



**PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN SEJARAH  
LOKAL EKISTENSI SITUS *UMPAK SANGHA* SEBAGAI  
PENINGGALAN KERAJAAN BLAMBANGAN  
BERBASIS *DISCOVERY* KELAS X SMA  
MENGUNAKAN MODEL ADDIE**

**SKRIPSI**

Oleh:  
Suci Rahayu  
NIM 150210302064

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH  
JURUSAN PENDIDIAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2019**



**PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN SEJARAH  
LOKAL EKISTENSI SITUS *UMPAK SANGHA* SEBAGAI  
PENINGGALAN KERAJAAN BLAMBANGAN  
BERBASIS *DISCOVERY* KELAS X SMA  
MENGUNAKAN MODEL ADDIE**

**SKRIPSI**

Diajukan guna memenuhi tugas akhir dan syarat untuk menyelesaikan program pendidikan strata satu (S1) pada program studi Pendidikan Sejarah dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

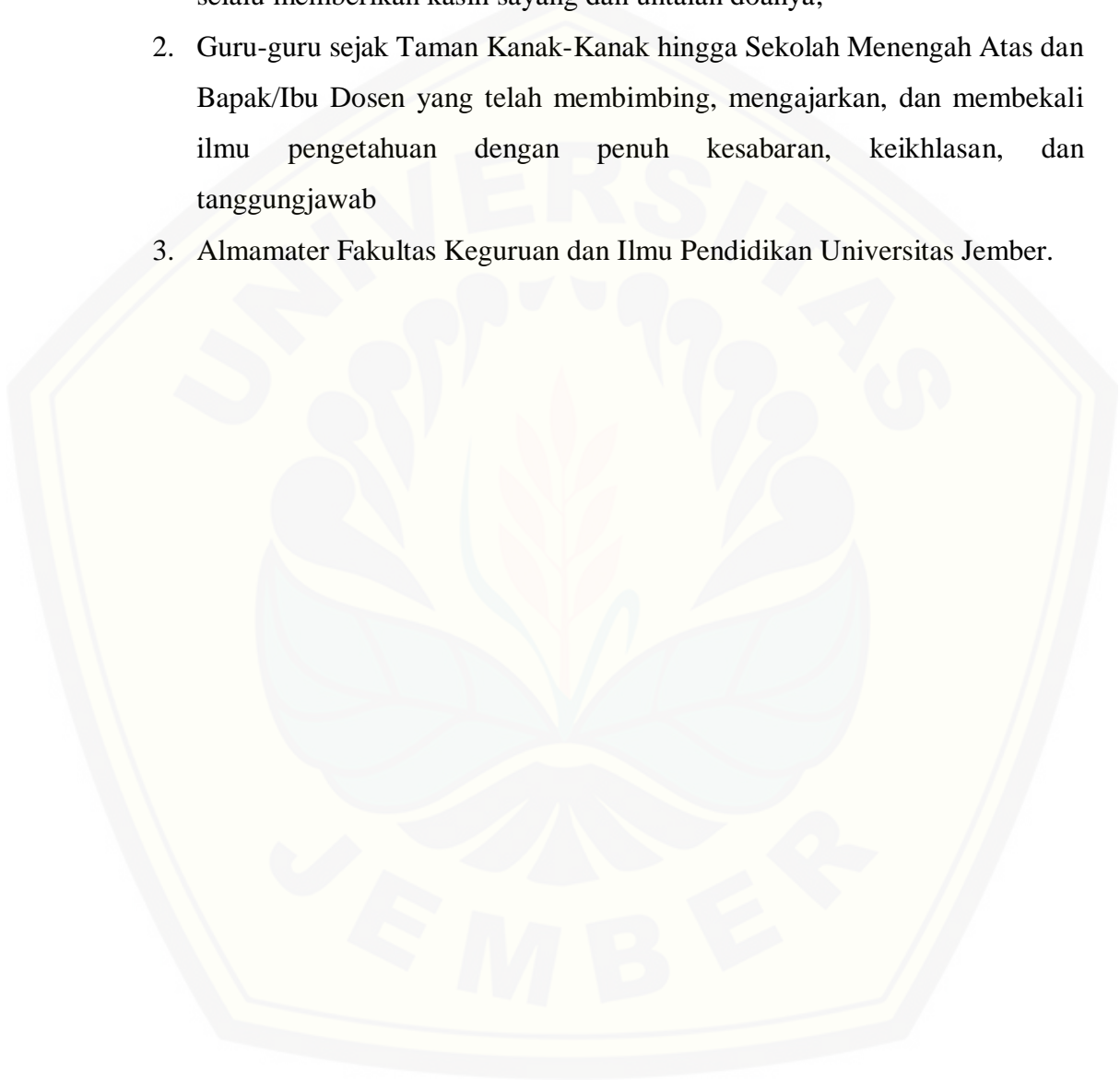
Oleh:  
**Suci Rahayu**  
**NIM 150210302064**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH  
JURUSAN PENDIDIAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2018**

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Ibunda Retno Wahyu Ningrum dan Ayahanda Kasmiran tercinta yang selalu memberikan kasih sayang dan untaian doanya;
2. Guru-guru sejak Taman Kanak-Kanak hingga Sekolah Menengah Atas dan Bapak/Ibu Dosen yang telah membimbing, mengajarkan, dan membekali ilmu pengetahuan dengan penuh kesabaran, keikhlasan, dan tanggungjawab
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.



**MOTTO**

*“Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran bagimu”*

(terjemahan Surat Al-Baqarah ayat 2)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Departemen Agama Republik Indonesia. 2005. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Surabaya: CV. Karya Utama.

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Suci Rahayu

NIM : 150210302064

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Lokal Eksistensi Situs *Umpak Sangha* sebagai Peninggalan Kerajaan Blambangan Berbasis *Discovery* Kelas X SMA Menggunakan Model ADDIE” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 19 Februari 2019

Yang menyatakan,

Suci Rahayu

NIM 150210302064

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN SEJARAH  
LOKAL EKSISTENSI SITUS *UMPAK SANGHA* SEBAGAI  
PENINGGALAN KERAJAAN BLAMBANGAN  
BERBASIS *DISCOVERY* KELAS X SMA  
MENGUNAKAN MODEL ADDIE**

Oleh:  
Suci Rahayu  
NIM 150210302064

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Sumardi, M.Hum.

Dosen Pembimbing Anggota : Dr. Nurul Umamah, M.Pd.

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Lokal Eksistensi Situs *Umpak Sangha* sebagai Peninggalan Kerajaan Blambangan Berbasis *Discovery* Kelas X SMA Menggunakan Model ADDIE” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : 1 Maret 2019

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Sumardi, M.Hum  
NIP. 196005181989021001

Dr. Nurul Umamah, M.Pd  
NIP. 1969020419932008

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Mohammad Na'im, M.Pd.  
NIP. 196603282000121001

Drs. Sumarjono, M.Si.  
NIP. 195808231987021001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M.Sc. Ph.D.  
NIP. 196808021993031004

## RINGKASAN

**Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Lokal Eksistensi Situs *Umpak Sangha* sebagai Peninggalan Kerajaan Blambangan Berbasis *Discovery* Kelas X SMA Menggunakan Model ADDIE;** Suci Rahayu; 150210302064; 2019; xxi+190 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Salah satu tujuan pembelajaran sejarah yaitu menumbuhkembangkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air, melahirkan empati dan perilaku toleran yang dapat diimplementasikan dalam berbagai kehidupan masyarakat dan bangsa. Kesadaran sejarah peserta didik perlu dikembangkan melalui pengenalan sejarah di lingkungan sekitar. Berdasarkan data lapangan yang dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, kuesioner, dan wawancara di SMAN 1 Purwoharjo, SMAN 1 Cluring, dan SMAN 1 Muncar diketahui bahwa: (1) pelaksanaan pembelajaran sejarah yang kurang mengaitkan dengan kebutuhan lingkungan sekitar peserta didik; (2) peserta didik memiliki motivasi belajar cukup tinggi terhadap materi sejarah lokal; (3) rendahnya pengetahuan peserta didik terhadap sejarah lokal; dan (4) pendidik menilai pentingnya materi sejarah lokal untuk disampaikan kepada peserta didik, namun mengalami kendala dalam pelaksanaan karena tidak tersedianya sumber belajar.

Berdasarkan data yang di temukan di sekolah dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi diantaranya: (1) pentingnya pendidikan sejarah lokal yang belum mendapatkan perhatian; (2) implementasi kurikulum 2013 yang belum maksimal; (3) motivasi belajar peserta didik yang cukup tinggi terhadap materi sejarah lokal, dan (4) pelaksanaan pembelajaran sejarah lokal yang tidak bisa disampaikan karena kurangnya ketersediaan sumber belajar sejarah lokal di sekolah. Sehingga untuk menjawab permasalahan yang ada di lapangan, maka dikembangkan bahan ajar berupa e-modul yang berisi sejarah lokal eksistensi situs *Umpak Sangha* sebagai peninggalan kerajaan Blambangan sebagai sumber belajar dan untuk dapat meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik.



Penelitian ini memiliki beberapa tujuan diantaranya: (1) menghasilkan produk e-modul sejarah lokal eksistensi situs *Umpak Sangha* sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan berbasis *discovery* pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA dengan menggunakan model ADDIE yang tervalidasi ahli isi bidang studi, ahli bahasa, dan ahli desain; dan (2) produk e-modul sejarah lokal eksistensi situs *Umpak Sangha* sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan berbasis *discovery* diharapkan dapat meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai alur tahapan penelitian. Pengumpulan data penelitian digunakan beberapa teknik diantaranya: (1) observasi; (2) wawancara; (3) angket/kuesioner; (4) tes; dan (5) dokumentasi. Subjek penelitian ini melibatkan 3 pendidik mata pelajaran sejarah dan 87 peserta didik kelas X SMA. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif.

Produk yang dihasilkan kemudian akan divalidasi ahli dan diuji coba pengguna. Hasil validasi ahli diantaranya: (1) validasi ahli isi bidang studi diperoleh nilai 76,47% dengan kualifikasi baik; (2) validasi ahli bahasa diperoleh nilai 82% dengan kualifikasi sangat baik; dan (3) validasi ahli desain diperoleh nilai 95% dengan kualifikasi sangat baik.

Selain tervalidasi ahli, e-modul sejarah lokal juga tervalidasi perorangan (pengguna) dengan mendapatkan nilai persentase sebesar 84,44% yang termasuk kualifikasi “baik” dalam kriteria kelayakan produk. Pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 12 peserta didik diperoleh nilai rata-rata *pre test* sebesar 47,50 (Std. Deviasi = 10,55) dan *post test* sebesar 77,50 (Std. Deviasi = 12,88). Kemudian uji coba lapangan dengan melibatkan 32 peserta didik diperoleh hasil bahwa nilai rata-rata *pre test* sebesar 48,43 (Std. Deviasi = 16,28) dan *post test* sebesar 81,25 (Std. Deviasi = 8,32).

Berdasarkan hasil penelitian, maka diambil kesimpulan: (1) e-modul sejarah lokal telah tervalidasi ahli dan layak untuk digunakan sebagai sumber belajar mata pelajaran sejarah kelas X SMA; dan (2) e-modul sejarah lokal yang dikembangkan dapat meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik.

## SUMMARY

**Development of Discovery Based Local History Learning E-Module Towards The Existence of *Umpak Sangha* Sites as Blambangan Kingdom Findings on The Tenth Grade of Senior High School by Using ADDIE Model;** Suci Rahayu; 150210302064; 2019; xxi+190 pages; History Education Study Program, Department of Social Science Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Jember.

One of historical learning objectives is to develop students self-consciousness as part of an Indonesian nation which has sense of pride and love for the country, possess an empathy and tolerant behavior in which it can be implemented around variety of people's and nation's lives. Students historical consciousness needs to be developed through the introduction of history in the surrounding environment. According to the field data collected through observation, documentation, questionnaire, and interview at *SMAN 1 Purwoharjo*, *SMAN 1 Cluring*, and *SMAN 1 Muncar*, it was known that: (1) the implementation of historical learning which was less-related to the environmental needs of the students; (2) the students had quite high motivation to learn about local history material; (3) the students low knowledge of local history; and (4) the teacher assessed the importance of local history material to be delivered to the students, but he faced some obstacles during the implementation due to unavailability of learning resources.

Based on the data collected at schools, it can be concluded that the obstacles faced covered: (1) the importance of local history education which had not received attention yet; (2) the implementation of 2013 curriculum which had not been maximized; (3) the students learning motivation was quite high on local history material, and (4) the implementation of local history learning that was not delivered because of the lack of the availability of local history learning resources at schools. Hence, in answering the problems found in the field, teaching material was developed in the form of e-module containing the local history of the existence of *Umpak Sangha* site as Blambangan kingdom heritage as learning resources and to be able to foster students historical consciousness.

This research had several objectives including: (1) producing local history e-module product of the existence of Umpak Sangha site as discovery-based Blambangan Kingdom heritage on history lesson on the tenth grade of senior high school by using ADDIE model which was validated by the material experts, linguists, and design experts and (2) local history e-module products of the existence of discovery-based Umpak Sangha site as Blambangan Kingdom heritage was expected to increase the students' historical awareness.

This research was a development research that used ADDIE development model as the research stage. The research data collection techniques included: (1) observation; (2) interview; (3) questionnaire; (4) test; and (5) documentation. The subjects of this research involved 3 history-subject teachers and 87 students of tenth grade at high schools. Quantitative and qualitative analysis techniques were used as the data analysis in this research.

The product was then validated by the experts and tested by the users. The results of validation expert covered: (1) the validation of content experts in the field of study obtained 76.47% as its value with good qualification; (2) the validation of linguists obtained 82% as its value with excellent qualification; and (3) the validation of design experts obtained 95% as its value with excellent qualification.

Besides being validated by the experts, local history e-module was also validated by the individuals (users) by obtaining percentage value of 84.44% which was into "good" qualification in the criteria of product eligibility. In a small group trial involving 12 students, the mean score of pre-test was 47.50 (Std. Deviation=10.55) and post-test was 77.50 (Std. Deviation=12.88). Then, the field trial involving 32 students showed that the mean score of pre-test was 48.43 (Std. Deviation=16.28) and post-test was 81.25 (Std. Deviation=8.32).

Based on the results of this research, the conclusions can be drawn as follows: (1) the local history e-module had been validated by the experts and was appropriate to be used as a learning resource on history subject for the tenth grade of senior high school; and (2) the developed local history e-module increased the students' historical consciousness.

## PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah Swt, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Lokal Eksistensi Situs *Umpak Sangha* sebagai Peninggalan Kerajaan Blambangan Berbasis *Discovery* Kelas X SMA Menggunakan Model ADDIE”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) dan Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

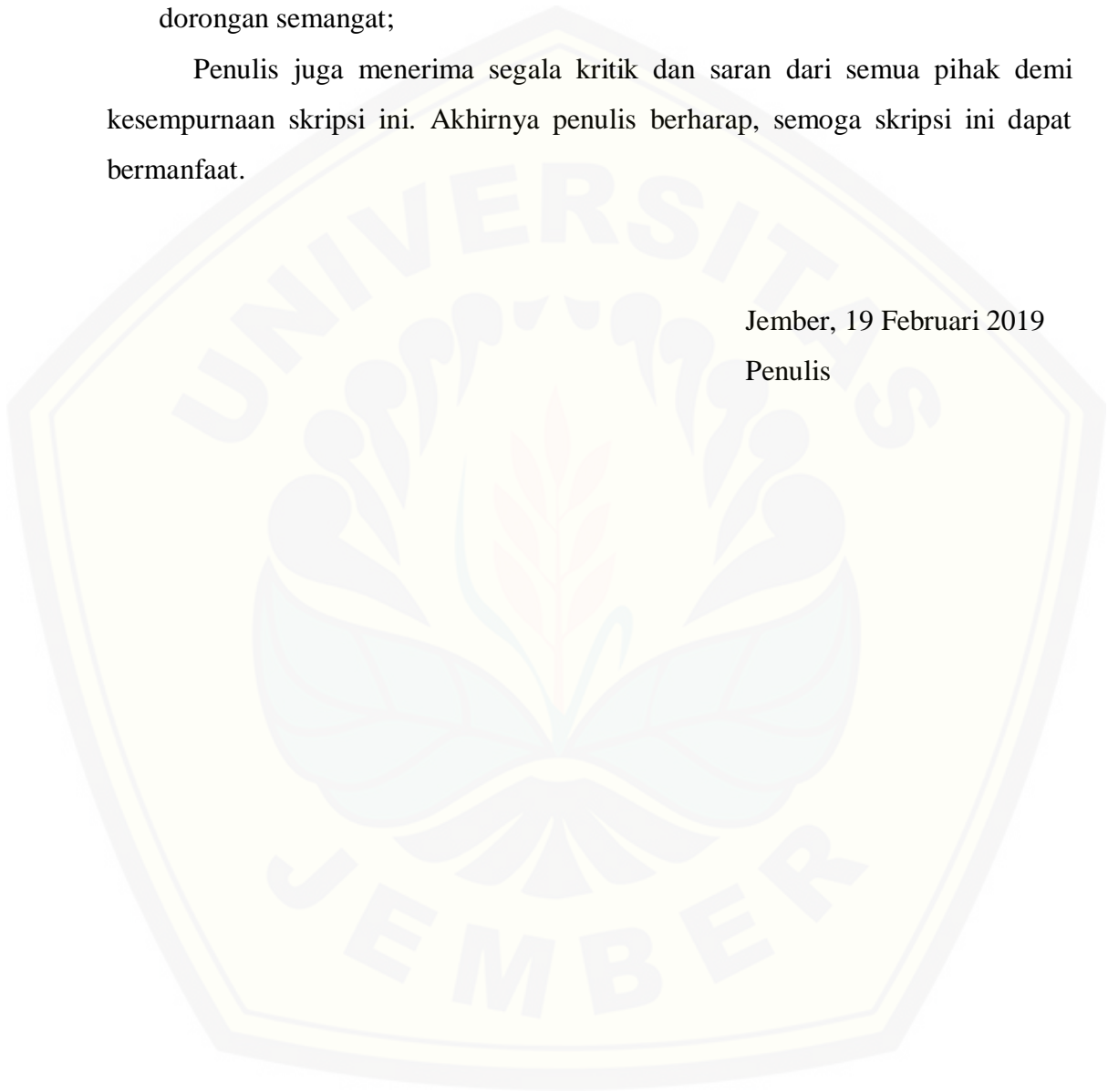
1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc. Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
3. Dr. Sumardi, M.Hum., selaku ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, dan juga sebagai Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan memberikan saran dengan penuh kesabaran dalam penulisan skripsi ini;
4. Dr. Nurul Umamah, M.Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, dan juga sebagai Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
5. Dr. Mohammad Na'im, M.Pd., dan Drs. Sumarjono, M.Si., selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu, memberikan pengarahan dan saran dalam penulisan skripsi ini;
6. Bapak dan Ibu Dosen yang memberikan bekal ilmu selama menyelesaikan studi di Pendidikan Sejarah;
7. Keluarga besar Bapak Kasmiran, Ibu Retno Wahyu Ningrum, adik Rendy Febriansyah, dan adik Naila Mawidatul Fitria yang telah memberikan dukungan dan do'anya demi terselesaikannya skripsi ini;

8. Ryo Fanta, S.Si., yang senantiasa memberikan semangat dan motivasi dalam pengerjaan skripsi ini;
9. Sahabat-sahabatku Siti Masriatun K., S.Pd., Urmilah, Irma, dan Shinta, serta semua teman-teman pendidikan sejarah 2015 yang selalu memberikan dorongan semangat;

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 19 Februari 2019

Penulis

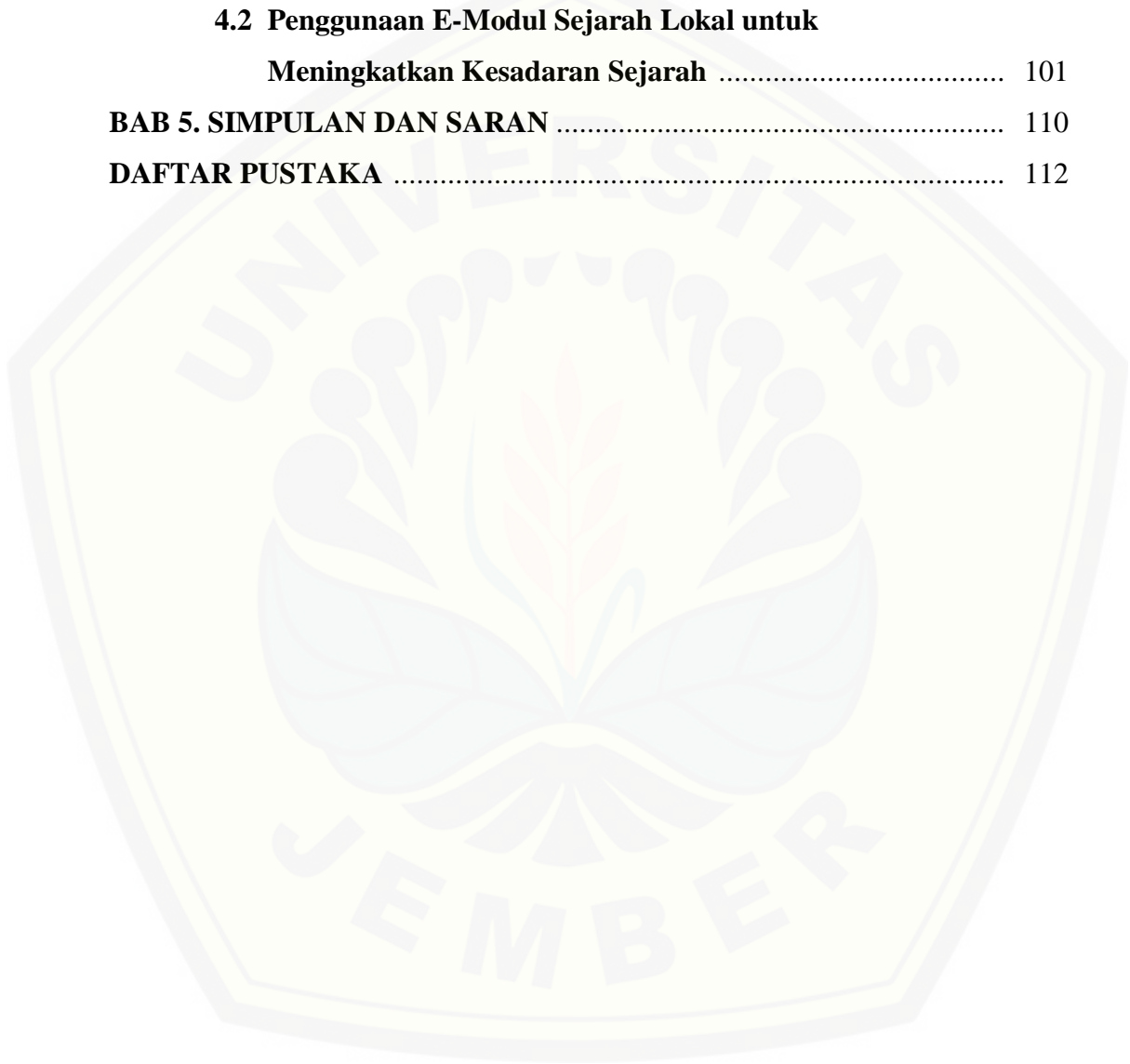


**DAFTAR ISI**

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PEMBIMBING</b> .....	v
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	vi
<b>RINGKASAN/SUMMARY</b> .....	vii
<b>PRAKATA</b> .....	xii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xiv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xx
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	8
<b>1.3 Tujuan</b> .....	9
<b>1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan</b> .....	9
<b>1.5 Pentingnya Pengembangan</b> .....	12
<b>1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan</b> .....	13
1.6.1 Asumsi .....	13
1.6.2 Keterbatasan Pengembangan .....	13
<b>1.7 Batasan Istilah</b> .....	14
<b>1.8 Sistematika Penulisan</b> .....	16
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSATAKA</b> .....	17
<b>2.1 Urgensi E-Modul Sejarah Lokal dalam Pembelajaran</b>	
<b>Sejarah</b> .....	17
2.1.1 Pembelajaran Sejarah .....	17
2.1.2 E-Modul Sejarah Lokal .....	20

2.1.3 E-Modul Sejarah Lokal dalam Pembelajaran Sejarah ....	22
2.1.4 Kesadaran Sejarah Sebagai Tujuan Pencapaian E-Modul Sejarah Lokal .....	25
<b>2.2 Pengembangan E-Modul Pembelajaran .....</b>	<b>27</b>
2.2.1 Definisi Modul .....	27
2.2.2 Tujuan dan Fungsi Penulisan Modul .....	28
2.2.3 Karakteristik Modul .....	29
2.2.4 Prinsip-Prinsip Penulisan Modul .....	31
2.2.5 Pembelajaran Menggunakan Modul .....	35
2.2.6 Elektronik Modul (E-Modul) .....	36
<b>2.3 Sejarah Lokal Situs <i>Umpak Sangha</i> sebagai Peninggalan Kerajaan Blambangan untuk Materi Pengembangan .....</b>	<b>37</b>
<b>2.4 <i>Discovery Learning</i> .....</b>	<b>40</b>
<b>2.5 Argumentasi Pemilihan Model Pengembangan ADDIE .....</b>	<b>44</b>
<b>2.6 Model Pengembangan ADDIE .....</b>	<b>45</b>
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN .....</b>	<b>55</b>
<b>3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan .....</b>	<b>55</b>
<b>3.2 Desain Penelitian Pengembangan .....</b>	<b>56</b>
<b>3.3 Teknik Pengumpulan Data .....</b>	<b>76</b>
3.3.1 Teknik Observasi .....	76
3.3.2 Teknik Wawancara .....	77
3.3.3 Teknik Kuesioner/Angket .....	78
3.3.4 Teknik Tes .....	78
3.3.5 Teknik Dokumentasi .....	79
<b>3.4 Teknik Analisis Data .....</b>	<b>79</b>
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>83</b>
<b>4.1 Hasil Validasi Ahli dan Uji Coba E-Modul Sejarah Lokal .....</b>	<b>83</b>
<b>4.1.1 Validasi Ahli .....</b>	<b>83</b>
4.1.1.1 Validasi Ahli Isi Bidang Studi .....	83
4.1.1.2 Validasi Ahli Bahasa .....	87
4.1.1.3 Validasi Ahli Desain .....	90

<b>4.1.2 Uji Coba Pengembangan E-Modul Sejarah</b>	
<b>Lokal</b> .....	93
4.1.2.1 Uji Coba Perorangan .....	93
4.1.2.2 Uji Coba Kelompok Kecil .....	95
4.1.2.3 Uji Coba Lapangan .....	98
<b>4.2 Penggunaan E-Modul Sejarah Lokal untuk</b>	
<b>Meningkatkan Kesadaran Sejarah</b> .....	101
<b>BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	110
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	112

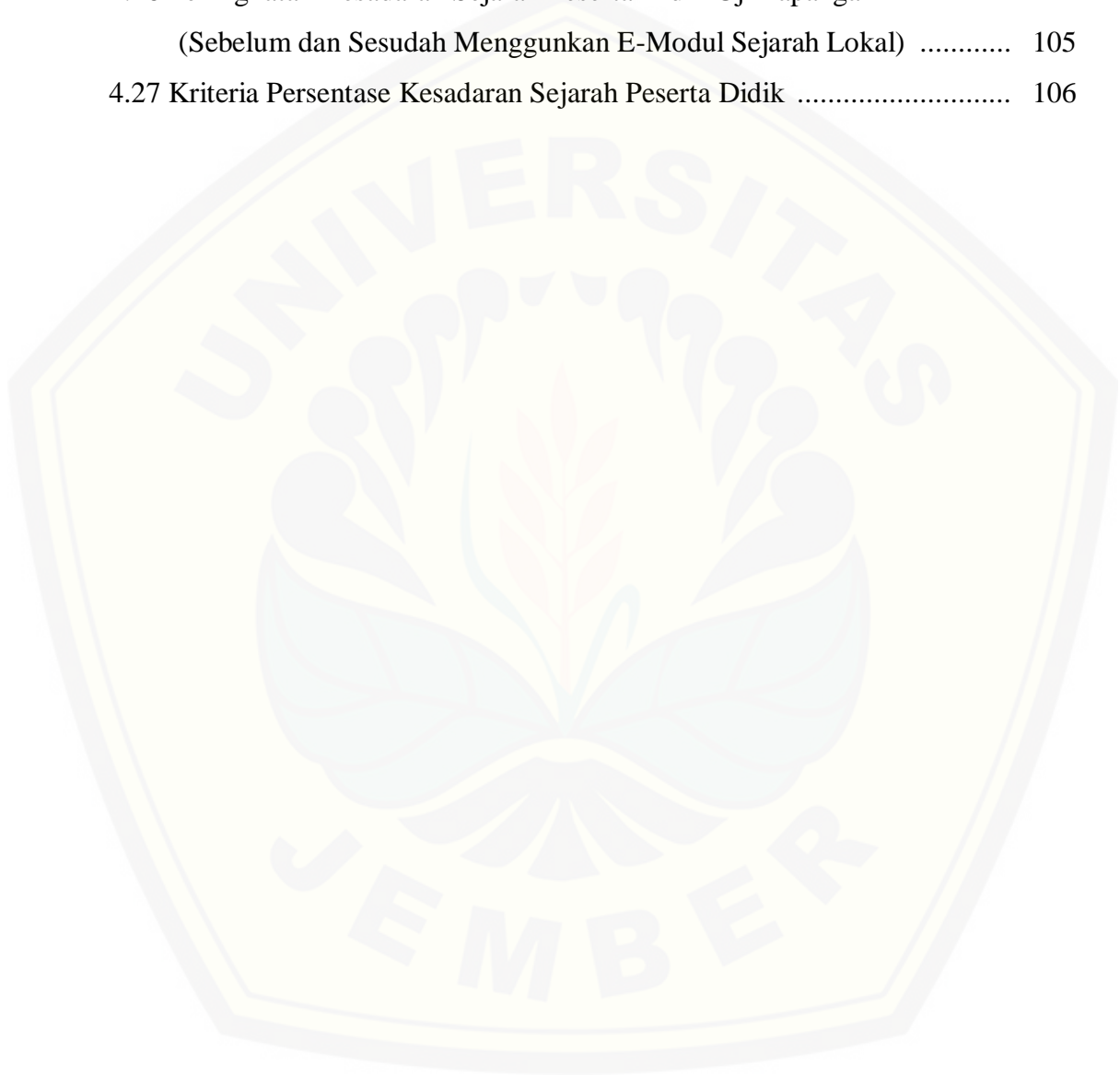




**DAFTAR TABEL**

	Halaman
3.1 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar .....	61
3.2 Kategori Pilihan Berdasarkan Skala Likert .....	80
3.3 Kriteria Persentase Kesadaran Sejarah Peserta Didik .....	81
3.4 Tabel Kelayakan Produk .....	82
3.5 Tabel Rentang Kategori Motivasi Belajar Peserta Didik .....	82
4.1 Hasil Penilaian Ahli Isi Bidang Studi .....	84
4.2 Hasil Saran Perbaikan Ahli Isi Bidang Studi .....	85
4.3 Tabel Kelayakan Produk .....	86
4.4 Revisi Produk Berdasarkan Validasi Ahli Isi Bidang Studi .....	87
4.5 Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa .....	88
4.6 Hasil Saran Perbaikan Ahli Bahasa .....	88
4.7 Tabel Kelayakan Produk .....	89
4.8 Revisi Produk Berdasarkan Validasi Ahli Bahasa .....	90
4.9 Hasil Penilaian Validasi Desain .....	91
4.10 Tabel Kelayakan Produk .....	92
4.11 Hasil Saran Perbaikan Ahli Desain .....	92
4.12 Revisi Produk Berdasarkan Validasi Ahli Desain .....	93
4.13 Hasil Komentar dan Saran Pendidik .....	94
4.14 Hasil Angket Respon Pendidik .....	95
4.15 Tabel Kelayakan Produk .....	95
4.16 Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Peserta Didik dalam Uji Coba Produk Kelompok Kecil .....	96
4.17 Hasil <i>Paired Statistic</i> .....	97
4.18 Hasil Uji <i>Paired Correlation</i> .....	97
4.19 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i> .....	98
4.20 Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Peserta Didik pada Uji Coba Lapangan ....	99
4.21 Hasil <i>Paired Statistic</i> .....	100
4.22 Hasil Uji <i>Paired Correlation</i> .....	100

4.23 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i> .....	101
4.24 Peningkatan Kesadaran Sejarah Peserta Didik Uji Kelompok Kecil (Sebelum dan Sesudah Menggunakan E-Modul Sejarah Lokal) .....	103
4.25 Kriteria Persentase Kesadaran Sejarah Peserta Didik .....	104
4.26 Peningkatan Kesadaran Sejarah Peserta Didik Uji Lapangan (Sebelum dan Sesudah Menggunakan E-Modul Sejarah Lokal) .....	105
4.27 Kriteria Persentase Kesadaran Sejarah Peserta Didik .....	106



**DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
2.1 Hubungan Sejarah Nasional dengan Sejarah Lokal .....	21
2.2 Konsep ADDIE .....	46
2.3 Prosedur Umum Desain Instruksional ADDIE .....	46
3.1 Alur Tahap-Tahap Model Pengembangan ADDIE .....	56
3.2 Alur Tahap <i>Analyze</i> .....	58
3.3 Alur Tahap <i>Design</i> .....	67
3.4 Alur Tahap <i>Development</i> .....	69
3.5 Langkah-Langkah Uji Coba Produk .....	72
3.6 Alur Tahap <i>Implementation</i> .....	74
3.7 Alur Tahap <i>Evaluation</i> .....	75

**DAFTAR LAMPIRAN**

	Halaman
Lampiran A. Matriks Penelitian .....	121
Lampiran B. Analisis Instruksional Kompetensi Dasar 3.6 Sejarah Indonesia Kelas X SMA .....	123
Lampiran C. Pedoman dan Hasil Analisis Performansi .....	124
Lampiran C.1 Pedoman Observasi Analisis Performansi .....	124
Lampiran C.2 Hasil Pedoman Observasi Analisis Performansi .....	125
Lampiran D. Instrumen Pengumpulan Data .....	127
Lampiran D.1 Instrumen Ananlisis Performansi Pendidik .....	127
Lampiran D.2 Instrumen Ananlisis Performansi Peserta Didik .....	129
Lampiran D.3 Instrumen Wawancara Pendidik .....	131
Lampiran D.4 Instrumen Wawancara Peserta Didik .....	134
Lampiran D.5 Angket Motivasi Belajar Peserta Didik .....	137
Lampiran D.6 Angket Kesadaran Sejarah .....	139
Lampiran D.7 Kisi-Kisi Instrumen Kesadaran Sejarah .....	140
Lampiran E. Penyajian Data .....	141
Lampiran E.1 Penyajian Data Instrumen Ketersediaan Sumber Daya (Pendidik) .....	141
Lampiran E.2 Penyajian Data Instrumen Ketersediaan Sumber Daya (Peserta Didik) .....	142
Lampiran E.3 Penyajian Data Angket Motivasi Belajar Sejarah Peserta Didik .....	143
Lampiran E.4 Penyajian Data Angket Kesadaran Sejarah Peserta Didik .....	150
Lampiran F. Instrumen Pengumpulan Data (Angket Validasi Ahli) .....	158
Lampiran F.1 Angket Validasi Ahli Isi Bidang Studi .....	158
Lampiran F.2 Angket Validasi Ahli Desain .....	160
Lampiran F.3 Angket Validasi Ahli Bahasa .....	162
Lampiran F.4 Hasil Angket Validasi Ahli Isi Bidang Studi .....	164
Lampiran F.5 Hasil Angket Validasi Ahli Desain .....	166

Lampiran F.6 Hasil Angket Validasi Ahli Bahasa .....	168
Lampiran G. Penilaian dan Tanggapan .....	170
Lampiran G.1 Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik .....	170
Lampiran G.2 Hasil Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik .....	172
Lampiran H. Surat Penelitian .....	173
Lampiran H.1 Surat Ijin Penelitian .....	173
Lampiran H.2 Surat Telah Melakukan Penelitian .....	174
Lampiran I. Kisi-Kisi dan Soal Evaluasi .....	176
Lampiran I.1 Kisi-Kisi Soal Evaluasi .....	176
Lampiran I.2 Soal Evaluasi .....	180
Lampiran J. Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Peserta Didik dalam Uji Coba Produk .....	184
Lampiran L. Dokumentasi Uji Coba Produk .....	189
Lampiran L.1 Uji Coba Kelompok Kecil .....	189
Lampiran L.2 Uji Coba Lapangan .....	190

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kurikulum 2013 dalam mata pelajaran sejarah dikembangkan melalui beberapa penyempurnaan pola pikir yaitu: 1) dari peserta didik diberi tahu menjadi peserta didik mencari tahu; 2) pendidik bukan satu-satunya sumber belajar melainkan belajar berbasis aneka sumber; 3) pembelajaran dapat berlangsung dimana saja; 4) pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Permendikbud, 2016:1-2). Sejalan dengan itu, metode pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran meliputi *problem based learning*, *discovery learning*, dan *project based learning* (Kemendikbud, 2016:10; Umamah, 2016:353). Dengan demikian, *discovery learning* menjadi salah satu metode yang wajib diterapkan karena dapat membantu peserta didik untuk belajar secara aktif dalam menganalisis dan memahami peristiwa sejarah (Sardiman, 2015; Kemendikbud, 2013; Hardiana, 2017). Sehingga kemampuan menganalisis peserta didik tersebut dapat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran sejarah secara optimal.

Tujuan pembelajaran sejarah yang harus dicapai peserta didik diantaranya: 1) menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air, melahirkan empati dan perilaku toleran yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat dan bangsa; 2) menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau; 3) mengembangkan kemampuan berpikir historis (*historical thinking*) yang menjadi dasar untuk kemampuan berpikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif (Kemendikbud, 2015:11). Metode *discovery learning* dirancang untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam menemukan pengetahuan berdasarkan fakta-fakta, hubungan, dan kebenaran baru yang bermakna melalui sumber belajar (Bruner, 1961; Castranova, 2002). Dengan demikian, peserta didik dapat aktif dalam menemukan fakta-fakta sejarah dan mampu memecahkan

masalah secara mandiri berdasarkan pengalaman yang diperoleh, sehingga mereka mudah mengingat dan pengetahuannya semakin bermakna.

Beberapa hasil penelitian menemukan permasalahan terkait kemampuan pendidik dalam merancang desain pembelajaran akibat adanya paradigma baru kurikulum 2013 yang membawa perubahan fundamental khususnya pada hal-hal berikut: (1) perumusan tujuan; (2) penyusunan instrumen penilaian; (3) implementasi pendekatan saintifik; (4) model pembelajaran, (5) metode pembelajaran; dan (6) strategi pembelajaran (Umamah, 2018; Basri, 2013; Abduh, 2015). Kemampuan pendidik dalam mengembangkan desain pembelajaran didasarkan pada 15,4% penelitian, 69,2% pengalaman, dan 15,4% berdasarkan lainnya (Umamah, 2008). Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pendidik dalam mengembangkan desain pembelajaran yang didasarkan pada pengalaman dapat dikatakan kurang membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan menemukan dan memecahkan masalah sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013.

Selama ini masih banyak pendidik menggunakan metode ceramah, diskusi, dan lain-lain yang menyebabkan peserta didik menjadi bosan terhadap materi sejarah (Umamah, 2017). Hal ini diperparah dengan permasalahan mata pelajaran sejarah yang memiliki *image* selalu bersifat menghafal, kurang menarik, sulit dan membosankan (Rosita, dkk., 2018; Umamah, 2017). Sehingga diperlukan peran pendidik sebagai fasilitator dan perancang (*designer*) untuk proses pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah yang ideal dapat memfasilitasi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran sejarah secara optimal (Na'im, dkk., 2017; Sayono, 2013:14). Pembelajaran sejarah yang optimal berkaitan dengan aspek-aspek yang dapat mendorong dan memotivasi peserta didik. Salah satu aspek tersebut adalah ketersediaan fasilitas pembelajaran sejarah seperti buku-buku penunjang. Fasilitas yang tidak terpenuhi akan menyebabkan permasalahan dalam pembelajaran sejarah, salah satunya mengenai buku sekolah elektronik (BSE) yang dibuat oleh pemerintah.

Beberapa penelitian terkait dengan lingkup materi pembelajaran sejarah ditemukan bahwa materi dalam buku sekolah elektronik (BSE) kurang detail dan penjelasannya terlalu singkat walaupun susunannya sesuai dengan SK dan KD pada kurikulum 2013 yaitu mengenai materi sejarah nasional (Umamah, 2018; Ma'unah, dkk., 2018; Sundari, tt; Jumanto & Prasetyo, 2015). Bahkan materi sejarah lokal belum dikenalkan dalam Buku Paket dan LKS yang menjadi referensi utama bagi peserta didik (Aprianto, 2017:4). Sejalan dengan hal itu, pendidik juga mengatakan kurangnya waktu yang diberikan pemerintah untuk menjelaskan mengenai materi lokal (Silvi, 2014). Dengan demikian, diperlukan modul sebagai alternatif bacaan untuk peserta didik agar bisa belajar secara optimal dan mandiri.

Modul merupakan seperangkat pembelajaran yang terencana dan digunakan untuk membantu peserta didik belajar secara mandiri, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah (Depdiknas, 2008:4; Prastowo, 2014:110). Keunggulan modul terlihat dari katakarakteristiknya yaitu: (1) *self instructional*; (2) *self contained*; (3) *stand alone*; (4) *adaptif*; dan (5) *user friendly* (Depdiknas, 2008:3-11). Keunggulan modul tersebut dapat membantu peserta didik untuk menguasai kompetensi dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Salah satu tujuan pembelajaran sejarah menurut Kemendikbud (2015:11) yaitu menumbuhkembangkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air, melahirkan empati dan perilaku toleran yang dapat diimplementasikan dalam berbagai kehidupan masyarakat dan bangsa. Upaya aktualisasi nilai-nilai kesadaran sejarah dapat dilakukan melalui: (1) penanaman penghayatan arti penting sejarah masa kini dan masa mendatang; (2) mengenal diri sendiri dan bangsanya; (3) pembudayaan sejarah bagi pembinaan budaya bangsa; dan (4) menjaga peninggalan sejarah bangsa (Aman, 2014:23). Hal ini dapat dilakukan melalui pembelajaran sejarah dengan materi sejarah lokal. Materi sejarah lokal memiliki sifat otonom menjadi jembatan penghubung antara *microhistory* dan *macrohistory* (Widja, 1989:7; Wibowo; 2016:47). Sejalan dengan pendapat Sardiman (dalam Haniah, 2017:628) yang mengemukakan bahwa mata pelajaran sejarah dalam



implementasi kurikulum 2013 menjadi mata pelajaran yang diuntungkan, karena terdapat jam pelajaran dengan porsi lebih banyak dibandingkan mata pelajaran lainnya.

Berdasarkan Permendikbud No. 79 tahun 2014 tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013 memiliki tujuan membekali peserta didik dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan untuk: 1) mengenal dan mencintai lingkungan alam, sosial, budaya, dan spiritual di daerahnya; 2) melestarikan dan mengembangkan keunggulan serta kearifan daerah yang berguna bagi diri dan lingkungannya dalam rangka menunjang pembangunan nasional (Permendikbud, 2014:2). Penanaman kesadaran sejarah lokal kepada peserta didik mudah dilaksanakan dengan memperkenalkan sejarah di lingkungannya, sehingga dapat menghindarkan keterasingan lingkungan (Umamah, 2016:349; Abduh, 2015; Widja, 1991:97). Pembelajaran sejarah lokal memiliki 100% peluang untuk diintegrasikan dalam kurikulum dan memberikan peluang bagi peserta didik untuk lebih aktif menggali dan menemukan informasi secara mandiri, serta mengembangkan wawasan, keterampilan, dan pemahaman peristiwa sejarah lokal (Wibowo, 2016; Umamah 2016; Hardiana, 2017:43). Sejarah lokal dapat memperkenalkan dan memberikan pemahaman mengenai potensi sejarah dan budaya daerahnya masing-masing kepada peserta didik.

Materi sejarah lokal perlu dikembangkan, karena telah terintegrasi dalam kompetensi dasar dan muatan pembelajaran yang relevan (Permendikbud, 2014:3). Salah satu kompetensi dasar (KD) mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X yang memiliki pengembangan materi mengenai kebutuhan lingkungan peserta didik adalah KD 3.6. Hasil analisis silabus mata pelajaran sejarah kelas X SMA juga terlihat bahwa 57% kompetensi dasar (KD) pada ranah kognitif mencapai level C4 yaitu menganalisis (Anderson, 2015). Dimensi proses kognitif menganalisis wajib dikuasai oleh peserta didik agar tujuan pembelajaran sejarah dapat tercapai secara maksimal. Pendidik perlu melatih peserta didik untuk mengembangkan kemampuan menganalisis sejak proses desain pembelajaran.

Berdasarkan angket analisis performansi yang diadaptasi dari Umamah (2014:3) dapat diidentifikasi analisis kebutuhan dan kesenjangan terkait

pembelajaran sejarah di SMAN 1 Purwoharjo, SMAN 1 Cluring, dan SMAN 1 Muncar. Hasil analisis performansi tersebut ditemukan beberapa kesenjangan diantaranya: (1) implementasi kurikulum 2013 pada mata pelajaran sejarah yang diterapkan di sekolah belum berjalan dengan maksimal, karena beberapa kendala; (2) pendidik hanya menyampaikan tujuan pembelajaran ketika awal penyampaian materi dan KD baru, apabila materi itu lanjutan maka tidak disampaikan; (3) pendidik masih terfokus pada pengembangan materi sejarah nasional (*macrohistory*) yang sesuai dengan LKS dan Buku Paket, serta belum melakukan pengembangan materi sejarah lokal yang relevan; (4) pendidik menerapkan metode pembelajaran seperti ceramah, tanya jawab, diskusi, dan *discovery learning* yang sesuai kurikulum 2013, namun belum dilaksanakan berdasarkan sintaks; (5) media pembelajaran yang digunakan hanya power point, sehingga kurang bervariasi; (6) sumber belajar yang digunakan hanya LKS dan Buku Paket yang dirasa kurang untuk memfasilitasi peserta didik dalam menemukan dan memecahkan masalah terkait dengan kesadaran sejarah khususnya sejarah lokal, sehingga perlu dikembangkan sumber belajar sejarah lokal yang relevan untuk mendukung materi sejarah Indonesia; (7) evaluasi yang dilakukan pendidik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik hanya melalui tes tulis dengan soal pilihan ganda, sehingga kurang memfasilitasi peserta didik untuk bisa mengembangkan kemampuan menganalisis.

Beberapa permasalahan di atas dapat dipecahkan melalui pengembangan e-modul sejarah lokal yang didesain untuk memfasilitasi peserta didik dalam menemukan dan memecahkan masalah terkait dengan kesadaran sejarah lokal. Modul memungkinkan peserta didik belajar sendiri (*independent*), karena modul menjadi salah satu bahan ajar yang bersifat *self-instructional* (Prastowo, 2014:110). Salah satu manfaat modul yang dikemukakan Purwanto (2007:9) yaitu penting bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri dimana dan kapan saja sesuai dengan kemampuan yang dimiliki serta dapat belajar lebih terarah dan sistematis.

Inovasi modul berupa elektronik modul dengan memanfaatkan media teknologi informasi perlu dikembangkan pada abad 21 (Purwaningtyas, dkk.,

2017:121; Kemendikbud, 2016:12). Elektronik modul (e-modul) ini berpengaruh terhadap adanya generasi Z yaitu generasi yang cerdas akan teknologi dan memiliki keinginan kuat untuk *self directed* (Umamah, 2017). Modul elektronik atau e-modul merupakan suatu modul berbasis TIK yang memiliki kelebihan dibandingkan modul cetak yaitu bersifat interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan atau memuat gambar, audio, video, dan animasi, serta dilengkapi tes atau kuis formatif yang memungkinkan umpan balik dengan segera. Modul elektronik yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *software eXe*. Software ini juga memiliki beberapa keunggulan (Suarsana dan Mahayukti, 2013:266) diantaranya: 1) mudah digunakan, tampilan sangat *user friendly* dan tidak membutuhkan penguasaan bahasa pemrograman tertentu dalam penggunaannya; dan 2) terdapat *i-device* seperti *java applet* dan kuis online dengan balikan yang bersifat segera. Dengan keunggulan tersebut menunjukkan bahwa e-modul yang akan dikembangkan dapat memfasilitasi peserta didik dengan mudah.

Pengembangan e-modul sejarah lokal yang sesuai KD dapat digunakan sebagai bahan pengayaan dan pembelajaran lebih bervariasi. E-modul sejarah lokal penting untuk dikembangkan dan disampaikan agar dapat meningkatkan kesadaran sejarah (*historical consiousness*), walaupun tidak diwajibkan karena keterbatasan waktu. E-modul yang berisi materi sejarah lokal dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bagi peserta didik dan memberikan pengaruh lebih besar dibandingkan dengan bahan ajar konvensional (Anggoro, 2016; Purnamasari dan Wasino, 2011). Fokus pembelajaran sejarah khususnya sejarah lokal dapat diarahkan kepada keterampilan peserta didik untuk memproses pengetahuan, menemukan, dan mengembangkan sendiri fakta dan konsep berdasarkan pada bukti-bukti dari objek sejarah yang dapat diobservasi langsung. Hal ini sesuai dengan pendapat Subakti (dalam Umamah, 2014) yang mengemukakan mengenai karakteristik pembelajaran sejarah yaitu (1) peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran sejarah; (2) peserta didik belajar materi sejarah secara bermakna dalam bekerja dan berpikir; (3) orientasi pembelajaran berbasis penemuan dan penyelidikan.

Beberapa permasalahan di atas akan diselesaikan melalui model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahapan pokok yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*. Model ADDIE merupakan salah satu kerangka pemandu yang kompleks dan efektif untuk mengembangkan produk pendidikan dan sumber belajar lainnya (Branch, 2009:2). Tahap pertama model pengembangan ADDIE yaitu *analyze* yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah di sekolah. Hasil wawancara dan penyebaran angket di SMAN 1 Purwoharjo, SMAN 1 Cluring, dan SMAN 1 Muncar terlihat adanya beberapa penyebab kinerja yang meliputi: (1) kurangnya sumber daya; (2) kurangnya pengetahuan dan keterampilan; (3) kurangnya motivasi (Branch, 2009:25-27). Sumber daya dapat diidentifikasi melalui sumber daya konten, sumber daya teknologi, fasilitas pembelajaran, dan sumber daya manusia (Branch, 2009:43). Berdasarkan hasil observasi penyebaran angket motivasi belajar yang diadaptasi dari Pintrich (1991), terlihat dari 87 peserta didik di SMAN 1 Purwoharjo, SMAN 1 Cluring, SMAN 1 Muncar diperoleh data sebesar 1,67% peserta didik memiliki motivasi sangat rendah, 3,73% peserta didik memiliki motivasi belajar rendah, 52,78% peserta didik memiliki motivasi belajar cukup tinggi, dan 32,74% peserta didik memiliki motivasi belajar tinggi, serta 7,4 % peserta didik memiliki motivasi belajar sangat tinggi. Data-data tersebut disimpulkan bahwa peserta didik memiliki motivasi belajar sejarah yang cukup tinggi sehingga dapat mendorong peserta didik untuk menambah pengetahuan dan keterampilan. Hal ini dapat dilakukan dengan baik apabila sumber daya di sekolah sudah memenuhi, namun kenyataannya di sekolah juga masih mengalami beberapa kendala seperti kurangnya sumber belajar bagi peserta didik khususnya sumber sejarah lokal. Kurangnya sumber belajar ini akan berdampak pada pengetahuan dan keterampilan peserta didik untuk bisa belajar secara maksimal.

Berdasarkan identifikasi masalah dan analisis kebutuhan yang telah diuraikan sebelumnya, maka perlu dikembangkan elektronik modul sebagai fasilitas peserta didik untuk belajar secara mandiri. Materi yang dikembangkan adalah sejarah lokal situs *Umpak Sangha* peninggalan Kerajaan Blambangan berbasis *discovery learning* yang bertujuan agar peserta didik dapat belajar secara

aktif untuk bisa menemukan pengetahuan berdasarkan fakta dan kebenaran, serta membantu mereka dalam memahami peristiwa sejarah di daerah Banyuwangi. Hal tersebut dapat menjadi dasar pertimbangan penulis untuk melaksanakan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan E-Modul Sejarah Lokal Eksistensi Situs *Umpak Sangha* sebagai Peninggalan Kerajaan Blambangan Berbasis *Discovery* di Kelas X SMA Menggunakan Model ADDIE”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka permasalahan yang dihadapi adalah: (1) pola penyempurnaan pembelajaran pada kurikulum 2013 yang menuntut peserta didik berperan aktif untuk mencapai kompetensi yang diharapkan belum dilaksanakan secara maksimal; (2) implementasi kurikulum 2013 mengenai mata pelajaran sejarah yang kurang maksimal, khususnya pengembangan materi yang berhubungan dengan sejarah lokal; (3) implementasi metode pembelajaran yang digunakan pendidik seperti ceramah, tanya jawab, diskusi, dan *discovery learning* berdasarkan kurikulum 2013, namun belum dilaksanakan sesuai sintaks; (4) tidak tersedianya fasilitas pembelajaran terutama bahan ajar sejarah lokal yang menjadi kendala pendidik dalam menyampaikan materi sejarah bersifat lokal; (5) pemahaman peserta didik kelas X di SMAN 1 Purwohajo, SMAN 1 Cluring, dan SMAN 1 Muncar yang masih rendah dalam mengetahui peninggalan Kerajaan Blambangan; (6) adanya permasalahan bahan ajar bagi peserta didik yang hanya menggunakan LKS dan Buku Paket dengan berisikan materi sejarah nasional yang begitu banyak sehingga pembahasannya tidak tuntas.

Pemecahan permasalahan di atas ditemukan solusi yaitu dengan mengembangkan e-modul sejarah lokal berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menemukan dan memecahkan masalah sendiri. Pengembangan e-modul ini berisi materi mengenai peninggalan Kerajaan Blambangan untuk meningkatkan kesadaran sejarah lokal bagi peserta didik. Sehingga memiliki rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

- 1) bagaimana hasil validasi ahli terhadap e-modul sejarah lokal eksistensi situs *Umpak Sangha* sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan berbasis *discovery* dengan menggunakan model ADDIE pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA?
- 2) bagaimana pengembangan e-modul pembelajaran sejarah lokal eksistensi situs *Umpak Sangha* sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan berbasis *discovery* dengan menggunakan model ADDIE pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA dapat meningkatkan kesadaran sejarah bagi peserta didik?

### 1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka terdapat tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) menghasilkan produk e-modul sejarah lokal eksistensi situs *Umpak Sangha* sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan berbasis *discovery* pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA dengan menggunakan model ADDIE yang tervalidasi ahli isi bidang studi, ahli bahasa, dan ahli desain;
- 2) produk e-modul sejarah lokal eksistensi situs *Umpak Sangha* sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan berbasis *discovery* diharapkan dapat meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik.

### 1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa elektronik modul (e-modul) untuk mata pelajaran sejarah kelas X. E-modul yang dimaksud adalah e-modul sejarah lokal berbasis *discovery*. E-modul menggunakan model ADDIE dan materi sejarah lokal situs *Umpak Sangha* sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan untuk menampilkan hasil kebudayaan yang masih berlaku pada masa kini. Materi dipilih sesuai dengan: (1) situs *Umpak Sangha* merupakan bekas peninggalan dari perpindahan kerajaan Blambangan yang terakhir; (2) situs peninggalan kerajaan Blambangan ini sebagai bagian dari perkembangan kerajaan Hindu di Indonesia dan menjadikan sumber belajar lokal

sebagai salah satu solusi pembelajaran sejarah agar peserta didik dapat memahami sejarah lokal.

Susunan e-modul ini terdiri dari 3 bagian yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Bagian pendahuluan terdiri dari identitas modul. Bagian depan e-modul akan membahas mengenai deskripsi mengenai e-modul yang dikembangkan dan indikator yang dicapai. Identitas bahan ajar terdapat pada bagian muka halaman memuat beberapa informasi mengenai judul e-modul, jenjang kelas, dan waktu pelaksanaan. Bagian inti e-modul memuat kegiatan pembelajaran, seperti uraian dan dilengkapi lembar kegiatan siswa berdasarkan langkah-langkah yang dimiliki *discovery learning*. Langkah tersebut dikembangkan melalui materi, soal latihan, dan evaluasi diri yang kemudian peserta didik menyajikan hasil karyanya dalam bentuk laporan hasil diskusi. Bagian akhir meliputi glosarium, kunci jawaban, dan daftar pustaka.

Model *discovery learning* dirancang dengan konsep penemuan untuk pemecahan masalah dan didasarkan pada pengetahuan yang ada untuk menemukan fakta-fakta, hubungan, dan kebenaran baru yang bermakna (Bruner, 1961:1). Peserta didik akan diberikan pertanyaan untuk memecahkan masalah dan menemukan fakta-fakta serta kebenaran yang ada. Peserta didik akan mencari solusi dengan membaca bacaan (literatur) sesuai pertanyaan yang ada. Berikut pemaparan dari spesifikasi elektronik modul (e-modul) sejarah lokal yang dikembangkan dalam penelitian ini:

- 1) modul didesain sesuai dengan karakteristik modul yang meliputi:
  - (1) *self instruction*, terdiri dari: (a) tujuan pembelajaran yang ada pada awal masing-masing bab; (b) menerapkan sintaks metode pembelajaran *discovery learning*; (c) terdapat contoh dan ilustrasi berupa gambar untuk membantu peserta didik memahami materi; (d) terdapat soal interaktif terdiri dari soal melengkapi, jawaban singkat, dan pilihan ganda. Soal tersebut dapat diisi peserta didik dan akan terlihat tampilan skor/nilai dan keterangan *feedback*. Peserta didik dapat mengetahui jawaban benar dengan mengklik tombol *show answer* atau tombol *restart* untuk kembali ke awal;

- (2) *self contained* yaitu e-modul yang memuat materi sesuai KD 3.6 “Perkembangan kehidupan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada masyarakat masa kini” yang terfokus pada lingkup mikro yaitu kehidupan pada masa kerajaan Blambangan;
  - (3) *stand alone* yaitu e-modul yang tidak tergantung pada bahan ajar atau media pembelajaran lain untuk mempelajari dan atau mengerjakan tugas pada e-modul;
  - (4) *adaptive* yaitu e-modul dirancang sesuai perkembangan ilmu dan teknologi, serta fleksibel untuk digunakan oleh peserta didik;
  - (5) *user friendly* yaitu e-modul didesain menggunakan bahasa komunikatif, sederhana, dan mudah dimengerti, serta menggunakan istilah yang umum digunakan agar mudah dipahami peserta didik.
- 2) elektronik modul (e-modul) yang dikembangkan menggunakan *software eXe* dan dibutuhkan komputer dalam penggunaannya. E-modul memuat gambar untuk mendukung dan memperjelas materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. E-modul juga dilengkapi tes/kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera. E-modul diubah ke dokumen yang digunakan untuk menampilkan modul digital dengan format PDF karena ukuran file akan lebih kecil.
  - 3) e-modul ini didesain dengan menggunakan sintaks metode *discovery learning* meliputi:
    - (1) pemberian rangsangan (stimulus) kepada peserta didik dilakukan dengan menampilkan gambar dan memberikan pertanyaan untuk menemukan solusi berdasarkan fakta yang ada dalam e-modul;
    - (2) identifikasi masalah yaitu peserta didik mengidentifikasi masalah dari pertanyaan dalam e-modul dan merumuskan hipotesis;
    - (3) pengumpulan data yaitu peserta didik mengumpulkan data untuk mencari solusi terkait pertanyaan yang ada dalam e-modul;



- (4) pengolahan data merupakan kegiatan peserta didik mengelola data dan informasi yang telah diperoleh peserta didik melalui lingkup materi dalam e-modul;
- (5) pembuktian dilakukan ketika peserta didik menemukan konsep, teori atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari untuk membuktikan hipotesis;
- (6) menarik kesimpulan dilakukan pendidik bersama peserta didik untuk menarik kesimpulan atau generalisasi sesuai dengan pertanyaan yang dirumuskan dan prinsip dasar generalisasi.

### 1.5 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan ini diharapkan akan memberikan beberapa manfaat, diantaranya sebagai berikut:

- 1) pengembangan e-modul sejarah lokal eksistensi situs *Umpak Sangha* sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan dapat menjadi penunjang tuntutan kurikulum 2013 dalam pembelajaran sejarah yang reflektif dengan kehidupan saat ini dan memiliki keterkaitan terhadap peristiwa sejarah nasional dan lokal;
- 2) pengembangan e-modul sejarah lokal eksistensi situs *Umpak Sangha* sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan dapat meningkatkan kompetensi peserta didik terhadap sejarah lokal dan mata pelajaran sejarah;
- 3) pengembangan e-modul sejarah lokal eksistensi situs *Umpak Sangha* sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan dapat digunakan pendidik dan peserta didik sebagai sumber referensi pembelajaran sejarah, karena bahan ajar sejarah yang bersifat lokalitas masih sedikit;
- 4) pengembangan e-modul sejarah lokal eksistensi situs *Umpak Sangha* sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan dapat membangun karakter peserta didik berdasarkan nilai-nilai yang ada di lingkungan melalui kearifan lokal, sehingga kompetensi diharapkan dapat tercapai;

- 5) pengembangan e-modul sejarah lokal eksistensi situs *Umpak Sangha* sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan dapat digunakan peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian sejenisnya;
- 6) pengembangan e-modul sejarah lokal eksistensi situs *Umpak Sangha* sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan dapat digunakan sebagai bahan pengayaan dan variasi dalam pembelajaran.

### 1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki asumsi dan keterbatasan. Asumsi dan keterbatasan yang terdapat dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

#### 1.6.1 Asumsi

Adapun beberapa asumsi dalam pengembangan modul sejarah lokal ini meliputi:

- 1) pengembangan e-modul sejarah lokal eksistensi situs *Umpak Sangha* sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan ini dapat meningkatkan kompetensi dan kualitas peserta didik, serta kesadaran sejarah lokal yang dikembangkan pada mata pelajaran sejarah. Peserta didik dapat menambah pengetahuan mengenai peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Budha di daerah sekitar yaitu situs *Umpak Sangha* sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan;
- 2) pengembangan e-modul sejarah lokal eksistensi situs *Umpak Sangha* sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan didesain menjadi sumber belajar untuk mengkordinasikan teori yang telah didapat dari pembelajaran sejarah Indonesia dengan kondisi situs sejarah yang ada di lingkungan sekitar, sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran terutama untuk membimbing peserta didik menemukan pengalaman belajar dari objek material secara langsung;
- 3) pengembangan e-modul sejarah lokal dapat disusun secara sistematis serta membantu pendidik dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan;

- 4) pengembangan e-modul sejarah lokal eksistensi situs *Umpak Sangha* sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan dapat menumbuhkembangkan karakter peserta didik sesuai kurikulum yang berlaku, serta semakin meningkatkan kesadaran dan kebanggaan akan sejarah lokal yang ada di lingkungan sekitar.

#### 1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan dalam pengembangan modul sejarah lokal ini meliputi:

- 1) pengembangan e-modul sejarah lokal eksistensi situs *Umpak Sangha* sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan berbasis *discovery* ini hanya terbatas untuk kelas X SMA;
- 2) e-modul sejarah lokal eksistensi situs *Umpak Sangha* sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan berbasis *discovery* ini didesain berdasarkan sifat lokalitas yang memiliki ruang lingkup kajian terbatas di daerah Kabupaten Banyuwangi;
- 3) e-modul sejarah lokal eksistensi situs *Umpak Sangha* sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan berbasis *discovery* ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE, sehingga langkah pengembangan e-modul dilakukan sesuai tahapan yang sistematis dan tidak dapat diacak atau memilih tahapan mana yang harus didahulukan.

#### 1.7 Batasan Istilah

Batasan istilah diperlukan agar tidak terjadi kesenjangan atau kesalahan penafsiran antara peneliti dan pembaca dalam memahami produk penelitian pengembangan ini. Batasan istilah ini perlu diperkuat dengan adanya landasan teori. Adapun istilah-istilah penting yang dijelaskan sesuai dengan judul pengembangan sejarah lokal sebagai berikut:

- 1) pengembangan merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Setyosari, 2015:276).
- 2) modul merupakan bahan ajar cetak yang dirancang untuk dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik/pembelajar. Modul disebut juga sebagai

media untuk belajar mandiri karena didalamnya telah dilengkapi petunjuk untuk belajar sendiri (Depdiknas, 2008:3).

- 3) e-modul merupakan suatu modul berbasis TIK yang memiliki kelebihan dibandingkan modul cetak yaitu bersifat interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan untuk menampilkan/memuat gambar, audio, video, simulasi, dan animasi serta dilengkapi tes/kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera (Suarsana dan Mahayukti, 2013:266; Yanti, dkk., 2016:2). E-modul dengan *software* eXe merupakan salah satu aplikasi *open source* yang digunakan untuk perancangan bahan ajar berbasis *web* tanpa penguasaan HTML (Warjana dalam Putri, 2016:11).
- 4) sejarah lokal adalah suatu bentuk penulisan sejarah dalam lingkup terbatas meliputi suatu lokalitas tertentu (Widja, 1991:13).
- 5) situs *Umpak Sangha* adalah salah satu peninggalan Kerajaan Blambangan yang berada di wilayah lokalitas Kabupaten Banyuwangi. Beberapa hasil penelitian (Margana, 2012; Zufahri, Hilyatul, dkk, 2015; Samsubur, 2011) menunjukkan bahwa di Banyuwangi merupakan bekas Kerajaan Blambangan yang menjadi salah satu daerah bawahan Kerajaan Lamajang dan memiliki hubungan erat dengan Kerajaan Majapahit yang bercorak Hindu.
- 6) *discovery learning* adalah pembelajaran berbasis penemuan yang terjadi dalam situasi pemecahan masalah dan peserta didik belajar dengan pengalaman dan pengetahuan yang ada untuk menemukan fakta-fakta, hubungan, dan kebenaran-kebenaran baru yang bermakna (Bruner, 1961:1). Tahap-tahap model *discovery learning* terdiri dari: (1) stimulasi/pemberian rangsangan; (2) pernyataan/identifikasi masalah; (3) pengumpulan data; (4) pengolahan data; (5) pembuktian; (6) menarik kesimpulan/generalisasi (Kemendikbud, 2014:10-15).
- 7) model pengembangan ADDIE yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate* merupakan salah satu kerangka pemandu yang kompleks dan efektif untuk mengembangkan produk pendidikan dan sumber belajar lainnya (Branchh, 2009:2).

Berdasarkan batasan istilah di atas, maka yang dimaksud dengan pengembangan e-modul pembelajaran sejarah lokal eksistensi situs *Umpak Sangha* sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan berbasis *discovery* dengan menggunakan model ADDIE adalah proses mengembangkan dan memvalidasi produk berupa elektronik modul yang didesain untuk membantu meningkatkan kompetensi dan kualitas pembelajaran, serta kesadaran sejarah yang bersifat lokalitas. E-modul pembelajaran sejarah lokal dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi: *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. E-modul ini didesain dengan sintaks *discovery learning* yang bertujuan untuk membantu peserta didik menganalisis dan menemukan solusi terkait permasalahan sejarah lokal. Produk yang dihasilkan melalui beberapa pengujian yaitu uji validitas isi, validitas bahasa, dan validitas desain. Produk yang sudah tervalidasi akan diujicobakan meliputi uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

### **1.8 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi pengembangan e-modul ini adalah sebagai berikut: Bab 1. Pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, spesifikasi produk pengembangan, pentingnya pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, batasan istilah, serta sistematika penulisan. Bab 2. Tinjauan Pustaka, menguraikan tentang kajian teoritik yang meliputi hakekat penelitian pengembangan, alasan pemilihan model ADDIE dalam pengembangan e-modul, hakekat pembelajaran *discovery*, urgensi e-modul sejarah lokal dalam pembelajaran sejarah dan situs *Umpak Sangha* sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan. Bab 3. Metode Pengembangan, menjelaskan tentang prosedur dan mekanisme pengembangan e-modul berdasarkan model pengembangan ADDIE serta mekanisme proses uji coba produk. Bab 4. Hasil dan Pembahasan, berisi penyajian data, analisis data, dan revisi produk yang tervalidasi ahli dan peningkatkan kesadaran sejarah dengan menggunakan e-modul sejarah lokal dan Bab 5. Penutup berisi simpulan dan saran.

## BAB 2. TINJAUAN PUSATAKA

### 2.1 Urgensi E-Modul Sejarah Lokal dalam Pembelajaran Sejarah

Sebelum dipaparkan urgensi e-modul sejarah lokal terhadap pembelajaran sejarah, maka perlu dipahami terlebih dahulu mengenai pembelajaran sejarah dan e-modul sejarah lokal itu sendiri. Berikut ini akan diuraikan mengenai pembelajaran sejarah dan e-modul sejarah lokal.

#### 2.1.1 Pembelajaran Sejarah

Kurikulum 2013 telah diterapkan di Indonesia sejak tahun 2013. Kurikulum 2013 terdapat mata pelajaran kelompok wajib dan peminatan (Kemendikbud, 2014). Mata pelajaran kelompok wajib berorientasi pada materi kebangsaan, bahasa, sikap sebagai warga negara, pengembangan logika, pengenalan lingkungan fisik dan alam serta seni dan budaya lokal maupun nasional (Kemendikbud, 2014). Mata pelajaran kelompok wajib terdapat beberapa mata pelajaran yang harus diterapkan pada jenjang pendidikan menengah dan dasar. Salah satu mata pelajaran kelompok wajib adalah Sejarah Indonesia yang diberikan pada jenjang pendidikan menengah (SMA/MA dan SMK/MAK) (Kemendikbud, 2014). Mata pelajaran sejarah Indonesia memiliki arti yang strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

Sesuai dengan Permendikbud No. 64 tahun 2013 mengenai standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah disebutkan bahwa tujuan pembelajaran sejarah adalah sebagai berikut (Kemendikbud, 2015:11):

- 1) membangun peserta didik agar dapat memahami nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah;
- 2) menumbuhkan sikap meneladani kepemimpinan tokoh sejarah dalam kehidupan masa kini;
- 3) menumbuhkan semangat kebangsaan, persatuan, dan kesatuan;
- 4) menumbuhkan kemampuan analisis peserta didik terhadap peristiwa sejarah berdasarkan hubungan sebab akibat;
- 5) mengamalkan keteladanan dari tokoh sejarah dalam kehidupan masa kini;

- 6) menunjukkan sikap peduli terhadap benda-benda peninggalan sejarah;
- 7) menumbuhkembangkan kemampuan mengevaluasi oleh peserta didik terhadap suatu peristiwa sejarah berdasarkan kesahihan sumber dan penafsiran penulisnya;
- 8) mendorong peserta didik melakukan penelitian sederhana tentang suatu peristiwa sejarah;
- 9) melatih peserta didik menulis cerita sejarah.

Adapula tujuan pembelajaran sejarah yang bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a) menumbuhkembangkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air, melahirkan empati dan perilaku toleran yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat dan bangsa;
- b) menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap diri sendiri, masyarakat, dan proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang;
- c) mengembangkan perilaku yang didasarkan pada nilai dan moral yang mencerminkan karakter diri, masyarakat, dan bangsa;
- d) membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya konsep waktu dan tempat/ruang dalam rangka memahami perubahan dan keberlanjutan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa di Indonesia;
- e) menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau;
- f) mengembangkan kemampuan berpikir historis (*historical thinking*) yang menjadi dasar untuk kemampuan berpikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif;
- g) menanamkan sikap berorientasi kepada masa kini dan masa depan.

Berdasarkan tujuan mata pelajaran sejarah tersebut, diharapkan peserta didik mampu berpikir secara kronologis sehingga mereka dapat memahami perkembangan dan perubahan masyarakat agar memperoleh pelajaran yang digunakan dalam kehidupannya. Selain itu, juga terdapat karakteristik

pembelajaran sejarah yang dikemukakan oleh Subakti (dalam Umamah, 2014) yaitu (1) peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran sejarah; (2) peserta didik belajar materi sejarah secara bermakna dalam bekerja dan berpikir; (3) orientasi pembelajaran berbasis penemuan dan penyelidikan. Hal ini perlu dipahami peserta didik agar mereka bisa belajar sejarah secara bermakna dan lebih terlibat aktif ketika proses pembelajaran. Peserta didik diharapkan mampu menganalisis dan menemukan solusi terkait pembelajaran sejarah secara mandiri. Dengan demikian diharapkan peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah secara optimal.

Adapun karakteristik pembelajaran sejarah yang dikemukakan oleh Kochar (2008:5-6) diantaranya sebagai berikut:

- 1) sejarah mengkaji manusia dalam ruang lingkup. Sejarah dipelajari karena mengkaji terkait manusia dan berdampak kehidupannya baik dalam bidang politik, sosial, budaya, ekonomi, dan berbagai bidang lainnya;
- 2) sejarah menjelaskan masa kini. Artinya masa kini sebagai hasil sebab dan akibat atas beberapa peristiwa yang pernah terjadi di masa lalu;
- 3) sejarah merupakan dialog antara peristiwa masa lampau dan perkembangan ke masa depan. Peristiwa yang terjadi di masa lampau memiliki hubungan dengan masa kini dengan didasarkan peristiwa yang diseleksi secara signifikan serta diukur relevansinya;
- 4) sejarah merupakan cerita mengenai perkembangan kesadaran manusia, baik dalam aspek individual maupun kolektif;
- 5) kontinuitas dan keterkaitan merupakan hal yang penting dalam sejarah. Sejarah mempelajari peristiwa yang berkaitan dengan masa lalu dan masa kini, serta akan terjadi di masa depan.

Beberapa karakteristik di atas disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah mempunyai ciri khas yang berbeda dengan disiplin ilmu lainnya. Pembelajaran sejarah memiliki keterkaitan dengan peristiwa masa lampau, masa kini, dan masa mendatang. Prinsip peristiwa sejarah masa kini sebagai hasil sebab akibat dari adanya peristiwa sebelumnya digunakan untuk menjelaskan keterkaitan peristiwa



satu dengan lainnya. Dengan demikian peserta didik yang belajar sejarah perlu mencermati karakteristik tersebut untuk mempelajari peristiwa-peristiwa sejarah.

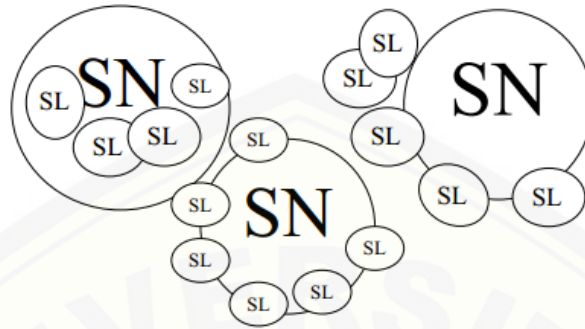
### 2.1.2 E-Modul Sejarah Lokal

Kurikulum 2013 mengharuskan pendidik memiliki kemampuan untuk mengembangkan materi pelajaran dan membuat bahan ajar yang disusun berdasarkan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Pendidik memiliki kebebasan dalam mengembangkan bahan ajar. Salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan oleh pendidik adalah e-modul. Modul merupakan bahan ajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum dan dikemas dalam bentuk satuan pembelajaran terkecil dan memungkinkan dipelajari secara mandiri dalam satuan waktu tertentu (Purwanto, 2007:9). Tujuan dari modul ialah agar peserta didik dapat menguasai kompetensi yang diajarkan dalam kegiatan pembelajaran dengan sebaik-baiknya (Purwanto, 2007:10). Bagi pendidik, modul juga menjadi acuan dalam menyajikan dan memberikan materi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pendidik dapat mengembangkan materi pelajaran sejarah yang ada di lingkungan terdekat, karena di lingkungan memiliki berbagai informasi dan bisa dijadikan sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Lingkungan menjadi salah satu kategori yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber materi pembelajaran (Ma'unah, 2018; Sanjaya, 2010:147; Wijayanti, 2017). E-modul sejarah lokal perlu dikembangkan karena materi sejarah yang bersifat lokal berisi fakta sosial dari lingkungan sekitar. Materi sejarah lokal dapat membantu melibatkan peserta didik mengetahui lingkungannya dan menghindarkan mereka dari keterasingan lingkungan (Widja, 1991:97). Sehingga materi sejarah lokal dapat mendukung proses interaksi peserta didik terhadap lingkungan sekitarnya dengan baik.

Lingkup sejarah yang bersifat meluas merupakan sejarah nasional yang disebut dengan dimensi *macrohistory*, sedangkan lingkup yang sempit dan terbatas merupakan sejarah lokal yang bisa disebut *microhistory* (Widja, 1991). Ruang lingkup sejarah lokal yang digariskan oleh Jordan (dalam Widja, 1991)

yaitu keseluruhan lingkungan sekitar yang bisa berupa kesatuan wilayah seperti desa, kecamatan, kabupaten, kota kecil, dan lain-lain.



Gambar 2.1. Hubungan Sejarah Nasional dengan Sejarah Lokal (Sumber: Winarti, tt:7)

Eksistensi sejarah lokal dalam sejarah nasional berhubungan dengan penulisan sejarah lokal yang merupakan langkah strategis untuk menyusun sejarah nasional, meskipun sejarah nasional bukanlah urutan dari sejumlah sejarah lokal yang diberi tekanan saling ketergantungan sehingga tampak integrasi. Sejarah nasional juga kurang dimengerti tanpa memperhatikan kajian sejarah lokal, demikian pula sebaliknya. Sejarah nasional menjadi kerangka referensi bagi sejarah lokal. Hubungan antara sejarah lokal (*micro history*) dengan sejarah nasional (*macro history*) menunjukkan pada bagian tertentu dari masyarakat setempat yang terpisah, tetapi juga menjadi bagian untuk secara keseluruhan dari sejarah nasional (Winarti, tt:7).

Sejarah lokal merupakan studi tentang kehidupan masyarakat atau khususnya komunitas dari suatu lingkungan sekitar (*neighborhood*) tertentu dalam dinamika berbagai aspek kehidupan. Mempelajari sejarah lokal memberikan manfaat bagi peserta didik, diantaranya: (1) untuk menilai kembali generalisasi-generalisasi yang sering terdapat dalam sejarah nasional; (2) meningkatkan wawasan/pengetahuan kesejahteraan dari masing-masing kelompok yang akhirnya akan memperluas pandangan tentang dunia Indonesia; (3) membantu sejarawan membuat analisis kritis terhadap sejarah yang ada di lingkungan; (4) dapat menjadi sumber atau bahan mengenai data sejarah untuk mendukung kepentingan sejarah nasional.

Lingkungan yang menjadi salah satu sumber belajar juga memiliki keunggulan lokal tersendiri, karena di setiap daerah terdapat potensi sejarah dan budaya daerahnya masing-masing. Keunggulan lokal tersebut perlu diperkenalkan dan diketahui oleh peserta didik sejak dini, sehingga mereka tidak asing dengan sejarah dan budaya yang berkembang di daerahnya. Selain itu, peserta didik dapat memahami mengenai nilai-nilai budaya yang berkembang dan bisa memberdayakan potensi daerahnya sesuai dengan tuntutan global (Ahmadi, 2012:9). Oleh sebab itu, sangat diperlukan e-modul sejarah lokal untuk peserta didik. Akan tetapi, terdapat kendala mengenai kurangnya waktu yang diberikan pemerintah untuk menjelaskan mengenai materi lokal kepada peserta didik (Silvia, 2014). Dengan demikian diperlukan e-modul sebagai alternatif bacaan untuk peserta didik agar bisa belajar secara optimal dan mandiri.

### **2.1.3 E-Modul Sejarah Lokal dalam Pembelajaran Sejarah**

Modul merupakan bahan ajar yang digunakan peserta didik untuk belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan pendidik. Pembelajaran secara mandiri yang dilakukan peserta didik memiliki kesesuaian dalam pendekatan kurikulum 2013. Berdasarkan Permendikbud No. 69 tahun 2013 telah mengalami penyempurnaan dari pola pembelajaran dari *teacher centered* (berpusat pada pendidik) menjadi *student centered* (berpusat pada peserta didik) (Permendikbud, 2013:2). *Student Centered Learning (SCL) is an instructional approach in which student influence the content, activities, materials, and pace of learning* (Froyd dan Simponi, 2010:1). Pendekatan pembelajaran *student centered learning* akan menempatkan peserta didik di tengah proses pembelajaran.

Peserta didik akan diberikan kesempatan oleh pendidik untuk belajar secara mandiri sehingga dapat menumbuhkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Oleh karena itu, peserta didik diharapkan dapat berperan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan konsep modul yang bertujuan agar peserta didik belajar secara mandiri. E-modul bisa dijadikan alternatif bahan ajar untuk memfasilitasi peserta didik belajar secara mandiri. Pembelajaran dengan menggunakan modul merupakan pendekatan pembelajaran mandiri yang memiliki

fokus penguasaan kompetensi dari bahan kajian peserta didik dalam waktu tertentu. Pembelajaran menggunakan e-modul memiliki manfaat sebagai berikut (Depdiknas, 2008:7-8):

- 1) meningkatkan efektivitas pembelajaran tanpa harus melalui tatap muka secara teratur karena kondisi geografis, sosial, ekonomi, dan situasi masyarakat;
- 2) menentukan dan menetapkan waktu belajar yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan belajar peserta didik;
- 3) secara tegas mengetahui pencapaian kompetensi peserta didik secara bertahap melalui kriteria yang telah ditetapkan dalam modul;
- 4) mengetahui kelemahan atau kompetensi yang belum dicapai peserta didik berdasarkan kriteria yang ditetapkan dalam e-modul sehingga tutor dapat memutuskan dan membantu peserta didik untuk memperbaiki belajarnya serta melakukan remediasi.

Pembelajaran sejarah dengan menggunakan materi sejarah lokal dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk mengembangkan wawasan, keterampilan, dan pemahaman sejarah terutama ketika peserta didik langsung menggunakan sumber sejarah atau benda-benda peninggalan sejarah yang ada di lingkungan sekitar. Unsur sejarah lokal bermakna apabila berbagai fakta ditempatkan dan dihubungkan dengan konteks makro serta dapat dicakup dalam generalisasi (Kartodirdjo, 1992: 74). Berdasarkan Permendikbud No. 79 tahun 2014 bahwa muatan lokal kurikulum 2013 disampaikan dengan tujuan sebagai berikut (Permendikbud; 2014:2): (1) mengenal dan mencintai lingkungan alam, sosial, budaya, dan spiritual di daerahnya; (2) melestarikan dan mengembangkan keunggulan serta kearifan daerah yang berguna bagi diri dan lingkungannya dalam rangka menunjang pembangunan nasional.

Beberapa penelitian menunjukkan pembelajaran sejarah dengan materi sejarah lokal penting bagi peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Yeni Wijayanti dalam jurnal *History and Education* (2017) yang berjudul “Peranan Penting Sejarah Lokal dalam Kurikulum di Sekolah Menengah Atas” menunjukkan bahwa sejarah lokal Ciamis sebagai muatan lokal penting dalam pembelajaran karena komponen dalam pembelajara bukan hanya peserta didik,

pendidik, dan materi, tetapi juga lingkungan sekitar yang banyak terdapat peninggalan sejarah dan tradisinya menjadi bagian proses belajar-mengajar. Adapun penelitian dilakukan oleh Nurul Umamah dalam Prosiding Seminar Nasional Sejarah Lokal (2016) yang berjudul “Integrasi Sejarah Lokal dalam Kurikulum Sejarah SMA Peluang dan Kendala (Studi Kasus Pengembangan Kurikulum SMA di Kabupaten Jember)” menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah lokal memiliki 100% peluang untuk diintegrasikan dalam kurikulum dan memberikan peluang bagi peserta didik.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Suharti dalam skripsi (2013) yang berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran Muatan Lokal Membatik di SMK 1 Sewon Kabupaten Bantul” menunjukkan bahwa di sekolah tersebut telah diterapkan muatan lokal membatik yang memiliki tujuan pendidikan berbasis lingkungan budaya masyarakat. Namun pada pembelajaran, tujuan tersebut belum tercapai dengan baik karena tidak adanya ketersediaan bahan ajar sebagai pedoman peserta didik untuk belajar sendiri. Peserta didik akan melakukan praktik membatik dengan adanya instruksi dari pendidik. Oleh karena itu, perlu adanya penerapan modul untuk mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Utari Diah Pratiwi dalam skripsi (2017) yang berjudul “Pengembangan Modul Sejarah Lokal Pamekasan (1945-1950) Sebagai Penunjang Kompetensi Dasar 3.10 Dan 4.10 Kelas XII MIPA 2 SMAN 2 Pamekasan” menunjukkan bahwa sumber belajar yang digunakan mengacu pada LKS yang berisi materi sejarah nasional. Materi sejarah lokal tidak mendapat perhatian dalam pembelajaran sejarah di sekolah tersebut dan tidak adanya porsi jam pelajaran untuk pembelajaran sejarah lokal. Hal ini menyebabkan minimnya pemahaman peserta didik terhadap situs sejarah lokal di daerahnya, sehingga perlu dikembangkan modul sejarah lokal. Berdasarkan hasil validasi ahli materi diketahui tingkat kelayakan modul sebesar 91% dan ahli bahan ajar sebesar 82%. Tingkat kelayakan yang diperoleh menunjukkan bahwa menurut ahli materi dan bahan ajar modul sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar dengan kategori valid.

Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah dengan materi sejarah lokal perlu dikembangkan untuk peserta didik. Karena peserta didik dapat memahami dan mengetahui mengenai sejarah lokal yang ada di daerahnya. E-modul sejarah lokal memiliki tujuan untuk membantu peserta didik dalam memelihara dan meningkatkan adanya keunggulan lokal di lingkungan sekitar daerahnya. Sejarah lokal dapat menghindarkan peserta didik dari keterasingan lingkungan. Sehingga sejarah lokal yang memiliki relevansi dengan sejarah nasional penting untuk disampaikan kepada peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

#### **2.1.4 Kesadaran Sejarah Sebagai Tujuan Pencapaian E-Modul Sejarah Lokal**

Kesadaran merupakan penghayatan terhadap tindakan yang dilakukan secara sadar terkait apa yang dilihat dan didengar melalui pengamatan sendiri (Kartodirjo, 1990). Kesadaran dapat diartikan sebagai pemahaman sesuatu yang melibatkan mental, menyangkut ide, perasaan, pemikiran, dan kehendak, serta ingatan yang terdapat dalam diri seseorang. Salah satu kesadaran yang perlu dimiliki seseorang adalah kesadaran terhadap sejarah yang telah ditimbulkan oleh aktivitas manusia di masa lalu.

Kesadaran sejarah merupakan refleksi sikap yang bersumber pada kondisi kejiwaan yang menunjukkan tingkat penghayatan pada makna serta hakikat sejarah (Widja, 1989:556). Kesadaran sejarah sebagai suatu pandangan, pikiran serta konstruksi sejarah dalam upaya yang direncanakan untuk memahami masa lampau di sekitar lingkungan dan digunakan untuk mengukur serta menentukan sikap dalam kerangka sejarah (*historical mindedness*) (Gottschalk, 1986:51). Kesadaran sejarah berkaitan erat dengan kecenderungan untuk bersikap dan bertindak. Sehingga diperlukan penanaman kesadaran sejarah bagi generasi muda sejak dini.

Penanaman kesadaran sejarah dapat ditingkatkan melalui pembelajaran sejarah (Sayono, 2013:12). Pembelajaran sejarah merupakan wahana untuk menumbuhkan rasa kesadaran terhadap sejarah melalui keterlibatan langsung

peserta didik dalam menelaah keadaan yang ada di sekitar (Wineburg, 2006). Sehingga peserta didik tidak dihadapkan pada pembelajaran sejarah yang memiliki *image* selalu bersifat menghafal, kurang menarik, sulit dan membosankan (Umamah, 2017; Rosita, dkk., 2018). Pembelajaran sejarah sebagai suatu hal yang penting untuk membangun generasi muda dengan kepribadian serta memiliki kesadaran nasionalis terhadap bangsa dan negaranya. Kesadaran sejarah bagi peserta didik sangat penting dalam pembinaan budaya bangsa (Kartodirdjo, 1989). Sehingga sejarah tidak boleh hanya dipahami peserta didik sebagai sarana *transfer of knowledge*, akan tetapi juga sebagai media penyadaran sejarah (Sulhan, 2016:156). Pembangkitan kesadaran bisa menjadi suatu kesatuan sosial yang terwujud melalui proses sejarah hingga akhirnya bersatu menjadi bangsa. Dengan demikian terdapat indikator-indikator kesadaran sejarah diantaranya adalah (Aman, 2011):

- 1) menghayati makna dan hakekat sejarah bagi masa kini dan masa yang akan datang;
- 2) mengenal diri sendiri dan bangsanya;
- 3) membudayakan sejarah bagi pembinaan budaya bangsa;
- 4) menjaga peninggalan sejarah bangsa.

Adapun indikator-indikator kesadaran sejarah lainnya seperti yang dikemukakan oleh Moedjanto (dalam Sulhan, 2016: 158) diantaranya: (1) keberanian berpijak pada fakta dan realitas; (2) keinsyafan adanya *continuity* (kelangsungan atau keseimbangan) dan *change* (perubahan); dan (3) keinsyafan akan keharusan gerak maju yang terus menerus. Beberapa indikator tersebut dapat dikatakan masih bersifat teoritis atau abstrak. Indikator kesadaran sejarah yang paling konkrit adalah minat belajar sejarah. Kesadaran sejarah dapat ditanamkan melalui pengintegrasian sejarah lokal dalam kurikulum pendidikan sejarah. Salah satu pengintegrasian tersebut adalah dengan adanya pengembangan e-modul sejarah lokal *Umpak Sangha* sebagai peninggalan kerajaan Blambangan yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk mempelajari sejarah di lingkungan tempat tinggalnya.

Kesadaran sejarah dalam pembelajaran sejarah dapat memperkuat muatan lokal sebagai pembangunan suatu bangsa serta dapat membentuk rasa bangga dan cinta tanah air (Lamato dan Ajat, 2016:43). Rasa cinta tanah air dapat dikembangkan melalui pengetahuan peserta didik terhadap sejarah bangsanya sendiri. Kesadaran sejarah peserta didik diharapkan dapat membantu untuk bisa menghayati dan menghargai nilai luhur, budaya, jasa para pahlawan, dan dapat melestarikan serta menjaga peninggalan sejarah.

## **2.2 Pengembangan E-Modul Pembelajaran**

Modul merupakan salah satu bahan ajar yang digunakan sebagai media belajar untuk dipelajari peserta didik secara mandiri. Modul berisikan petunjuk untuk peserta didik bisa belajar sendiri tanpa didampingi oleh pendidik secara langsung. Hal tersebut sesuai dengan paradigma pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum 2013 yaitu *student centered*. Berikut ini akan dijelaskan mengenai definisi modul, tujuan dan fungsi penulisan modul, karakteristik modul, prinsip-prinsip modul, dan pembelajaran menggunakan modul, serta e-modul.

### **2.2.1 Definisi Modul**

Modul sebagai bahan belajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan pembelajaran terkecil serta memungkinkan dipelajari secara mandiri dalam waktu tertentu (Purwanto, 2007:10). Modul disebut sebagai media belajar mandiri karena didalamnya telah dilengkapi petunjuk untuk belajar sendiri (Depdiknas, 2008:3). Walaupun tanpa adanya pengajar secara langsung, maka modul bisa digunakan oleh pembaca untuk melakukan kegiatan belajar secara mandiri (Prastowo, 2014:104). Oleh sebab itu, modul sebagai bahan ajar yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri.

Modul sebagai salah satu bahan ajar yang didesain untuk membantu peserta didik menguasai kompetensi yang diajarkan dalam kegiatan pembelajaran. Modul harus berisi petunjuk belajar, ketercapaian kompetensi, isi materi pelajaran, informasi pendukung, latihan soal, petunjuk kerja, evaluasi dan balikan terhadap evaluasi. Apabila pembaca menginginkan pengembangan wawasan tentang



bidang kajian, bahkan dianjurkan untuk menelusurinya lebih lanjut melalui daftar pustaka (bibliografi) yang sering juga dilampirkan pada bagian akhir setiap modul. Isi suatu modul hendaknya lengkap, baik dilihat dari pola sajiannya, maupun isinya (Depdiknas, 2008:4). Hal ini sesuai karakteristik modul yang sering dikaitkan dengan aktivitas pembelajaran mandiri (*self-instruction*). Apabila peserta didik memiliki kecepatan belajar yang rendah, maka dapat berkali-kali mempelajari setiap kegiatan tanpa terbatas oleh waktu, sedangkan peserta didik yang kecepatan belajarnya tinggi akan lebih cepat mempelajari satu kompetensi dasar. Pada intinya modul sangat mawadahi kecepatan belajar peserta didik yang berbeda-beda.

### **2.2.2 Tujuan dan Fungsi Penulisan Modul**

Fungsi modul ialah sebagai bahan belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Purwanto, 2007:10). Modul berisikan petunjuk yang dapat membantu belajar peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu, peserta didik dapat belajar lebih terarah dengan menggunakan modul. Selain itu, peserta didik dapat menguasai kompetensi sesuai dengan kegiatan pembelajaran.

Modul memiliki berbagai macam arti yang pada intinya ialah agar peserta didik dapat belajar mandiri. Berdasarkan konsep tersebut, maka kegiatan belajar secara mandiri tidak terbatas pada masalah tempat dan waktu. Terkait dengan hal tersebut, tujuan penulisan modul adalah agar peserta didik dapat menguasai kompetensi yang diajarkan dalam kegiatan pembelajaran dengan sebaik-baiknya. Bagi pendidik, modul juga menjadi acuan dalam menyajikan dan memberikan materi selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Purwanto, 2007:10). Adapula tujuan penulisan modul lainnya adalah sebagai berikut:

- 1) memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal;
- 2) mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik peserta didik maupun pendidik/instruktur;
- 3) dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti untuk meningkatkan motivasi, dan gairah belajar, mengembangkan kemampuan dalam

berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya yang memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya;

- 4) memungkinkan peserta didik atau pembelajar dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

Berdasarkan tujuan-tujuan penulisan modul tersebut, maka dapat dikatakan modul sebagai bahan ajar yang akan sama efektifnya dengan pembelajaran tatap muka. Akan tetapi, perlu diperhatikan pula mengenai proses penulisan modul. Penulisan modul yang baik adalah dengan seolah sedang mengajarkan kepada peserta didik mengenai topik yang akan disampaikan melalui tulisan (Depdiknas, 2008:6). Segala sesuatu yang ingin disampaikan oleh penulis ketika pembelajaran harus dikemukakan dalam modul yang ditulisnya. Penggunaan modul dapat dikatakan sebagai kegiatan tutorial secara tertulis.

### 2.2.3 Karakteristik Modul

Modul dapat dikatakan bermakna apabila peserta didik atau pembelajar dengan mudah menggunakannya. Modul harus bisa menggambarkan kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai oleh peserta didik, maka perlu menggunakan bahasa yang baik, menarik, dan dilengkapi dengan ilustrasi. Modul memiliki karakteristik yang menjadi acuan dasar pengembangannya, agar mampu meningkatkan motivasi bagi peserta didik. Berikut ini akan dipaparkan mengenai karakteristik modul yang baik dan menarik menurut Depdiknas (2008:3).

#### 1. *Self Instructional*

*Self Instructional*, artinya dengan menggunakan modul peserta didik atau pembelajar mampu belajar secara mandiri dan tidak tergantung pada pihak lain. Modul yang digunakan untuk memenuhi karakter *self instruction* maka harus memiliki syarat sebagai berikut (Depdiknas, 2008:3-4):

- a) berisi tujuan pembelajaran yang jelas dan dapat menggambarkan pencapaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar;
- b) berisi materi pembelajaran yang dikemas dalam unit-unit kegiatan kecil/spesifik, sehingga memudahkan dipelajari secara tuntas;

- c) ketersediaan contoh dan ilustrasi untuk mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran;
- d) terdapat soal-soal latihan, tugas, dan sejenisnya yang memungkinkan untuk mengukur penguasaan peserta didik;
- e) kontekstual, yaitu materi disajikan terkait dengan suasana, tugas atau konteks kegiatan dan lingkungan peserta didik;
- f) menggunakan bahasa sederhana dan komunikatif;
- g) terdapat rangkuman materi pembelajaran;
- h) terdapat instrumen penilaian yang memungkinkan peserta didik melakukan penilaian mandiri (*self assesment*);
- i) terdapat umpan balik atas penilaian peserta didik, sehingga peserta didik mengetahui tingkat penguasaan materi;
- j) terdapat informasi tentang rujukan/pengayaan/referensi untuk mendukung materi pembelajaran dimaksud.

## 2. *Self Contained*

*Self Contained*, artinya apabila seluruh modul berisi materi pembelajaran yang dibutuhkan bisa termuat didalamnya. Tujuan dari konsep tersebut adalah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran secara tuntas, karena materi belajar dikemas dalam satu kesatuan yang utuh (Depdiknas, 2008:4). Jika harus dilakukan pembagian atau pemisahan materi dari standar kompetensi atau kompetensi dasar, harus dilakukan dengan hati-hati dan memerhatikan keluasan standar kompetensi atau kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik.

## 3. *Stand alone* (berdiri sendiri)

*Stand alone*, artinya berdiri sendiri. Maksud karakteristik ini adalah modul tidak tergantung pada bahan ajar atau media pembelajaran lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar atau media pembelajaran lain. Peserta didik dapat menggunakan modul dengan baik, sehingga mereka tidak perlu bahan ajar yang lain untuk mempelajari dan atau mengerjakan tugas pada modul tersebut (Depdiknas, 2008:4). Apabila peserta didik masih menggunakan dan tergantung

pada bahan ajar lain selain modul yang digunakan, maka bahan ajar tersebut tidak dikategorikan sebagai modul yang berdiri sendiri.

#### 4. *Adaptive*

*Adaptive*, artinya modul dirancang hendaknya memiliki daya adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Dikatakan *adaptive* apabila modul dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fleksibel untuk digunakan (Depdiknas, 2008:4). Selain itu, modul yang berisi materi pembelajaran yang dapat digunakan sampai kurun waktu tertentu.

#### 5. *User Friendly*

*User Friendly*, artinya bersahabat atau akrab. Modul dirancang hendaknya memenuhi kaidah *user friendly* atau bersahabat dengan pemakaiannya. Setiap instruksi dan paparan informasi yang ditampilkan bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakaiannya, termasuk kemudahan pemakaian dalam merespon dan mengakses sesuai dengan keinginan (Depdiknas, 2008:5). Pada penelitian ini akan digunakan bahasa yang komunikatif, sederhana, dan mudah dimengerti, serta menggunakan istilah yang umum digunakan.

### 2.2.4 Prinsip-Prinsip Penulisan Modul

Modul menjadi bahan ajar yang dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri. Berdasarkan fungsi dan tujuan penulisan modul, maka modul dapat menjadi media pembelajaran yang sama dengan pengajar atau pelatih pada pembelajaran tatap muka. Penulisan modul perlu didasarkan pada prinsip-prinsip belajar dan bagaimana pengajar/pelatih mengajar, serta peserta didik menerima pelajaran. Belajar merupakan proses perubahan perilaku yang disebabkan oleh adanya rangsangan/stimulus dari lingkungan. Berdasarkan hal tersebut, berikut ini akan dipaparkan mengenai prinsip-prinsip penulisan modul (Depdiknas, 2008:9) diantaranya adalah:

- 1) peserta didik perlu diberikan secara jelas hasil belajar yang menjadi tujuan pembelajaran, sehingga mereka dapat menyiapkan harapan dan dapat menimbang untuk diri sendiri apakah mereka telah mencapai tujuan tersebut

atau belum mencapainya pada saat melakukan pembelajaran menggunakan modul;

- 2) peserta pebelajar perlu diuji untuk dapat menentukan apakah mereka telah mencapai tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, pada penulisan modul, tes perlu dipadukan dalam pembelajaran supaya dapat memeriksa ketercapaian tujuan pembelajaran dan memberikan umpan balik yang sesuai;
- 3) bahan ajar perlu diurutkan sedemikian rupa sehingga memudahkan peserta didik untuk mempelajarinya. Urutan bahan ajar tersebut adalah dari mudah ke sulit, dari yang diketahui ke yang tidak diketahui, dari pengetahuan ke penerapan;
- 4) peserta didik perlu disediakan umpan balik sehingga mereka dapat memantau proses belajar dan mendapatkan perbaikan bilamana diperlukan. Misalnya dengan memberikan kriteria atas hasil tes yang dilakukan secara mandiri.

Belajar merupakan proses yang melibatkan penggunaan memori, motivasi, dan berfikir. Banyak hal yang dapat dipelajari sesuai dengan kapasitas pemrosesan, kedalaman pemrosesan, serta upaya yang dilakukan oleh peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi. Terkait dengan hal tersebut, implikasi prinsip belajar penting terhadap penulisan modul antara lain (Depdiknas, 2008:10-11) diantaranya sebagai berikut:

- a) rancangan strategi untuk menarik perhatian sehingga peserta didik dapat memahami informasi yang disajikan. Misalnya, dalam modul, informasi penting diberi ilustrasi yang menarik perhatian dengan memberikan warna, ukuran teks, atau jenis teks yang menarik;
- b) supaya peserta didik memfokuskan perhatian pada hal-hal yang menjadi tujuan pembelajaran pada modul, tujuan tersebut perlu diinformasikan secara jelas dan tegas pada peserta didik, dan diinformasikan pula pentingnya tujuan tersebut untuk memotivasi;
- c) hubungkan bahan ajar yang merupakan informasi baru bagi peserta didik dengan pengetahuan yang telah dikuasai sebelumnya oleh peserta didik. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan *advance organizer* untuk

mengaktifkan struktur kognitif. Gunakan juga pertanyaan-pertanyaan untuk mengaktifkan struktur kognitif yang relevan;

- d) informasi perlu dipenggal-penggal untuk memudahkan pemrosesan dalam ingatan pengguna modul. Sajikan 5 sampai 9 butir informasi dalam kegiatan belajar. Jika terdapat banyak sekali butir informasi, sajikan informasi tersebut dalam bentuk peta informasi;
- e) untuk memfasilitasi peserta didik memproses informasi secara mendalam, peserta didik perlu didorong supaya mengembangkan peta informasi pada saat pembelajaran atau sebagai kegiatan merangkum setelah pembelajaran;
- f) supaya peserta didik memproses informasi secara mendalam, peserta didik perlu disiapkan latihan yang memerlukan penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kegiatan tersebut akan mentransfer secara efektif informasi ke dalam memori jangka panjang;
- g) penyajian modul harus dapat memberikan motivasi untuk belajar. Modul dikembangkan agar menarik perhatian penggunanya selama mempelajarinya. Dalam modul harus tersedia informasi mengenai manfaat pelajaran bagi yang mempelajarinya. Hal ini dapat dilakukan dengan menjelaskan bagaimana materi pelajaran tersebut dapat digunakan dalam situasi nyata. Urutan materi diupayakan menjamin keberhasilan, misalnya dengan mengurutkan pelajaran dari mudah ke sulit, dari yang tidak diketahui ke yang diketahui, dari konkrit ke abstrak. Di samping itu, modul perlu menyediakan umpan balik terhadap hasil belajar. Peserta belajar ingin tahu bagaimana kinerja belajar mereka. Peserta didik juga didorong untuk menerapkan yang dipelajari ke dalam situasi kehidupan nyata. Peserta didik menyukai keterkaitan antara yang dipelajari dengan menerapkan informasi ke dalam masalah nyata yang dihadapi.

Selain prinsip-prinsip tersebut, adapun prinsip lain yang perlu diperhatikan dalam penulisan modul yaitu proses belajar secara aktif dengan menafsirkan informasi atau bahan ajar dalam konteks penerapan langsung. Berkaitan dengan hal tersebut, maka penulisan modul dilakukan dengan prinsip (Depdiknas, 2008:11-12) sebagai berikut:

- (1) meminta peserta didik menerapkan yang dipelajari ke dalam situasi praktis merupakan proses aktif. Hal ini akan memfasilitasi penafsiran peserta didik dan keterkaitan antara yang dipelajari dengan situasi nyata. Tugas yang diberikan dalam modul dapat menerapkan sesuatu yang dipelajari dalam pekerjaan atau situasi sehari-hari;
- (2) peserta didik difasilitasi untuk mengembangkan pengetahuan mereka sendiri, bukan menerima pengetahuan saja. Hal ini difasilitasi oleh pembelajaran yang interaktif. Interaksi pembelajar satu dengan lainnya serta interaksi dengan pengajar dapat dilakukan melalui strategi dan media lain, misalnya melalui jaringan internet, korespondensi, buletin cetak, atau pertemuan tatap muka sebagai pendukung belajar menggunakan modul;
- (3) peserta didik perlu didorong bekerja sama dalam mempelajari modul. Bekerja dengan peserta lain dalam suatu kelompok akan memberikan pengalaman nyata yang akan bermanfaat. Hal ini dapat dilaksanakan pada saat tutorial tatap muka yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan. Meskipun demikian, topik dan prosedur pelaksanaan kegiatan dapat saja dituliskan dalam modul;
- (4) peserta didik dibolehkan untuk memilih tujuan pembelajaran. Penulisan modul dapat diterapkan apabila urutan tujuan pembelajaran seiring dengan urutan materi pembelajaran, sehingga penggunaannya dapat memilih dan memilih materi pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai;
- (5) peserta didik perlu diberi kesempatan menuangkan pengalaman belajarnya. Peserta didik dapat diminta untuk membuat semacam jurnal belajar. Modul perlu dicantumkan penugasan penulisan jurnal belajar termasuk format dan tata cara penulisannya;
- (6) belajar perlu dibuat bermakna bagi peserta didik. Bahan ajar perlu mencakup contoh-contoh yang terkait dengan peserta didik sehingga mereka dapat memaknai informasi yang disajikan. Tugas-tugas perlu memungkinkan peserta didik memilih kegiatan yang bermakna bagi mereka.

Berdasarkan prinsip-prinsip di atas, maka memungkinkan peserta didik untuk dapat memahami materi sejarah dalam e-modul sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Peserta didik difasilitasi untuk mengembangkan

pengetahuannya sehingga mereka mampu memaknai informasi yang telah diperoleh (Depdiknas, 2008:11). Informasi tersebut mencakup contoh-contoh terkait pembelajaran sejarah yang mudah dipelajari dalam kehidupan. Pengalaman belajar peserta didik dalam kehidupan nyata dapat membantu mereka belajar bermakna dan aktif. Dengan demikian belajar sejarah melalui e-modul dapat memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara aktif, bermakna, dan mampu meningkatkan kesadaran sejarah.

### 2.2.5 Pembelajaran Menggunakan E-Modul

Proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses komunikasi yang diwujudkan melalui kegiatan penyampaian informasi kepada peserta didik. Informasi yang disampaikan dapat berupa pengetahuan, keahlian, *skill*, ide, pengalaman, dan sebagainya. Informasi dikemas dalam satu kesatuan menjadi bahan ajar (*teaching material*) (Depdiknas 2008:6). Modul menurut Nasution (2011:206) memiliki banyak kelebihan khususnya bagi peserta didik atau pembelajar, diantaranya sebagai berikut:

- 1) balikan (*feedback*), artinya modul memberikan *feedback* yang banyak dan segera sehingga peserta didik dapat mengetahui taraf hasil belajarnya;
- 2) penguasaan tuntas (*mastery*), artinya setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk mencapai angka tertinggi dengan menguasai bahan pelajaran secara tuntas;
- 3) tujuan. Maksudnya modul yang disusun harus memiliki tujuan secara jelas, spesifik, dan dapat dicapai oleh peserta didik;
- 4) motivasi, artinya modul yang disusun dapat membimbing peserta didik untuk mencapai sukses melalui langkah-langkah sistematis, sehingga akan menimbulkan motivasi yang kuat untuk berusaha lebih giat;
- 5) fleksibilitas. Maksudnya modul yang digunakan dapat disesuaikan dengan perbedaan peserta didik dalam hal kecepatan belajar, cara belajar, dan bahan pelajaran;



- 6) kerjasama. Maksudnya modul yang digunakan dapat mengurangi atau menghilangkan rasa persaingan antar peserta didik, sehingga diharapkan dapat mencapai hasil tertinggi.

Berdasarkan kelebihan tersebut diharapkan peserta didik mampu belajar dan menguasai materi dalam e-modul secara maksimal. E-modul yang dikembangkan harus mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai hasil tertinggi. E-modul didesain dengan langkah-langkah yang teratur agar memberikan motivasi kepada peserta didik untuk lebih giat belajar secara mandiri.

### 2.2.6 Elektronik Modul (E-Modul)

Elektronik modul atau E-modul adalah bahan belajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk yang ditampilkan menggunakan perangkat elektronik seperti komputer atau android (Vanorika, dkk, 2016). Inovasi modul berupa elektronik modul dengan memanfaatkan media teknologi informasi perlu dikembangkan pada abad 21 (Purwaningtyas, dkk., 2017:121; Kemendikbud, 2016:12). Elektronik modul (e-modul) ini berpengaruh terhadap adanya generasi Z yaitu generasi yang cerdas akan teknologi dan memiliki keinginan kuat untuk *self directed* (Umamah, 2017). E-modul sebagai salah satu bahan ajar berbasis teknologi memiliki kelebihan dibandingkan dengan modul cetak yaitu sifatnya yang interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan gambar, video, audio, animasi, simulasi, dan dilengkapi tes/kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera (Suarsana dan Mahayukti, 2013:266; Yanti, dkk., 2016:2). E-modul berbasis teknologi ini menjadi bagian dari bahan pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran pada masa kini.

E-modul yang dikembangkan dalam penelitian ini disusun menggunakan software eXe. Software ini merupakan *freeware* yang dapat diunduh pada laman <http://eXelearning.org> yang dikembangkan oleh Sandi Britain etc (2004) dan didukung oleh CORE Education. Software ini juga memiliki beberapa keunggulan diantaranya (Suarsana dan Mahayukti, 2013:266): (1) mudah digunakan, tampilan

sangat *user friendly* dan tanpa membutuhkan penguasaan bahasa pemrograman tertentu dalam penggunaannya; dan (2) terdapat *i-device* seperti *java applet* dan kuis online dengan balikan yang bersifat segera.

E-modul yang menggunakan eXe tersusun secara hierarki yang meliputi: a) *topic*, merupakan judul dari modul digital; b) *section*, berupa sub judul dari modul digital; dan c) *unit*, merupakan bagian terkecuali dari *section*. Susunan elektronik modul (e-modul) tersebut dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran. *Software* eXe juga dapat menyusun soal dengan tipe pilihan, jawaban singkat, benar-salah, dan kuis, sehingga bisa digunakan untuk uji kompetensi peserta didik (Warjana dalam Putri, 2016:24). *Software* eXe memiliki beberapa *output* sebagai final dari aplikasinya yaitu:

- 1) SCROM merupakan format yang digunakan pendidik untuk membuat paket berisi halaman web, grafis, program *Javascript*, *slide* presentasi, *Flash*, video, suara, dan konten apapun yang dapat dibuka di *web browser*;
- 2) *IMS Content Package* merupakan *output* yang dihasilkan berupa file *zip*. Konten paket IMS berisi seperti *slide* presentasi terdiri beberapa halaman dan terdapat navigasi per halaman;
- 3) *Website* merupakan halaman URL berfungsi sebagai tempat penyimpanan data dan informasi berdasarkan topik tertentu. *Website* sebagai fasilitas *hipertext* untuk menampilkan data berupa teks, gambar, suara, video, animasi, dan data multimedia lainnya diantara data tersebut saling berhubungan satu sama lain. Dalam aplikasi eXe *website* dapat dikemas dalam folder dan *zip*;
- 4) *Single page* merupakan bentuk *output* berbasis *web* yang menggunakan satu halaman *web* saja sebagai tampilan dari *output*-nya. Semua penyajian data akan membuat halaman secara utuh, namun hanya sebagian saja yang di-*update* dari *server*. Akibat dari penggunaan *output* ini menjadikan *web* yang dibuat menjadi lebih ringan dan lebih cepat ketika digunakan;
- 5) *Text file* merupakan *file* yang berisi informasi dalam bentuk teks berupa data yang terdiri dari karakter beberapa kata-kata atau simbol. *Text file* digunakan sebagai penyimpanan yang memiliki organisasi data yang jelas untuk

melakukan proses kompleks pengelompokan data (Warjana dalam Putri, 2016:25-26).

### **2.3 Sejarah Lokal Situs *Umpak Sangha* sebagai Peninggalan Kerajaan Blambangan untuk Materi Pengembangan**

Produk pengembangan modul sejarah lokal dengan materi eksistensi situs *Umpak Sangha* sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan merupakan salah satu peninggalan yang masih ada sampai saat ini dan telah berkembang pada masa kerajaan Hindu-Buddha. Materi yang digunakan terdapat dalam kompetensi dasar (KD) Kurikulum 2013 yaitu KD 3.6 kelas X SMA. Kompetensi dasar 3.6 tersebut yaitu menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini. Pemilihan Kompetensi Dasar disesuaikan dengan analisis instruksional pada silabus kelas X SMA. Berdasarkan hasil analisis KD terlihat bahwa diperlukan materi sejarah mengenai contoh bukti-bukti kerajaan Hindu-Buddha seperti Kerajaan Blambangan yang masih berlaku hingga masa kini.

Materi sejarah lokal merupakan bagian dari materi sejarah nasional. Pembelajaran sejarah lokal memiliki 100% peluang untuk diintegrasikan dalam kurikulum dan memberikan peluang bagi peserta didik agar lebih aktif menggali dan menemukan informasi secara mandiri, serta mengembangkan wawasan, keterampilan, dan pemahaman peristiwa sejarah lokal (Wibowo, 2016; Umamah, 2016; Hardiana, 2017:43). Materi sejarah lokal dikembangkan berdasarkan pengintegrasian kompetensi dasar dalam muatan pembelajaran yang relevan (Permendikbud, 2014:3).

Penanaman kesadaran sejarah lokal kepada peserta didik mudah dilaksanakan dengan memperkenalkan sejarah di lingkungannya, sehingga dapat menghindarkan keterasingan lingkungan (Umamah, 2016:349; Abduh, 2015; Widja, 1991:97). Sejarah lokal merupakan peristiwa sejarah yang terjadi dalam suatu daerah tertentu dan mengaitkan sumber-sumber daerah setempat sebagai objek kajian sejarah. Sejarah lokal memiliki peran penting dalam kajian sejarah

nasional. Fungsi sejarah lokal dalam sejarah nasional yaitu membahas secara detail peristiwa sejarah yang tidak ada pembatasan waktu dan wilayah, maka sejarah lokal memiliki ketepatan untuk melengkapi materi sejarah nasional (Widja, 1991). Salah satu sejarah lokal yang cukup penting untuk diketahui oleh peserta didik dan masyarakat Banyuwangi adalah situs *Umpak Sangha* sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan yang bercorak agama Hindu. Kerajaan Blambangan menjadi bawahan dari Kerajaan Majapahit yang telah membantu dalam memenuhi kebutuhan makanan (Margana, 2012:1-5). Wilayah Blambangan awalnya merupakan hutan belantara yang memiliki potensi tanah subur dan terdapat kekayaan alam dari hutan.

Masa kemunduran Kerajaan Majapahit setelah kedatangan pengaruh Islam pada abad ke-16 membuat penduduk Majapahit melarikan diri karena menolak untuk menganut agama Islam. Penduduk Kerajaan Majapahit kemudian melarikan diri ke ujung timur pulau Jawa yang menetap di sekitar Gunung Bromo dan sisanya menetap di Blambangan hingga menyeberang ke Pulau Bali. Wilayah Blambangan dan Bali yang berdekatan menjadi sangat akrab dengan mengikat batin dengan persamaan pengaruh agama Hindu yang dianutnya. Kedekatan tersebut menimbulkan hubungan kerjasama dan mempermudah akses penduduk untuk keluar masuk berkujung (Poerponegoro dan Nugroho, 2011).

Daerah Bali kemudian mendirikan Kerajaan Bali yang masih menjalin perasudaraan dengan Kerajaan Blambangan. Kerajaan Bali yang didirikan oleh masyarakat dari Kerajaan Majapahit kemudian mengalami perpecahan hingga menjadi sembilan kerajaan diantaranya Klungkung, Badung, Mengwi, Bangli, Buleleng, Gianyar, Karangasem, Tabanana, dan Denpasar (Picard, 1992:27). Kerajaan Mengwi menjadi kerajaan yang dapat memenangkan pertempuran dari kerajaan Bali lainnya yang masih memiliki ikatan dengan Kerajaan Blambangan. Kerajaan Mengwi dibawah pemerintahan I Gusti Agung Mengwi memerintah Ranggasetata dari Klungkung untuk mengawal Pangeran Danuningrat yaitu putra mahkota dari Pangeran Danureja (Sudjana, 2001:15).

#### 2.4 *Discovery Learning*

Metode *discovery learning* merupakan pembelajaran berbasis penemuan yang terjadi dalam situasi pemecahan masalah dan peserta didik belajar dengan pengalaman dan pengetahuan yang ada untuk menemukan fakta-fakta, hubungan, dan kebenaran-kebenaran baru yang bermakna (Bruner, 1961:1). Selain itu Bruner (1961) juga menyatakan bahwa metode *discovery learning* penemuan itu tidak dibatasi pada tindakan untuk mengetahui sesuatu yang sebelumnya tidak diketahui peserta didik, melainkan mencakup semua bentuk untuk memperoleh pengetahuan diri sendiri dengan menggunakan pikirannya sendiri secara langsung. Metode *discovery learning* lebih mengutamakan peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

*Discovery learning* merupakan proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk aktif dan dapat mengembangkan keterampilannya untuk membangun pemahaman secara mendalam tentang pengetahuan yang dimilikinya (Castranova, 2002:10). Peserta didik didorong untuk mempunyai pengalaman belajar dan melakukan percobaan agar dapat menemukan dan menambah pengetahuan terkait proses pembelajaran. Sedangkan pendidik sebagai pembimbing dan fasilitator dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, metode *discovery* tepat digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk belajar mengidentifikasi masalah, menemukan solusi permasalahan, mencari informasi yang relevan, dan mengembangkan berbagai macam solusi serta melaksanakan solusi yang dipilih (Borthick & Jones, 2000:181). Dengan demikian metode ini dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis dan menemukan permasalahan berdasarkan fakta-fakta sejarah.

Metode *discovery* secara maksimal melibatkan seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menemukan sebuah konsep/prinsip. Peserta didik dapat melakukan penemuan berdasarkan hasil analisis dan pemikirannya sendiri. Metode pembelajaran digunakan peserta didik untuk membangun pengetahuannya dengan mengadakan penemuan sebuah prinsip dari hasil percobaan (Joolingen, 1999:386). Hasil percobaan tersebut digunakan peserta didik untuk membuat

kesimpulan. Sehingga pembelajaran *discovery* dapat menjadikan peserta didik untuk lebih meningkatkan pengetahuan dan kompetensi dari informasi yang disajikan oleh pendidik maupun lingkungan sekitar.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *discovery* merupakan suatu metode pembelajaran untuk membangun dan mengembangkan pengetahuan melalui cara belajar peserta didik secara aktif dapat menemukan serta menyelidiki sebuah prinsip/konsep sendiri. Sehingga peserta didik dapat mengingat hasil yang sudah diperoleh. Melalui penemuan tersebut, peserta didik juga dapat belajar berfikir analisis dan mencoba memecahkan masalah yang dihadapi sendiri. Pada umumnya metode pembelajaran *discovery* dikaitkan dengan prinsip-prinsip konstruktivis dan adanya penekanan bahwa peserta didik yang baik yaitu memiliki keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran untuk membentuk ide-ide baru berdasarkan pengetahuan yang ada.

Metode *discovery learning* memiliki beberapa tahapan yang harus dilakukan. Berikut ini akan dipaparkan mengenai tahapan-tahapan metode *discovery learning* (Kemendikbud, 2014:10-15).

#### 1. Stimulasi/pemberian rangsangan (*stimulation*)

Tahap pertama, peserta didik dihadapkan pada suatu masalah yang menimbulkan kebingungan dirinya. Dilanjutkan untuk tidak memberikan generalisasi, agar menimbulkan keinginan untuk menyelidiki sendiri. Pendidik dapat memulai proses pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi berfungsi untuk menyelidiki kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi bahan.

#### 2. Pernyataan/identifikasi masalah (*problem statement*)

Tahap kedua pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran. Salah satu agenda masalah tersebut dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).

Permasalahan yang sudah dipilih selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk hipotesis yaitu pertanyaan sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan.

### 3. Pengumpulan data (*data collection*)

Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang relevan untuk membuktikan benar atau tidak hipotesis yang dirumuskan. Tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar atau tidak hipotesis, sehingga peserta didik diberikan kesempatan untuk mengumpulkan (*collection*) berbagai informasi yang relevan dengan membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, dan melakukan uji coba sendiri.

### 4. Pengolahan data (*data processing*)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh peserta didik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya untuk ditafsirkan. *Data processing* disebut sebagai pengkodean/kategorisasi (*coding*) yang berfungsi untuk pembentukan konsep dan generalisasi. Sehingga peserta didik akan mendapat pengetahuan baru mengenai alternatif jawaban/penyelesaian yang perlu pembuktian secara logis.

### 5. Pembuktian (*verification*)

Tahap pembuktian bertujuan untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis yang telah ditentukan. Tahap ini peserta didik dapat menemukan suatu konsep, teori, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

### 6. Menarik kesimpulan/generalisasi (*generalization*)

Tahap terakhir ini digunakan untuk proses menarik kesimpulan yang didapat dan dijadikan prinsip umum, serta berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama. Hasil verifikasi digunakan peserta didik untuk menarik kesimpulan tertentu yang dirumuskan dalam prinsip-prinsip generalisasi.

Selain beberapa tahapan di atas, metode *discovery learning* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran. Kelebihan dari metode *discovery learning* (Kemendikbud, 2013) diantaranya sebagai berikut:

- a) membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses kognitif;
- b) menimbulkan rasa senang pada peserta didik, karena tumbuh rasa untuk menyelidiki dan berhasil;
- c) menyebabkan peserta didik mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalanya dan motivasi sendiri;
- d) metode ini dapat membantu peserta didik untuk memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lain;
- e) berpusat pada peserta didik dan pendidik berperan sebagai fasilitator dalam proses diskusi agar peserta didik dapat mengeluarkan gagasan-gagasan;
- f) membantu peserta didik menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti;
- g) peserta didik akan mengerti konsep dasar dan ide-ide yang baik;
- h) mendorong peserta didik berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri dan situasi proses belajar menjadi lebih terangsang;
- i) mendorong peserta didik untuk memahami dan merumuskan hipotesis sendiri;
- j) peserta didik belajar dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar.

Kekurangan dari metode pembelajaran *discovery* (Kemendikbud, 2013) diantaranya sebagai berikut:

- 1) metode ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi peserta didik yang kurang pandai akan mengalami kesulitan berpikir (abstrak) atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi;
- 2) metode *discovery learning* kurang efisien untuk proses pembelajaran dengan jumlah peserta didik yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu peserta didik menemukan teori atau memecahkan masalah lainnya.

Pembelajaran dengan metode *discovery* akan efektif apabila peserta didik memiliki pengetahuan dan keterampilan awal untuk belajar. Pendidik memberikan dukungan yang dibutuhkan peserta didik untuk melakukan penyelidikan.



Kelemahan-kelemahan dalam metode *discovery* dapat diminimalisasi apabila langkah-langkah yang ada dilakukan secara optimal. Peserta didik dapat melakukan aktivitas dan kreativitas akan berkembang dengan baik melalui penerapan metode *discovery learning*, karena mereka dapat menemukan konsep, ide, dan gagasan baru dalam mengatasi permasalahan.

## 2.5 Argumentasi Pemilihan Model Pengembangan ADDIE

Penelitian pengembangan memfokuskan kajian pada bidang desain atau rancangan, baik berupa model desain dan desain bahan ajar, produk serta proses (Setyosari, 2015:275). Model dalam psikologi kognitif berarti sebuah penjelasan melalui sebuah proses. Model menyajikan sesuatu atau informasi mencakup seluruh kegiatan yang dilakukan mulai dari awal sampai akhir penelitian (Mulyatiningsih, 2013:162). Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan dapat mempermudah seseorang untuk memahami sesuatu daripada melalui penjelasan-penjelasan (Setyosari, 2015:282). Model dalam penelitian pengembangan perangkat pendidikan ini merupakan model yang berasal dari pemikiran, masih bersifat konseptual, dan pelaksanaannya terorganisir mulai dari perencanaan, pelaksanaan, sampai evaluasi hasil (Mulyatiningsih, 2013:162). Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan e-modul sejarah lokal ini adalah ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an.

Berbagai model desain atau rancangan pembelajaran dan pelatihan telah dikembangkan. Model desain secara sistematis memiliki prosedur pembuatan suatu produk berupa e-modul. Penelitian pengembangan khususnya dalam pendidikan, tidak hanya model pengembangan Borg & Gall yang biasa digunakan. Namun masih ada beberapa model pengembangan seperti model Kaufman, model Kemp, IDI, ADDIE, Dick & Carrey, dan masih banyak lainnya (Setyosari, 2015:223) Peneliti memilih salah satu model yang digunakan untuk rancangan pembelajaran yaitu model ADDIE. Model pengembangan ADDIE dipilih dalam model pengembangan e-modul sejarah lokal ini karena model tersebut memiliki

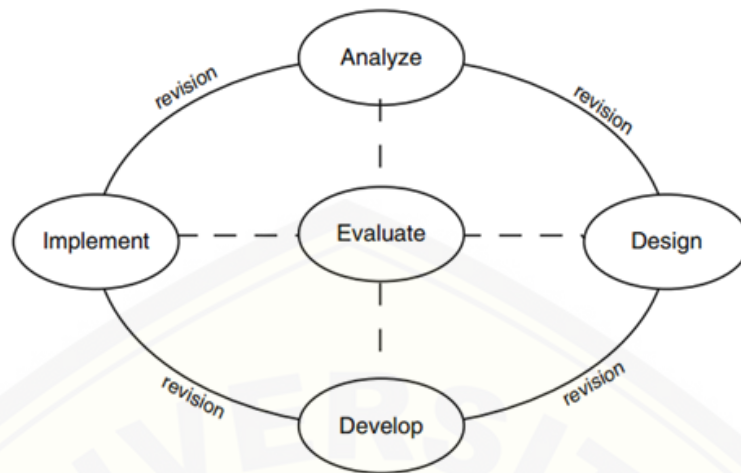
pendekatan sistem yang bertujuan sama dengan model lainnya yaitu untuk menghasilkan produk pembelajaran yang efektif dan efisien (Branch, 2009).

Argumentasi memilih model pengembangan ADDIE didasarkan pada sifatnya yang relatif sederhana, sistematis sesuai komponennya dan dapat menghasilkan produk secara efektif, kreatif, dan efisien (Branch, 2009; Suite, 2008). Model pengembangan ADDIE memiliki 5 komponen yang saling berkaitan mulai tahap pertama sampai kelima harus diaplikasikan secara sistematis. Tahapan-tahapan tersebut tidak dapat diurutkan secara acak atau memilih mana yang harus didahulukan. Sesuai sifat model ADDIE yang sederhana dan terstruktur secara sistematis, maka model tersebut bisa dipelajari dengan mudah. Model ADDIE bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor, serta dapat membantu peserta didik beradaptasi dengan lingkungan belajarnya.

## 2.6 Model Pengembangan ADDIE

Model penelitian pengembangan dibagi menjadi dua, diantaranya adalah model konseptual dan prosedural. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis dan dapat menjelaskan keterkaitan antara komponen-komponennya. Berbeda dengan model prosedural yaitu model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu (Setyosari, 2015:283). Model prosedural sering digunakan dalam model rancangan sistem pembelajaran. Salah satunya digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu model ADDIE.

Model pengembangan ADDIE terdapat 5 tahapan pokok diantaranya adalah *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate* (Branch, 2009:2). Model ADDIE tetap menjadi salah satu alat yang paling efektif saat ini dalam proses pembuatan produk pembelajaran. ADDIE hanyalah sebuah proses yang berfungsi sebagai kerangka pemandu untuk situasi yang kompleks, lebih tepatnya untuk mengembangkan produk pendidikan serta sumber belajar lainnya (Branch, 2009:2). Berikut ini merupakan skema dari model pengembangan ADDIE:



Gambar 2.2 Konsep ADDIE (sumber: Branch, 2009:2)

Model ADDIE juga memiliki beberapa prosedur yang perlu diperhatikan. Berikut ini tabel beberapa prosedur yang perlu diperhatikan oleh pengembang.

	<b>Analyze</b>	<b>Design</b>	<b>Develop</b>	<b>Implement</b>	<b>Evaluate</b>
<b>Concept</b>	Identify the probable causes for a performance gap	Verify the desired performances and appropriate testing methods	Generate and validate the learning resources	Prepare the learning environment and engage the students	Assess the quality of the instructional products and processes, both before and after implementation
<b>Common Procedures</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Validate the performance gap</li> <li>2. Determine instructional goals</li> <li>3. Confirm the intended audience</li> <li>4. Identify required resources</li> <li>5. Determine potential delivery systems (including cost estimate)</li> <li>6. Compose a project management plan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Conduct a task inventory</li> <li>8. Compose performance objectives</li> <li>9. Generate testing strategies</li> <li>10. Calculate return on investment</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>11. Generate content</li> <li>12. Select or develop supporting media</li> <li>13. Develop guidance for the student</li> <li>14. Develop guidance for the teacher</li> <li>15. Conduct formative revisions</li> <li>16. Conduct a Pilot Test</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>17. Prepare the teacher</li> <li>18. Prepare the student</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>19. Determine evaluation criteria</li> <li>20. Select evaluation tools</li> <li>21. Conduct evaluations</li> </ol>
	<b>Analysis Summary</b>	<b>Design Brief</b>	<b>Learning Resources</b>	<b>Implementation Strategy</b>	<b>Evaluation Plan</b>

Gambar 2.3 Prosedur Umum Desain Instruksional ADDIE (Sumber: Branch., 2009:3)

Berdasarkan tabel prosedur umum ADDIE di atas, dapat dijelaskan tahap-tahapannya sebagai berikut:

### 1. *Analyze* (analisis)

Tahap pertama dalam model ADDIE ini yaitu *analyze* (analisis) yang memiliki beberapa kegiatan, diantaranya adalah (Branch, 2009:24):

#### a) *validate the performance gap* (validasi kesenjangan kinerja)

Tujuan dari validasi kesenjangan kinerja adalah untuk mengidentifikasi penyebab kesenjangan kinerja terkait kurangnya pengetahuan dan keterampilan. Poses validasi kesenjangan kinerja dapat dilakukan secara akurat dengan meninjau tiga komponen yaitu:

- 1) mengukur kinerja aktual. Hal ini dilakukan dengan cara mengobservasi dan mewawancarai pendidik dan peserta didik. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan mensurvei dokumentasi;
- 2) mengkonfirmasi kinerja yang diinginkan. Hal ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan survei kepada pendidik dan peserta didik;
- 3) mengidentifikasi penyebab terjadinya permasalahan. Secara praktis semua penyebab perbedaan kinerja dapat dikategorikan dari: (1) kurangnya sumber daya; (2) kurangnya motivasi; (3) kurangnya pengetahuan dan keterampilan.

#### b) *determine instructional goals* (menentukan tujuan instruksional)

Menentukan tujuan instruksional adalah proses menghasilkan tujuan pembelajaran untuk merespon kesenjangan kinerja yang disebabkan kurangnya pengetahuan dan keterampilan. Belajar juga diatur dalam domain kognitif seperti Taksonomi Bloom. Tujuan instruksional sangat diperlukan untuk menggambarkan kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik (Branch, 2009:33).

#### c) *confirm the intended audience* (konfirmasi peserta didik yang dituju)

Tujuan mengkonfirmasi peserta didik adalah untuk mengidentifikasi kemampuan, pengalaman, preferensi (kecenderungan), dan motivasi dari peserta didik. Analisis peserta didik ini dilakukan dengan memperhatikan beberapa faktor diantaranya: (1) mengidentifikasi kelompok; (2) karakteristik umum peserta didik; (3) jumlah peserta didik; (4) lokasi pembelajaran; (5) tingkat pengalaman; (6) sikap peserta didik; (7) keterampilan pendukung yang mereka miliki (Branch, 2009:37-38).

d) *identify required resources* (mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan)

Tujuan dari tahapan ini adalah untuk mengidentifikasi semua jenis sumber daya yang dibutuhkan dalam mendukung proses pengembangan model ADDIE, diantaranya adalah (Branch, 2009:43): (1) sumber daya konten; (2) sumber daya teknologi; (3) Fasilitas pembelajaran; dan (4) sumber daya manusia.

e) *determine potential delivery system* (menentukan sistem yang berpotensi)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menentukan potensi sistem pengiriman dan merumuskan biaya pengeluaran. Potensi sistem pengiriman diperlukan untuk merekomendasikan opsi terbaik dalam mengatasi kesenjangan kinerja. Sistem pengiriman ini meliputi: (1) pengiriman tatap muka; (2) pelatihan berbasis komputer; (3) video; (4) sistem manajemen pembelajaran berbasis internet; (5) campuran (dua atau lebih dari sistem diatas). Opsi pengiriman yang direkomendasikan harus menyertakan perkiraan biaya aktual untuk dihitung dalam setiap masing-masing fase ADDIE. Beberapa faktor dalam prosedur estimasi juga perlu diperhatikan diantaranya adalah (Branch, 2009:47-48):

- (1) mengidentifikasi opsi pengiriman yang telah dipertimbangkan;
- (2) memperhitungkan waktu pelaksanaan pilihan;
- (3) memperhitungkan biaya untuk tahap analisis;
- (4) memperkirakan biaya untuk fase desain;
- (5) memperkirakan biaya untuk tahap pengembangan;
- (6) memperkirakan biaya untuk tahap implementasi;
- (7) memperkirakan biaya untuk tahap evaluasi;
- (8) memperkirakan jumlah biaya untuk kelima fase ADDIE.

f) *comopose a project management plan* (menyusun rencana manajemen)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk membuat gambaran dari semua yang terlibat dalam proyek tersebut. Rencana manajemen proyek perlu mempertimbangkan 4 hal diantaranya adalah (Branch, 2009:52): 1) menyusun anggota tim desain instruksional; 2) menganalisis kendala yang signifikan; 3) membuat jadwal tugas; dan 4) membuat laporan akhir.

## 2. *Design* (Perancangan)

Tahapan desain memiliki tujuan untuk memverifikasi kinerja yang diinginkan dan sesuai dengan metode pengujian yang tepat (Branch, 2009:60). Tahap desain juga memiliki beberapa prosedur yang perlu diperhatikan, diantaranya sebagai berikut:

### a) *conduct a task* (melakukan inventarisasi tugas)

Langkah ini dilakukan untuk mengidentifikasi tugas yang diperlukan untuk mencapai tujuan instruksional. Inventarisasi tugas penting dilakukan karena beberapa hal diantaranya: 1) menentukan kinerja yang diinginkan; 2) mengidentifikasi tugas pembelajaran utama yang diperlukan untuk mencapai tujuan; 3) inventarisasi langkah-langkah yang diperlukan untuk melakukan tugas-tugas kompleks; 4) cara memfasilitasi untuk menentukan kesiapan peserta didik. Konsep dari inventarisasi tugas dalam konteks desain instruksional adalah cara untuk mengidentifikasi barang-barang penting yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran agar mencapai tujuan tertentu (Branch, 2009:61-62). Tujuan instruksional dapat dianalisis sesuai dengan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan prosedur yang harus ada. Hal ini dilakukan dengan mempertimbangkan Taksonomi Bloom.

### b) *compose performance objectives* (menyusun tujuan kinerja)

Menyusun tujuan kinerja memiliki tujuan yang mencakup komponen kondisi, komponen kinerja, dan komponen kriteria. Ketiga komponen tujuan kinerja ditujukan kepada peserta didik. Komponen kinerja yang dimaksud adalah kegiatan yang perlu dilakukan oleh peserta didik. Sedangkan kondisi yang dimaksud adalah keadaan yang penting untuk kinerja yang diinginkan. Adapun komponen kriteria yang dimaksud untuk menentukan kualitas atau standar kinerja yang dapat diterima oleh peserta didik (Branch, 2009:68-69). Tujuan kinerja harus menyesuaikan Taksonomi Bloom, sehingga dapat menentukan hasil pembelajaran.

### c) *generate testing strategies* (menghasilkan strategi pengujian)

Langkah ini bertujuan untuk menguji kinerja peserta didik. Strategi pengujian perlu memperhatikan hal yang berkaitan dengan tugas, tujuan dan

barang tes (Branch, 2009:71-72). Pengujian diperlukan untuk mengetahui berhasil atau tidak peserta didik dalam mencapai tujuan dan sasaran yang telah ditentukan.

d) *calculate return on investment* (menghitung investasi)

Tujuan perkiraan biaya dilakukan untuk menyelesaikan keseluruhan proses ADDIE. Langkah untuk menghitung investasi (ROI) diantaranya adalah (Branch, 2009:74): 1) menghitung biaya pelatihan; 2) menghitung manfaat yang diperoleh dari pelatihan; 3) membandingkan manfaat pelatihan dengan biaya pelatihan.

### **3. Develop (Pengembangan)**

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan dan memvalidasi pembelajaran yang dipilih sesuai dengan sumber daya (Branch, 2009:84). Tahap pengembangan dilakukan untuk mewujudkan rancangan dalam bentuk sebuah produk dan dibutuhkan berdasarkan instruksi yang direncanakan. Prosedur yang perlu diperhatikan dalam tahap pengembangan diantaranya sebagai berikut:

a) *generate content* (menghasilkan konten)

Langkah ini bertujuan untuk menghasilkan rencana pembelajaran sesuai dengan konten. Konten merupakan titik fokus untuk melibatkan peserta didik selama proses konstruksi pengetahuan. Kegiatan ini direncanakan dengan didasarkan pada kinerja objektif dan latar belakang peserta didik (Branch, 2009:85). Hal ini juga bergantung pada partisipasi peserta didik terkait motivasi, kemampuan pengetahuan dan keterampilan, serta gaya belajar peserta didik dalam pembelajaran.

b) *select or development* (memilih atau mengembangkan media yang mendukung)

Langkah ini bertujuan untuk memilih atau mengembangkan media yang cukup dalam proses pembelajaran agar mencapai instruksi yang diinginkan. Media pembelajaran dianggap sebagai alat untuk memperluas kemampuan pendidik dan peserta didik. Proses memilih atau mengembangkan media didasarkan pada konteks, harapan, kondisi kinerja, sumber daya yang tersedia, budaya, dan kepraktisan (Branch, 2009:97-98). Selain itu, juga perlu memperhatikan berbagai gaya belajar yang mengacu pada sekelompok individu

dalam menentukan bagaimana individu melihat dan berinteraksi dalam proses pembelajaran.

c) *develop guidance for the student* (mengembangkan panduan untuk peserta didik)

Langkah ini dilakukan untuk memberikan informasi dalam proses membimbing peserta didik melalui instruksi. Panduan diberikan untuk menavigasi strategi instruksional dalam meningkatkan pengalaman belajar peserta didik yang dapat berfokus pada tugas belajar. Tiga jenis cara dalam membimbing informasi peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran yaitu organisasi, format, dan kualitas. Organisasi yang dimaksudkan berupa judul, hak cipta, halaman ucapan terimakasih, daftar isi, tubuh, glosarium, dan lampiran. Format perlu mempertimbangkan aspek pengembangan produk seperti presentasi konten, latihan, urutan dalam produk. Adapun kategori kualitas yang berfokus pada kejelasan, ketepatan, dan konsistensi (Branch, 2009:111-115).

d) *develop guidance for the teacher* (mengembangkan panduan untuk pendidik)

Langkah ini dilakukan untuk memberikan informasi untuk membimbing atau memfasilitasi pendidik dalam proses pembelajaran. Bagian ini befokus pada unsur-unsur yang memungkinkan pendidik untuk membimbing peserta didik melalui strategi instruksional yang direncanakan. Kategori pengembangan yang sama dalam membentuk panduan untuk peserta didik juga sama dengan membentuk bimbingan kepada pendidik. Panduan bimbingan pendidik digunakan untuk melayani tujuan yang berbeda, artinya pendidik sebagai pemandu atau fasilitator melalui strategi instruksional. Hal ini berbeda bagi panduan peserta didik yang digunakan untuk membantu proses belajarnya. Organisasi yang digunakan untuk daftar isi pendidik hampir sama dengan daftar peserta didik, namun terdapat beberapa tambahan yaitu halaman judul, hak cipta, halaman ucapan terimakasih, daftar isi, cara menggunakan produk, revisi dan pembaharuan, instruksi khusus, simbol legenda dan ikon, tubuh, glosarium, lampiran (Branch, 2009:118-119).



e) *conduct formative revisions* (melakukan revisi formatif)

Revisi formatif dilakukan untuk merevisi produk dan proses pembelajaran sebelum proses implementasi. Tujuan evaluasi formatif adalah untuk menentukan potensi sumber belajar yang sedang dikembangkan dan untuk mengidentifikasi sumber belajar apapun atau bagian-bagian yang perlu direvisi. Evaluasi formatif dalam desain instruksional dapat diidentifikasi sebagai pengumpulan data tentang bagaimana peserta didik belajar sesuai konteks tertentu. Tiga fase untuk evaluasi formatif yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan (Branch, 2009:129).

f) *conduct a pilot test* (melakukan uji coba)

Melakukan uji coba lapangan yang mengandung kredit dimaksudkan sebagai tahap terakhir dari evaluasi formatif. Komponen rencana uji coba termasuk: (1) deskripsi peserta didik; (2) prasyarat; (3) lokasi, tanggal, dan waktu; (4) lingkungan belajar; (5) kualifikasi fasilitator; (6) rencana pengukuran; dan (7) uraian tim evaluasi (Branch, 2009:128-130). Subjek dari uji coba produk ini adalah pendidik dan peserta didik.

#### **4. Implement (implementasi)**

Tahap implementasi memiliki tujuan untuk mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan peserta didik (Branch, 2009:133). Tahap ini menunjukkan kesimpulan dari kegiatan pengembangan dan akhir evaluasi formatif untuk menuju kegiatan evaluasi sumatif. Tahap implementasi memiliki prosedur umum yang perlu dilakukan yaitu:

a) *prepare the teacher* (persiapkan pendidik)

Tujuan dari mengidentifikasi dan mempersiapkan pendidik adalah untuk memfasilitasi proses pembelajaran dan sumber belajar yang baru dikembangkan. Peran pendidik adalah sebagai fasilitator dalam lingkungan pembelajaran. Pendidik bertanggung jawab untuk memfasilitasi kursus, mengatur kecepatan, memberikan bimbingan dan bantuan, melengkapi keahlian subjek, dan membantu penilaian, serta evaluasi (Branch, 2009:134-135).

b) *prepare the student* (persiapkan peserta didik)

Mengidentifikasi dan mempersiapkan peserta didik bertujuan untuk secara aktif berpartisipasi dalam instruksi dan berinteraksi secara efektif dengan sumber belajar yang baru dikembangkan. Peserta didik harus bisa bertanggung jawab untuk belajarnya sendiri (Branch, 2009:144). Mempersiapkan peserta didik dilakukan dengan rencana pelajar yang berfokus pada empat hal yaitu (Branch, 2009:145-146):

- 1) identifikasi. Identifikasi dilakukan untuk mengkonfirmasi gaya belajar, pengetahuan dan keterampilan, strategi, dan retensi rencana peserta didik.
- 2) jadwal. Komponen jadwal ini dilakukan untuk memastikan bahwa peserta didik dapat berpartisipasi dan memenuhi prasyarat sebelum berpartisipasi dalam instruksi. Jadwal peserta didik berpartisipasi dikembangkan dengan menunjukkan: (a) jumlah total peserta didik yang berpartisipasi dalam petunjuk; (b) jumlah peserta didik per kelas; (c) tempat pertemuan; dan (d) daftar kelas.
- 3) komunikasi pra-kursus. Peserta didik yang telah diidentifikasi dan dijadwalkan untuk berpartisipasi, maka harus menerima komunikasi pra-kursus tentang spesifikasi kursus.
- 4) pelacakan. Pelacakan adalah istilah umum yang digunakan untuk menggambarkan proses catatan peserta didik. Berbagai jenis catatan umum diantaranya adalah pemeriksaan, skor, periode untuk mempertahankan catatan peserta didik, dan jadwal untuk menghubungi peserta didik untuk penilaian tindak lanjut.

**5. Evaluate (evaluasi)**

Tahap evaluasi memiliki tujuan untuk menilai kualitas instruksional produk dan proses, baik sebelum maupun sesudah implementasi (Branch, 2009:152). Prosedur umum adalah tahap evaluasi ini adalah:

a) *determine evaluation criteria* (menentukan kriteria evaluasi)

Evaluasi bertujuan untuk menentukan kualitas sumber belajar apakah sudah memenuhi standar yang ditetapkan dalam tahap desain. Penentuan ini didasarkan pada kriteria penilaian dalam tujuan instruksional dan sasaran kinerja. Setiap

tingkat evaluasi dibedakan oleh faktor-faktor seperti seseorang yang mengelola evaluasi, tipe kursus yang diukur, waktu dilaksanakannya evaluasi, lokasi evaluasi, tujuan evaluasi, dan alat untuk data evaluasi (Branch, 2009:154). Adapun tiga level dalam desain instruksional yaitu persepsi, belajar, dan kinerja.

b) *select evaluation tools* (memilih alat evaluasi)

Evaluasi memiliki berbagai alat pengukuran yang tersedia untuk desain instruksional. Setiap alat ukur memiliki atribut yang dapat membuat efektif untuk jenis evaluasi tertentu. Beberapa contoh alat evaluasi menurut (Branch 2009:160) diantaranya adalah survei, daftar pernyataan, wawancara, skala likert, pertanyaan terbuka, pemeriksaan, peran drama, observasi, praktek, tugas kerja autentik dan sebagainya.

c) *conduct evaluations* (melakukan evaluasi)

Tujuan memberikan pedoman untuk melakukan evaluasi dalam desain pembelajaran di tiga tingkatan yaitu kriteria untuk setiap level evaluasi, identifikasi alat evaluasi, dan strategi implementasi (Branch, 2009:161-162). Evaluasi dapat membantu tim desain instruksional dalam menilai kualitas pembelajaran sumber daya serta menilai proses yang digunakan untuk menghasilkan sumber belajar tersebut.

Berdasarkan skema di atas, dapat diketahui beberapa tahap yang secara prosedural mengembangkan alur yang harus diikuti untuk menghasilkan produk tertentu (Mulyatiningsih, 2013:163). Tahap-tahap tersebut harus mencerminkan adanya penelitian yang harus dilakukan yaitu terdapat pengambilan data empiris, analisis data, dan pelaporannya.

## BAB 3 METODE PENELITIAN

### 3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan disebut *Research & Development* (R & D). Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Borg & Gall dalam Setyosari, 2015:222). Produk yang dihasilkan melalui penelitian R & D dalam bidang pendidikan dapat berupa kurikulum yang spesifik untuk keperluan pendidikan tertentu, metode mengajar, media pendidikan, buku ajar, modul, kompetensi tenaga kependidikan, sistem evaluasi, model uji kompetensi, penataan ruang kelas untuk model pembelajaran tertentu, model unit produksi, model manajemen, sistem pembinaan pegawai, sistem penggajian, dan lain-lain (Sugiyono, 2014:412). Penelitian pengembangan memiliki tujuan untuk menghasilkan produk melalui proses pembelajaran (Mulyatiningsih, 2011:161). Penelitian pengembangan harus mengikuti beberapa langkah-langkah berupa siklus model pengembangan yang akan dipilih. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri kajian tentang temuan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai dan melakukan revisi terhadap uji lapangan.

Penelitian pengembangan memiliki karakteristik tersendiri yang membedakan dengan penelitian lainnya yaitu terletak pada proses uji coba (Setyosari, 2015:217). Adapun karakteristik lain berupa bentuk siklus yang diawali dengan adanya kebutuhan dan permasalahan dengan membutuhkan pemecahan dengan suatu produk tertentu. Penelitian *research and developmen* (R & D) memiliki tujuan untuk menemukan pengetahuan baru melalui *basic research* atau untuk menjawab pertanyaan khusus tentang masalah-masalah yang bersifat praktis melalui *applied research* yang digunakan untuk meningkatkan praktik pendidikan.

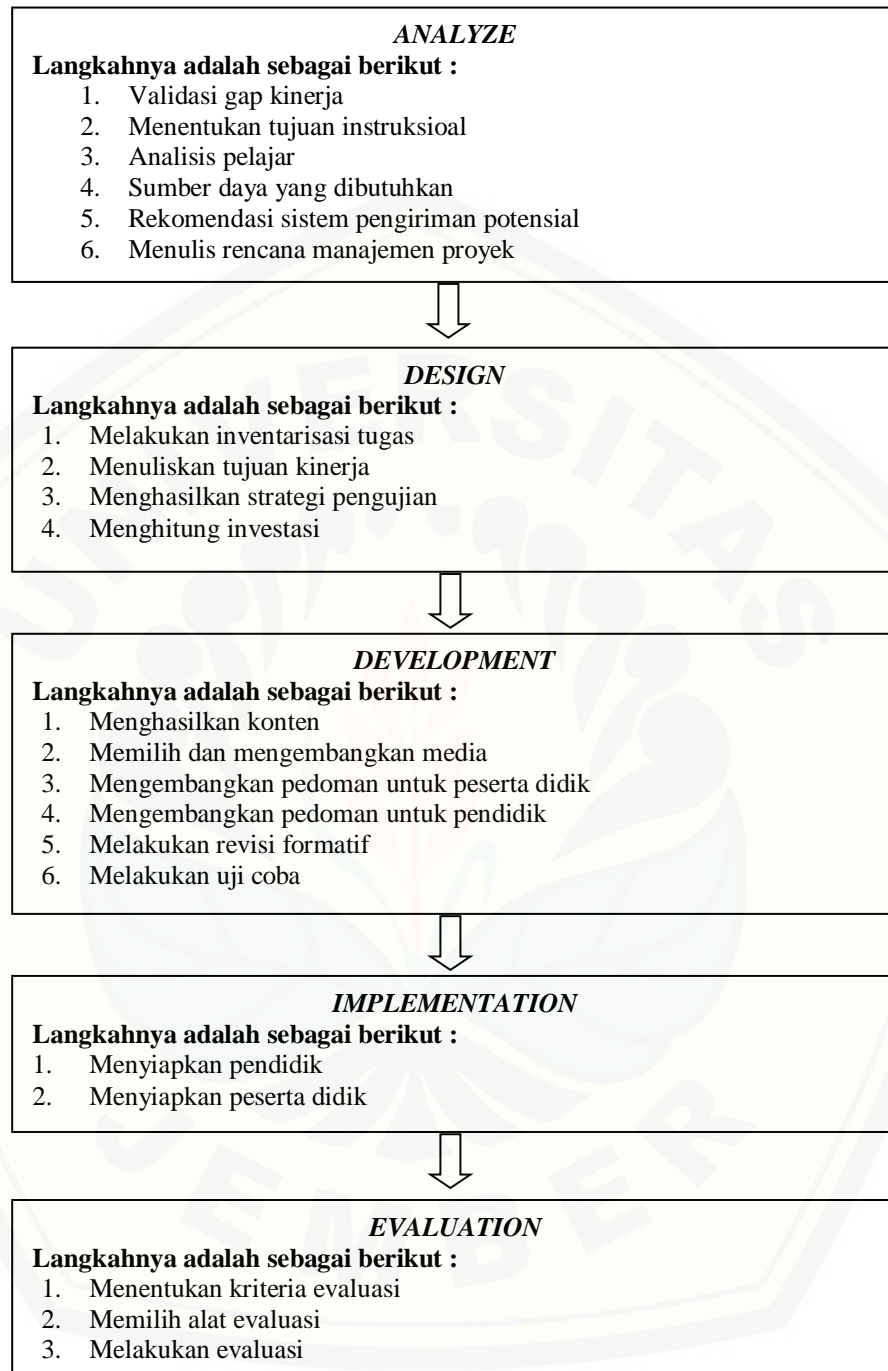
Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hakikat penelitian pengembangan adalah suatu langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan disusun secara sistematis.

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan e-modul sejarah lokal eksistensi situs *Umpak Sangha* sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan berbasis *discovery* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. E-modul ini diaplikasikan kepada peserta didik kelas X di SMA kawasan Kabupaten Banyuwangi dan sebagai penunjang kompetensi wawasan lokal daerah Banyuwangi.

### 3.2 Desain Penelitian Pengembangan

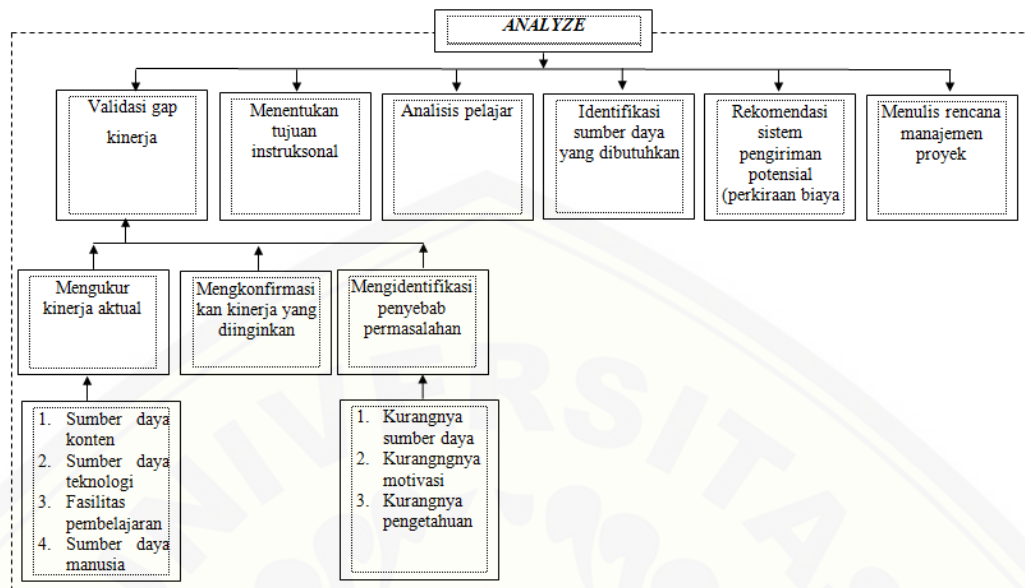
Desain penelitian pengembangan e-modul sejarah lokal berbasis *discovery* ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada sistem. Artinya memiliki tahapan-tahapan yang harus dilakukan secara sistematis dan menyeluruh, sehingga langkah pengembangan e-modul pembelajaran sejarah lokal ini tidak dapat diacak atau memilih tahapan mana yang harus didahulukan.

Model pengembangan ADDIE memiliki langkah-langkah prosedural yang harus diikuti agar mencapai tujuan yang diinginkan. Model pengembangan ADDIE terdapat 5 tahapan pokok diantaranya adalah *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate* (Branch, 2009:2). Berikut secara rinci bisa dilihat langkah-langkah model pengembangan ADDIE pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Alur Tahap-Tahap Model Pengembangan ADDIE diadopsi dari Branch (Branch, 2009:2)

### 3.2.1 Analyze (Analisis)



Gambar 3.2 Alur tahap *analyze* adaptasi Branch (2009:3)

Tahap pertama dalam model ADDIE ini yaitu *analyze* (analisis) memiliki beberapa kegiatan, diantaranya dapat dilihat pada gambar 3.2 di atas (Branch, 2009:24). Berikut ini akan dipaparkan beberapa prosedur yang digunakan dalam tahap analisis.

#### a. *Validate the performance gap* (validasi kesenjangan kinerja)

Tujuan dari validasi kesenjangan kinerja adalah untuk mengidentifikasi penyebab kesenjangan kinerja terkait kurangnya pengetahuan dan keterampilan. Proses validasi kesenjangan kinerja dapat dilakukan secara akurat dengan meninjau tiga komponen (Branch, 2009:27) diantaranya adalah:

##### 1) mengukur kinerja aktual.

Mengukur kinerja aktual ini dilakukan dengan cara mengobservasi dan mewawancarai pendidik dan peserta didik terkait pembelajaran sejarah di sekolah. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan mensurvei dokumentasi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang digunakan pendidik mata pelajaran sejarah kelas X di SMAN 1 Purwoharjo, SMAN 1 Cluring, dan SMAN 1 Muncar.

Pengembang melakukan kegiatan observasi di SMAN 1 Purwoharjo, SMAN 1 Cluring, dan SMAN 1 Muncar yang dijadikan sample. Sebelum melakukan

observasi, pengembang mengurus surat izin untuk observasi dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember. Observasi dilakukan untuk mendapatkan informasi dan data terkait permasalahan yang sering dihadapi oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah.

Selain observasi dilakukan pula kegiatan wawancara kepada pendidik mata pelajaran sejarah kelas X untuk mengetahui informasi mengenai permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah. Pengembang juga melakukan wawancara kepada beberapa peserta didik yang memiliki kategori kemampuan tinggi, rendah, dan sedang. Sebelum melakukan wawancara akan dipersiapkan beberapa pertanyaan terlebih dahulu untuk mempermudah mendapatkan informasi sebelum melakukan wawancara.

2) mengkonfirmasi kinerja yang diinginkan.

Mengkonfirmasi kinerja yang diinginkan ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan survei. Kegiatan observasi dan wawancara dilakukan dengan tanya jawab kepada pendidik dan peserta didik terkait melalui instrumen analisis performansi untuk mengetahui kesenjangan dan analisis kebutuhan di SMAN 1 Purwoharjo, SMAN 1 Cluring, dan SMAN 1 Muncar.

Berdasarkan hasil instrumen analisis performansi yang diadaptasi dari Umamah (2014:3) dapat diidentifikasi analisis kebutuhan dan kesenjangan terkait pembelajaran sejarah di SMAN 1 Purwoharjo, SMAN 1 Cluring, dan SMAN 1 Muncar ditemukan beberapa kesenjangan diantaranya: (1) implementasi kurikulum 2013 pada mata pelajaran sejarah yang diterapkan di sekolah belum berjalan dengan maksimal, karena beberapa kendala; (2) pendidik hanya menyampaikan tujuan pembelajaran ketika awal penyampaian materi dan KD baru, apabila materi itu lanjutan maka tidak disampaikan; (3) pendidik masih terfokus pada materi sejarah nasional (*makro history*) sesuai LKS dan Buku Paket, serta buku penunjang sejarah Indonesia lainnya, sehingga belum melakukan pengembangan materi sejarah lokal yang relevan; (4) pendidik menerapkan metode pembelajaran seperti ceramah, tanya jawab, diskusi, dan *discovery learning* yang sesuai kurikulum 2013, namun belum dilaksanakan berdasarkan sintaks; (5) media pembelajaran yang digunakan hanya power point, sehingga



kurang bervariasi; (6) sumber belajar yang digunakan hanya LKS dan Buku Paket yang dirasa kurang untuk memfasilitasi peserta didik dalam menemukan dan memecahkan masalah terkait dengan kesadaran sejarah khususnya sejarah lokal, sehingga perlu dikembangkan sumber belajar sejarah lokal yang relevan untuk mendukung materi sejarah Indonesia; (7) evaluasi yang dilakukan pendidik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik hanya melalui tes tulis dengan soal pilihan ganda, sehingga kurang memfasilitasi peserta didik untuk bisa mengembangkan kemampuan menganalisis.

Data analisis performansi tersebut akan dikonfirmasi melalui survei dokumentasi RPP yang digunakan pendidik dalam merancang desain pembelajaran. Data-data tersebut akan dianalisis dengan mengkonfirmasi adanya kesenjangan dan kebutuhan yang diperlukan dari sekolah SMAN 1 Purwoharjo, SMAN 1 Cluring, SMAN 1 Muncar).

3) mengidentifikasi penyebab terjadinya permasalahan.

Pengembang melakukan observasi dan wawancara terkait dengan penyebab perbedaan kinerja yang meliputi: a) kurangnya sumber daya; b) kurangnya pengetahuan dan keterampilan; c) kurangnya motivasi.

Motivasi belajar digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah. Angket yang digunakan adalah jenis angket tertutup yaitu angket yang memuat jawaban atau menyediakan jawaban sehingga responden hanya tinggal memilihnya. Butir angket dinyatakan dalam pernyataan positif untuk mendukung gagasan motivasi belajar. Angket motivasi belajar terdiri dari 10 pernyataan yang berisi aspek *intrinsic goal orientation*, *extrinsic goal orientation*, *task value*, *control of learning beliefs* dan *self-efficacy for learning and performance*. Aspek-aspek tersebut terdiri dari beberapa indikator yang dapat dilihat pada kisi-kisi angket motivasi sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar

Angket	Aspek	Indikator	No. item soal
Motivasi belajar peserta didik.	<i>Intrinsic goal orientation</i> (orientasi tujuan instrinsik).	Rasa ingin tahu untuk mempelajari mata pelajaran sejarah.	1
	<i>Extrinsic goal orientetation</i> (orientasi tujuan ekstrinsik).	Keyakinan akan keberhasilan.	10
	<i>Task value</i> (menilai tugas).	Kesesuaian mata pelajaran sejarah dengan mata pelajaran lain.	4
	<i>Control of learning beliefs</i> (kontrol belajar).	Kepuasan terhadap hasil belajar.	2
	<i>Self-efficacy for learning and performance</i> (kemanjuran diri untuk pembelajaran dan kinerja).	Keyakinan diri akan keberhasilan.	3, 5, 6, 7, 9
		Keyakinan akan kemampuan diri.	8

Sumber: Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar diadopsi dari Pintrich (1991:9-14).

Berdasarkan hasil observasi penyebaran angket motivasi belajar dari 87 peserta didik di SMAN 1 Purwoharjo, SMAN 1 Cluring, SMAN 1 Muncar diperoleh data sebesar 1,67% peserta didik memiliki motivasi sangat rendah, 3,73% peserta didik memiliki motivasi belajar rendah, 52,78% peserta didik memiliki motivasi belajar cukup tinggi, dan 32,74% peserta didik memiliki motivasi belajar tinggi, serta 7,4 % peserta didik memiliki motivasi belajar sangat tinggi. Data-data tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik memiliki motivasi belajar sejarah yang cukup tinggi.

Motivasi belajar sejarah yang cukup tinggi dapat mendorong peserta didik untuk menambah pengetahuan dan keterampilan. Hal ini dapat dilakukan dengan baik apabila sumber daya di sekolah sudah memenuhi. Namun, pada kenyataannya di sekolah masih mengalami beberapa kendala seperti kurangnya sumber belajar bagi peserta didik. Sumber belajar yang ada di perpustakaan

sekolah hanya tersedia buku paket dan tidak adanya buku penunjang untuk Sejarah Indonesia maupun sejarah lokal. Kurangnya sumber belajar ini akan berdampak pada pengetahuan dan keterampilan peserta didik untuk bisa belajar secara maksimal. Berdasarkan beberapa permasalahan di SMAN 1 Purwoharjo, SMAN 1 Cluring, dan SMAN 1 Muncar akan dilakukan analisis kebutuhan dengan mengembangkan bahan ajar e-modul dengan materi sejarah lokal yang diharapkan dapat membantu peserta didik untuk bisa belajar secara mandiri.

b. *Determine instructional goals* (menentukan tujuan instruksional)

Pengembang merumuskan tujuan instruksional berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ada pada kurikulum 2013. Pengembang memilih Kompetensi Dasar 3.6 kelas X SMA sesuai kurikulum 2013 yang akan digunakan sebagai materi dalam e-modul. Pemilihan kompetensi dasar disesuaikan dengan analisis materi yang dibutuhkan sesuai hasil analisis kebutuhan dari SMAN 1 Purwoharjo, SMAN 1 Cluring, dan SMAN 1 Muncar. Berikut ini akan dipaparkan mengenai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang dipilih oleh pengembang dengan fokus materi e-modul, diantaranya adalah:

Kompetensi Inti (KI):

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
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.
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi Dasar (KD):

- 1.1. Menghayati keteladanan para pemimpin dalam toleransi antar umat beragama dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 2.1. Menunjukkan sikap tanggung jawab, peduli, terhadap berbagai hasil budaya pada masa Hindu Buddha.
- 3.6. Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Hindu Buddha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.
- 4.6. Menyajikan hasil penalaran dalam bentuk tulisan tentang nilai-nilai dan unsur budaya yang berkembang pada masa kerajaan Hindu Buddha yang masih berkelanjutan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada masa kini.

Berdasarkan kompetensi dasar (KD) 3.6 tersebut dapat diketahui tujuan umumnya adalah peserta didik diharapkan mampu menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Hindu dan Buddha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini setelah melaksanakan pembelajaran dengan baik dan benar. Adapun tujuan khusus dari KD tersebut yaitu:

- 3.6.2 Menganalisis bukti-bukti pada masa kerajaan Hindu Buddha yang masih berlaku dalam kehidupan masyarakat Indonesia yang masih ada sampai masa kini
  - 3.6.2.2 Menganalisis kehidupan budaya pada masa kerajaan Blambangan dengan bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat.

- c. *Confirm the intended audience* (konfirmasi peserta didik yang dituju)

Tujuan mengkonfirmasi peserta didik adalah untuk mengidentifikasi kemampuan, pengalaman, preferensi (kecenderungan), dan motivasi dari peserta

didik. Konfirmasi peserta didik dilakukan dengan mengidentifikasi karakteristik umum peserta didik yang diperoleh dari identifikasi kelompok, jumlah peserta didik, lokasi sekolah, tingkat pengalaman, sikap peserta didik, dan keterampilan yang berdampak pada proses pembelajaran. Peserta didik yang akan diidentifikasi adalah peserta didik kelas X SMA di SMAN 1 Purwoharjo, SMAN 1 Cluring, dan SMAN 1 Muncar. Peserta didik kelas X rata-rata berusia 15-16 tahun dan jumlah peserta didik dari ketiga sekolah tersebut adalah 89 orang. Peserta didik tersebut juga memiliki tingkat pengalaman dan sikap yang berbeda-beda, serta memiliki keterampilan yang berbeda pula.

d. *Identify required resources* (mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan)

Tujuan dari tahapan ini adalah untuk mengidentifikasi semua jenis sumber daya yang dibutuhkan dalam mendukung proses pengembangan model ADDIE, diantaranya adalah:

1) sumber daya konten.

Sumber daya konten ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada pendidik dan peserta didik. Sumber daya konten ini digunakan untuk mengetahui materi yang dikembangkan oleh pendidik. Materi pembelajaran yang disampaikan pendidik lebih dominan mengenai materi sejarah Indonesia, sehingga tidak materi sejarah lokal yang relevan. Sejarah lokal yang disampaikan pendidik masih sangat kurang, karena sumber belajar yang digunakan hanya mengacu pada LKS dan buku paket. Ketidaktersediaan sumber belajar sejarah lokal menjadi salah satu kendala pendidik tidak menyampaikan materi sejarah lokal dengan baik, sehingga pendidik hanya sekedar menyampaikan materi sejarah lokal berdasarkan pengetahuan saja yang tidak didukung oleh sumber belajar.

Peserta didik juga menggunakan sumber belajar berupa LKS dan Buku Paket, sehingga mereka hanya mengetahui pembahasan peristiwa-peristiwa Sejarah Indonesia. Pengetahuan peserta didik terhadap sejarah lokal juga masih sangatlah kurang, karena tidak adanya ketersediaan sumber belajar sejarah lokal di perpustakaan sekolah dan pendidik hanya menyampaikan sejarah lokal secara sekilas. Hal ini juga berdampak pada pengetahuan peserta didik yang sebagian besar mengetahui mengenai sejarah lokal seperti asal usul Banyuwangi. Begitu

sebaliknya, hanya sebagian kecil peserta didik mengetahui tentang kerajaan Blambangan di Kabupaten Banyuwangi.

2) sumber daya teknologi.

Pendidik dan peserta didik diwawancara untuk mengetahui informasi terkait sumber belajar berbasis teknologi yang mendukung pembelajaran sejarah. Pendidik dan peserta didik tidak menggunakan sumber belajar berbasis teknologi seperti elektronik modul untuk pembelajaran. Pendidik hanya sering menggunakan LCD dan laptop/komputer untuk pembelajaran sejarah, seperti dalam menyampaikan materi mengenai kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia beserta bukti-buktinya. Kedua sekolah yang dijadikan sample juga mengalami permasalahan terkait dengan sarana dan prasarana seperti kurangnya LCD yang tidak ada di setiap kelas. Hal ini juga menjadi kendala pendidik dan peserta didik tidak bisa mengetahui secara jelas mengenai bukti-bukti peninggalan sejarah yang sangatlah penting. Hanya satu sekolah sudah memiliki ketersediaan LCD di setiap kelas. Kedua sekolah yang mengalami permasalahan terkait LCD, akan menggunakan laboratorium komputer untuk pembelajaran sejarah. Hal ini juga tidak dilakukan setiap hari karena harus bergantian untuk menggunakan laboratorium komputer.

3) fasilitas pembelajaran.

Pendidik dan peserta didik diwawancara untuk mengetahui fasilitas yang tersedia di sekolah untuk menunjang pembelajaran sejarah. Dari ketiga sekolah yang dijadikan sample yaitu SMA di SMAN 1 Purwoharjo, SMAN 1 Cluring, dan SMAN 1 Muncar sudah memiliki fasilitas seperti perpustakaan, kelas dan sebagainya. Setiap sekolah terdapat kurang lebih 10 kelas untuk rombongan belajar kelas X dan setiap kelas tersedia kurang lebih 35 peserta didik. Adapun perpustakaan sekolah hanya menyediakan buku Paket Sejarah Indonesia, sehingga tidak ada buku penunjang lain untuk pembelajaran sejarah Indonesia maupun sejarah lokal. Hal ini juga menjadi kendala peserta didik untuk belajar tentang sejarah Indonesia dan sejarah lokal secara optimal. Permasalahan lainnya seperti kurangnya ketersediaan alat peraga di sekolah. Alat peraga yang ada hanya peta dan globe.

4) sumber daya manusia.

Wawancara kepada pendidik dan peserta didik dilakukan untuk mengetahui jumlah pendidik sejarah yang mengajar di ketiga sekolah khususnya kelas X. Pendidik yang mengajar di kelas X sudah terpenuhi dan telah terampil menggunakan alat teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman. Pendidik terampil dalam mengoperasikan laptop dapat memberikan keterampilan pula kepada peserta didik untuk membuat media pembelajaran yang lebih baik seperti Power Point dan video.

e. *determine potential delivery system* (menentukan sistem yang berpotensi)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menentukan potensi sistem pengiriman dan merumuskan biaya pengeluaran. Potensi sistem pengiriman diperlukan untuk merekomendasikan opsi terbaik dalam mengatasi kesenjangan kinerja. Berdasarkan permasalahan dari SMA di SMAN 1 Purwoharjo, SMAN 1 Cluring, dan SMAN 1 Muncar dapat dilakukan pemecahan masalah dengan mengembangkan modul elektronik yang memiliki keunggulan daripada modul cetak. Pengembangan modul elektronik lebih direkomendasikan untuk mempermudah peserta didik dalam belajar secara mandiri dan dapat menghemat biaya produksi bahan ajar, karena e-modul didesain secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk yang ditampilkan menggunakan perangkat elektronik seperti komputer atau android.

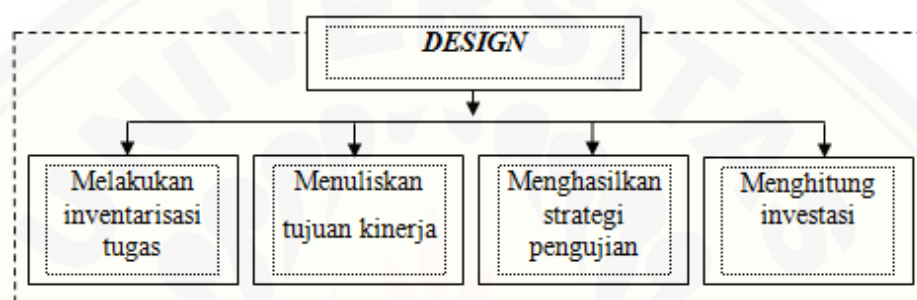
f. *Comopose a project management plan* (menyusun rencana manajemen)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk membuat gambaran dari semua yang terlibat dalam proyek tersebut. Perencanaan manajemen proyek dilakukan dengan menyusun anggota tim desain instruksional. Pengembang juga melakukan analisis kesejangan yang ada di SMA di SMAN 1 Purwoharjo, SMAN 1 Cluring, dan SMAN 1 Muncar. Solusi beberapa permasalahan tersebut akan dikembangkan produk bahan ajar berupa modul elektronik. E-modul sejarah lokal yang dikembangkan memiliki susunan diantaranya (1) judul; (2) kata pengantar; (3) daftar isi; (4) kompetensi inti dan kompetensi dasar; (5) tujuan pembelajaran; (6) petunjuk penggunaan modul; (7) uraian materi; (8) rangkuman; (9) latihan soal; (10) tindak lanjut; (11) kunci jawaban; (12) glosarium; (13) daftar pustaka.

Modul elektronik dikembangkan berdasarkan rencana jadwal yang akan dilaksanakan pada materi sejarah kelas X semester gasal. Setelah e-modul dapat diterapkan di kelas X SMA di Kabupaten Banyuwangi, kemudian pengembang akan menyusun laporan akhir dari pelaksanaan e-modul yang akan dikembangkan.

### 3.2.2 Design (Perancangan)

Tahapan desain memiliki beberapa prosedur yang perlu diperhatikan, seperti pada gambar 3.3 di bawah ini.



Gambar 3.3 Alur tahap *design* adaptasi Branch (2009:3)

a. *Conduct a task* (melakukan inventarisasi tugas)

Langkah ini dilakukan untuk mengidentifikasi tugas yang diperlukan untuk mencapai tujuan instruksional. Inventarisasi tugas dilakukan melalui identifikasi tugas dan konsep yang dijabarkan dalam tujuan pembelajaran. Tugas yang digunakan pada e-modul ini adalah tes awal melalui soal untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Soal tes dibuat berisikan materi sejarah lokal yang memiliki relevansi dengan materi sejarah Indonesia. Tes yang dilakukan juga melihat pada fasilitas yang tersedia di sekolah untuk mendukung pembelajaran sejarah.

b. *Compose performance objectives* (menyusun tujuan kinerja)

Menyusun tujuan kinerja memiliki tujuan yang mencakup komponen kondisi, komponen kinerja, dan komponen kriteria yang ditujukan kepada peserta didik. Ketiga komponen tersebut dimaksudkan untuk peserta didik dapat belajar dengan e-modul secara baik dan benar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang disusun. Berdasarkan tujuan pembelajaran yang dirancang yaitu peserta didik diharapkan mampu menganalisis kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan



budaya pada masa kerajaan-kerajaan Hindu dan Buddha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini setelah melaksanakan pembelajaran dengan baik dan benar.

c. *Generate testing strategies* (menghasilkan strategi pengujian)

Langkah ini dilakukan bertujuan untuk menguji kinerja peserta didik. Metode yang akan digunakan dalam rencana pembelajaran e-modul sejarah lokal adalah *discovery learning*. Metode *discovery learning* merupakan salah satu metode pembelajaran yang tersedia pada kurikulum 2013. Metode ini diharapkan dapat membantu peserta didik berperan aktif dan untuk belajar mandiri, serta dapat mengembangkan kemampuan untuk mencapai tingkat kognitif menganalisis.

Modul elektronik yang dikembangkan memuat tes berupa soal-soal untuk mengetahui kemampuan pengetahuan peserta didik dan mengetahui keberhasilan produk e-modul tersebut. Pengembang dapat menyusun soal interaktif yang terdiri dari soal melengkapi, jawaban singkat, dan pilihan ganda. Soal tersebut dapat diisi peserta didik dan akan terlihat tampilan skor/nilai serta keterangan *feedback*. Peserta didik dapat mengetahui jawaban benar dengan mengklik tombol *show answer* atau tombol *restart* untuk kembali ke awal.

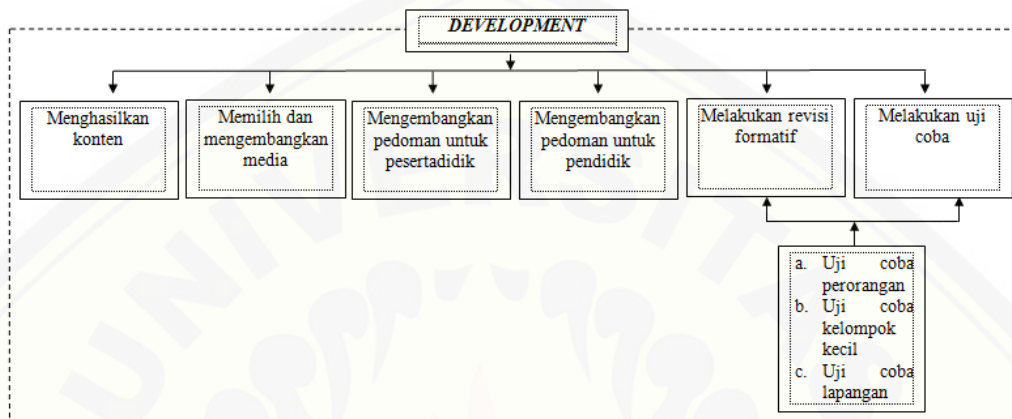
d. *Calculate return on investment* (menghitung investasi)

Langkah ini bertujuan untuk menghitung biaya investasi yang harus dilakukan dalam desain ADDIE. Produk e-modul didesain dalam bentuk yang ditampilkan di komputer atau android berupa modul digital dengan format PDF karena ukuran file akan lebih kecil, sehingga tidak mengeluarkan biaya untuk mencetak modul. Produk ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik untuk bisa meningkatkan kemampuan dalam menemukan dan memecahkan masalah terkait dengan kesadaran sejarah serta dapat meningkatkan belajar peserta didik secara mandiri.

### 3.2.3 Develop (Pengembangan)

Tahap pengembangan ini memiliki prosedur yaitu (a) *generate content* (menghasilkan konten); (b) *select or development* (memilih atau mengembangkan

media yang mendukung); (c) *develop guidance for the student* (mengembangkan panduan untuk peserta didik); (d) *develop guidance for the teacher* (mengembangkan panduan untuk pendidik); (e) *conduct formative revisions* (melakukan revisi formatif). Berikut ini tahapan-tahapan pengembangan produk modul elektronik sejarah lokal yang terlihat pada gambar 3.4 dibawah ini.



Gambar 3.4 Alur tahap *development* adaptasi Branch (2009:3)

a. *Generate content* (menghasilkan konten)

Langkah ini bertujuan untuk menghasilkan rencana pembelajaran sesuai dengan konten. Konten merupakan titik fokus untuk melibatkan peserta didik selama proses konstruksi pengetahuan. Kegiatan ini direncanakan dengan berdasarkan pada partisipasi peserta didik terkait motivasi, kemampuan pengetahuan dan keterampilan, serta gaya belajar peserta didik dalam pembelajaran. Materi yang dikembangkan dalam e-modul ini adalah sejarah lokal situs *Umpak Sangha* dari kerajaan Blambangan yang digunakan sebagai refleksi peninggalan kerajaan Hindu-Buddha di Kabupaten Banyuwangi.

b. *Select or development* (memilih atau mengembangkan media yang mendukung)

Langkah ini bertujuan untuk memilih atau mengembangkan media yang cukup untuk mencapai instruksi yang diinginkan. Media pembelajaran dianggap sebagai alat untuk memperluas kemampuan pendidik dan peserta didik. Modul elektronik dikembangkan dengan ditampilkan menggunakan komputer atau android, maka dapat lebih bervariasi dibandingkan modul cetak. Beberapa variasi dari modul elektronik yaitu media gambar, media video, media audio, rujukan

internet yang dapat dibuka secara online, dan soal latihan yang langsung dapat dilihat nilainya atau memberikan *feedback* hasil pencapaiannya.

c. *Develop guidance for the student* (mengembangkan panduan untuk peserta didik)

Langkah ini dilakukan untuk memberikan informasi dalam proses membimbing peserta didik melalui instruksi. Panduan diberikan untuk menavigasi strategi instruksional dalam meningkatkan pengalaman belajar peserta didik yang dapat berfokus pada tugas belajar. Tiga jenis cara dalam membimbing informasi peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran yaitu organisasi, format, dan kualitas. Organisasi yang dimaksudkan dalam e-modul berupa judul, hak cipta, halaman ucapan terimakasih, daftar isi, tubuh, glosarium, lampiran. Format yang digunakan dalam e-modul yaitu materi sejarah lokal situs *Umpak Sangha* sebagai peninggalan kerajaan Blambangan dan terdapat soal interaktif yang terdiri dari soal melengkapi, jawaban singkat, dan pilihan ganda. Adapun kategori kualitas yang berfokus pada kejelasan, ketepatan, dan konsistensi materi yang termuat dalam e-modul sejarah lokal

d. *Develop guidance for the teacher* (mengembangkan panduan untuk pendidik)

Langkah ini dilakukan untuk memberikan informasi untuk membimbing atau memfasilitasi pendidik dalam proses pembelajaran. Bagian ini berfokus pada unsur-unsur yang memungkinkan pendidik untuk membimbing peserta didik melalui strategi instruksional yang direncanakan. Panduan bimbingan untuk pendidik digunakan untuk melayani tujuan yang berbeda artinya pendidik sebagai pemandu atau fasilitator melalui strategi instruksional. Hal ini berbeda bagi panduan peserta didik yang digunakan untuk membantu proses belajarnya. Organisasi yang digunakan untuk daftar isi pendidik hampir sama dengan daftar peserta didik, namun terdapat beberapa tambahan yaitu halaman judul, hak cipta, halaman ucapan terimakasih, daftar isi, cara menggunakan produk, revisi dan pembaharuan, instruksi khusus, simbol legenda dan ikon, tubuh, glosarium, lampiran.

e. *Conduct formative revisions* (melakukan revisi formatif)

Revisi formatif dilakukan untuk merevisi produk draft 1 sebagai rancangan e-modul sejarah lokal yang akan diuji coba oleh para ahli. Tujuan dari revisi formatif adalah untuk menentukan potensi sumber belajar yang sedang dikembangkan dan untuk mengidentifikasi bagian-bagian yang perlu direvisi. Revisi formatif memiliki tiga fase yang perlu diterapkan (Branch, 2009: 123) diantaranya:

1) uji coba perorangan (*one-to-one trial*).

Uji coba perorangan dilakukan pada peserta didik kelas X dari salah satu sekolah yang telah ditentukan. Subjek uji coba pada tahap ini adalah tiga peserta didik yang berbeda (Umamah, 2008:58). Pemilihan peserta didik ditentukan berdasarkan prestasi belajarnya yaitu berprestasi belajar tinggi, sedang, dan rendah. Prestasi belajar peserta didik dilihat dari nilai mata pelajaran sejarah. Uji coba ini digunakan untuk mengidentifikasi kesalahan-kesalahan dalam sumber belajar dan untuk mendapat komentar dari pendidik serta peserta didik mengenai isi materi pembelajaran (Umamah, 2008:59). Produk pengembangan yang diuji cobakan dalam tahap ini adalah e-modul sejarah lokal yang telah dihasilkan;

2) uji coba kelompok kecil (*small group trial*).

Uji coba kelompok kecil akan dilakukan setelah direvisi berdasarkan masukan dari ahli dan uji coba perorangan. Subjek pada tahap ini sejumlah 12 peserta didik (Branch, 2009:124). Subjek juga dipilih berdasarkan prestasi tinggi, sedang, dan rendah serta bukan merupakan peserta didik yang ikut dalam uji coba perorangan (Umamah, 2008:59). Produk pengembangan yang diuji cobakan meliputi e-modul dan panduan peserta didik;

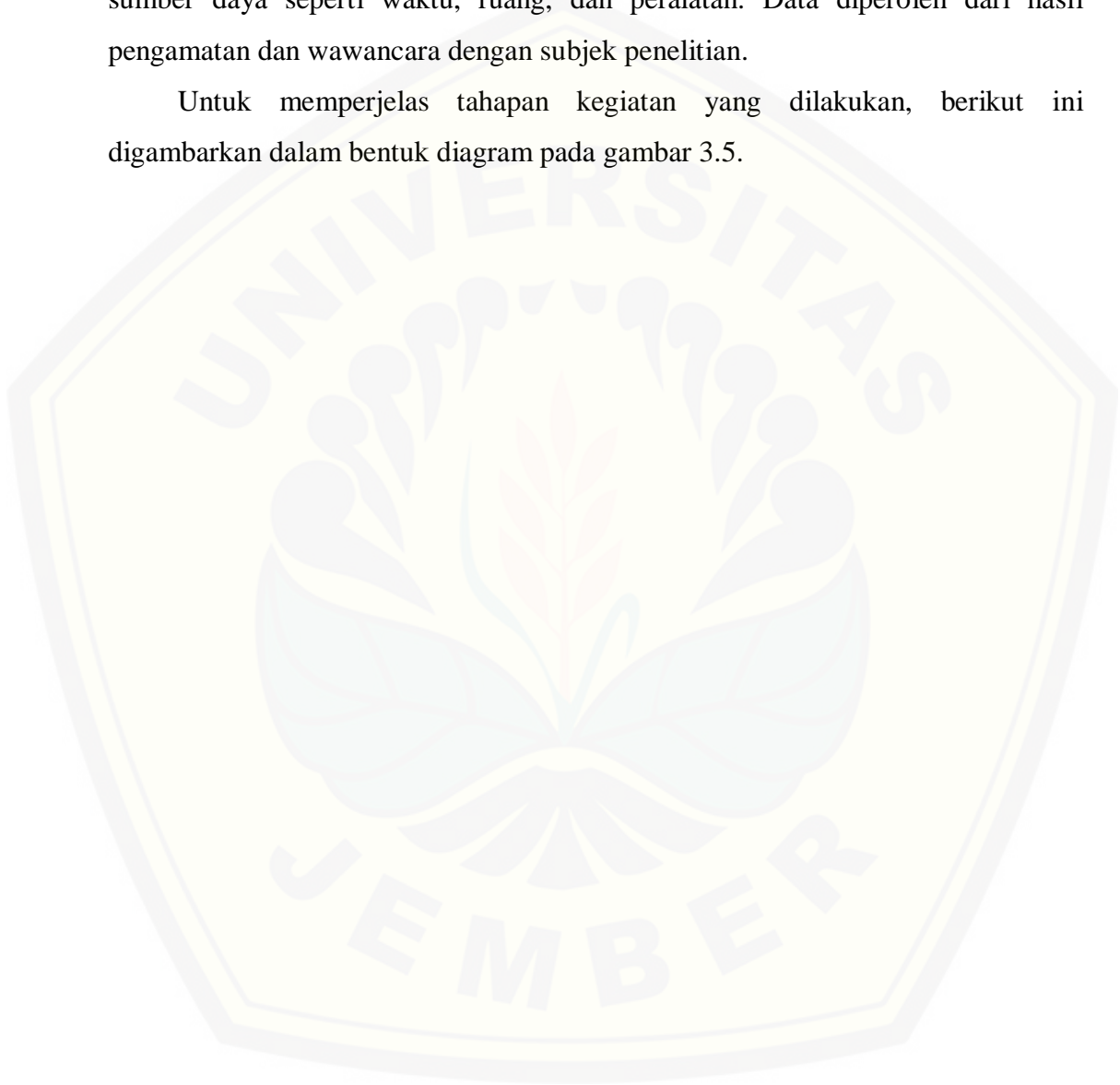
3) uji coba lapangan (*field trial*).

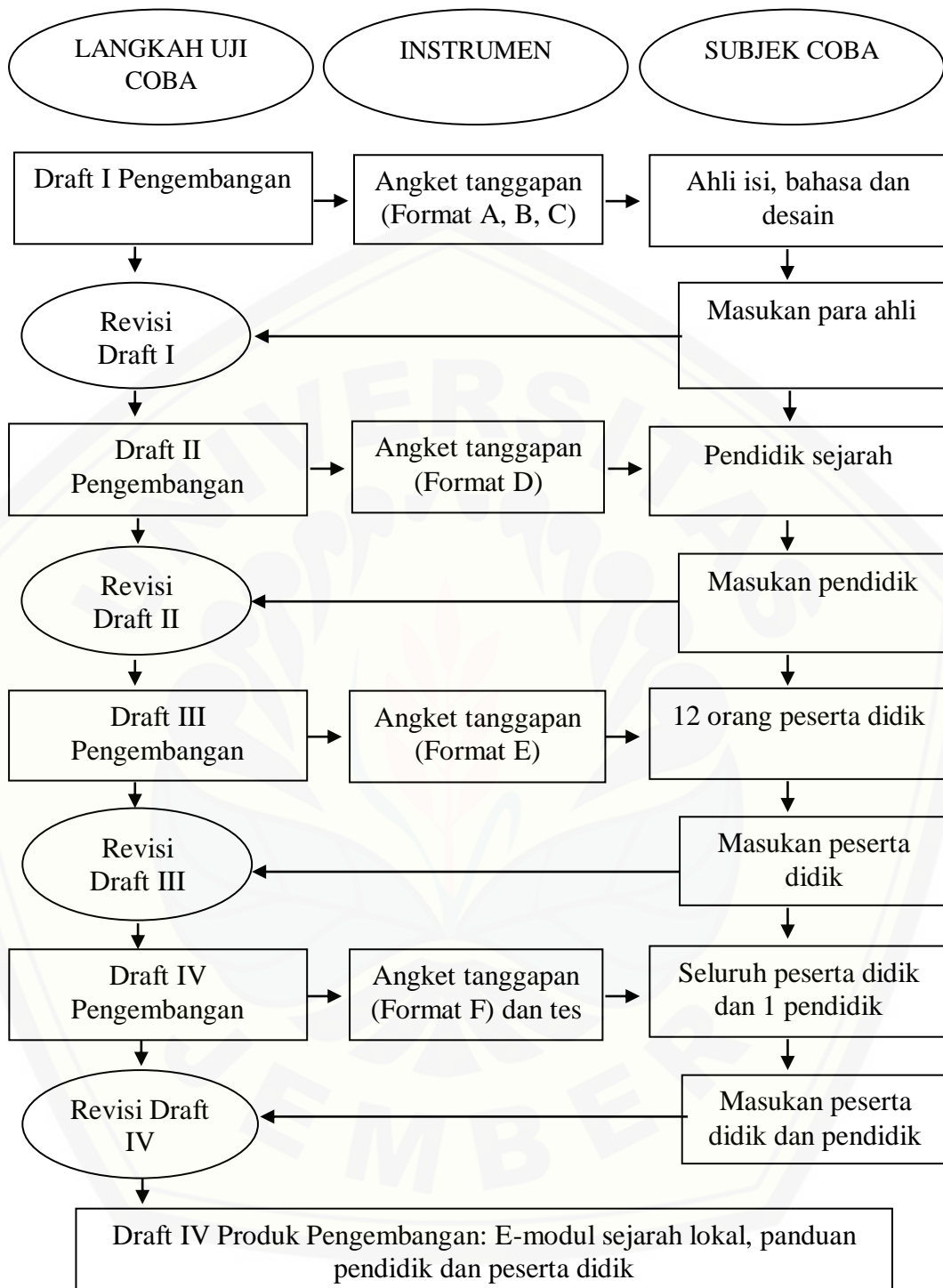
Tahap uji coba lapangan dilakukan pada subjek peneliti lebih dari 20 peserta didik (satu kelas) kelas X. Produk pengembangan yang diuji cobakan adalah e-modul sejarah lokal dan panduan peserta didik (Umamah, 2008:60). Peneliti juga menyebarkan angket untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap e-modul sejarah lokal. Hasil data tersebut kemudian akan dilakukan revisi untuk diuji cobakan pada kelompok besar dan digunakan pada tahap implementasi.

f. *Conduct a pilot test* (melakukan uji coba)

Peneliti melakukan uji coba produk yang dikembangkan sesuai pada tahap formatif dengan subjek penelitian pendidik dan peserta didik. Uji coba ini dilakukan untuk mengumpulkan data berdasarkan prestasi dan sikap peserta didik, sumber daya seperti waktu, ruang, dan peralatan. Data diperoleh dari hasil pengamatan dan wawancara dengan subjek penelitian.

Untuk memperjelas tahapan kegiatan yang dilakukan, berikut ini digambarkan dalam bentuk diagram pada gambar 3.5.

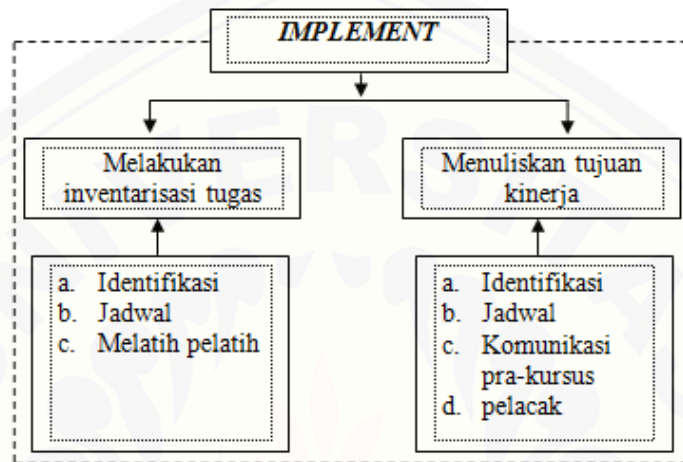




Gambar 3.5 Langkah-Langkah Uji Coba Produk adaptasi Umamah (2008:61)

### 3.2.4 Implement (Implementasi)

Tahap implementasi menunjukkan kesimpulan dari kegiatan pengembangan dan akhir evaluasi formatif untuk menuju kegiatan evaluasi sumatif. Tahap implementasi memiliki prosedur umum yang terlihat seperti pada gambar 3.6 dibawah ini.



Gambar 3.6 Alur Tahap *Implementation* adaptasi Branch (2009:3)

#### a. *Prepare the teacher* (persiapkan pendidik)

Tujuan dari mengidentifikasi dan mempersiapkan pendidik adalah untuk memfasilitasi proses pembelajaran serta sumber belajar yang baru dikembangkan. Peran pendidik adalah sebagai fasilitator dalam lingkungan pembelajaran. Pendidik bertanggung jawab untuk memfasilitasi kursus, mengatur kecepatan, memberikan bimbingan dan bantuan, melengkapi keahlian subjek, dan membantu penilaian, serta evaluasi dalam menggunakan produk bahan ajar berupa e-modul.

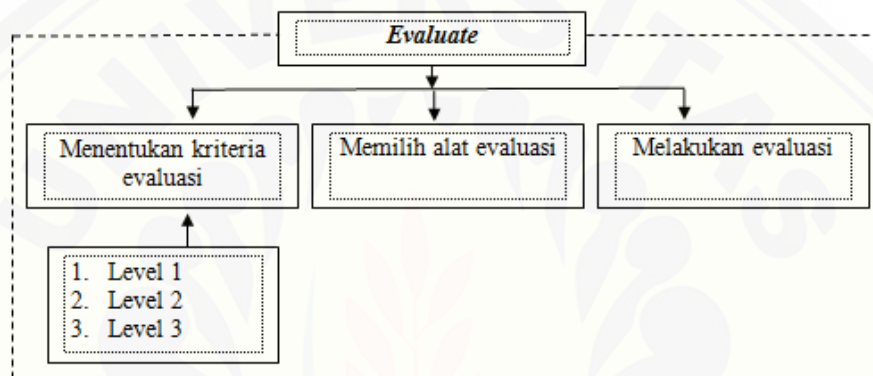
#### b. *Prepare the student* (persiapkan peserta didik)

Peserta didik dipersiapkan terlebih dahulu dengan memilih mereka sebagai objek pengguna e-modul pembelajaran sejarah yang dikembangkan. Peserta didik yang dijadikan sebagai objek pengguna e-modul sejumlah 32 peserta didik kelas X IPS 2 SMAN 1 Purwoharjo. Peserta didik yang terlibat hanya berasal dari satu sekolah yaitu SMAN 1 Purwoharjo, karena apabila melibatkan peserta didik dari dua sekolah seperti yang dijadikan sample dalam tahap analisis, maka akan sulit untuk mengumpulkan secara bersamaan. Peserta didik yang dipilih sebagai subjek

akan menggunakan e-modul sejarah lokal ketika proses pembelajaran sejarah berlangsung.

### 3.2.5 Evaluate (evaluasi)

Tahap evaluasi memiliki prosedur umum diantaranya adalah: *determine evaluation criteria* (menentukan kriteria evaluasi), *select evaluation tools* (memilih alat evaluasi), dan *conduct evaluations* (melakukan evaluasi). Berikut ini tahap-tahap lebih jelas terdapat pada gambar 3.7 dibawah ini.



Gambar 3.7 Alur tahap *evaluation* adaptasi Branch (2009:3)

#### a. *Determine evaluation criteria* (menentukan kriteria evaluasi)

Evaluasi bertujuan untuk menentukan kualitas sumber belajar apakah sudah memenuhi standar yang ditetapkan dalam tahap desain. Penentuan ini didasarkan pada kriteria penilaian dalam tujuan instruksional dan sasaran kinerja (Branch, 2009:154). Kriteria evaluasi didasarkan tiga level dalam desain instruksional yaitu persepsi, belajar, dan kinerja. Evaluasi level 1 yaitu persepsi digunakan untuk mengukur kenyamanan peserta didik menggunakan e-modul sejarah lokal. Peserta didik memiliki persepsi terhadap isi e-modul dan sumber daya yang digunakan dalam penerapan e-modul, serta kenyamanan lingkungan kelas atau kemudahan navigasi di lingkungan kelas virtual dan fasilitas gaya pendidik. Hal yang perlu diperhatikan bahwa level ini tidak mengukur apakah pembelajaran telah berlangsung.

Evaluasi level 2 yaitu belajar digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik melakukan tugas yang ditunjukkan pada masing-masing tujuan dan



sasaran. Evaluasi ini tidak menjamin pengetahuan dan keterampilan dipelajari selama instruksi sebenarnya yang akan digunakan pada pekerjaan. Evaluasi level 3 yaitu kinerja untuk mengukur pengetahuan dan keterampilan peserta didik karena mereka benar-benar akan diterapkan pada lingkungan kerja yang nyata. Level ini tidak memberikan ukuran dampak pada tujuan organisasi.

b. *Select evaluation tools* (memilih alat evaluasi)

Evaluasi memiliki berbagai alat pengukuran yang tersedia untuk desain instruksional. Alat evaluasi dalam e-modul ini dapat terlihat dari hasil peserta didik setelah mengerjakan soal-soal dalam e-modul. Selain itu, skala likert digunakan untuk mengukur sikap pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terkait dengan produk e-modul yang dikembangkan.

c. *Conduct evaluations* (melakukan evaluasi)

Evaluasi dilakukan untuk dapat membantu tim desain instruksional dalam menilai kualitas pembelajaran sumber daya serta menilai proses yang digunakan untuk menghasilkan sumber belajar berupa e-modul sejarah lokal. Tahap ini bertujuan untuk memperbaiki hasil uji coba kelompok besar sesuai dengan saran dan masukan dari hasil uji coba. Adanya masukan dan saran tersebut akan dilakukan revisi agar produk yang dikembangkan lebih efektif. Evaluasi sumatif ini tidak dilakukan karena e-modul yang dikembangkan tidak digunakan dalam jangka waktu satu semester atau lebih. Produk final dari penelitian pengembangan ini berupa e-modul pembelajaran sejarah lokal.

### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dalam pengembangan ini adalah teknik observasi, kuesioner atau penyebaran angket, dan wawancara. Berikut ini dipaparkan mengenai teknik pengumpulan data tersebut.

#### **3.3.1 Teknik Observasi**

Observasi atau pengamatan dilakukan dengan cara mengisi instrumen observasi berdasarkan pengalaman peneliti ketika melihat langsung di sekolah (Arikunto, 2013:272). Observasi dilakukan melalui analisis performansi yang

diadaptasi dari Umamah (2014:13), yaitu studi untuk menenentukan masalah real di sekolah dan memerlukan solusi pemecahan terkait pembelajaran sejarah. Instrumen observasi analisis performansi diberikan kepada pendidik dan tiga peserta didik yang memiliki prestasi rendah, sedang, dan tinggi.

Berdasarkan analisis performansi (Umamah, 2018:13) yang telah dilakukan di SMAN 1 Purwoharjo, SMAN 1 Cluring, dan SMAN 1 Muncar dapat diidentifikasi analisis kebutuhan dan kesenjangan terkait pembelajaran sejarah. Hasil analisis performansi tersebut ditemukan beberapa kesenjangan diantaranya: (1) implementasi kurikulum 2013 pada mata pelajaran sejarah yang diterapkan di sekolah belum berjalan dengan maksimal, karena beberapa kendala; (2) pendidik hanya menyampaikan tujuan pembelajaran ketika awal penyampaian materi dan KD baru, apabila materi itu lanjutan maka tidak disampaikan; (3) pendidik masih terfokus pada materi sejarah nasional (*makro history*) sesuai LKS dan Buku Paket, serta buku penunjang sejarah Indonesia lainnya, sehingga belum melakukan pengembangan materi sejarah lokal yang relevan; (4) pendidik menerapkan metode pembelajaran seperti ceramah, tanya jawab, diskusi, dan *discovery learning* yang sesuai kurikulum 2013, namun belum dilaksanakan berdasarkan sintaks; (5) media pembelajaran yang digunakan hanya power point, sehingga kurang bervariasi; (6) sumber belajar yang digunakan hanya LKS dan Buku Paket yang dirasa kurang untuk memfasilitasi peserta didik dalam menemukan dan memecahkan masalah terkait dengan kesadaran sejarah khususnya sejarah lokal, sehingga perlu dikembangkan sumber belajar sejarah lokal yang relevan untuk mendukung materi sejarah Indonesia; (7) evaluasi yang dilakukan pendidik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik hanya melalui tes tulis dengan soal pilihan ganda, sehingga kurang memfasilitasi peserta didik untuk bisa mengembangkan kemampuan menganalisis.

### 3.3.2 Teknik Wawancara

Wawancara merupakan proses tanya jawab yang dilakukan pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara dengan menanyakan serentetan pertanyaan yang sudah terstruktur secara terperinci (Arikunto, 2013:198).

Kegiatan wawancara dilakukan kepada pedidik mata pelajaran sejarah kelas X untuk mengetahui informasi mengenai permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah terkait sumber daya konten, sumber daya teknologi, fasilitas pembelajaran, dan sumber daya manusia terkait permasalahan di sekolah. Pengembang melakukan kegiatan wawancara kepada pendidik kelas X IIS 2 SMAN 1 Purwoharjo yang bernama ibu Retno Dwi Wulandari, S.Pd., pendidik kelas X IPS 2 SMAN 1 Cluring bernama bapak Drs. Nur Khozin, M.Pd., dan pendidik kelas X IPS 1 SMAN 1 Muncar bernama bapak M. Yusuf, S.Pd, M.Pd. Selain itu, pengembang juga melakukan wawancara kepada peserta didik yang memiliki kemampuan dengan kategori tinggi, sedang, dan rendah di kelas X IIS 2 SMAN 1 Purwoharjo, kelas X IPS 2 SMAN 1 Cluring, dan kelas X IPS 1 SMAN 1 Muncar untuk mengetahui permasalahan pembelajaran sejarah di sekolah.

### **3.3.3 Teknik Kuesioner/Angket**

Kuesioner atau angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden (Arikunto, 2013:194). Kuesioner atau angket yang dilakukan pengembang digunakan untuk memperoleh data motivasi belajar peserta didik sesuai dengan langkah-langkah pada model pengembangan ADDIE. Angket motivasi belajar sejarah peserta didik akan berpengaruh terhadap adanya kesenjangan di sekolah. Angket ini diperlukan untuk melakukan tahap analisis kebutuhan. Kuesioner atau angket juga digunakan untuk mengujicobakan e-modul dan mendapatkan data validasi dari ahli isi bidang studi, ahli bahasa, dan ahli desain.

### **3.3.4 Teknik Tes**

Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, dan kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2013:193). Tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar atau evaluasi peserta didik ketika *pre test* dan *post test* ketika mengikuti pembelajaran dengan menggunakan e-modul sejarah lokal yang dikembangkan. Hasil tersebut digunakan untuk

menghitung peningkatan kesadaran sejarah dengan menggunakan e-modul sejarah lokal.

### 3.3.5 Teknik Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, dan sebagainya (Arikunto, 2013). Pengumpulan data menggunakan dokumentasi diperoleh dengan mengabadikan kegiatan yang dilakukan dengan langkah-langkah pengembangan berupa pembelajaran dalam kelas, data kuesioner, data angket pengembangan e-modul, data validasi ahli, dan data hasil belajar peserta didik, serta data daftar peserta didik. Data-data tersebut dikumpulkan sebagai bukti, sehingga perlakuan pengembangan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya di kemudian hari.

### 3.4 Teknik Analisis Data

Pengembang menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian pengembangan ini. Berikut penjelasan mengenai kedua teknik analisis tersebut:

#### 1) Analisis kualitatif

Analisis data kualitatif adalah suatu tindakan analisis data yang bersifat kualitatif. Data kualitatif dapat disusun dan ditafsirkan langsung untuk menyusun kesimpulan penelitian, yaitu dengan melalui cara kategorisasi dan kualitatif berdasarkan masalah dan tujuan penelitian (Sudjana & Ibrahim, 2012:126). Penelitian kualitatif digunakan untuk memperoleh data-data hasil observasi dan kuesioner dari validasi para ahli, serta dokumentasi. Data-data tersebut digunakan untuk mengetahui klasifikasi peningkatan kesadaran sejarah peserta didik. Peningkatan tersebut dilakukan melalui instrumen berdasarkan indikator-indikator kesadaran sejarah. Indikator tersebut diukur melalui lembar observasi yang telah disusun dengan cara memberi cek list (√). Indikator peningkatan kesadaran sejarah diketahui menggunakan skala penilaian dengan rentang dari 1 (kurang tinggi), 2 (cukup tinggi), 3 (tinggi), dan 4 (sangat tinggi). Selain itu data kualitatif

diperoleh dari review ahli isi bidang studi, ahli bahasa, dan ahli desain melalui angket penilaian dan tanggapan. Data tersebut akan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan beberapa saran dari para ahli digunakan untuk perbaikan atau revisi produk selanjutnya.

## 2) Analisis kuantitatif

Analisis data kuantitatif ini merupakan data yang bersifat numerikal dan memiliki makna yang belum menggambarkan apa adanya sebelum dilakukan pengolahan dan analisis lebih lanjut (Sudjana & Ibrahim, 2012:126). Analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan kualitas e-modul yang dikembangkan berdasarkan validasi para ahli (ahli desain, bahasa, dan isi atau materi) dan untuk mengukur peningkatan kesadaran sejarah setelah menggunakan e-modul sejarah lokal.

Penelitian pengembangan e-modul pembelajaran sejarah lokal berbasis *discovery* dengan model ADDIE ini menggunakan instrumen yang berupa angket untuk diberikan ketika uji coba ahli isi bidang studi, ahli media pembelajaran, dan ahli bahasa. Angket yang sudah terdapat jawaban, kemudian akan disusun berdasarkan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2014:93). Skala Likert yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari lima kategori sebagai alternatif pilihan yang dapat dilihat berdasarkan tabel di bawah ini.

Tabel 3.2 Kategori Pilihan Berdasarkan Skala Likert

Skor	Kategori
1	Sangat tidak baik
2	Kurang baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

(Sugiyono, 2014:94-95)

Teknik analisis persentase merupakan teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil dari analisis angket. Berdasarkan rujukan dari pendapat Arikunto (2008:216) bahwa rumus yang digunakan untuk menghitung

hasil angket adalah dengan perhitungan persentase. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$SA = \frac{\sum SP}{\sum SM} \times 100\%$$

Keterangan:

SA : persentase

$\sum SP$  : jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum SM$  : jumlah keseluruhan nilai ideal 1 item

Hasil perhitungan persentase dari angket akan dianalisis melalui kriteria kesadaran sejarah peserta didik. Berikut ini tabel kriteria kesadaran sejarah peserta didik.

Tabel 3.3 Kriteria Persentase Kesadaran Sejarah Peserta Didik

Interval	Predikat
$80\% \geq x \geq 100\%$	Sangat tinggi
$70\% \geq SA \geq 79\%$	Tinggi
$60\% \geq SA \geq 69\%$	Cukup Tinggi
$\geq 60\%$	Kurang Tinggi

(Sumber: Kemendikbud, 2014:93)

Peningkatan persentase kesadaran sejarah peserta didik dapat dihitung melalui rumus di bawah ini .

$$\text{Rumus Peningkatan} = \frac{Y_1 - Y}{Y} \times 100\%$$

Keterangan:

$Y_1$  : nilai *post test*

$Y$  : nilai *pre test*

(Sudijono, 2009:43)

Peningkatan kesadaran sejarah yang diketahui dari hasil *pre test* dan *post test* peserta didik kemudian akan dihitung dengan menggunakan rumus peningkatan. Keberhasilan kesadaran sejarah diketahui melalui indikator-indikator yang telah terpenuhi, diantaranya: (1) menghayati makna sejarah bagi kehidupan masa kini (*the present*) dan masa yang akan datang (*the future*); (2) mengenal terhadap diri sendiri serta bangsa dan negaranya; (3) membudayakan sejarah sebagai bekal pembinaan budaya bangsa; (4) menjaga dan melestarikan

peninggalan-peninggalan sejarah bangsa. Apabila hasil *pre test* dan *post test* menunjukkan hasil yang tinggi, maka peserta didik memiliki tingkat kesadaran sejarah yang tinggi. Namun, apabila hasil *pre test* dan *post test* menunjukkan hasil yang rendah, maka peserta didik memiliki tingkat kesadaran sejarah yang rendah.

Ketepatan analisis data tersebut awalnya adalah data persentase penilaian kuantitatif yang diubah menjadi kualitatif deskriptif. Pedoman pengambilan keputusan dari data analisis menggunakan skala kualifikasi untuk menentukan kesimpulan. Kriteria kelayakan hasil validasi dan uji coba disajikan dalam tabel 3.4 sebagai berikut:

Tabel 3.4 Tabel Kelayakan Produk

<b>Tingkat Pencapaian</b>	<b>Kualifikasi</b>	<b>Keterangan</b>
85% - 100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 84%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0 - 54%	Kurang sekali	Direvisi

(Sumber: Arikunto, 2008:216)

Selain teknik analisis data selain pengujian dari para ahli, kemudian dilakukan pula teknik analisis data pada tingkat motivasi belajar peserta didik dihitung dengan menggunakan rumus (Arikunto, 2008:236) sebagai berikut:

$$\text{nilai} = \frac{\sum \text{nilai yang diperoleh}}{\sum \text{nilai maksimum}} \times 100$$

Berdasarkan hasil data yang diperoleh berdasarkan perhitungan melalui rumus, kemudian akan dilakukan kategori. Kategori ini digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik. Berikut ini hasil rentang persentase data perhitungan angket motivasi belajar peserta didik yang dibagi menjadi beberapa kategori sesuai dengan tabel dibawah ini:

Tabel 3.5 Tabel Rentang Kategori Motivasi Belajar Peserta Didik

<b>Rentang kategori (%)</b>	<b>Kategori</b>	<b>Item</b>
≥80	Sangat Tinggi	5
60-70	Tinggi	4
40-59	Cukup	3
20-39	Rendah	2
<20	Sangat rendah	1

(Sumber: Pintrich, 1991:53)

## BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, pembahasan terhadap proses pengembangan, dan hasil pengembangan e-modul sejarah lokal, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

- 1) pengembangan e-modul sejarah lokal eksistensi situs *Umpak Sangha* sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan berbasis *discovery* telah tervalidasi ahli. Hasil validasi ahli terhadap e-modul sejarah lokal yaitu: (1) validasi ahli isi bidang studi mendapatkan nilai persentase sebesar 76,47% dengan kualifikasi “baik” dalam kriteria kelayakan produk; (2) validasi ahli bahasa mendapatkan nilai persentase sebesar 82% dengan kualifikasi “sangat baik” dalam kriteria kelayakan produk; dan (3) validasi ahli desain mendapatkan nilai persentase sebesar 95% dengan kualifikasi “sangat baik” dalam kriteria kelayakan produk.
- 2) selain tervalidasi ahli, e-modul sejarah lokal juga tervalidasi perorangan (pengguna) dengan mendapatkan nilai persentase sebesar 84,44% yang termasuk kualifikasi “baik” dalam kriteria kelayakan produk. Pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 12 peserta didik menunjukkan nilai rata-rata *pre test* sebesar 47,50 (Std. Deviasi = 10,55) dan *post test* sebesar 77,50 (Std. Deviasi = 12,88). Nilai *post test* yang dihasilkan lebih besar dibandingkan nilai *pre test* pada subyek uji coba kelompok kecil. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kesadaran sejarah peserta didik setelah menggunakan e-modul sejarah lokal dalam uji coba kelompok kecil. Kemudian uji coba lapangan dengan melibatkan 32 peserta didik menunjukkan hasil bahwa nilai rata-rata *pre test* sebesar 48,43 (Std. Deviasi = 16,28) dan *post test* sebesar 81,25 (Std. Deviasi = 8,32). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi adanya peningkatan kesadaran sejarah peserta didik setelah menggunakan e-modul sejarah lokal dalam uji coba lapangan.
- 3) e-modul pembelajaran sejarah lokal eksistensi situs *Umpak Sangha* sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan berbasis *discovery* yang telah diuji cobakan



dapat meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan kategori sangat tinggi pada indikator pertama, kedua, dan ketiga dengan persentase (1) 86,65%; (2) 100%; dan (3) 96,42%, serta terdapat kategori tinggi pada indikator keempat dengan persentase 71,42%. Sementara pada uji coba lapangan, peserta didik juga mengalami peningkatan kesadaran sejarah. Berdasarkan 4 indikator yang diamati, tercatat pada indikator 1 diperoleh persentase sebesar 72,05% dengan kategori tinggi, indikator 2 diperoleh persentase sebesar 81,25% dengan kategori sangat tinggi, indikator 3 diperoleh persentase 70,56% dengan kategori tinggi, dan indikator 4 memperoleh persentase sebesar 68,89% dengan kategori cukup tinggi.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa produk e-modul pembelajaran sejarah lokal eksistensi situs *Umpak Sangha* sebagai peninggalan kerajaan Blambangan berbasis *discovery learning* kelas X SMA dengan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan dan telah tervalidasi telah memperoleh hasil yang baik. Produk e-modul sejarah lokal ini mampu meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik pada mata pelajaran sejarah.

## 5.2 Saran

Pengembangan e-modul sejarah lokal yang telah melalui beberapa tahapan proses validasi ahli isi bidang studi, ahli bahasa, dan ahli desain serta uji pengembangan. Uji pengembangan meliputi uji perorangan (pengguna), uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Berdasarkan tahapan tersebut dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan telah layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah. Kelebihan dari e-modul sejarah lokal yang dikembangkan antara lain sebagai berikut:

- 1) e-modul sejarah lokal berbasis *discovery learning* dibuat sedemikian berdasarkan KI dan KD yang ada pada kurikulum 2013;
- 2) e-modul sejarah lokal berbasis *discovery learning* didesain semenarik mungkin yaitu dengan *layout* dan bahasa yang mudah dipahami;

- 3) e-modul sejarah lokal berbasis *discovery learning* dibuat dengan menggunakan aplikasi *software eXe (E-learning X HTML Editor)*, sehingga dalam tampilannya terdapat beberapa komponen seperti teks, gambar, video, peta, *link*, dan latihan soal berupa pilihan ganda yang dilengkapi keterangan *feedback* dan tampilan skor/nilai;
- 4) e-modul sejarah lokal berbasis *discovery learning* dapat membantu peserta didik dalam proses peningkatan kesadaran sejarah khususnya mata pelajaran sejarah lokal;
- 5) e-modul sejarah lokal berbasis *discovery learning* merupakan bahan ajar yang dapat digunakan untuk belajar mandiri, kelompok kecil, dan kelompok besar.

E-modul sejarah lokal berbasis *discovery learning* juga memiliki kelemahan. Beberapa kelemahan yang terdapat dalam pembuatan e-modul sejarah lokal berbasis *discovery learning* ini diantaranya sebagai berikut:

- 1) e-modul sejarah lokal berbasis *discovery learning* membutuhkan waktu yang relatif lama dalam mengembangkan materi dan mendesain tampilannya, karena e-modul dibuat harus menarik sehingga diperlukan ide dan kreativitas yang memadai;
- 2) e-modul sejarah lokal memiliki ukuran *file* cukup besar karena memuat gambar-gambar dan video penunjang materi;
- 3) e-modul sejarah lokal ini masih memerlukan banyak perbaikan pada bagian isi bidang studi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat saran pemanfaatan e-modul sejarah lokal diantaranya sebagai berikut:

- 1) peserta didik dan pendidik diharapkan mampu secara mandiri mengoperasikan e-modul sejarah lokal berbasis *discovery learning* ketika proses kegiatan pembelajaran; dan
- 2) pendidik diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang inovatif dengan berbagai bahan ajar, media pembelajaran, dan metode pembelajaran yang lebih bervariasi.

E-modul sejarah lokal telah melalui proses validasi ahli isi bidang studi, ahli bahasa, dan ahli desain. Produk yang dikembangkan juga telah diuji

meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik pada uji perorangan (pengguna), uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan dengan kualifikasi sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah lokal. Pengembangan e-modul sejarah lokal berbasis *discovery learning* diharapkan mampu memotivasi dalam penelitian lebih lanjut.



**DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmadi, I. K, dkk. 2012. *Mengembangkan Pendidikan Berbasis Keunggulan Lokal dalam KTSP*. Jakarta: P.T. Prestasi Pustaka.
- Aman. 2014. Aktualisasi Nilai-Nilai Kesadaran Sejarah dan Nasionalisme dalam Pembelajaran Sejarah di SMA. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Vol. 4 (1), hal:23.
- Aman. 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Anggoro, D. 2016. Pengembangan Modul Bahan Ajar Sejarah Berbasis Perjuangan Masyarakat Tengaran Kabupaten Semarang Selama Revolusi Fisik untuk Meningkatkan Nasionalisme Siswa SMA Negeri 1 Tengaran. *Tesis*. Universitas Negeri Sebelas Maret: FKIP Magister Pendidikan Sejarah.
- Aprianto, D. 2017. Pengembangan Modul Elektronik Sejarah Kebudayaan Masyarakat Using Berbasis *Local Genius* Menggunakan Model Pengembangan Borg & Gall. *Skripsi*. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Arikunto. S. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Basri. 20013. Signifikansi Desain Pembelajaran dalam Menunjang Kesuksesan Mengajar. *Jurnal Studi Keislaman*. No.2, Hal.11
- Borthick, A.F & Jones, D.R. 2000. The Motivation for Collaborative Discovery Learning Online and Its Application In An Information System Assurance Course. *Journal Issues In Accounting Education*, 15 (2): 181-210.
- Branch, R.M. 2009. *Intructional Desaign: the ADDIE Approach*. New york: Springer.
- Bruner, J.S. 1961. *The Act Discovery*. Harvard Ed. 31 : 1-9.

- Castranova, J.A. 2002. Discovery Learning for The 21st Century: What Is It and How Does It Compare To Traditional Learning In Effectiveness In The 21st Century?. *Educational Journal*, 1(1): 1-12.
- Departemen Agama Republik Indonesia. 2005. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Surabaya: CV. Karya Utama.
- Depdiknas. 2008. *Penulisan Modul*. Depdiknas: Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan.
- Froyd, J dan Simponi, N. 2010. *Student-Centered Learning Addressing Faculty Questions about Student-Centered Learning*. Texas A & M University.
- Gottschlak, L. 1986. *Mengerti Sejarah*. Jakarta: Universitas Indonesia (UI-Press).
- Haniah, A.R. 2017. Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah dengan Kurikulum 2013 di SMA Negeri 2 Wates DIY. *E-jurnal*. Yogyakarta: FIS Universitas Yoyakarta.
- Hardiana, Y. 2017. Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Peristiwa-Peristiwa Lokal Di Tasikmalaya untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal HISTORIA: Pendidik dan Peneliti Sejarah*. Vol XV (1).
- Jumanto & Prasetyo. 2015. Analisis Kualitas BSE dan Non-BSE Sains SD dengan Sistem Penelitian Buku Teks Sains. *Jurnal*. Vol.3 (2).
- Joolingen, W.V. 1999. Cognitive Tools For Discovey Learning. *International Journal Of Artificial Intelligence In Education (IJAIED)*, 10:385-397.
- Kartodirdjo, S. 1992. *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Kartodirjo, S. 1990. *Ungkapan-Ungkapan Filsafat Sejarah Timur dan Barat: Penjelasan Berdasarkan Kesadaran Sejarah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kemendikbud. 2013. *Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. 2014. *Modul Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Kemendikbud.

- Kemendikbud. 2014. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2014 Mata Pelajaran Sejarah SMA/SMK*. Jakarta: Bandung Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan.
- Kemendikbud. 2015. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2015 Mata Pelajaran Sejarah SMA/SMK*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan.
- Kemendikbud. 2016. *Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Atas/Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMA/SMK/MA/MAK): Mata Pelajaran Sejarah Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kochar, K. S. 2008. *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Lamato, S.A dan Ajat S. 2016. Penanaman Kesadaran Sejarah dan Sikap Nasionalisme dalam Pembelajaran Sejarah SMA Negeri 2 Banggai. *Jurnal*. Vol.12 (1).
- Margana, S. 2012. *Ujung Timur Jawa, 1763-1813: Perebutan Hegemoni Blambangan*. Yogyakarta: Pustaka Ifadi.
- Ma'unah, S., dkk. 2018. The Enhancement of Attractiveness and Effectiveness of History Learning Using Local History Interactive Teaching Material. *American Journal of Education Research*. Vol 6 (1).
- Mulyatiningsih. 2013. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Na'im, M., dkk. 2017. Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Penerapan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan dan Humaniora*. Vol 55 (1).
- Nasution, S. 2011. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Standar Isi No. 64 Tahun 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- Permendikud. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor. 69 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Permendikbud. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 79 Tahun 2014 Tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Permendikbud. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pintrich, P.R., dkk. 1991. *A Manual for The Use of the Motivated Strategies for Learning Questionnaire (MSLQ)*. The University of Michigan.
- Prastowo, A. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pratiwi, U.D. 2017. Pengembangan Modul Sejarah Lokal Pamekasan (1945-1950) Sebagai Penunjang Kompetensi Dasar 3.10 dan 4.10 Kelas XII MIPA 2 SMAN 2 Pamekasan. *Skrripsi*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Purnamasari, I dan Wasino. 2011. Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Situs Sejarah Lokal di SMA Temanggung. *Jurnal Paramita*. Vol. 21 (2): 202-212.
- Purwanto, dkk. 2007. *Pengembangan Modul*. Depdiknas: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan.
- Putri, E.A. 2016. Pengembangan Modul Digital Berbasis Aplikasi eXe pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA dengan Model ASSURE pada Sub Pokok Bahasan Agresi Militer Belanda. *Skrripsi*. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Putro, H.P.N. 2012. Model Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah melalui Pendekatan Inkuiri. *Jurnal Paramita*. Vol. 22 (2).

- Rosita, R., dkk. 2018. Improving the High School Students' Appeal and Effectiveness the History Learning Thru Inquiry Based Digital Module Design. *Social Science Learning Education Journal*. Vol 3 (12).
- Samsubur. 2011. *Sejarah Kerajaan Blambangan*. Surabaya: Paramita.
- Sardiman, A.M. 2015. Menakar Sejarah Indonesia pada Kurikulum 2013. *Jurnal*. Vol XI (1), hal. 10
- Sanjaya. W. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sayono, J. 2013. Pembelajaran Sejarah Di Sekolah dari Pragmatis Ke Idealis. *Jurnal Sejarah dan Budaya*. Vol 7 (1).
- Setyosari, H. P. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Silvi, D.O. 2014. Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kerajaan Lamajang Tigang Juru Tahun 1294 M-1316 M dalam Pembelajaran Sejarah di SMA (Sekolah Menengah Atas) dengan Menggunakan Model ADDIE. *Skripsi*. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Suarsana, I.M. dan G.A. Mahayukti. 2013. Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol. 2 (2): 266.
- Sudijono, A. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N dan Ibrahim 2012. *Penelitian dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharti. 2013. Pengembangan Modul Pembelajaran Muatan Lokal Membantik Di SMK Negeri 1 Sewon Kabupaten Batul. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.



- Suhartono. 2012. The Measurement Model of Historical Awareness. *Jurnal Research and Evaluation in Education*.
- Suite. 2008. *Instructional Design In Angel*. Angel Learning Inc.
- Sulhan. 2016. Peningkatan Kesadaran Sejarah Siswa Melalui Pemanfaatan Sumber Isu Kontroversial pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 4 Palu. *Jurnal Katalogis*. Vol.4 (9): 156-158.
- Surbakti, A.N.D. 2014. Peningkatan *Emancipatory Question* Habermas untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Siswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*. Vol. 23 (1).
- Umamah, N. 2018. *Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Bidang Studi*. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Umamah, N. 2018. Perkembangan Kurikulum Pendidikan Sejarah di Indonesia Peluang Pengembangan Sejarah Lokal. *Makalah dalam Sarasehan Sejarah Lokal Jawa Timur Tahun 2018*. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Timur.
- Umamah, N. 2017. Pembelajaran Sejarah Kesiapannya Menghadapi Tantangan Zaman. *Prosiding Kapita Selekt (Pendidikan) Sejarah Indonesia*. 14-16 Desember 2017. Yogyakarta: Ombak: 192.
- Umamah, N. 2016. Integrasi Sejarah Lokal dalam Kurikulum Sejarah SMA Peluang dan Kendala (Studi Kasus Pengembangan Kurikulum SMA di Kabupaten Jember). *Prosiding Seminar Nasional Sejarah Lokal*. 11-12 November 2016. Universitas Indonesia: Program Studi Ilmu Sejarah Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya: 349.
- Umamah, N. 2014. Kurikulum 2013 dan Kendala yang Dihadapi Pendidik dalam Merancang Desain Pembelajaran Sejarah. *Prosiding Seminar Nasional*. Oktober 2014. Malang: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang: 172.
- Umamah, N. 2008. Kemampuan Guru dalam Mengembangkan Desain Pembelajaran IPS SD se-Eks Kotatiff Jember Tahun 2008. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*. Vol 1 (1), 44.

- Umamah, N. 2008. Pengembangan Paket Pembelajaran Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Bidang Studi pada Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNEJ dengan Model Dick & Carey. *Tesis*. Malang: Universitas Malang.
- Vanorika, I.K.B., dkk. 2016. Pengembangan E-Modul Berbasis *Project Based Learning* pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI di SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Vol. 13 (2).
- Widja, I.G. 1989. *Dasar-Dasar Pengembangan Strategi serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Widja, I. G. 1991. *Sejarah Lokal Suatu Persektif dalam Pengajaran Sejarah*. Bandung: Angkasa.
- Winarti, M. tt. *Sejarah Lokal: Pengertian, Konten, dan Pengajaran*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wineburg. 2006. *Historical Thinking and Other Unnatural Acts Charting The Future of Teaching The Past*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Yanti, R.T, dkk. 2016. Pengembangan Modul Elektronik Menggunakan *3D Page Flip Professional* Materi Atom Hidrogen pada Mata Kuliah Fisika Kuantum. *Jurnal*. Pendidikan Fisika FKIP: Universitas Jambi.
- Wijayanti, Y. 2017. Peranan Penting Sejarah Lokal dalam Kurikulum di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal History and Education*. Vol. 4 (1):53-59.

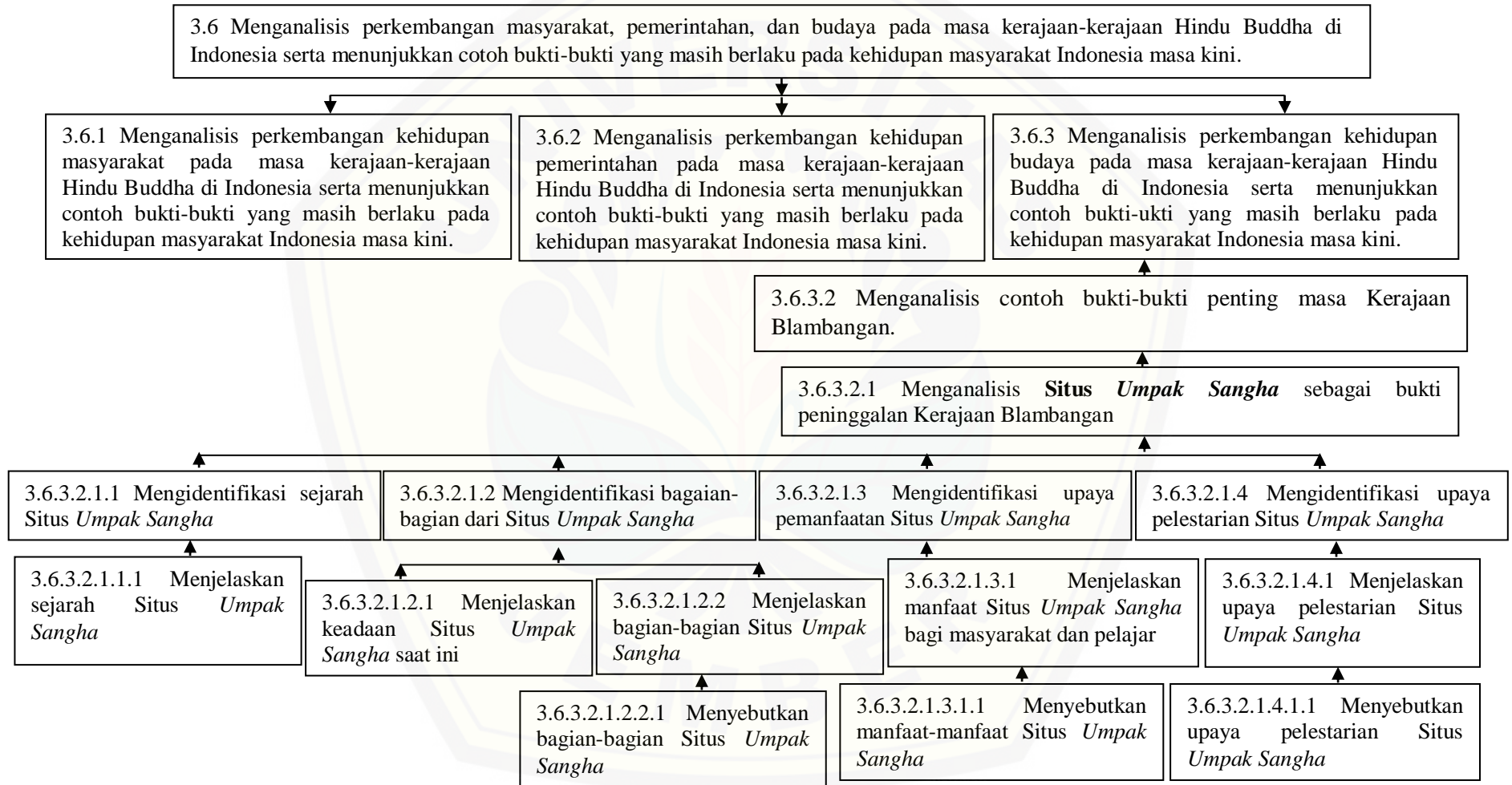
## Lampiran A. Matriks Penelitian

## Matrik Penelitian

Judul penelitian	Rumusan masalah	Variabel	Indikator	Sumber data	Metode penelitian
Pengembangan e-modul pembelajaran sejarah lokal eksistensi situs <i>Umpak Sangha</i> sebagai peninggalan kerajaan Blambangan berbasis <i>discovery</i> di kelas X SMA dengan menggunakan model ADDIE.	1) bagaimana hasil validasi ahli terhadap e-modul sejarah lokal eksistensi situs <i>Umpak Sangha</i> sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan berbasis <i>discovery</i> dengan menggunakan model ADDIE pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA?	1) Variabel bebas: pengembangan e-modul sejarah lokal eksistensi situs <i>Umpak Sangha</i> sebagai peninggalan kerajaan Blambangan berbasis <i>discovery</i> . 2) Variabel terikat: a) Hasil validasi ahli isi isi bidang studi, ahli bahasa, dan ahli desain terhadap e-modul sejarah eksistensi	1) Hasil validasi ahli terhadap e-modul sejarah lokal eksistensi situs <i>Umpak Sangha</i> sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan berbasis <i>discovery</i> meliputi: a) Kelayakan isi materi b) Kelayakan bahasa c) Kelayakan desain 2) Ketercapaian penggunaan	1) Observasi a) Analisis performansi peserta didik dan pendidik. 2) Wawancara a) Data analisis sumber daya konten, sumber daya teknologi, fasilitas pembelajaran, dan sumber daya manusia. 3) Angket a) Data analisis motivasi belajar peserta didik; b) Data hasil validasi ahli isi materi, ahli bahan dan ahli desain terhadap e-modul sejarah lokal eksistensi situs <i>Umpak Sangha</i> sebagai peninggalan	1) Jenis penelitian: a) Penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE b) Penelitian sejarah 2) Tempat penelitian: kelas X IIS 2 SMAN 1 Purwoharjo, , kelas X IPS 2 SMAN 1 Cluring, kelas X IPS 2 SMAN 1 Muncar. 3) Media pengumpulan data: observasi, angket, wawancara, dokumentasi, dan tes.

Judul penelitian	Rumusan masalah	Variabel	Indikator	Sumber data	Metode penelitian
	2) bagaimana e-modul sejarah lokal eksistensi situs <i>Umpak Sangha</i> sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan berbasis <i>discovery</i> dengan menggunakan model ADDIE pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA dapat meningkatkan kesadaran sejarah bagi peserta didik?	situs <i>Umpak Sangha</i> sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan berbasis <i>discovery</i> . b) Ketercapaian penggunaan e-modul sejarah lokal eksistensi situs <i>Umpak Sangha</i> sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan berbasis <i>discovery</i> untuk meningkatkan kesadaran sejarah bagi peserta didik.	e-modul sejarah lokal eksistensi situs <i>Umpak Sangha</i> sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan berbasis <i>discovery</i> menggunakan model ADDIE untuk meningkatkan kesadaran sejarah meliputi hasil belajar kognitif peserta didik setelah menggunakan modul sejarah lokal.	kerajaan Blambangan berbasis <i>discovery</i> yang telah dikembangkan; c) Data hasil tanggapan pendidik terhadap e-modul sejarah lokal eksistensi situs <i>Umpak Sangha</i> sebagai peninggalan kerajaan Blambangan berbasis <i>discovery</i> yang telah dikembangkan. 4) Dokumentasi a) Data daftar peserta didik. b) Data nilai hasil belajar ranah kognitif peserta didik. 5) Tes a) Data nilai pre test dan post test peserta didik.	4) Analisis data: a) Rumus yang digunakan untuk mengukur persentase hasil $SA = \frac{\sum SP}{\sum SM} \times 100 \%$ b) Rumus yang digunakan untuk mengukur rata-rata nilai pre-test dan post test peserta didik Peningkatan $= \frac{Y_1 - Y}{Y} \times 100\%$ c) Rumus yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar nilai = $\frac{\sum \text{nilai yang diperoleh}}{\sum \text{nilai maksimum}} \times 100\%$

**Lampiran B. Analisis Instruksional Kompetensi Dasar 3.6 Sejarah Indonesia Kelas X SMA**



**Lampiran C. Pedoman dan Hasil Observasi Analisis Performansi****Lampiran C.1 Pedoman Observasi Analisis Performansi****Pedoman Observasi Analisis Performansi**

Observasi dilakukan untuk mengamati desain pembelajaran yang dilakukan pendidik dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran sejarah di SMAN 1 Purwoharjo, SMAN 1 Cluring, dan SMAN 1 Muncar. Observasi desain pembelajaran tersebut meliputi:

**A. Tujuan:**

Untuk memperoleh informasi dan data terkait pelaksanaan pembelajaran sejarah di SMAN 1 Purwoharjo, SMAN 1 Cluring, dan SMAN 1 Muncar.

**B. Aspek yang diamati:**

1. Tujuan pembelajaran
2. Pengembangan materi pembelajaran
3. Metode pembelajaran
4. Media pembelajaran
5. Sumber belajar
6. Evaluasi pembelajaran

## Lampiran C.2 Hasil Pedoman Observasi Analisis Performansi

### Hasil Pedoman Observasi Analisis Performansi

Observasi dilakukan untuk mengamati desain pembelajaran yang dilakukan pendidik dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran sejarah di SMAN 1 Purwoharjo, SMAN 1 Cluring, dan SMAN 1 Muncar. Observasi desain pembelajaran tersebut meliputi:

#### A. Tujuan:

Untuk memperoleh informasi dan data terkait pelaksanaan pembelajaran sejarah di SMAN 1 Purwoharjo, SMAN 1 Cluring, dan SMAN 1 Muncar.

#### B. Aspek yang diamati:

##### 1. Tujuan pembelajaran

Pendidik hanya menyampaikan tujuan pembelajaran ketika awal penyampaian materi dan KD baru, serta tidak disampaikan lagi apabila materi itu lanjutan.

##### 2. Pengembangan materi pembelajaran

Materi yang disampaikan pendidik berpusat pada sumber belajar yang digunakan yaitu LKS dan Buku Paket, sehingga pendidik belum melakukan relevansi antara sejarah nasional dengan sejarah lokal.

##### 3. Metode pembelajaran

Pendidik menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi seperti ceramah, tanya jawab, diskusi, dan *discovery learning* yang sesuai kurikulum 2013, namun belum dilaksanakan sesuai sintaks. Sehingga peserta didik terkadang merasa bosan dan kurang aktif serta belum membantu untuk menemukan dan memecahkan masalah sendiri sesuai fakta-fakta dan kebenaran sejarah.

##### 4. Media pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan pendidik hanya power point, sehingga kurang bervariasi.

#### 5. Sumber belajar

Sumber belajar yang digunakan adalah LKS dan Buku Pakter yang dirasa kurang untuk memfasilitasi peserta didik dalam menemukan dan memecahkan masalah terkait dengan kesadaran sejarah khususnya sejarah lokal, sehingga perlu dikembangkan sumber belajar sejarah lokal yang relevan untuk mendukung materi sejarah Indonesia.

#### 6. Evaluasi pembelajaran

Evaluasi yang dilakukan pendidik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik hanya melalui tes tulis dengan soal pilihan ganda, sehingga kurang memfasilitasi peserta didik untuk bisa mengembangkan kemampuan menganalisis.



**Lampiran D. Instrumen Pengumpulan Data****D.1 Instrumen Analisis Performansi Pendidik****Instrumen Analisis Performansi Pendidik****I. Identitas Pendidik**

Nama : .....

NIP : .....

Pendidikan terakhir : .....

Nama Sekolah : .....

Mengajar kelas : .....

**II. Petunjuk**

Mohon bapak/ibu memberikan jawaban dengan cara mengisi titik-titik pada lembar yang telah disediakan.

**III. Pertanyaan**

1. Bagaimana cara bapak/ibu dalam merumuskan tujuan pembelajaran?  
.....  
.....
2. Apakah bapak/ibu menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik pada setiap pembelajaran sejarah?  
.....  
.....
3. Bagaimana cara pengembangan materi yang bapak/ibu guru lakukan saat pembelajaran sejarah?  
.....  
.....
4. Apakah ada kendala yang dihadapi bapak/ibu ketika mengajarkan materi sejarah indonesia?  
.....

5. Metode pembelajaran apa yang biasa bapak/ibu gunakan di kelas ketika pembelajaran sejarah?

.....  
.....

6. Media pembelajaran apa yang biasa bapak/ibu gunakan di kelas ketika pembelajaran sejarah?

.....  
.....

7. Bahan ajar apa yang biasanya bapak/ibu gunakan pada saat proses pembelajaran sejarah?

.....  
.....

8. Apakah ketersediaan bahan ajar di sekolah memenuhi kebutuhan pembelajaran sejarah?

.....  
.....

9. Menurut bapak/ibu inovasi apa perlu dikembangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai?

.....  
.....

10. Bagaimana cara bapak/ibu melakukan evaluasi pembelajaran terhadap keberhasilan peserta didik?

.....  
.....

(Sumber: diadaptasi dari Umamah, 2018: 13)

**D.2 Instrumen Analisis Performansi Peserta Didik****Instrumen Analisis Performansi Peserta Didik****I. Identitas Peserta Didik**

Nama : .....

No. Absen : .....

Kelas : .....

Nama Sekolah : .....

Usia : .....

Jenis kelamin : .....

**II. Petunjuk**

Isilah dengan cara memberi jawaban pada kolom yang telah tersedia sesuai pendapat anda.

**III. Pertanyaan**

1. Apakah bapak/ibu menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai di awal pembelajaran sejarah?

.....  
.....

2. Metode pembelajaran apa yang sering digunakan oleh bapak/ibu guru anda dalam pembelajaran sejarah?

.....  
.....

3. Metode pembelajaran apa yang anda sukai?

.....

4. Bahan ajar apa yang anda gunakan untuk belajar sejarah Indonesia?

.....  
.....

5. Tulislah saran mengenai bahan ajar yang anda inginkan untuk mempermudah belajar sejarah?

.....  
.....

6. Media apa yang digunakan bapak/ibu guru anda untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran sejarah?

.....  
.....

7. Media apa yang anda sukai dalam proses pembelajaran sejarah?

.....  
.....

8. Jenis evaluasi apa yang dilakukan bapak/ibu guru untuk mengetahui hasil belajar anda?

.....  
.....

9. Menurut anda inovasi apa yang anda inginkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah?

.....  
.....

(Sumber: diadaptasi dari Umamah, 2018: 13)

### D.3 Instrumen Wawancara Pendidik

#### Instrumen Ketersediaan Sumber Daya

##### I. Identitas Pendidik

Nama : .....

NIP : .....

Pendidikan terakhir : .....

Nama Sekolah : .....

Mengajar kelas : .....

##### II. Petunjuk

Mohon bapak/ibu memberikan jawaban dengan cara mengisi titik-titik pada lembar yang telah disediakan.

##### III. Pertanyaan

###### A. Ketersediaan Sumber Daya Konten

1. Sumber belajar apa yang digunakan oleh bapak/ibu dalam pembelajaran sejarah?

.....  
.....

2. Materi sejarah lokal apa saja yang bapak/ibu ajarkan kepada peserta didik?

.....  
.....

3. Menurut bapak/ibu apakah dalam pembelajaran sejarah terdapat relevansi antara materi sejarah Indonesia dengan sejarah lokal?

.....  
.....

4. E-modul apa yang bapak/ibu gunakan dalam proses pembelajaran sejarah?

.....  
.....

### **B. Ketersediaan Sumber Daya Teknologi**

1. Sarana dan prasarana apa yang mendukung proses pembelajaran sejarah?

.....  
.....

2. Apakah bapak/ibu sering menggunakan laboratorium untuk menunjang pembelajaran sejarah?

.....  
.....

3. Pada pokok pembelajaran apa saja yang biasanya bapak/ibu menggunakan laptop/komputer?

.....  
.....

4. Apakah bapak/ibu menggunakan buku berbasis elektronik untuk menunjang pembelajaran sejarah?

.....  
.....

### **C. Ketersediaan Sumber Daya Fasilitas Instruksional**

1. Berapakah jumlah kelas yang tersedia di sekolah ini?

.....

2. Apakah terdapat perpustakaan di sekolah?

.....

3. Berapakah jumlah peserta didik dalam satu kelas?

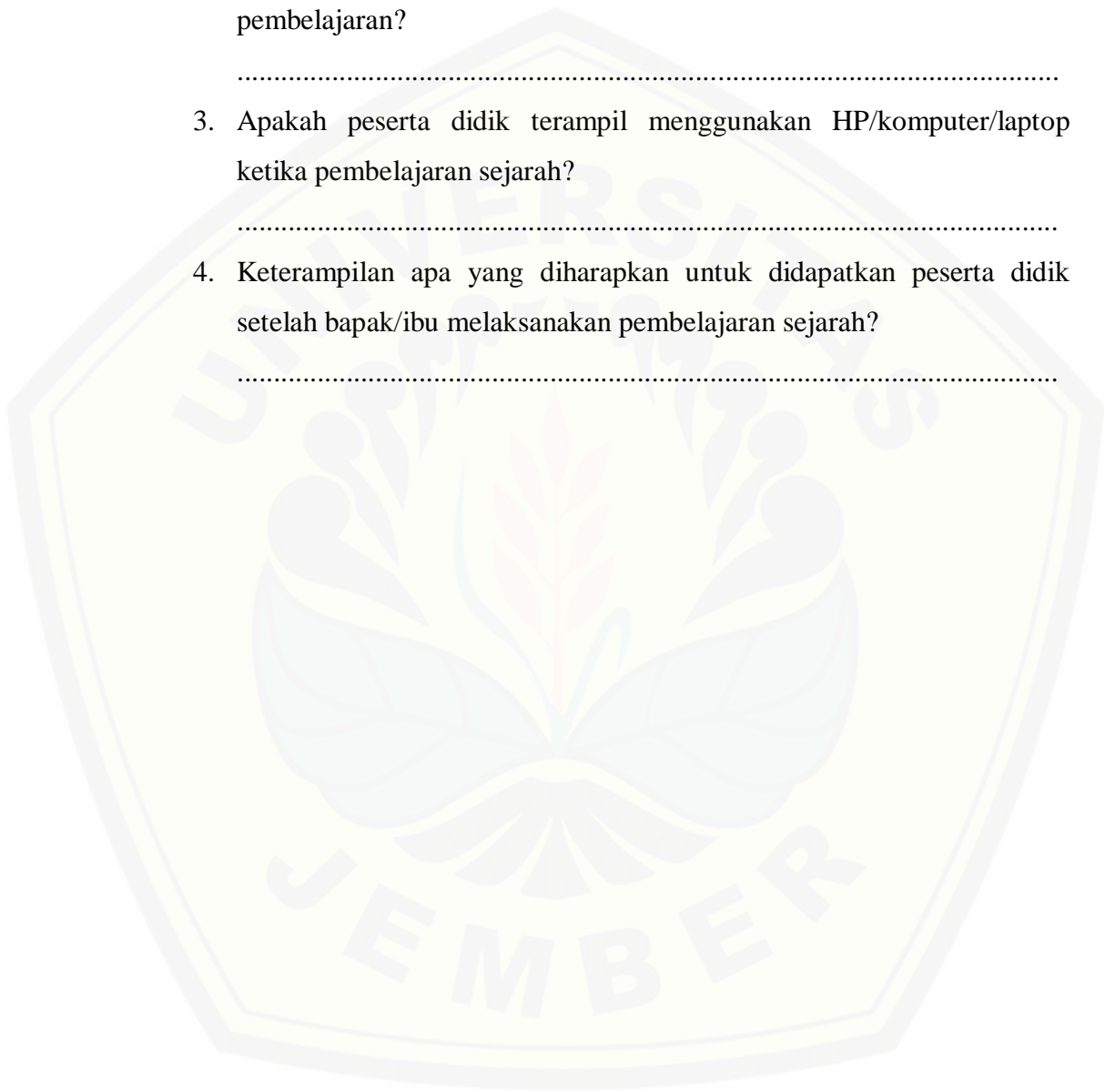
.....

4. Alat peraga apa yang bapak/ibu gunakan ketika proses pembelajaran sejarah?

.....

**D. Ketersediaan Sumber Daya Manusia**

1. Berapakah jumlah pendidik sejarah yang ada di sekolah ini?  
.....
2. Apakah bapak/ibu menggunakan HP/komputer/laptop ketika proses pembelajaran?  
.....
3. Apakah peserta didik terampil menggunakan HP/komputer/laptop ketika pembelajaran sejarah?  
.....
4. Keterampilan apa yang diharapkan untuk didapatkan peserta didik setelah bapak/ibu melaksanakan pembelajaran sejarah?  
.....



**D.4 Instrumen Wawancara Peserta Didik****Instrumen Ketersediaan Sumber Daya****I. Identitas Peserta Didik**

Nama : .....

Kelas : .....

No. Absen : .....

Jenis Kelamin : .....

Nama Sekolah : .....

**II. Petunjuk**

1. Pengisian instrumen ini tidak berpengaruh terhadap hasil/prestasi belajar anda.
2. Isilah instrumen ini dengan cara memberi jawaban pada kolom yang telah tersedia sesuai pendapat anda.
3. Jawablah pertanyaan dengan jujur dan objektif.

**III. Pertanyaan****A. Ketersediaan Sumber Daya Konten**

1. Sumber belajar apa yang anda gunakan untuk mata pelajaran sejarah?  
.....  
.....
2. Apa yang anda ketahui mengenai sejarah lokal yang ada di Banyuwangi?  
.....  
.....
3. Menurut anda apakah dalam pembelajaran sejarah terdapat relevansi antara materi sejarah Indonesia dengan sejarah lokal?  
.....  
.....



4. E-modul apa yang bapak/ibu gunakan dalam proses pembelajaran sejarah?

.....  
.....

### **B. Ketersediaan Sumber Daya Teknologi**

1. Sarana dan prasarana apa yang mendukung proses pembelajaran sejarah?

.....  
.....

2. Apakah anda sering menggunakan laboratorium untuk menunjang pembelajaran sejarah?

.....  
.....

3. Pada pokok pembelajaran apa saja yang biasanya anda menggunakan laptop/komputer?

.....  
.....

4. Apakah anda menggunakan buku berbasis elektronik untuk menunjang pembelajaran sejarah?

.....  
.....

### **C. Ketersediaan Sumber Daya Fasilitas Instruksional**

1. Berapakah jumlah kelas yang tersedia di sekolah anda?

.....

2. Apakah terdapat perpustakaan di sekolah anda?

.....

3. Berapakah jumlah peserta didik dalam satu kelas?

.....

4. Alat peraga apa yang guru anda gunakan ketika proses pembelajaran sejarah?  
.....

#### **D. Ketersediaan Sumber Daya Manusia**

1. Berapakah jumlah pendidik sejarah yang ada di sekolah anda?  
.....
2. Apakah guru anda menggunakan HP/komputer/laptop ketika proses pembelajaran?  
.....
3. Apakah anda terampil menggunakan HP/komputer/laptop ketika proses pembelajaran sejarah?  
.....

#### **E. Sikap dan Keterampilan**

1. Apakah anda suka dengan mata pelajaran sejarah?  
.....
2. Apakah anda suka dengan materi pelajaran sejarah?  
.....
3. Apakah anda menyukai cara pendidik ketika mengajarkan materi sejarah?  
.....
4. Keterampilan apa yang anda dapatkan setelah mengikuti pembelajaran sejarah?  
.....
5. Anda lebih suka belajar kelompok atau individu?  
.....

**D.5 Angket Motivasi Belajar Peserta Didik****Angket Motivasi Belajar Sejarah Peserta Didik****I. Identitas Peserta Didik**

Nama : .....

Kelas : .....

No. Absen : .....

Jenis Kelamin : .....

Nama Sekolah : .....

**II. Petunjuk**

1. Pengisian angket ini tidak berpengaruh terhadap hasil/prestasi belajar anda.
2. Isilah instrumen ini dengan cara memilih salah satu jawaban di bawah ini dan berilah tanda centang (√).

Item	Kategori
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

3. Jawablah pertanyaan dengan jujur dan objektif.

**III. Pertanyaan**

No.	Pernyataan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
1.	Di kelas, saya lebih memilih mata pelajaran sejarah karena lebih menantang sehingga bisa belajar hal-hal yang baru.					
2.	Jika saya belajar dengan baik, maka saya akan dapat mempelajari materi pelajaran sejarah.					

No.	Pernyataan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
3.	Saya percaya saya akan menerima nilai yang sangat baik pada mata pelajaran sejarah.					
4.	Saya dapat menggunakan apa yang saya pelajari dalam mata pelajaran sejarah untuk mata pelajaran yang lain.					
5.	Saya yakin saya dapat memahami materi yang paling sulit pada mata pelajaran sejarah.					
6.	Saya sangat tertarik dengan seluruh mata pelajaran sejarah.					
7.	Saya yakin saya bisa melakukan pekerjaan yang sangat baik dalam menyelesaikan tugas dan tes mata pelajaran sejarah.					
8.	Saya yakin bisa menguasai keterampilan yang diharapkan setelah mempelajari mata pelajaran sejarah.					
9.	Saya ingin mempelajari semua materi mata pelajaran sejarah dengan baik karena penting untuk menunjukkan kemampuan saya kepada keluarga, teman, atau orang lain.					
10.	Saya akan berhasil di kelas ini dengan mempertimbangkan kesulitan mata pelajaran sejarah ini, guru, dan keterampilan saya.					

(Sumber: diadaptasi dari Pintrich, dkk., 1991)

**D.6 Angket Kesadaran Sejarah****Angket Kesadaran Sejarah****I. Identitas Peserta Didik**

Nama : .....

Kelas : .....

No. Absen : .....

Jenis Kelamin : .....

Nama Sekolah : .....

**II. Petunjuk**

Mohon isilah jawaban dari pernyataan di bawa ini dengan baik dan benar dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

**III. Pernyataan**

No.	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saya mengetahui sejarah kerajaan Blambangan di Banyuwangi yang berkaitan dengan kerajaan Majapahit.		
2.	Saya berpartisipasi dalam merawat peninggalan bersejarah di daerah tempat tinggal saya.		
3.	Saya mampu menganalisis permasalahan yang ada dalam sejarah.		
4.	Saya mampu mengidentifikasi fakta dalam peristiwa sejarah.		
5.	Saya belajar bersama dengan teman terkait sejarah.		
6.	Pelajaran sejarah lokal untuk dipelajari saya.		
7.	Saya mengetahui sejarah lokal yang ada di sekitar tempat tinggal saya.		
8.	Saya tertarik dengan pelajaran sejarah lokal.		
9.	Saya merasa senang saat pelajaran sejarah berlangsung.		
10.	Saya senang belajar dengan sumber-sumber sejarah lokal yang ada di sekitar tempat tinggal saya.		

**D.7 Kisi-Kisi Instrumen Kesadaran Sejarah**

<b>Definisi Operasional</b>	<b>Indikator</b>	<b>Deskriptor</b>	<b>Satuan Item</b>	<b>Jumlah Item</b>
Kesadaran mengenai sejarah dan peristiwa lokal yang dapat mencerminkan rasa cinta tanah air bangsa Indonesia dengan harapan untuk perbaikan kualitas diri peserta didik dalam memperoleh hasil yang maksimal ketika pembelajaran sejarah.	Menghayati makna dan hakekat sejarah bagi masa kini dan masa yang akan datang.	Peserta didik mengetahui sejarah keterkaitan sejarah nasional dan sejarah lokal.	1,4	2
	Mengenal jati diri baik untuk diri sendiri maupun bangsa.	Peserta didik mengetahui masalah-masalah sejarah di Indonesia.	3	1
	Menjadikan sejarah sebagai alat pembinaan bangsa.	Peserta didik memiliki ketertarikan untuk belajar sejarah.	9,8	2
		Peserta didik mendiskusikan peristiwa sejarah dengan teman.	5	1
	Melestarikan peninggalan-peninggalan bersejarah.	Peserta didik mengetahui peninggalan-peninggalan sejarah di lingkungan sekitar tempat tinggalnya.	2,6, 7,10	4

(Sumber: adaptasi Aman)

## Lampiran E. Penyajian Data

### E.1 Penyajian Data Instrumen Ketersediaan Sumber Daya (Pendidik)

Konten	Teknologi	Fasilitas	Manusia
a. Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran sejarah meliputi LKS dan Buku Paket.	a. Sarana dan prasarana pendukung pembelajaran sejarah meliputi LCD.	a. Setiap sekolah tersedia kurang lebih 10 kelas untuk rombongan belajar kelas X.	a. Pendidik sejarah yang mengajar kelas X tersedia 2-3 pendidik.
b. Materi dalam LKS dan Buku Paket meliputi materi Sejarah Indonesia.	b. Fasilitas seperti laboratorium komputer jarang digunakan untuk pembelajaran sejarah.	b. Setiap kelas tersedia kurang lebih 35 peserta didik.	b. Pendidik sejarah sering menggunakan handphone/ laptop/ komputer dalam pembelajaran sejarah.
	c. Laptop sering digunakan untuk proses pembelajaran sejarah.	c. Sekolah telah menyediakan perpustakaan.	
	d. Sumber belajar cetak seperti LKS dan Buku Paket digunakan dalam pembelajaran sejarah.	d. Alat peraga yang tersedia di sekolah berupa globe dan peta.	

## E.2 Penyajian Data Instrumen Ketersediaan Sumber Daya (Peserta Didik)

Konten	Teknologi	Fasilitas	Manusia	Sikap dan Keterampilan
a. Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran sejarah meliputi LKS dan Buku Paket.	a. Sarana prasarana pendukung pembelajaran sejarah meliputi LCD.	a. Setiap sekolah tersedia kurang lebih 10 kelas untuk rombongan belajar kelas X.	a. Pendidik sejarah yang mengajar kelas X tersedia 2-3 pendidik.	a. Sebagian besar peserta didik menyukai materi dan mata pelajaran sejarah.
b. Materi dalam LKS dan Buku Paket meliputi materi Sejarah Indonesia.	b. Fasilitas seperti laboratorium komputer jarang digunakan untuk pembelajaran sejarah.	b. Setiap kelas tersedia kurang lebih 35 peserta didik.	b. Pendidik sejarah sering menggunakan handphone/ laptop/ komputer dalam pembelajaran sejarah.	b. Peserta didik bosan dengan cara penyampaian pendidik yang cenderung monoton dan kurang menarik.
	c. Laptop sering digunakan untuk proses pembelajaran sejarah.	c. Sekolah telah menyediakan perpustakaan.	c. Peserta didik terampil menggunakan handphone/ laptop/ komputer dalam pembelajaran sejarah.	c. Peserta didik terampil membuat PPT dan melakukan presentasi, serta terampil menganalisis permasalahan terkait materi sejarah.
	d. Sumber belajar cetak seperti LKS dan Buku Paket digunakan dalam pembelajaran sejarah.	d. Alat peraga yang tersedia di sekolah berupa globe dan peta.		





No.	Nama Peserta Didik	L/P	Indikator Motivasi										Kategori
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
20.	MIAR	L	2	5	2	5	3	4	3	3	5	4	STS
21.	NWF	P	4	5	4	2	3	3	3	4	5	5	S
22.	NI	P	3	5	3	3	2	3	3	3	3	5	CS
23.	NSW	P	3		4	3	3	4	4	3	4	4	S
24.	OPF	L	2	4	3	2	2	3	2	4	3	3	CS
25.	RD	L	2	4	3	2	2	2	3	3	4	3	TS
26.	RDP	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
27.	RIB	L	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	CS
28.	SE	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
29.	TD	P	2	5	3	3	3	3	3	3	3	3	CS
30.	WTV	P	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	CS
31.	YBS	L	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	CS
32.	YM	P	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	CS

Item	Kategori	Keterangan	Total Keseluruhan	Persentase
5	SS	Sangat Setuju	0	0
4	S	Setuju	5	16,67
3	CS	Cukup Setuju	20	66,67
2	TS	Tidak Setuju	2	6,67
1	STS	Sangat Tidak Setuju	2	6,67

## 2. Penyajian Data Angket Motivasi Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Cluring

Angket yang diberikan kepada peserta didik merupakan angket motivasi peserta didik yang terdiri dari beberapa indikator. Berikut ini pemaparan hasil identifikasi angket daya tarik peserta didik.

No.	Nama Peserta Didik	L/P	Indikator Motivasi										Kategori
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	ADPP	L	4	5	4	3	3	4	4	5	4	3	S
2.	AF	L	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	S
3.	AMD	P	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	CS
4.	ACD	P	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	SS
5.	ADR	P	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	S
6.	AP	P	4	5	4	4	3	4	3	4	4	4	S
7.	BIS	L	3	4	3	4	5	4	4	4	4	5	S
8.	CPU	L	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	S
9.	DW	P	3	5	4	4	3	3	4	4	4	4	S
10.	DVS	P	3	4	4	4	3	3	5	3	4	4	CS
11.	DAP	P	3	4	3	4	4	4	5	4	5	4	S
12.	DARN	P	3	5	3	4	3	3	4	4	5	5	CS
13.	EA	L	4	4	4	4	4	5	4	3	5	3	S
14.	FNFP	P	4	5	3	4	4	4	3	4	5	3	S
15.	FA	P	4	5	3	2	3	3	4	3	4	4	CS
16.	FDS	P	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	S
17.	IW	L	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	S
18.	JDL	P	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	CS
19.	LR	P	4	5	4	4	4	3	4	4	4	1	S
20.	MMN	P	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	CS
21.	MNA	P	3	4	3	3	3	3	3	4	4	5	CS
22.	MYS A	P	3	4	3	4	3	2	3	3	4	3	CS

No.	Nama Peserta Didik	L/P	Indikator Motivasi										Kategori
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
23.	MF	L	3	5	4	2	4	3	3	3	4	4	S
24.	NSR	P	4	5	3	5	3	4	5	5	5	4	SS
25.	RDA	P	3	5	3	4	3	3	4	4	5	5	CS
26.	RH	P	2	4	4	2	4	3	5	4	2	2	CS
27.	RA	P	3	4	3	3	3	1	3	3	3	3	CS
28.	SDS	P	2	2	4	3	2	4	4	4	5	5	S
29.	SIO	P	2	2	4	3	2	4	4	4	5	5	S
30.	SSP	P	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	S
31.	SVN	P	3	5	3	4	3	1	4	5	5	5	SS
32.	SAN	L	4	5	3	5	4	5	3	3	4	4	S
33.	UL	P	3	4	3	2	2	2	3	3	2	3	CS
34.	VGYU	P	4	5	5	4	3	5	4	4	5	4	S
35.	VFF	P	4	5	3	3	3	3	4	5	5	4	CS

Item	Kategori	Keterangan	Total Keseluruhan	Persentase
5	SS	Sangat Setuju	3	8,57
4	S	Setuju	19	54,28
3	CS	Cukup Setuju	13	37,14
2	TS	Tidak Setuju	0	0
1	STS	Sangat Tidak Setuju	0	0

### 3. Penyajian Data Angket Motivasi Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Muncar

Angket yang diberikan kepada peserta didik merupakan angket motivasi peserta didik yang terdiri dari beberapa indikator.

Berikut ini pemaparan hasil identifikasi angket daya tarik peserta didik.

No.	Nama Peserta Didik	L/P	Indikator Motivasi										Kategori
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	A A R	L	4	5	4	3	3	4	4	5	4	3	S
2.	A D K	L	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	S
3.	A D K	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4.	A O	P	4	5	4	4	3	4	3	4	4	4	S
5.	A S P	P	3	5	4	4	3	3	4	4	4	4	S
6.	C F	P	3	4	3	4	4	4	5	4	5	4	S
7.	C S	P	3	4	4	4	4	4	5	3	4	4	CS
8.	D F	L	2	4	3	2	2	2	3	3	4	3	CS
9.	E A T U S	P	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	CS
10.	G E M	P	4	5	3	5	3	4	5	5	5	4	SS
11.	G S C	L	3	5	4	2	4	3	3	3	4	4	CS
12.	H O	P	3	4	3	3	3	1	3	3	3	3	CS
13.	I	P	2	4	4	2	4	3	4	4	2	2	CS
14.	I F A	L	3	5	4	2	4	3	3	3	4	4	CS
15.	K A P W	P	4	5	3	2	3	3	4	3	4	4	CS
16.	L D A	P	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	SS
17.	M L	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
18.	M N A F	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
19.	M H	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
20.	N E S	L	3	4	3	4	5	4	4	4	4	5	S
21.	R F	L	4	5	4	2	3	3	3	4	5	5	SS
22.	R E P A	P	2	4	3	2	2	2	3	3	4	3	CS

No.	Nama Peserta Didik	L/P	Indikator Motivasi										Kategori
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
23.	R P Y	P	2	4	3	3	3	2	3	3	3	4	CS
24.	S W	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
25.	S A	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
26.	Y S	P	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	CS
27.	Z A	P	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	CS
28.	R S	L	2	4	3	2	2	2	3	3	4	3	TS

Item	Kategori	Keterangan	Total Keseluruhan	Persentase
5	SS	Sangat Setuju	3	13,63
4	S	Setuju	6	27,27
3	CS	Cukup Setuju	12	54,54
2	TS	Tidak Setuju	1	4,54
1	STS	Sangat Tidak Setuju	0	0

**Jumlah Total Persentase Motivasi Belajar dari SMAN 1 Purwoharjo, SMAN 1 Cluring, SMAN 1 Muncar**

SMAN 1 Purwoharjo	Sekolah SMAN 1 Cluring Persentase	SMAN 1 Muncar	Jumlah Total Persentase	Kategori	Keterangan	Item
0	8,57	13,63	<b>7,40</b>	SS	Sangat Setuju	5
16,67	54,28	27,27	<b>32,74</b>	S	Setuju	4
66,67	37,14	54,54	<b>52,78</b>	CS	Cukup Setuju	3
6,67	0	4,54	<b>3,73</b>	TS	Tidak Setuju	2
6,67	0	0	<b>1,67</b>	STS	Sangat Tidak Setuju	1

**Simpulan:**

1. 7,40% peserta didik memiliki motivasi sangat tinggi dengan kategori sangat setuju (SS)
2. 32,74% peserta didik memiliki motivasi tinggi dengan kategori setuju (S)
3. 52,78% peserta didik memiliki motivasi cukup tinggi dengan kategori cukup setuju (CS)
4. 3,73% peserta didik memiliki motivasi rendah dengan kategori tidak setuju (TS)
5. 1,67% peserta didik memiliki motivasi sangat rendah dengan kategori sangat tidak setuju (STS)

#### E.4 Penyajian Data Angket Kesadaran Sejarah Peserta Didik

##### 1. Penyajian Data Kesadaran Sejarah Kelompok Kecil Kelas X IIS 3 SMAN 1 Purwoharjo (Sebelum Menggunakan E-Modul Sejarah Lokal)

No.	Nama	Hasil Data Kesadaran Sejarah										Jumlah Y	Jumlah T	Persentase Y (%)	Persentase T (%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1.	APK	T	T	Y	Y	Y	T	T	Y	T	T	4	6	40	60
2.	ARR	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	5	5	50	50
3.	FA	Y	T	Y	T	Y	T	T	Y	T	Y	5	5	50	50
4.	FPEPS	T	Y	T	T	Y	Y	T	Y	T	T	4	6	40	60
5.	SCC	Y	Y	T	T	Y	Y	T	Y	T	Y	6	4	60	40
6.	ANA	T	T	Y	T	Y	T	Y	T	T	T	3	7	30	70
7.	DRR	T	Y	T	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	6	4	60	40
8.	LM	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	T	T	5	5	50	50
9.	RCAP	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	6	4	60	40
10.	ROBP	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	5	5	50	50
11.	APK	T	Y	T	Y	Y	Y	T	T	T	T	3	7	30	70
12.	ARR	T	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	Y	5	5	50	50
<b>Jumlah Peserta Didik</b>		12													
<b>Total Jawaban Y</b>		5	6	5	6	8	7	4	7	2	7				
<b>Total Jawaban T</b>		7	6	7	6	4	5	8	5	10	5				
<b>Persentase Y (%)</b>		42	50	42	50	67	59	33	58	17	58				
<b>Persentase T (%)</b>		58	50	58	50	33	41	67	42	83	42				



**2. Penyajian Data Kesadaran Sejarah Kelompok Kecil Kelas X IIS 3 SMAN 1 Purwoharjo (Setelah Menggunakan E-Modul Sejarah Lokal)**

No.	Nama	Hasil Data Kesadaran Sejarah										Jumlah Y	Jumlah T	Persentase Y (%)	Persentase T (%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1.	APK	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	9	1	90	10
2.	ARR	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	8	2	80	20
3.	FA	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	Y	6	4	60	40
4.	FPEPS	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	7	3	70	30
5.	SCC	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	9	1	90	10
6.	ANA	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	T	Y	6	4	60	40
7.	DRR	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	9	1	90	10
8.	LM	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	6	4	60	40
9.	RCAP	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	9	1	90	10
10.	ROBP	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	8	2	80	20
11.	APK	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	9	1	90	10
12.	ARR	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	7	3	70	30
<b>Jumlah Peserta Didik</b>		<b>12</b>													
<b>Total Jawaban Y</b>		<b>12</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>8</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>12</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>10</b>				
<b>Total Jawaban T</b>		<b>0</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>				
<b>Persentase Y (%)</b>		<b>100</b>	<b>50</b>	<b>83</b>	<b>67</b>	<b>83</b>	<b>83</b>	<b>100</b>	<b>67</b>	<b>58</b>	<b>83</b>				
<b>Persentase T (%)</b>		<b>0</b>	<b>50</b>	<b>17</b>	<b>33</b>	<b>17</b>	<b>17</b>	<b>0</b>	<b>33</b>	<b>42</b>	<b>17</b>				

**Simpulan:**

**Total Penyajian Data Kesadaran Sejarah Kelompok Kecil Kelas X IIS 3 SMAN 1 Purwoharjo  
(Sebelum dan Sesudah Menggunakan E-Modul Sejarah Lokal)**

<b>Indikator Kesadaran Sejarah</b>	<b>Deskriptor</b>	<b>Satuan Item</b>	<b>Jumlah Item</b>	<b>Persentase Y (%)</b>	<b>Persentase Y1 (%)</b>	<b>Persentase Peningkatan (%)</b>	<b>Predikat</b>																																		
Menghayati makna dan hakekat sejarah bagi masa kini dan masa yang akan datang.	Peserta didik mengetahui sejarah keterkaitan sejarah nasional dan sejarah lokal.	1	2	42	100	<b>86,65%</b>	<b>Sangat Tinggi</b>																																		
		4		50	67			Mengenal jati diri baik untuk diri sendiri maupun bangsa.	Peserta didik mengetahui masalah-masalah sejarah di Indonesia.	3	1	42	83	<b>100%</b>	<b>Sangat Tinggi</b>	Menjadikan sejarah sebagai alat pembinaan bangsa.	Peserta didik memiliki ketertarikan untuk belajar sejarah. Peserta didik mendiskusikan peristiwa sejarah dengan teman.	8	3	58	67	<b>96,42%</b>	<b>Sangat Tinggi</b>	9	17	58	5	67	83	Melestarikan peninggalan-peninggalan bersejarah.	Peserta didik mengetahui peninggalan-peninggalan sejarah di lingkungan sekitar tempat tinggalnya.	2	4	50	50	<b>71,42%</b>	<b>Tinggi</b>	6	59	83	7
Mengenal jati diri baik untuk diri sendiri maupun bangsa.	Peserta didik mengetahui masalah-masalah sejarah di Indonesia.	3	1	42	83	<b>100%</b>	<b>Sangat Tinggi</b>																																		
Menjadikan sejarah sebagai alat pembinaan bangsa.	Peserta didik memiliki ketertarikan untuk belajar sejarah. Peserta didik mendiskusikan peristiwa sejarah dengan teman.	8	3	58	67	<b>96,42%</b>	<b>Sangat Tinggi</b>																																		
		9		17	58																																				
		5		67	83																																				
Melestarikan peninggalan-peninggalan bersejarah.	Peserta didik mengetahui peninggalan-peninggalan sejarah di lingkungan sekitar tempat tinggalnya.	2	4	50	50	<b>71,42%</b>	<b>Tinggi</b>																																		
		6		59	83																																				
		7		33	100																																				
		10		58	83																																				

**3. Penyajian Data Kesadaran Sejarah Uji Lapangan Kelas X IIS 2 SMAN 1 Purwoharjo (Sebelum Menggunakan E-Modul Sejarah Lokal)**

No.	Nama	Hasil Data Kesadaran Sejarah										Jumlah		Persentase	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Y	T	Y (%)	T (%)
1.	AAP	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	7	3	70	30
2.	AZH	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	7	3	70	30
3.	ADKS	T	Y	T	T	Y	Y	Y	T	T	T	4	6	40	60
4.	AVR	Y	Y	T	T	T	T	T	T	Y	Y	4	6	40	60
5.	AA	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	Y	7	3	70	30
6.	DNS	T	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	6	4	60	40
7.	DK	Y	Y	T	Y	T	T	T	T	Y	T	4	6	40	60
8.	DP	Y	Y	T	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	7	3	70	30
9.	DA	T	Y	Y	T	T	T	T	T	T	T	2	8	20	80
10.	DJP	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	8	2	80	20
11.	FIK	Y	Y	T	Y	T	T	T	Y	T	T	4	6	40	60
12.	FOD	T	T	T	Y	Y	Y	Y	T	T	T	4	6	40	60
13.	HBB	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	7	3	70	30
14.	IM	T	T	Y	T	T	Y	T	Y	Y	Y	4	6	40	60
15.	JRSS	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	5	5	50	50
16.	KPS	T	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	6	4	60	40
17.	KN	T	T	T	Y	T	Y	T	T	T	T	2	8	20	80
18.	LVH	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	T	T	5	5	50	50
19.	MK	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	6	4	60	40

No.	Nama	Hasil Data Kesadaran Sejarah										Jumlah Y	Jumlah T	Persentase Y (%)	Persentase T (%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
20.	MIAR	Y	T	T	T	Y	Y	T	Y	T	T	4	6	40	60
21.	NWF	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	6	4	60	40
22.	NI	T	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	T	5	5	50	50
23.	NSW	T	T	Y	T	Y	Y	T	Y	T	T	4	6	40	60
24.	OPF	T	T	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	5	5	50	50
25.	RD	T	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	5	5	50	50
26.	RDP	Y	Y	T	T	T	T	Y	Y	T	T	5	5	50	50
27.	RIB	Y	T	T	Y	Y	T	T	Y	T	Y	5	5	50	50
28.	SE	T	T	Y	T	T	T	T	T	T	Y	2	8	20	80
29.	TD	Y	T	Y	T	T	T	T	T	T	Y	3	7	30	70
30.	WTV	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T	6	4	60	40
31.	YBS	T	T	Y	T	T	T	Y	Y	T	Y	4	6	40	60
32.	YM	Y	T	T	T	T	T	T	T	T	Y	2	8	20	80
<b>Jumlah Peserta Didik</b>		<b>32</b>													
<b>Total Jawaban Y</b>		<b>15</b>	<b>14</b>	<b>16</b>	<b>13</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>10</b>	<b>17</b>				
<b>Total Jawaban T</b>		<b>17</b>	<b>18</b>	<b>16</b>	<b>19</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>17</b>	<b>17</b>	<b>22</b>	<b>15</b>				
<b>Persentase Y (%)</b>		<b>47</b>	<b>44</b>	<b>50</b>	<b>41</b>	<b>62</b>	<b>62</b>	<b>47</b>	<b>47</b>	<b>31</b>	<b>53</b>				
<b>Persentase T (%)</b>		<b>53</b>	<b>56</b>	<b>50</b>	<b>59</b>	<b>38</b>	<b>38</b>	<b>53</b>	<b>53</b>	<b>69</b>	<b>47</b>				

**4. Penyajian Data Kesadaran Sejarah Uji Lapangan Kelas X IIS 2 SMAN 1 Purwoharjo (Setelah Menggunakan E-Modul Sejarah Lokal)**

No.	Nama	Hasil Data Kesadaran Sejarah										Jumlah		Persentase	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Y	T	Y (%)	T (%)
1.	AAP	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	9	1	90	10
2.	AZH	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	9	1	90	10
3.	ADKS	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	8	2	80	20
4.	AVR	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	8	2	80	20
5.	AA	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	8	2	80	20
6.	DNS	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	9	1	90	10
7.	DK	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	9	1	90	10
8.	DP	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	9	1	90	10
9.	DA	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y	7	3	70	30
10.	DJP	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	8	2	80	20
11.	FIK	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	8	2	80	20
12.	FOD	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	9	1	90	10
13.	HBB	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	9	1	90	10
14.	IM	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	8	2	80	20
15.	JRSS	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	9	1	90	10
16.	KPS	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	9	1	90	10
17.	KN	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	T	Y	6	4	60	40
18.	LVH	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	7	3	70	30
19.	MK	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	8	2	80	20

No.	Nama	Hasil Data Kesadaran Sejarah										Jumlah Y	Jumlah T	Persentase Y (%)	Persentase T (%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
20.	MIAR	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	8	2	80	20
21.	NWF	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	9	1	90	10
22.	NI	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	8	2	80	20
23.	NSW	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	8	2	80	20
24.	OPF	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	8	2	80	20
25.	RD	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	8	2	80	20
26.	RDP	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	6	4	60	40
27.	RIB	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	8	2	80	200
28.	SE	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	8	2	80	20
29.	TD	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Y	7	3	70	30
30.	WTV	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	9	1	90	10
31.	YBS	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	9	1	90	10
32.	YM	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	9	1	90	10
<b>Jumlah Peserta Didik</b>		<b>32</b>													
<b>Total Jawaban Y</b>		<b>32</b>	<b>25</b>	<b>29</b>	<b>17</b>	<b>25</b>	<b>32</b>	<b>27</b>	<b>25</b>	<b>22</b>	<b>27</b>				
<b>Total Jawaban T</b>		<b>0</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>14</b>	<b>7</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>10</b>	<b>5</b>				
<b>Persentase Y (%)</b>		<b>100</b>	<b>78</b>	<b>91</b>	<b>53</b>	<b>78</b>	<b>100</b>	<b>84</b>	<b>78</b>	<b>69</b>	<b>84</b>				
<b>Persentase T (%)</b>		<b>0</b>	<b>22</b>	<b>9</b>	<b>44</b>	<b>22</b>	<b>0</b>	<b>16</b>	<b>22</b>	<b>31</b>	<b>16</b>				

**Simpulan:**

**Total Penyajian Data Kesadaran Sejarah Uji Lapangan Kelas X IIS 2 SMAN 1 Purwoharjo  
(Sebelum dan Sesudah Menggunakan E-Modul Sejarah Lokal)**

<b>Indikator Kesadaran Sejarah</b>	<b>Deskriptor</b>	<b>Satuan Item</b>	<b>Jumlah Item</b>	<b>Persentase Y (%)</b>	<b>Persentase Y1 (%)</b>	<b>Persentase Peningkatan (%)</b>	<b>Predikat</b>																																		
Menghayati makna dan hakekat sejarah bagi masa kini dan masa yang akan datang.	Peserta didik mengetahui sejarah keterkaitan sejarah nasional dan sejarah lokal.	1	2	47	100	<b>72,05%</b>	<b>Tinggi</b>																																		
		4		41	53			Mengenal jati diri baik untuk diri sendiri maupun bangsa.	Peserta didik mengetahui masalah-masalah sejarah di Indonesia.	3	1	50	91	<b>81,25%</b>	<b>Sangat Tinggi</b>	Menjadikan sejarah sebagai alat pembinaan bangsa.	Peserta didik memiliki ketertarikan untuk belajar sejarah. Peserta didik mendiskusikan peristiwa sejarah dengan teman.	8	3	47	78	<b>70,56%</b>	<b>Tinggi</b>	9	31	69	5	62	78	Melestarikan peninggalan-peninggalan bersejarah.	Peserta didik mengetahui peninggalan-peninggalan sejarah di lingkungan sekitar tempat tinggalnya.	2	4	44	78	<b>68,89%</b>	<b>Cukup Tinggi</b>	6	62	100	7
Mengenal jati diri baik untuk diri sendiri maupun bangsa.	Peserta didik mengetahui masalah-masalah sejarah di Indonesia.	3	1	50	91	<b>81,25%</b>	<b>Sangat Tinggi</b>																																		
Menjadikan sejarah sebagai alat pembinaan bangsa.	Peserta didik memiliki ketertarikan untuk belajar sejarah. Peserta didik mendiskusikan peristiwa sejarah dengan teman.	8	3	47	78	<b>70,56%</b>	<b>Tinggi</b>																																		
		9		31	69																																				
		5		62	78																																				
Melestarikan peninggalan-peninggalan bersejarah.	Peserta didik mengetahui peninggalan-peninggalan sejarah di lingkungan sekitar tempat tinggalnya.	2	4	44	78	<b>68,89%</b>	<b>Cukup Tinggi</b>																																		
		6		62	100																																				
		7		47	84																																				
		10		53	84																																				

**Lampiran F. Instrumen Pengumpulan Data (Angket Validasi)****F.1 Angket Validasi Isi Bidang Studi****Angket Validasi Isi Bidang Studi****I. Petunjuk**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara melingkari skor yang terpenuhi;
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran.

**II. Penilaian**

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan KI dan KD dengan judul e-modul.	1	2	3	4	5
2.	Ketepatan prosedur analisis tujuan.	1	2	3	4	5
3.	Kebenaran substansial isi e-modul.	1	2	3	4	5
4.	Ketepatan struktur kerangka untuk menggambarkan langkah prosedural dalam mempelajari e-modul.	1	2	3	4	5
5.	Ketepatan memilih bahan/materi yang sesuai untuk penyusunan e-modul.	1	2	3	4	5
6.	Keruntutan kronologi waktu dalam materi.	1	2	3	4	5
7.	Ketepatan pemilihan gambar sebagai media untuk memperjelas materi.	1	2	3	4	5
8.	Ketepatan uraian materi pada bab kegiatan belajar 1.	1	2	3	4	5
9.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada kegiatan belajar 1.	1	2	3	4	5
10.	Ketepatan uraian materi pada bab kegiatan belajar 2.	1	2	3	4	5
11.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada kegiatan belajar 2.	1	2	3	4	5
12.	Ketepatan uraian materi pada bab kegiatan belajar 3.	1	2	3	4	5
13.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada kegiatan belajar 3.	1	2	3	4	5
14.	Ketepatan uraian materi pada bab kegiatan belajar 4.	1	2	3	4	5
15.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada kegiatan belajar 4.	1	2	3	4	5
16.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	1	2	3	4	5
17.	Kemampuan latihan untuk memandu peserta didik dalam mnguji penguasaan	1	2	3	4	5



No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
	dan pemahaman terhadap materi.					
18.	Kemampuan umpan balik untuk menuntun peserta didik pada jawaban yang benar.	1	2	3	4	5
19.	E-modul meningkatkan motivasi peserta didik untuk membaca.	1	2	3	4	5
<b>Skor Total =</b>						

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

**Keterangan:**

- 1 : Sangat Kurang Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

**Komentar dan Saran untuk Perbaikan E-modul**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Jember, 2019

Ahli Isi Bidang Studi

Suharto, S.S., M.A.

NIP. 197009212002121004

## F.2 Angket Validasi Desain

### Angket Validasi Desain

#### I. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara melingkari skor yang terpenuhi;
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran.

#### II. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kemearikan desain cover.	1	2	3	4	5
2.	Konsistensi judul di setiap bab.	1	2	3	4	5
3.	Kesesuaian judul dan sub judul.	1	2	3	4	5
4.	E-modul sejarah lokal dapat dipelajari peserta didik secara mandiri ( <i>self instruction</i> ).	1	2	3	4	5
5.	E-modul sejarah lokal memungkinkan peserta didik melakukan penilaian secara mandiri ( <i>self assesment</i> ).	1	2	3	4	5
6.	E-modul sejarah lokal dapat digunakan sebagai sumber belajar ( <i>stand alone</i> ).	1	2	3	4	5
7.	E-modul sejarah lokal memberikan penjelasan menarik melalui perpaduan teks, gambar, dan peta konsep.	1	2	3	4	5
8.	E-modul sejarah lokal memungkinkan peserta didik belajar secara tuntas ( <i>self contained</i> ).	1	2	3	4	5
9.	E-modul sejarah lokal sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.	1	2	3	4	5
10.	Fleksibilitas penggunaan e-modul sejarah lokal ( <i>user friendly</i> ).	1	2	3	4	5
11.	E-modul sejarah lokal dapat digunakan tanpa bantuan pendidik sebagai fasilitator.	1	2	3	4	5
12.	E-modul sejarah lokal memvisualisasikan materi dari kombinasi teks, gambar, dan ilustrasi.	1	2	3	4	5
<b>Skor Total =</b>						

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008; Aprianto, 2017)

**Keterangan:**

- 1 : Sangat Kurang Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

**Komentar dan Saran untuk Perbaikan E-modul**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Jember, 2019  
Ahli Desain

Priza Pandunata, S.Kom.,M.Sc.  
NIP. 197803302003121003

### F.3 Angket Validasi Bahasa

#### Angket Validasi Bahasa

##### I. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara melingkari skor yang terpenuhi;
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran.

##### II. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan bahasa yang digunakan.	1	2	3	4	5
2.	Ketepatan penggunaan kata dalam tiap kalimat.	1	2	3	4	5
3.	Keefektifan kalimat.	1	2	3	4	5
4.	Kejelasan organisasi pesan.	1	2	3	4	5
5.	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa.	1	2	3	4	5
6.	Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat.	1	2	3	4	5
7.	Kemampuan mendorong minat baca.	1	2	3	4	5
8.	Kemampuan memotivasi pesan atau informatif.	1	2	3	4	5
9.	Ketepatan penggunaan bahasa dengan pemahaman pembaca.	1	2	3	4	5
10.	Ketepatan penggunaan bahasa dalam bab dan sub bab.	1	2	3	4	5
<b>Skor Total =</b>						

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008; Aprianto, 2017)

##### Keterangan:

- 1 : Sangat Kurang Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

**Komentar dan Saran untuk Perbaikan E-modul**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

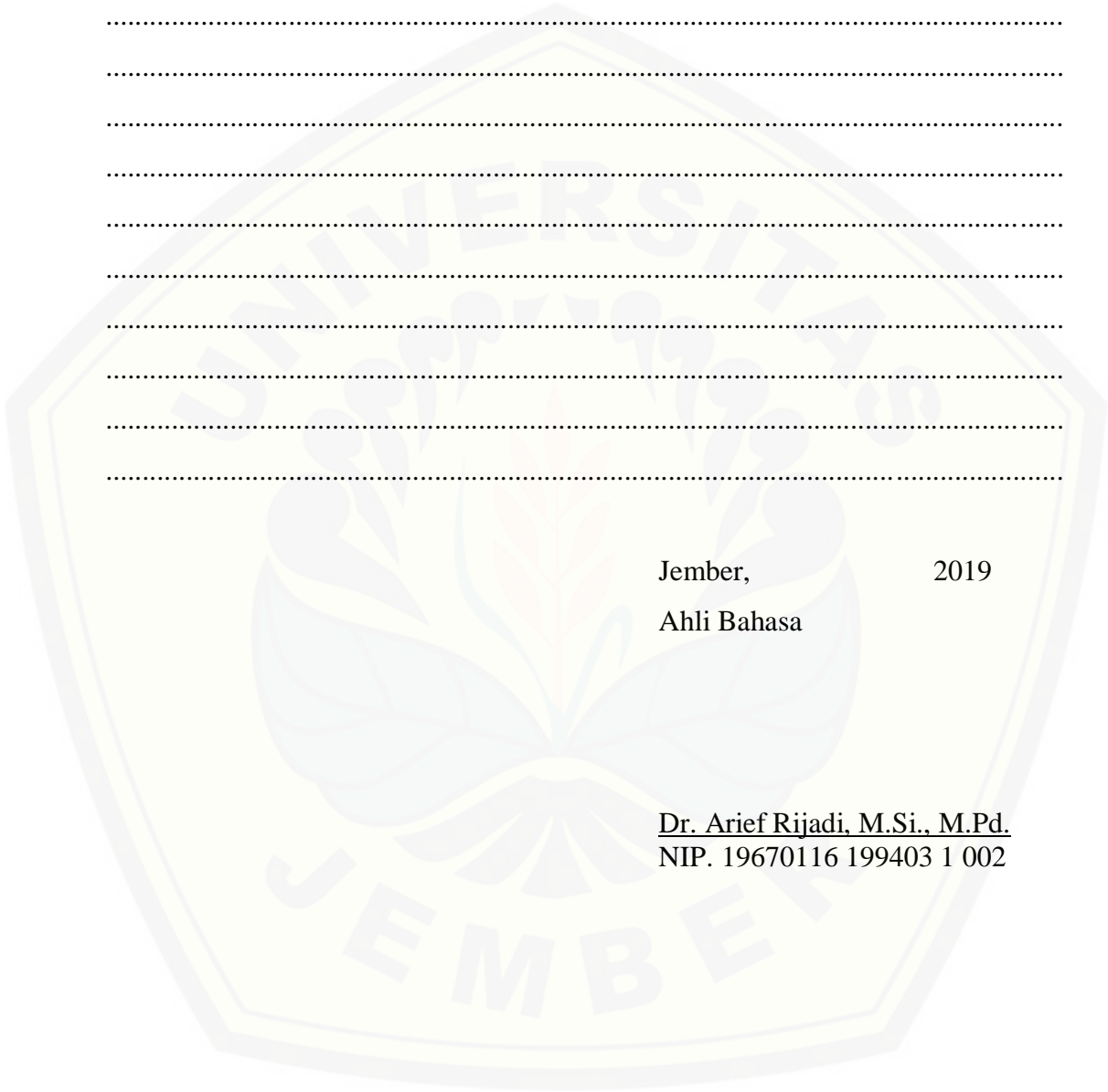
.....

.....

.....

Jember, 2019  
Ahli Bahasa

Dr. Arief Rijadi, M.Si., M.Pd.  
NIP. 19670116 199403 1 002



#### F.4 Hasil Angket Validasi Ahli Isi Bidang Studi

**Angket Validasi Isi Bidang Studi**

**Judul Program** : Pengembangan E-Modul Sejarah Lokal Eksistensi Situs Umpak Sangha Sebagai Peninggalan Sejarah Berbasis *Discovery* Kelas X SMA dengan Model ADDIE

**Materi Pokok** : Situs Umpak Sangha Sebagai Peninggalan Kerajaan Blambangan

**Sasaran** : Kelas X SMA

**I. Petunjuk**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara melingkari skor yang terpenuhi;
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran.

**II. Penilaian**

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan KI dan KD dengan judul e-modul.	1	2	3	4	5
2.	Ketepatan prosedur analisis tujuan.	1	2	3	4	5
3.	Kebenaran substansial isi e-modul.	1	2	3	4	5
4.	Ketepatan struktur kerangka untuk menggambarkan langkah prosedural dalam mempelajari e-modul.	1	2	3	4	5
5.	Ketepatan memilih bahan/materi yang sesuai untuk penyusunan e-modul.	1	2	3	4	5
6.	Keruntutan kronologi waktu dalam materi.	1	2	3	4	5
7.	Ketepatan pemilihan gambar sebagai media untuk memperjelas materi.	1	2	3	4	5
8.	Ketepatan uraian materi pada kegiatan belajar 1.	1	2	3	4	5
9.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada kegiatan belajar 1.	1	2	3	4	5
10.	Ketepatan uraian materi pada kegiatan belajar 2.	1	2	3	4	5
11.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada kegiatan belajar 2.	1	2	3	4	5
12.	Ketepatan uraian materi pada bab kegiatan belajar 3.	1	2	3	4	5
13.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada kegiatan belajar 3.	1	2	3	4	5

14.	Ketepatan uraian materi pada bab kegiatan belajar 4.	1	2	3	4	5
15.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada kegiatan belajar 4.	1	2	3	4	5
16.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	1	2	3	4	5
17.	Kemampuan latihan untuk memandu peserta didik dalam menguji penguasaan dan pemahaman terhadap materi.	1	2	3	4	5
18.	Kemampuan umpan balik untuk menuntun peserta didik pada jawaban yang benar.	1	2	3	4	5
19.	E-modul meningkatkan motivasi peserta didik untuk membaca.	1	2	3	4	5
<b>Skor Total =</b>						

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

**Keterangan:**

- 1 : Sangat Kurang Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

**Komentar dan Saran untuk Perbaikan E-modul**

*Pada dasarnya semua media baik dan layak untuk di ajarkan.*

**Kesimpulan**

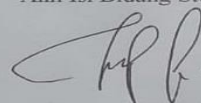
E-modul pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak diujicobakan di sekolah tanpa ada revisi
2. Layak diujicobakan di sekolah dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan di sekolah

NB: lingkari salah satu

Jember, 1 - 2 - 2019

Ahli Isi Bidang Studi



Subarto, S.S., M.A.

NIP. 197009212002121004

## F.5 Hasil Angket Validasi Ahli Desain

### Angket Validasi Desain

**Judul Program** : Pengembangan E-Modul Sejarah Lokal Eksistensi Situs Umpak Sangha Sebagai Peninggalan Sejarah Berbasis *Discovery* Kelas X SMA dengan Model ADDIE

**Materi Pokok** : Situs Umpak Sangha Sebagai Peninggalan Kerajaan Blambangan

**Sasaran** : Kelas X SMA

#### I. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara melingkari skor yang terpenuhi;
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran.

#### II. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenarikan desain cover.	1	2	3	4	5
2.	Konsistensi judul di setiap bab.	1	2	3	4	5
3.	Kesesuaian judul dan sub judul.	1	2	3	4	5
4.	E-modul sejarah lokal dapat dipelajari peserta didik secara mandiri ( <i>self instruction</i> ).	1	2	3	4	5
5.	E-modul sejarah lokal memungkinkan peserta didik melakukan penilaian secara mandiri ( <i>self assesment</i> ).	1	2	3	4	5
6.	E-modul sejarah lokal dapat digunakan sebagai sumber belajar ( <i>stand alone</i> ).	1	2	3	4	5
7.	E-modul sejarah lokal memberikan penjelasan menarik melalui perpaduan teks, gambar, dan peta konsep.	1	2	3	4	5
8.	E-modul sejarah lokal memungkinkan peserta didik belajar secara tuntas ( <i>self contained</i> ).	1	2	3	4	5
9.	E-modul sejarah lokal sesuai dengan	1	2	3	4	5



	kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.					
10.	Fleksibilitas penggunaan e-modul sejarah lokal ( <i>user friendly</i> ).	1	2	3	4	5
11.	E-modul sejarah lokal dapat digunakan tanpa bantuan pendidik sebagai fasilitator.	1	2	3	4	5
12.	E-modul sejarah lokal memvisualisasikan materi dari kombinasi teks, gambar, dan ilustrasi.	1	2	3	4	5
<b>Skor Total =</b>						

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008; Aprianto, 2017)

#### Keterangan:

- 1 : Sangat Kurang Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

#### Komentar dan Saran untuk Perbaikan E-modul

- ① Akan lebih baik jika dibuat interaktif lagi semisal dg memungkinkan siswa langsung menjawab di modul
- ② Daftar isi sebaiknya juga interaktif
- ③ Video diperbaiki

#### Kesimpulan

E-modul pembelajaran ini dinyatakan:

- ① Layak diujicobakan di sekolah tanpa ada revisi
2. Layak diujicobakan di sekolah dengan revisi
3. Tidak layak diujicobkan di sekolah

NB: lingkari salah satu

Jember, 01 - 2 - 2019

Ahli Desain



Priza Pandunata, S. Kom., M. SC  
NIP. 197803302003121003

## F.6 Hasil Angket Validasi Ahli Bahasa

### Angket Validasi Bahasa

**Judul Program** : Pengembangan E-Modul Sejarah Lokal Eksistensi Situs Umpak Sangha Sebagai Peninggalan Sejarah Berbasis *Discovery* Kelas X SMA dengan Model ADDIE

**Materi Pokok** : Situs Umpak Sangha Sebagai Peninggalan Kerajaan Blambangan

**Sasaran** : Kelas X SMA

#### I. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara melingkari skor yang terpenuhi;
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran.

#### II. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan bahasa yang digunakan.				(4)	
2.	Ketepatan penggunaan kata dalam tiap kalimat.				(4)	
3.	Keefektifan kalimat.				(4)	
4.	Kejelasan organisasi pesan.					(5)
5.	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa.					5
6.	Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat.					(3)
7.	Kemampuan mendorong minat baca.					(3)
8.	Kemampuan memotivasi pesan atau informatif.					(3)
9.	Ketepatan penggunaan bahasa dengan pemahaman pembaca.				<del>4</del>	(5)
10.	Ketepatan penggunaan bahasa dalam bab dan sub bab.				(4)	
<b>Skor Total =</b>		<i>41</i>				

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008; Aprianto, 2017)

#### Keterangan:

- 1 : Sangat Kurang Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

**Komentar dan Saran untuk Perbaikan E-modul**

Penatacaian bahasa Indonesia dalam E-modul ini sudah sangat baik. Namun, masih perlu perbaikan dan pencerahan terhadap kaidah bahasa Indonesia, terutama kaidah ejaan dan struktur, dan diksi. Setelah direvisi sesuai masukan, E-modul ini bisa diujicobakan di sekolah.

**Kesimpulan**

E-modul pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak diujicobakan di sekolah tanpa ada revisi
2. Layak diujicobakan di sekolah dengan revisi
3. Tidak layak diujicobkan di sekolah

NB: lingkari salah satu

Jember, 02 Feb. 2019

Ahli Bahasa



Dr. Arief Rijadi, M.Si., M.Pd.  
NIP. 19670116 199403 1 002

## Lampiran G. Penilaian dan Tanggapan

### G.1 Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik

#### Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik

#### I. Identitas

Nama : .....

NIP : .....

Nama sekolah : .....

#### II. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara melingkari skor yang terpenuhi;
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran.

#### III. Pertanyaan

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan judul dengan materi yang dibahas.	1	2	3	4	5
2.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran.	1	2	3	4	5
3.	Runtutan kronologi cerita.	1	2	3	4	5
4.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi.	1	2	3	4	5
5.	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	1	2	3	4	5
6.	Desain e-modul.	1	2	3	4	5
7.	Pemilihan <i>font</i> tata tulis.	1	2	3	4	5
8.	Pemilihan ukuran <i>font</i> .	1	2	3	4	5
9.	Kemampuan pemberian informasi penting dan baru.	1	2	3	4	5
<b>Skor Total =</b>						

(Sumber: Adaptasi Aprianto, 2017)

**Keterangan:**

- 1 : Sangat Kurang Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

**Komentar dan Saran untuk Perbaikan E-modul**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Jember, 2019  
Pendidik

Retno Dwi Wulandari, S.Pd.  
NIP. -

## G.2 Hasil Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik

### Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik

**Judul Program** : Pengembangan E-Modul Sejarah Lokal Eksistensi Situs Umpak Sangha Sebagai Peninggalan Sejarah Berbasis *Discovery* Kelas X SMA dengan Model ADDIE

**Materi Pokok** : Situs Umpak Sangha Sebagai Peninggalan Kerajaan Blambangan

**Sasaran** : Kelas X SMA

#### I. Identitas

Nama : RETNO SRI WULANDARI

NIP : -

Nama sekolah : SMA N 1 PURWOHARJO

#### II. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara melingkari skor yang terpenuhi;
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran.

#### III. Pertanyaan

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan judul dengan materi yang dibahas.				4	
2.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran.				4	
3.	Runtutan kronologi cerita.					5
4.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi.				4	
5.	Ketepatan tata bahasa yang digunakan					5
6.	Desain e-modul.				4	
7.	Pemilihan <i>font</i> tata tulis.				4	
8.	Pemilihan ukuran <i>font</i> .				4	

9.	Kemampuan pemberian informasi penting dan baru.	1	2	3	4	5
Skor Total =						

(Sumber: Adaptasi Aprianto, 2017)

**Keterangan:**

- 1 : Sangat Kurang Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

**Komentar dan Saran untuk Perbaikan E-modul**

Melewatkan materi yang sumber-nya sulit untuk di temukan.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Kesimpulan**

E-modul pembelajaran ini dinyatakan:

- 1. Layak diujicobakan di sekolah tanpa ada revisi
- 2. Layak diujicobakan di sekolah dengan revisi
- 3. Tidak layak diujicobakan di sekolah

NB: lingkari salah satu

Banyuwangi, 7 - 2 - 2019

Pendidik

Retno Sri Wulandari, S.Pd.

NIP.

**Lampiran H. Surat Penelitian****H.1 Surat Ijin Penelitian**

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PERGURUAN TINGGI  
**UNIVERSITAS JEMBER**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121  
Telepon: 0331- 334988, 330738 Faks: 0331-332475  
Laman: [www.fkip.unej.ac.id](http://www.fkip.unej.ac.id)

Nomor **0889** /UN25.1.5/LT/2019  
Lampiran :-  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

**31 JAN 2019**

Yth. Kepala SMA Negeri 1 Purwoharjo  
di  
Banyuwangi

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Suci Rahayu  
NIM : 150210302064  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Berkenaan dengan penyelesaian tugas akhir, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan Penelitian di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenaan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Wakil Dekan I,

Prof. Dr. Suratno, M.Si  
NIP 196706251992031003



## H.2 Surat Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN  
SMA NEGERI I PURWOHARJO  
BANYUWANGI

Jl. Slamet Cokro Telp. ☎ 396475 Purwoharjo Kab.Banyuwangi  
✉ 68483 📧 sman1pwhj@yahoo.co.id www.sman1purwoharjo.sch.id

### SURAT KETERANGAN

No : 422.1/319/101.6.7.16/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. H RODIWANTO, MM  
NIP : 19631111 198903 1 009  
Pangkat/Golongan : Pembina Tk.I, IV/b  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SMAN 1 Purwoharjo

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Suci Rahayu  
NIM : 150210302064  
Mahasiswa : FKIP Universitas Jember  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Telah mengadakan penelitian di sekolah kami dalam rangka penyusunan tugas akhir.  
Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat Dipergunakan sebagaimana mestinya.



Purwoharjo, 07 Februari 2019

Kepala SMAN 1 Purwoharjo

Drs. RODIWANTO, MM

Pembina Tk.

NIP. 19631111 198903 1 009

## Lampiran I. Kisi-Kisi dan Soal Evaluasi

## I.1 Kisi-Kisi Soal Evaluasi

## Kisi-Kisi Soal Evaluasi

Jenis Sekolah	: SMA	Alokasi Waktu	:
Mata Pelajaran	: Sejarah Indonesia	Jumlah Soal	: 25 butir
Kurikulum	: Kurikulum 2013	Penulis	: Suci Rahayu

No.	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Kelas/ Smt	Materi	Indikator	Bentuk Tes Tertulis/Praktek	No. Soal
1	3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan	3.6 Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Hindu Buddha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti yang	X/II	Situs <i>Umpak Sangha</i> sebagai peninggalan Kerajaan Blambangan yang masih ada sampai sekarang.	1. Menyebutkan nama Raja Blambangan yang menempati <i>Kutha</i> Blambangan pada tahun 1697. 2. Menunjukkan batas letak Situs <i>Umpak Sangha</i> di desa Tembokrejo. 3. Menyebutkan raja dari Kerajaan Majapahit yang sangat peduli terhadap Blambangan. 4. Menjelaskan hubungan kerajaan Blambangan dengan kerajaan Bali. 5. Menyebutkan tahun	Tertulis  Tertulis  Tertulis  Tertulis  Tertulis	1  2  3  4  5

No.	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Kelas/ Smt	Materi	Indikator	Bentuk Tes Tertulis/ Praktek	No. Soal
	budaya humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk	masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.			ditemukannya Situs <i>Umpak Sangha</i> ditemukan.		
					6. Menyebutkan arti <i>Umpak</i> atau sendi.	Tertulis	6
					7. Menganalisis Masa pemerintahan Pangeran Danuningrat tahun 1736.	Tertulis	7
					8. Menyebutkan tempat Kerajaan Blambangan ketika Raden Purba berumur 8 tahun, ia dilantik menjadi raja.	Tertulis	8
					9. Menyebutkan fungsi situs <i>Umpak Sangha</i> .	Tertulis	9
					10. Mengidentifikasi fungsi bagian-bagian situs <i>Umpak Sangha</i> .	Tertulis	10
					11. Menyebutkan fungsi <i>Umpak Lima</i> .	Tertulis	11
					12. Menyebutkan manfaat situs <i>Umpak Sangha</i> .	Tertulis	12
					13. Menganalisis upaya untuk pelestarian situs peninggalan kerajaan Blambangan.	Tertulis	13
					14. Menyebutkan tugas Patih di kerajaan Blambangan	Tertulis	14

No.	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Kelas/ Smt	Materi	Indikator	Bentuk Tes Tertulis/ Praktek	No. Soal
	memecahkan masalah.				15. Mengidentifikasi peninggalan kerajaan Blambangan yang masih dilestarikan di desa Tembokrejo kecamatan Muncar.	Tertulis	15
					16. Menyebutkan ukuran batu-batu yang ditemukan di situs <i>Umpak Sangha</i> .	Tertulis	16
					17. Menyebutkan tahun Sri Sultan Pangkubuwono X datang ke situs <i>Umpak Sangha</i> .	Tertulis	17
					18. Menyebutkan manfaat peninggalan kerajaan Blambangan.	Tertulis	18
					19. Menyebutkan manfaat situs <i>Umpak</i> dalam bidang agama.	Tertulis	19
					20. Menyebutkan komando yang mengirimkan 40 prajurit dari Kerajaan Mengwi.	Tertulis	20
					21. Menyebutkan tugas Patih yang mengurus rumah tangga luar kerajaan Blambangan.	Tertulis	21
					22. Menyebutkan tugas golongan Alit pada masa pemerintahan Tawang Alun tahun 1655.	Tertulis	22
					23. Menganalisis sebab I Gusti	Tertulis	23

No.	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Kelas/ Smt	Materi	Indikator	Bentuk Tes Tertulis/ Praktek	No. Soal
					Agung Mengwi sangat kecewa kepada sikap Pangeran Danuningrat.		
					24. Menyebutkan tokoh Belanda yang akan ditemui oleh Pangeran Danuningrat.	Tertulis	24
					25. Menyebutkan konsep Situs <i>Umpak Sangha</i> .	Tertulis	25

## I.2 Soal Evaluasi

## Soal Evaluasi

No.	Butir Soal	Kunci Jawaban
1.	Raja Blambangan yang menempati <i>Kutha</i> Blambangan pada tahun 1697 adalah ...	B
2.	Situs <i>Umpak Sangha</i> yang terletak di desa Tembokrejo berbatasan dengan .... di bagian timur.	D
3.	Runtuhnya kerajaan Majapahit menyebabkan masyarakat bermigrasi ke daerah gunung Bromo dan ke ujung timur pulau Jawa. Daerah ujung timur yaitu Blambangan yang dianggap sebagai tempat dengan sumber daya alam sangat melimpah. Salah satu raja dari Kerajaan Majapahit yang sangat peduli terhadap Blambangan yaitu ....	B
4.	Masa pemerintahan Bhre Wirabumi, kerajaan Blambangan telah menjalin hubungan dengan kerajaan Bali. Hal ini memiliki tujuan yaitu ....	C
5.	Situs <i>Umpak Sangha</i> ditemukan pada tahun ...	A
6.	<i>Umpak</i> atau sendi (dalam bahasa Bali) terbuat dari ...	C
7.	Masa pemerintahan Pangeran Danuningrat tahun 1736 terjadi perubahan tugas patih yang dibagi menjadi dua yaitu Patih <i>Tengen</i> dan <i>Kiwa</i> . Pembagian tugas tersebut diberikan kepada anak dan keponakan dari Pangeran Danuningrat. Mengapa hal ini dilakukan oleh Pangeran Danuningrat ?	A
8.	Ketika Raden Purba berumur 8 tahun, ia dilantik menjadi raja. Sehingga Raden Purba memiliki gelar baru yaitu Pangeran Danureja. Ketika ia telah menjadi	D

No.	Butir Soal	Kunci Jawaban
	seorang raja, maka kerajaan Blambangan bertempat di daerah ...	
9.	<i>Kutha</i> Blambangan diperkirakan telah dibangun pada tahun 1705 M. Sebagai bukti peninggalannya, di desa Tembokrejo kecamatan Muncar telah ditemukan situs bekas kerajaan Blambangan. Situs tersebut adalah <i>Umpak Sangha</i> yang berfungsi sebagai ....	D
10.	Di sekitar situs <i>Umpak Sangha</i> terdapat bagian-bagian dengan fungsinya yang berbeda-beda. Di bawah ini terdapat bagian-bagian situs dan fungsi paling tepat adalah ...	C
11.	Situs <i>Umpak Sangha</i> merupakan salah satu peninggalan kerajaan Blambangan yang ada di Tembokrejo. Di Situs <i>Umpak Sangha</i> telah ditemukan batu berjumlah 49 buah berukuran besar dan kecil. Ditemukan pula <i>Umpak Lima</i> didekat situs <i>Umpak Sangha</i> . <i>Umpak Lima</i> berfungsi sebagai ....	A
12.	Sebagai salah satu peninggalan sejarah kerajaan Blambangan, situs <i>Umpak Sangha</i> memiliki beberapa manfaat diantaranya, <i>kecuali</i> ....	C
13.	Situs <i>Umpak Sangha</i> sekarang berada di bawah naungan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyuwangi sejak dilakukan renovasi pada tahun 1928. Hal ini dilakukan sebagai salah satu upaya untuk pelestarian situs peninggalan kerajaan Blambangan. Bagaimana cara kita menghargai peninggalan sejarah agar tetap lestari ?	A
14.	Masa pemerintahan Prabu Tawang Alun tahun 1655 terdapat jabatan yang berbeda antara raja patih. Raja	A

No.	Butir Soal	Kunci Jawaban
	berhak untuk menjadi kepala pemerintahan yang memangku semua kebijakan, sedangkan Patih bertugas untuk ....	
15.	Perhatikan peninggalan-peninggalan kerajaan Blambangan di bawah ini ! 1) Situs <i>Umpak Sangha</i> 2) Petilasan Tawang Alun 3) Siti Hinggil 4) Candi Gumuk Kancil	C
	Peninggalan kerajaan Blambangan yang masih dilestarikan di desa Tembokrejo kecamatan Muncar adalah ....	
16.	Batu-batu yang ditemukan di situs <i>Umpak Sangha</i> berkisar 49 buah dengan ukuran kecil dan besar, serta ada yang tidak berbentuk. Batu besar yang tidak berlubang diperikarakan berukuran ....	B
17.	Pada tahun .... Sri Sultan Pangkubuwono X datang ke situs <i>Umpak Sangha</i> dan ketika itu pula juru kunci situs baru mengetahui fungsi sebagai bekas ibukota Blambangan.	A
18.	Peninggalan sejarah dari kerajaan Blambangan memiliki keuntungan bagi orang Indonesia untuk keahlian dalam mendalami ilmu sejarah. Manfaat tersebut termasuk dalam bidang ....	B
19.	Situs <i>Umpak Sangha</i> memiliki manfaat bagi masyarakat, salah satunya untuk tempat persembahyangan umat Hindu. Berikut ini manfaat dalam bidang agama yaitu ....	A
20.	Kerajaan Mengwi telah mengirimkan 40 prajurit di bawah komando ....	C



No.	Butir Soal	Kunci Jawaban
21.	Patih yang bertugas mengurus rumah tangga luar kerajaan Blambangan adalah ...	B
22.	Masa pemerintahan Tawang Alun tahun 1655 terdapat dua golongan masyarakat Blambangan. Golongan Agung dan Alit memiliki tugas yang berbeda. Golongan Alit bertugas untuk ...	C
23.	I Gusti Agung Mengwi sangat kecewa kepada sikap Pangeran Danuningrat karena ....	A
24.	Pangeran Danuningrat menemui ... untuk meminta perlindungan kepada Belanda.	B
25.	Situs <i>Umpak Sangha</i> terdiri dari 9 <i>umpak</i> yang dilubangi dan memiliki hubungan kuat dengan konsep ....	C

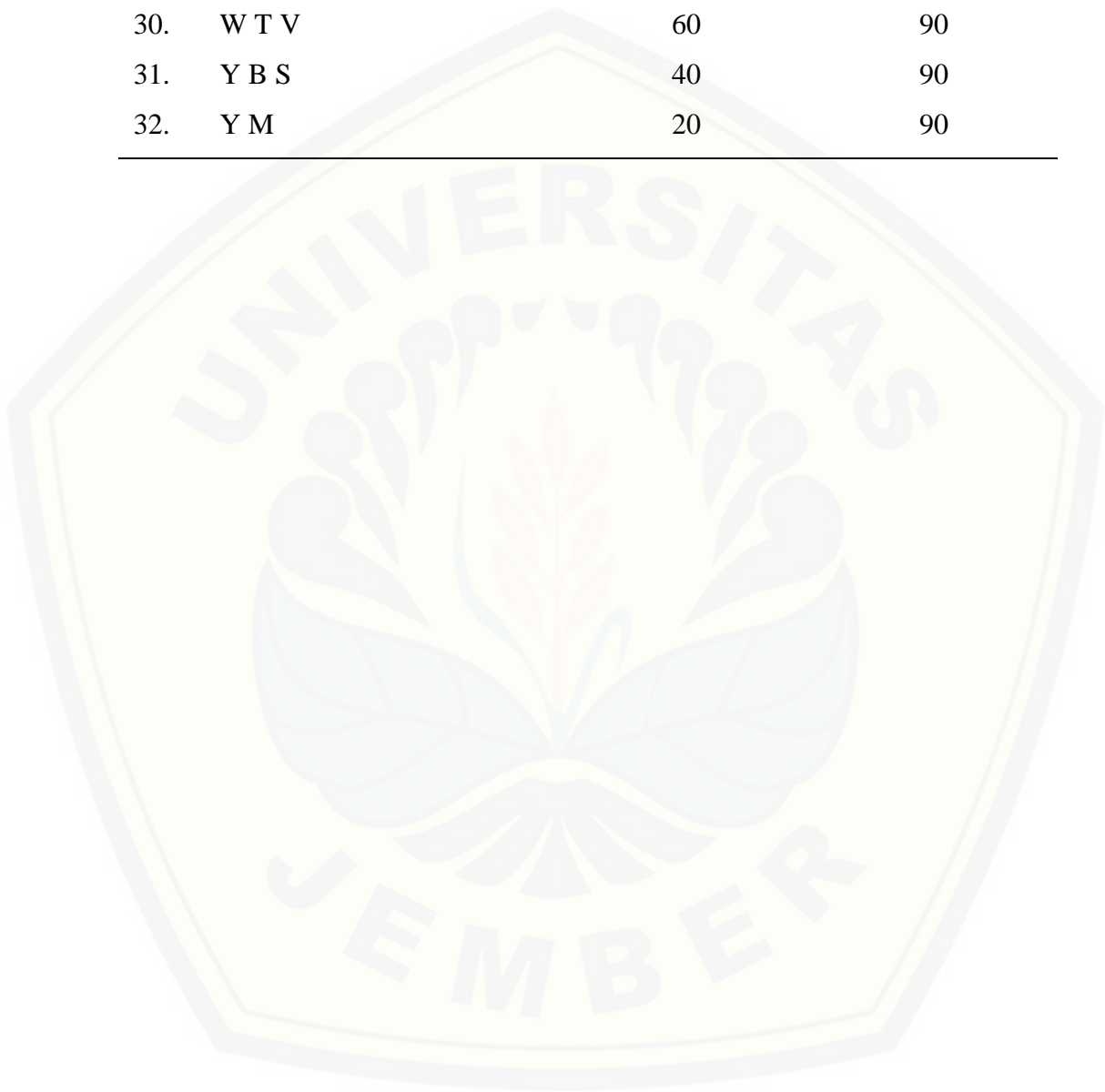
**Lampiran J. Nilai *Pre Test* dan *Post Test* Peserta Didik dalam Uji Coba Produk****J.1 Uji Coba Kelompok Kecil**

No.	Nama	Nilai	
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1.	APK	40	90
2.	ARR	50	80
3.	FA	50	60
4.	FPEPS	40	70
5.	SCC	60	90
6.	ANA	30	60
7.	DRR	60	90
8.	LM	50	60
9.	RCAP	60	90
10.	ROBP	50	80
11.	APK	30	90
12.	ARR	50	70

**J.2 Uji Coba Lapangan**

No.	Nama	Nilai	
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1.	A A P	70	90
2.	A Z H	70	90
3.	A D K S	40	80
4.	A V R	40	80
5.	A A	70	80
6.	D N S	60	90
7.	D K	40	90
8.	D P	70	90
9.	D A	20	70
10.	D J P	80	80
11.	F I K	40	80
12.	F O D	40	90
13.	H B B	70	90
14.	I M	40	80
15.	J R S S	50	90
16.	K P S	60	90
17.	K N	20	60
18.	L V H	50	70
19.	M K	60	80
20.	M I A R	40	80
21.	N W F	60	90
22.	N I	50	80
23.	N S W	40	80
24.	O P F	50	80
25.	R D	50	80
26.	R D P	50	60
27.	R I B	50	80

No.	Nama	Nilai	
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
28.	S E	20	80
29.	T D	30	70
30.	W T V	60	90
31.	Y B S	40	90
32.	Y M	20	90



## Lampiran K. Analisis Data Uji Coba

### K.1 Uji Coba Kelompok Kecil

#### a. Hasil Paired Statistic

Nilai	Mean	Std. Deviasi
<i>Pre test</i>	47,50	10,55
<i>Post test</i>	77,50	12,88

(Sumber : Data primer diolah)

Berdasarkan tabel 4.17 diperoleh nilai rata-rata *pre test* sebesar 47,50 (Standar Deviasi = 10,55) dan *post test* sebesar 77,50 (Std. Deviasi = 12,88). Nilai rata-rata *post test* tersebut terlihat lebih besar dibandingkan dengan nilai *pre test*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai pengetahuan peserta didik pada kelompok kecil setelah menggunakan e-modul sejarah lokal.

#### b. Hasil Uji Paired Correlation

Jumlah N	Correlation	Nilai Signifikansi
12	0,284	0,37

(Sumber : data primer diolah)

Berdasarkan tabel 4.18 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,37 (lebih besar dari nilai ambang batas = 0,05). Hal ini dapat diketahui bahwa tidak terdapat korelasi yang signifikan antara nilai *pre test* dan *post test* kelompok kecil pada taraf kepercayaan 5% ( $0,57 > 0,05$ ).

#### c. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Nilai t	df	Nilai Signifikansi
7,34	11	0,00

(Sumber : Data primer diolah)

Berdasarkan tabel 4.19 diperoleh nilai t uji sebesar 7,34 ( $df = 11$ ) dan nilai signifikansi 0,00. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari nilai ambang batas taraf kepercayaan 5% ( $0,00 < 0,05$ ). Sehingga dapat disimpulkan bahwa **terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pre test* dan *post test* dalam uji kelompok kecil.**

## K.2 Uji Coba Lapangan

### a. Hasil *Paired Statistic*

Nilai	Mean	Std. Deviasi
<i>Pre test</i>	48,43	16,28
<i>Post test</i>	81,25	8,32

(Sumber : Data primer diolah)

Berdasarkan tabel 4.22 diperoleh nilai rata-rata *pre test* sebesar 48,43 (Std. Deviasi = 16,28) dan *post test* sebesar 81,25 (Std. Deviasi = 8,32). Nilai rata-rata *post test* tersebut terlihat lebih besar dibandingkan dengan nilai *pre test*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai pengetahuan peserta didik pada uji coba lapangan setelah menggunakan e-modul sejarah lokal.

### b. Hasil Uji *Paired Correlation*

Jumlah N	Correlation	Nilai Signifikansi
32	0,395	0,02

(Sumber : data primer diolah)

Berdasarkan tabel 4.23 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,02 (lebih besar dari nilai ambang batas = 0,05). Hal ini dapat diketahui bahwa tidak terdapat korelasi yang signifikan antara nilai *pre test* dan *post test* uji lapangan pada taraf kepercayaan 5% ( $0,00 < 0,05$ ).

### c. Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

Nilai t	df	Nilai Signifikansi
12,311	31	0,00

(Sumber : Data primer diolah)

Berdasarkan tabel 4.24 diperoleh nilai t uji sebesar 12,311 ( $df = 31$ ) dan nilai signifikansi 0,00. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari nilai ambang batas taraf kepercayaan 5% ( $0,00 < 0,05$ ). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pre test* dan *post test* dalam uji coba lapangan.

**Lampiran L. Dokumentasi Uji Coba Produk**

**1. Uji Coba Kelompok Kecil**



## 2. Uji Coba Lapangan

