validasi media, 2) *storyboard* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pemilihan Format Soryboard

No	Komponen Media	Sub Komponen	Tampilan/Keterangan
1	Halaman Utama	LMS Mata Pelajaran Sejarah SMA	
2	Front page	Blok menu yang di tambahkan sisi sebelah kiri	<ul style="list-style-type: none"> - Calendar - Latest news - Online user - Coments
		Item front page	<ul style="list-style-type: none"> - Petunjuk Penggunaan - Daftar courses
		Main menu	<ul style="list-style-type: none"> - Forum diskusi, File, dan Quiz
3	Halaman courses	Judul	<ul style="list-style-type: none"> - Antara Kolonialisme dan Imperialisme - Perang Melawan Kolonialisme - Membangun Jati Diri Keindonesiaan - Tirani Matahari Terbit - Indonesia Merdeka - Revolusi Menenggakkan Panji-Panji NKRI
		Courses format	Topic outline
		Isi courses	Tujuan pembelajaran, Materi ajar, Powerpoint, Tugas, Video, Wiki, Glossary, Quiz

Pengembangan LMS berbasis web untuk meningkatkan aktifitas pembelajaran berbasis kasus (case method) dan pembelajaran kolaboatif berbasis project (team based project) siswa SMA pada mata pelajaran sejarah Indonesia memanfaatkan fasilitas e-learning sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mata pelajaran sejarah. Tampilan komponen media pembelajaran yang direncanakan dapat dilihat pada tabel 2 berikut;

Tabel 2. Tampilan Komponen Media Pembelajaran

No	Komponen Media	Gambar/Keterangan
1	Halaman Awal	
2	Login Area	 <p data-bbox="889 783 1377 1117">Login area merupakan komponen pada e-learning yang memungkinkan siswa mengakses fasilitas e-learning mata pelajaran sejarah.</p>
3	Online Users	 <p data-bbox="889 1167 1377 1413">Komponen ini berguna untuk mengetahui user yang sementara online atau sedang mengakses e-learning</p>
4	Menambah Aktivitas	 <p data-bbox="943 1444 1365 1696">Komponen ini memungkinkan guru menambah jenis aktivitas tertentu sesuai dengan kebutuhan pembelajaran</p>

5	Menambah Sumber		<p>Komponen ini memungkinkan dosen menambah jenis sumber belajar tertentu sesuai dengan kebutuhan</p>
---	-----------------	---	---

Sistem e-learning secara umum menggambarkan proses besar yang terjadi pada situs. Situs pembelajaran e-learning mempunyai empat proses besar dan dua proses yang merupakan proses otentikasi pengguna, yaitu proses yang terjadi pada Login area merupakan komponen pada e-learning yang memungkinkan siswa mengakses fasilitas e-learning mata pelajaran sejarah. Komponen ini berguna untuk mengetahui user yang sementara online atau sedang mengakses e-learning. Komponen ini memungkinkan guru menambah jenis aktivitas tertentu sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Komponen ini memungkinkan guru menambah jenis sumber belajar tertentu sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dua aktor, pengguna dan administrator akan melakukan akses masuk terlebih dahulu sebelum masuk ke dalam situs jika mereka sudah terdaftar. Jika kedua aktor tersebut belum terdaftar maka aktor akan diarahkan pada menu registrasi. Ketika aktor sudah masuk ke dalam situs barulah aktor dapat menggunakan empat fungsi lainnya yang terdapat pada situs, yaitu pustaka, media pembelajaran, multimedia interaktif, dan komunikasi sinkron dan asinkron antar pengguna.

Sistem e-learning secara umum menggambarkan proses besar yang terjadi pada situs. Situs pembelajaran e-learning mempunyai empat proses besar dan dua proses yang merupakan proses otentifikasi pengguna, yaitu proses yang terjadi pada registrasi pengguna dan akses masuk pengguna serta empat proses lainnya merupakan proses dari fungsi yang terdapat pada situs (Muhtadi, 2013). Dua aktor, pengguna dan administrator akan melakukan akses masuk terlebih dahulu sebelum masuk ke dalam situs jika mereka sudah terdaftar. Jika kedua aktor tersebut belum terdaftar maka aktor

akan diarahkan pada menu registrasi. Ketika aktor sudah masuk ke dalam situs barulah aktor dapat menggunakan empat fungsi lainnya yang terdapat pada situs, yaitu pustaka, media pembelajaran, multimedia interaktif, dan komunikasi *sinkron* dan *asinkron* antar pengguna. *LMS Moodle* yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi.

5.1.2. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi berisi ujicoba produk yang telah dikembangkan kepada sejumlah responden. Dalam implementasi, peneliti membuat suatu skenario pembelajaran dengan model *Blended Learning*. Pelaksanaan *blended learning* terdiri dari 4 pertemuan yaitu 2 pertemuan tatap muka dan 2 pertemuan secara online menggunakan *web meeting* Zoom dan Dandroid untuk perkuliahan Sejarah Indonesia. Saat uji coba peneliti meminta 2 orang ahli yaitu ahli media pembelajaran dan ahli materi untuk memberikan penilaian terhadap produk LMS berbasis web.

1) Validasi Ahli

Sebelum produk digunakan, peneliti meminta penilaian ahli materi Metode Penelitian dan Ahli Media pembelajaran berbasis digital. Penilaian dari tiga orang ahli adalah sebagai berikut:

(a) Hasil Penilaian Ahli Media

Ahli media merupakan responden yang dianggap memiliki penilaian yang baik dan buruknya suatu media pembelajaran. LMS berbasis web ini diuji oleh 1 orang ahli media pembelajaran digital yang menilai sisi rekayasa perangkat lunak dan komunikasi visual. Hasil rekap penilaian media ditunjukkan pada Tabel 5.1 berikut:

Tabel 5. 1 Hasil Rekap Penilaian Media

No	Item	Skor
1	Deskripsi LMS berbasis web jelas	4,00
2	Panduan penggunaan LMS berbasis web mudah dipahami	4,50
3	Tampilan sampul LMS berbasis web	4,00
4	LMS berbasis web tidak memakan banyak memori	3,50
5	Proses loading media video dan Gambar berjalan dengan baik	4,00
6	Tampilan <i>layout</i> LMS berbasis web menarik	4,00
7	Komposisi dan desain warna yang digunakan menarik	4,00
8	Tampilan desain, ukuran, dan tata letak icon tepat	4,50
9	Icon/tombol yang memudahkan pengguna dalam menggunakan media	4,50
10	File audio dalam LMS berbasis web berjalan dengan baik	4,50
11	Video pembelajaran berjalan dengan baik	4,50
12	LMS berbasis web dapat dijalankan disemua versi android	4,00
13	Penggunaan jenis dan ukuran <i>font</i> sudah tepat	4,50
14	Penggunaan efek dan tampilan antarmuka pada LMS berbasis web sederhana dan menarik	4,00
15	LMS berbasis web bisa digunakan kapan saja dan dimana saja	4,50
16	Desain tampilan sesuai dengan tingkatan pengguna	3,50
17	Kemudahan dan kesederhanaan dalam pengoprasian	3,50
18	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4,50
19	Konsistensi penempatan media gambar dan video	3,50
20	Ketepatan antara <i>background</i> dan warna huruf	4,50
Jumlah total		82,50
Rata-rata		4,10
Kriteria		Sangat
Layak		

Pada angket penilaian diatas kita dapat melihat bahwa ahli media memberikan penilain yang sangat baik untuk keseluruh item dengan jumlah total 82,50 dengan rata-rata nilai adalah 4,10. Berdasarkan nilai total dan rata-rata, maka dapat disimpulkan bahwa LMS berbasis web “Sejarah Indonesia” layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan model *blended*.

(b) Hasil Penilaian Ahli Materi

Ahli materi merupakan responden yang menilai kelayakan konten materi yang terdapat pada media LMS berbasis web yang dikembangkan. Dalam penelitian ini ahli materi yang penulis tetapkan adalah ahli yang benar-benar memahami bagaimana desain pembelajaran yang menarik berdasarkan materi dan sub materi pada mata kuliah Sejarah Indonesia dan memiliki latar belakang ilmu yang berkaitan dengan pembelajaran Sejarah Indonesia dan memahami model-model pembelajaran. Hasil dari penilaian materi ditunjukkan pada Tabel 5.2 berikut ini.

Tabel 5.2 Hasil Rekap Penilaian Materi

No	Item	Skor
1	Materi yang dimuat dalam LMS berbasis web sesuai dengan kurikulum KKNI	5,00
2	LMS berbasis web ini dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran	4,00
3	Kesesuaian antara desain materi dan project based learning	5,00
4	LMS berbasis web ini dapat membuat peserta didik tertarik untuk lebih mempelajari materi ajar	4,50
5	Materi yang dimuat dalam LMS berbasis web sesuai dengan RPS mata kuliah Metode Penelitian	4,00
6	LMS berbasis web dapat menambah keberanian mahasiswa untuk menggunakan Metode Penelitian.	4,50
7	LMS berbasis web ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri	4,00
8	Keterbacaan kalimat dan paragraf jelas	4,50
9	Materi yang dimuat dalam LMS berbasis web tersusun secara sistematis dan runtut	4,00
10	Vidio yang ditampilkan pada LMS berbasis web dapat membantu peserta didik untuk memahami materi	4,00
11	Tautan video yang disajikan sesuai dengan materi	3,50
12	Mendorong peserta didik terlibat aktif	4,00
13	Latihan soal yang diberikan dalam LMS berbasis web sudah sesuai dengan materi yang disajikan	4,50
14	Kesesuaian latihan soal dengan tujuan pembelajaran	4,00
15	Menggunakan istilah-istilah yang tepat dan mudah dipahami	4,50

No	Item	Skor
16	Memberikan motivasi/minat dan rasa ingin tahu peserta didik	4,50
17	Materi <i>up to date</i>	4,50
18	Materi yang disajikan mengandung 4 kompetensi Metode Penelitian	4,50
19	Kesesuaian antara materi dan kebutuhan jurusan Bimbingan dan Konseling	4,50
20	Gambar-gambar yang digunakan pada LMS berbasis web	4,00
Jumlah total		86
Rata-rata		4,3
Kriteria		Sangat Layak

Pada angket penilaian diatas kita dapat melihat bahwa ahli materi juga memberikan penilain yang sangat baik terhadap materi yang sudah ditampilkan peneliti pada produk. Hasil perhitungan untuk keseluruhan item pada penilaian materi yaitu sebanyak 20 item penilaian diperoleh jumlah total 86 dengan rata-rata nilai adalah 4,30. Berdasarkan nilai total dan rata-rata, maka dapat disimpulkan bahwa materi yang terdapat pada LMS berbasis web android “Sejarah Indonesia” berbasis Hots Literasi layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

2) Penerapan LMS berbasis web Dalam Pembelajaran Sejarah Sumut

LMS berbasis web mata kuliah Metode Penelitian berbasis *Hots Literasi* adalah produk yang dikembangkan dalam penelitian ini. Oleh sebab itu perlu dilakukan implementasi penggunaan LMS berbasis web dalam pembelajaran mata kuliah Sejarah Indonesia untuk mengetahui bagaimana respon dan penilaian mahasiswa terhadap produk yang dikembangkan.

5.1.3. Minat Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Berbasis Android

Untuk mengetahui minat siswa terhadap pembelajaran mata kuliah Metode Penelitian menggunakan LMS berbasis web Android berbasis *Hots Literasi*, mahasiswa diminta mengisi angket respon dengan memberi penilaian pada setiap

indikator dengan cara membubuhkan tanda cek (\surd) pada rentangan jawaban angka-angka yang dianggap tepat yaitu (4) untuk sangat setuju, (3) untuk setuju, (2) untuk kurang setuju, dan (1) untuk tidak setuju. Hasil angket kemudian dianalisis dengan menghitung persentase nilai yang diperoleh dari masing-masing aspek, yaitu jumlah nilai tiap aspek dibagi dengan jumlah maksimum dan dikalikan 100% sebagaimana dikemukakan Hariyadi (2009) dalam Susanto (2012: 75) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = frekuensi yang sedang dicari atau skor yang diperoleh

N = *Number of cases* atau skor maksimal

Selanjutnya, untuk menentukan kategori respon yang diberikan siswa terhadap suatu aspek dengan cara mencocokkan hasil persentase dengan kriteria positif menurut Khabibah (2006) dalam Wulandari dan Waryanto (2012), yaitu:

$85\% \leq \text{respon}$ = sangat positif (sangat tinggi)

$70\% \leq \text{respon} < 85\%$ = positif (tinggi)

$50\% \leq \text{respon} < 70\%$ = kurang positif (kurang tinggi)

$\text{respon} < 50\%$ = tidak positif (tidak tinggi)

Tabel 5.3 Hasil Angket Respon Mahasiswa

No	Aspek	Presentase	Kriteria
A	Perasaan Senang	87,15%	Sangat positif
B	Ketertarikan Terhadap LMS berbasis web	86,57%	Sangat positif
C	Perhatian	85,85%	Sangat positif
D	Keterlibatan Mahasiswa	88,24%	Sangat positif

Hasil angket respon siswa didapat presentase 86,49% terhadap aspek perasaan senang, 87,67% terhadap aspek ketertarikan siswa terhadap penggunaan aplikasi, 85,81% terhadap aspek perhatian, dan 88,24% terhadap aspek keterlibatan mahasiswa. Melihat dari keempat aspek menunjukkan respon mahasiswa yang sangat positif, sehingga dapat disimpulkan bahwa mahasiswa memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran menggunakan LMS berbasis web yang dikembangkan.

5.2. Luaran Yang Dicapai

No	Jenis Luaran	Nama Luaran	Ketercapaian	Keterangan
1	Wajib	1. Prototipe LMS berbasis Web. 2. Publikasi Internasional Terindeks Scopus/WOS. 3. MoA dengan Stake Holder 4. Laporan Akhir 5. Haki Proposal	Tercapai Revised Final Tercapai Tercapai	Produk Final https://tner.polsl.pl (Q3) Mitra Final No Penc. 000366212 Tertanggal 4 Agustus 2022.
2	Tambahan	1. Pemakalah Seminar Internasional ICIESC 2022. 2. Pemakalah Seminar Internasional ICSSIS 2022. 3. MoA	Tercapai Tercapai Tercapai	Sertifikat Sertifikat MoA

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

LMS berbasis Web yang dikembangkan dapat menjadi salah satu media belajar efektif bagi siswa serta membantu guru dalam pembelajaran sejarah Indonesia berbasis Case Method dan Team Based Project. Model pembelajaran Hybrid Learning tentunya akan semakin efektif dengan dibarengi dengan penggunaan LMS berbasis Web tersebut. Selain itu, penggunaan LMS berbasis web dapat menstimulus siswa dalam mengembangkan budaya belajar dan mandiri dan turut meningkatkan kemampuan Hots Literasi siswa.

6.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran antara lain :

1. Bagi Guru

Guru sebaiknya mendalami pendekatan dan model-model pembelajaran daring sebagai jawaban atas tantangan Pendidikan abad 21.

2. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa hendaknya membiasakan diri dalam pembelajaran daring berbasis Hots Literasi, sehingga menjadi generasi literat yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S. (2013). Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam kurikulum 2013. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Darmadi, H. (2011). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Darmawan, D. (2014). Pengembangan E-Learning Teori dan Desain. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Effendi, Empy dan Hartono Zhuang, (2005). "E-learning Konsep dan Aplikasi". Penerbit: Andi Offset. Yogyakarta.
- Hobri. (2009). *Metodologi Penelitian dan Pengembangan (Developmental Research) (Aplikasi pada Penelitian Pendidikan Matematika)*. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Kadir. (2015). Statistika Terapan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Lehman, Lynn. (2007). *A Proactive Approach to Employee Training & Development*. Rising Sun Consultants.
- Miarso, Yusufhadi. (2007). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Muhtadi, Ali. (2013). Pemanfaatan Program *Computer Assisted Instruction (CAI) dalam Program Pembelajaran Berbasis Internet*. Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses pada tanggal 6 Desember 2013.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta Selatan: Referensi.
- Musfiquon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Nasr, Ahmad. (2011). *Attitude Towards Biology and Its Effect on Students Achievement*. International Journal of Biology, Vol.3, No.4 Oktober 2011.
- Nasution, Abd Haris. (2021). *Pembelajaran Sejarah abad 21*. Obelia Publisher: Medan.
- Putu Gilang Marya Putra, W. S. (2015). Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMPN 1 Selemadeg. e-journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sadiman, Arief S. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, P. D. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Supriatna, Nana. (2007). *Konstruksi Pembelajaran Sejarah Kritis*. UPI Press: Bandung.
- Tegeh, I Made, dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Widoyoko, Eko Putro. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Lampiran 1. Bukti Review Jurnal Internasional Terindeks Scopus The New Educational Research (Q2)

Dear Author,

thank you very much for a contribution sent to The New Educational Review. However, before sending it to our reviewers it should fulfill the formal requirements of our journal, placed on our website: "For Authors":

1. your text is too long; we have limited a length of every manuscript to maximum 25,000 of characters with spaces.
2. the research should be prepared according with the social sciences methodology with the use of triangulation of research methods/techniques, samples, and theories.
3. we would like to present the most important results of the original empirical research. Many scientists from your country published in TNER the results of the research on similar subject, but you do not quote them. The International Scientific Board of our journal can not accept such situation, that a new author is not familiar with the previous publications on similar subjects in TNER.
4. every author is kindly asked to send a scan of the filled in and signed by all of the authors the declaration form, placed on our website.

We are waiting for the improved version of the manuscript, along the reviewer's suggestions.

Sincerely,
Full Professor Stanislaw JUSZCZYK
Editor in Chief of The New Educational Review
www.educationalrev.us.edu.pl

1 / 6 | - 100% + | [] []

Dear Author,

thank you for a contribution sent to The New Educational Review. However, I have a few remarks:

1. The length of the text is too long. According to Guide for Authors on our website, its length is limited to 25,000 of characters with spaces, tables, figures and references. Please cut the theoretical background.
2. in the manuscript is lack of your name, surname and affiliation with an e-mail address.
3. every authors should to send the filled in and signed the copyright form taken from our website.

I am waiting for the revised version of your manuscript.

Sincerely,
Full Professor Stanislaw Juszczyk
Editor in Chief of The New Educational Review
www.educationalrev.us.edu.pl

Lampiran 2. Abstrak, Deskripsi dan Klaim Paten

Deskripsi	Mataab
<p>PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN PEMECAHAN KASUS (CASE METHOD) DAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (TEAM BASED PROJECT) PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA MENGGUNAKAN LMS BERBASIS WEB</p>	<p>PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN PEMECAHAN KASUS (CASE METHOD) DAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (TEAM BASED PROJECT) PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA MENGGUNAKAN LMS BERBASIS WEB</p>
<p>Nidang Teknik Inovasi</p>	<p>Telah ditemukannya suatu system LMS berbasis Web yang</p>
<p>Inovasi ini ini dikembangkan dengan model pengembangan pembelajaran menggunakan LMS berbasis Web yang menekankan pada penguatan metode pembelajaran pemecahan kasus (case method dan pembelajaran berbasis proyek (team based project). Tujuan dari inovasi ini yaitu meningkatkan interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru, menyajikan peserta didik dalam cakupan yang luas, mempermudah penyempurnaan dan penyisipan materi pembelajaran, serta peserta didik dapat mengakses pembelajaran dimana saja dan kapan saja tanpa dibatasi ruang dan waktu.</p>	<p>yang menyajikan model pengembangan metode pembelajaran. Sistem LMS ini diartikan sebagai pembelajaran pemecahan kasus (case method) dan pembelajaran kelompok berbasis proyek (team based project) pada mata pelajaran sejarah Indonesia.</p>
<p>Latar Belakang Inovasi</p>	<p>Pembelajaran dengan menggunakan LMS berbasis web merupakan sebuah inovasi pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan media elektronik dalam menyampaikan pembelajaran yang diakses melalui internet. Sistem e-learning ini secara umum menggambarkan berbagai proses yang terjadi pada situs. Situs pembelajaran e-learning mempunyai empat proses besar dan dua proses yang merupakan proses pendukung pengguna yaitu proses yang terjadi pada registrasi pengguna dan akses masuk pengguna serta empat proses lainnya merupakan proses dari fungsi yang terdapat pada situs. Ketika aktor sudah masuk ke dalam situs barulah aktor dapat menggunakan empat fungsi lainnya yang terdapat pada situs yaitu Portals, media pembelajaran, multimedia interaktif dan komunikasi sistem dan sinkron antar pengguna.</p>
<p>Inovasi pada nomor UG21110130472AL dikembangkan mengenai metode pengiriman kursus sistem pembelajaran jarak jauh. Inovasi ini mewakili beberapa atau semua rincian jenis kursus sistem pembelajaran jarak jauh seperti jenis kursus, tarikan, pemeliharaan, atribut dan lainnya. Inovasi ini menawarkan terikat dengan sistem pembelajaran jarak jauh yang dapat dioperasikan dalam menyediakan sejumlah kursus berdasarkan permintaan. Dalam penyediannya inovasi ini berikan informasi dalam bentuk gambar, fitur, objek, dan sebagainya lainnya. Namun demikian dapat dilihat dari teladan dari inovasi ini yaitu dalam penggunaannya tidak menitikberatkan pada metode-metode dalam mendukung proses pembelajaran. Untuk mengatasi pada inovasi sebelumnya, maka inovasi ini menawarkan penemuan dan penggunaan LMS berbasis Web yang menekankan pada metode pembelajaran pembelajaran pemecahan kasus (case method dan</p>	<p>Dengan adanya inovasi ini diharapkan dapat meningkatkan interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru, menyajikan peserta didik dalam cakupan yang luas, mempermudah penyempurnaan dan penyisipan materi pembelajaran, serta peserta didik dapat mengakses pembelajaran dimana saja dan kapan saja tanpa dibatasi ruang dan waktu sehingga turut meningkatkan kemampuan akses dalam memecahkan masalah/kasus secara berkelompok dengan berbasis proyek.</p>
<p>Klaim</p>	
<p>1. Suatu sistem manajemen pembelajaran jarak jauh yang dapat dioperasikan untuk menyediakan berbagai fasilitas pembelajaran yang terdiri dari</p> <p>5 Pengumpulan data terhadap kebutuhan pembelajaran pada LMS berbasis Web</p> <p>10 Penekanan metode pembelajaran pemecahan kasus (case method dan pembelajaran berbasis proyek (team based project).</p> <p>15 Penyesuaian berbagai komponen pendukung sistem e-learning meliputi menu penambahan aktifitas sesuai kebutuhan pembelajaran dan menu penambahan jenis sumber belajar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.</p>	

Lampiran 3. Bukti Accepted Artikel Seminar Internasional, Abstract Accepted

Publication: Conference Proceedings

Preferred Presentation Schedule: Day 1 - Before Noon
There is no guarantee that your request will be accommodated

[Abstract ID: ABS-120]
[Search on Ifory](#)

**DEVELOPMENT OF CASE METHODS AND TEAM-BASED PROJECTS IN
INDONESIAN HISTORY LESSONS USING WEB-BASED LMS**

Tappil Rambe, Ponirin, Syahrul Nizar Saragi
Universitas Negeri Medan

Abstract

This research is motivated by the importance of blended learning that is relevant to technological developments in the field of education and the limitations of features and applications that support PBM activities on the education platform at the high school level. The LMS application or learning media is directed at case-based methods and project bases that will be more student-centered, this is by Kepmendikbud No.3/M/2021 concerning PT KPI, namely IKU No.7. It is hoped that these products can increase learning interactions between students and teachers, reach students in broad scope, facilitate the refinement and storage of learning materials, and students can access learning anywhere and anytime without being limited by space and time to help improve students' abilities in learning. solve problems/cases in groups on a project-based basis. This study uses the Research and Development (R&D) method developed by Borg and Gall (2003). Data collection was carried out using questionnaires, observations, interviews, and documentation studies. The research instrument was tested using content validity. The data analysis technique used quantitative and qualitative descriptive. The literature developed refers to the development stage which is grouped into several stages, namely preliminary studies or data collection, product development and refinement, field testing, and product dissemination and socialization. Literature that is developed quantitatively and qualitatively is expected to be feasible to be applied in learning Indonesian history in high school. **(Approx. 225 words)**

Keywords: Case Method, Team-Based Project, History

Topic: E-learning system and Educational Technology

Type: Oral Presentation

Info:

Abstract Review Result

Decision: Accepted

Comment:

[Get Letter of Acceptance](#) [Get Letter of Invitation](#)

 Need as PDF? Use Chrome Browser, [here is how](#)

UNIVERSITY

Lampiran 4. HaKI Proposal Penelitian


REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan	: E000202250479, 4 Agustus 2022
Pencipta	
Nama	: Dr. Tappil Rambe, M.Si, Drs. Penrin, M.Si dkk
Alamat	: Jl. Mesjid Dgn XIII Prun Citra Graha Blok F 32, Kel/Desa, Bandar Khalipah, Kec. Percut Sei Tuan, Deli Serdang, SUMATERA UTARA, 20371
Kewarganegaraan	: Indonesia
Pemegang Hak Cipta	
Nama	: LPPM Universitas Negeri Medan
Alamat	: Jl. Willem Iskandar / Pasisir V, Medan, Sumatera Utara, Indonesia, Kotak Pos 1589, Kode Pos 20221, Telp. (061) 6613365, Fax. (061) 6614082 / 6613315, Medan, SUMATERA UTARA, 20221
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: Proposal Penelitian
Judul Ciptaan	: Pengembangan Metode Pembelajaran Pemecahan Kasus (Case Method) Dan Pembelajaran Kelompok Berbasis Proyek (Team Based Project) Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Menggunakan LMS Berbasis Web
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 4 Agustus 2022, di Medan
Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, dihitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
Nomor pencatatan	: 000366212

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.


s.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual
u.b.
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri


Anggoro Dasananto
NIP.196412081991031002

Diselenggarakan
Dalam hal pencatatan memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pencatatan, Menteri bertanggung jawab atas kebenaran surat pencatatan pencatatan.

Lampiran 5. Surat Kerjasama dengan Mitra

SURAT KESEDIAAN MITRA INDUSTRI

Dengan ini, kami menyatakan bersedia sebagai mitra untuk pelaksanaan Penelitian Pengembangan dengan judul:

Pengembangan Metode Pembelajaran Pemecahan Kasus (Case Method) dan Pembelajaran Kelompok Berbasis Proyek (Team Based Project) Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Menggunakan LMS Berbasis Web.

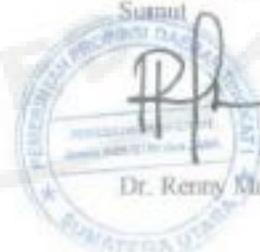
Yang dilaksanakan oleh Universitas Negeri Medan Kontribusi pendanaan *in cash* yang akan kami berikan dalam penelitian ini adalah sebesar Rp. 5.000.000 (terbilang Lima Juta Rupiah) dan kontribusi *in kind* adalah senilai Rp. 10.000.000 (terbilang Sepuluh Juta Rupiah).

Pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan seperlunya.

Medan, 02 Februari 2022
Direktur Utama PD Aneka Industri dan Jasa Provinsi
Sumut

Ketua pengusul,

Sugust



Dr. Tappid Rambi, M.Si
NIP. 197812082006041002

Dr. Renny Maisyah, SE, M.Si, CA

Mengetahui,
Ketua LPPM Unimed



Dr. Baharuddin, S.T, M.Pd
NIP. 19651231 199203 1020

UNIMED

THE Character Building

Lampiran 6. Sertifikat Pemakalah Seminar Internasional ICIESC 2022



THE
Character Building
UNIVERSITY

Lampiran 7. Sertifikat Pemakalah Seminar Internasional ICSSIS 2022

Universitas Negeri Medan
Rector

Dr. Spidhi Gulim, SKM., M.Kes
NIP.197605632000121003

Faculty of Social Sciences
Dean

Dr. Nurulita Berutu, M.Pd.
NIP.196205271987032002

Organizing Committee
Chair

Dr. Jondy L. Pamanik, M.Si.
NIP.197607212009121004

**Faculty of Social Sciences
Universitas Negeri Medan**

Jl. Willem Iskandar Pasar V, Medan Estate, 20221, P.O. Box 1589, Telp:0616629075,6613276,
6618754, 66133905, Fax: (061) 6614002, Medan City, North Sumatera Province, Indonesia.
Website <https://www.fss.unimed.ac.id>

Certificate of Recognition
Reff. No. 002894/UN33/LI/2022

this is proudly given to:

Tappil Rambe
as Presenter

at the *4th International Conference on Social Sciences and Interdisciplinary Studies (4th ICSSIS)* with the main theme: *"Recover and stronger together with education and social sciences for a better life."*

Held online conference on September 29, 2022 by the Faculty of Social Sciences,
Universitas Negeri Medan, North Sumatera Province, Indonesia.

G20 INDONESIA 2022

UN SDGs

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

Kampus Merdeka INDONESIA

yakopi

reforest ACTION

THE
Character Building
UNIVERSITY