



**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF  
TERINTEGRASI *CLASSPOINT* TATA RUANG KAWASAN  
KOTA JEMBER TAHUN 1903-1929 UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMAN PAKUSARI**

*diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada  
program studi Pendidikan Sejarah.*

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Aprillia Dewi Nur Aisyah  
210210302051**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH  
JEMBER  
2026**

## **PERSEMBAHAN**

Dengan menyebut nama Allah SWT. serta shalawat serta salam untuk junjungan saya Nabi Muhammad SAW, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ibu saya Lusi Handayani dan adik saya M. Satria Bagus Ardana yang senantiasa membantu, mendukung dan mendoakan saya setiap waktu.
2. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

## **MOTTO**

“Besarnya balasan disertai dengan besarnya ujian. Dan sesungguhnya jika Allah mencintai suatu kaum, Dia akan menguji mereka. Barangsiapa yang ridho, maka baginya keridhoan Allah”

**-HR. Ahmad & Tirmidzi No. 2396-**

“Ingatlah, hanya dengan mengingat Allah hati menjadi tenteram”

**-QS. Ar-Ra'd: 28-**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aprillia Dewi Nur Aisyah

NIM : 210210302051

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul: *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Terintegrasi Classpoint Tata Ruang Kawasan Kota Jember Tahun 1903-1930 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAN Pakusari* adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

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

Jember, 16 Juli 2026

Yang menyatakan,

Aprillia Dewi Nur Aisyah

NIM 210210302051

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Terintegrasi Classpoint Tata Ruang Kawasan Kota Jember Tahun 1903-1929 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAN Pakusari* telah diuji dan disetujui oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 16 Juli 2026

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Pembimbing

Tanda Tangan

1. Pembimbing Utama

Nama : Dr. Mohamad Na'im, M.Pd.

(.....)

NIP : 196603282000121001

Penguji

1. Penguji Utama

Nama : Robit Nurul Jamil, M.Pd.

(.....)

NIP : 199301222023211015

2. Penguji Anggota 1

Nama : Gusti Ngurah Ary Kesuma Puja S.S., M.A. (.....)

NIP : 199201142022031008

## ABSTRACT

*This research is motivated by the challenges of 21st-century education, which demand technological integration, and the lack of interactive local history teaching materials. Analysis at SMAN Pakusari revealed that 100% of students had not received video/audio-based teaching materials, and 62,5% struggled to understand the connection between local and national history. This study aims to: (1) Develop and validate interactive teaching materials integrated with classpoint regarding the spatial planning of Jember City from 1903-1929; (2) Test the effectiveness of these materials in improving the learning outcomes of Grade XI students at SMAN Pakusari. The research method used is Research and Development (R&D) with the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). Data were collected through observations, validation questionnaires, and learning outcome tests, which were then analyzed qualitatively and quantitatively. The expert validation results indicate that the product is highly feasible for use, with scores of: 82% from material experts (good category), 90% from linguists (very good category), and 91% from media experts (very good category). Furthermore, the test instrument was validated by the history teacher at SMAN Pakusari, achieving an average score of 86% (very good category), rendering it eligible for use. The effectiveness test results, measured by the gain score, reached 0.709 (70.9%) in small-group trials and 0.769 (76.9%) in large-group trials, both falling into the high category. This improvement was consistent with the classical mastery learning, which reached 83% (10 out of 12 students) in the small group and 90% (27 out of 30 students) in the large group. Statistical testing also showed a significance value of less than 0.05, indicating a significant difference in student learning outcomes before and after using the classpoint-integrated interactive teaching materials. Additionally, the One-Way ANOVA test yielded a significance value of 0.166 ( $p > 0.05$ ), proving that there was no significant difference in N-gain scores between the small and large groups, which confirms that the developed teaching materials are equally effective across different group sizes. Based on these results, it can be concluded that the interactive teaching materials integrated with Classpoint on Jember's spatial planning (1903-1929) are valid and effective in improving student learning outcomes in history subjects.*

*Keywords: Interactive Teaching Materials, Classpoint , Jember Spatial Planning, 4D Model, Learning Outcomes*

## RINGKASAN

**Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Terintegrasi *Classpoint* Tata Ruang Kawasan Kota Jember Tahun 1903-1929 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAN Pakusari;** Aprillia Dewi Nur Aisyah; 210210302051; 16 Juli 2026; xix, 165 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah; Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan; Universitas Jember.

Pembelajaran sejarah abad ke-21 menuntut integrasi teknologi dan materi lokal. Namun, analisis kebutuhan di SMAN Pakusari menunjukkan beberapa kendala: (1) guru kesulitan mengembangkan bahan ajar interaktif, (2) minimnya referensi sejarah lokal, (3) 100% siswa membutuhkan media berbasis video/audio, (4) 90,6% sumber belajar masih didominasi buku atau LKS, dan (5) 62,5% siswa belum memahami hubungan sejarah lokal dan nasional.

Permasalahan yang diajukan yakni (1) Bagaimana pengembangan dan hasil validasi ahli terhadap bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929 pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMAN Pakusari? (2) Bagaimana efektivitas bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929 dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMAN Pakusari?. Tujuan penelitian ini yaitu: (1) Menghasilkan produk yang tervalidasi ahli berupa bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929 pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMAN Pakusari, (2) Meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMAN Pakusari dengan menggunakan bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Data dikumpulkan melalui observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Hasil validasi menunjukkan persentase 82% pada aspek materi, 91% media, 90% bahasa, serta validasi instrumen tes sebesar 86% (kategori sangat valid).

Efektivitas produk diketahui melalui perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar interaktif. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kedua kelompok uji coba. Pada kelompok kecil didapati skor N-Gain sebesar 0,709 atau 70,9%, sedangkan pada kelompok besar mencapai 0,769 atau 76,9%. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori tinggi. Peningkatan ini juga berbanding lurus dengan ketuntasan klasikal siswa, di mana pada kelompok kecil persentase ketuntasan mencapai 83% (10 dari 12 siswa tuntas), dan pada kelompok besar meningkat menjadi 90% (27 dari 30 siswa tuntas). Selain itu, hasil pengujian statistik menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05 yang menandakan adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint*. Selanjutnya, hasil uji One-Way ANOVA menunjukkan tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar (N Gain) yang signifikan antara kelompok kecil dan kelompok besar ( $p = 0,166 > 0,05$ ), yang menandakan bahan ajar ini efektif diterapkan secara setara pada berbagai skala kelompok belajar.

Kesimpulannya, bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929 memiliki kualitas sangat baik dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI di SMAN Pakusari, sehingga layak dimanfaatkan sebagai alternatif sumber belajar sejarah lokal yang interaktif dan kontekstual.

## PRAKATA

Segala puji bagi Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Terintegrasi Classpoint Tata Ruang Kawasan Kota Jember Tahun 1903-1930 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAN Pakusari*”. Tujuan dari skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada program studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Skripsi ini disusun tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. Iwan Taruna, M.Eng., selaku Rektor Universitas Jember yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas bagi penulis selama menempuh studi.
2. Dr. Mohamad Na'im, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, yang juga bertindak sebagai Dosen Pembimbing Utama sekaligus Pembimbing Akademik penulis. Terimakasih atas perhatian, masukan, dan berbagai catatan perbaikan selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Prof. Dr. Sri Astutik, M.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Terimakasih penulis sampaikan atas segala bantuan, kebijakan, serta kemudahan yang diberikan dalam pengurusan administrasi akademik.
4. Akhmad Ryan Pratama, S.Hum., M.A. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah. Terima kasih banyak atas arahan, bantuan perizinan, serta pelayanan administrasi yang diberikan untuk mendukung kelancaran masa perkuliahan penulis.
5. Robit Nurul Jamil, M.Pd., selaku Dosen Penguji Utama. Penulis berterima kasih atas waktu yang diluangkan, perhatian, serta seluruh kritik membangun dan masukan berharga demi menyempurnakan skripsi ini.

6. Gusti Ngurah Ary Kesuma Puja S.S., M.A., selaku Dosen Penguji Anggota. Terima kasih atas kesediaan waktu dan masukan berharga yang telah diberikan demi menyempurnakan skripsi ini.
7. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan wawasan ilmu, bimbingan, dan arahan akademis selama masa studi sebagai bekal penting dalam penyusunan penelitian ini.
8. Kepala SMA Negeri Pakusari, Bapak Sandi Suwandi, S.Pd., apresiasi setinggi tingginya atas pemberian izin, kesempatan dan dukungan yang diberikan selama penelitian berlangsung.
9. Guru mata pelajaran Sejarah SMA Negeri Pakusari, Ibu Mariska Puspitasari, S.Pd., apresiasi setinggi tingginya atas kelonggaran waktu guna membimbing, mengarahkan serta membagikan ilmu yang bermanfaat selama proses pengumpulan data penelitian.
10. Kepada Mama tercinta, Lusi Handayani yang selalu memperjuangkan anaknya dengan kesabaran dan cinta yang tak pernah putus, senantiasa memberikan kepercayaan, dukungan serta doa kepada penulis sehingga mampu menempuh pendidikan hingga jenjang sarjana. Terimakasih atas seluruh pengorbanan, tenaga, pikiran dan kasih sayang yang tak pernah terbalaskan nilainya.
11. Kepada Adik tercinta, M. S. Bagus Ardana, yang selalu hadir sebagai bagian dari perjalanan dan proses yang dilalui penulis hingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Terima kasih atas perhatian, kebersamaan, dan berbagai hal sederhana yang memberikan makna untuk terus berproses dan bertumbuh menjadi pribadi yang lebih baik.
12. Kepada Rafifuddin, apresiasi terdalam atas perhatian, kesabaran serta dukungan yang terus mengalir selama pengerjaan skripsi ini. Doa terbaik penulis panjatkan untuk kesuksesan dan segala hal baik di masa depan
13. Kepada Jasmine A. C., Shafa'na Z. S., A. Hanni N., Galuh, Fafaisa, Deva, Fani, Azhriel, Audinda, serta seluruh teman dekat lainnya. Apresiasi tulus disampaikan atas kebersamaan, motivasi, dan pengalaman berharga yang menjadi kekuatan bagi penulis untuk menuntaskan masa studi.

## DAFTAR ISI

|                                                                  |             |
|------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>PERSEMBAHAN.....</b>                                          | <b>i</b>    |
| <b>MOTTO .....</b>                                               | <b>ii</b>   |
| <b>PERNYATAAN ORISINALITAS.....</b>                              | <b>iii</b>  |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>                                 | <b>iv</b>   |
| <b>ABSTRACT .....</b>                                            | <b>v</b>    |
| <b>RINGKASAN .....</b>                                           | <b>vi</b>   |
| <b>PRAKATA.....</b>                                              | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                           | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                        | <b>xiii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                        | <b>xv</b>   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                     | <b>xix</b>  |
| <b>BAB 1. PENDAHULUAN .....</b>                                  | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar Belakang.....                                          | 1           |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                                        | 9           |
| 1.3 Tujuan Penelitian.....                                       | 10          |
| 1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan.....                         | 10          |
| 1.5 Pentingnya Pengembangan.....                                 | 11          |
| 1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....                    | 12          |
| 1.7 Batasan Istilah .....                                        | 13          |
| <b>BAB 2. TINJAUAN TEORI.....</b>                                | <b>15</b>   |
| 2.1 Urgensi Bahan Ajar Interaktif Pada Pembelajaran Sejarah..... | 15          |
| 2.1.1. Pembelajaran Sejarah .....                                | 15          |
| 2.1.2. Bahan Ajar Interaktif Pembelajaran Sejarah Lokal .....    | 17          |
| 2.2 Hasil Belajar .....                                          | 23          |
| 2.3 Indikator Hasil Belajar .....                                | 24          |
| 2.4 Ranah Hasil Belajar .....                                    | 25          |
| 2.5 Tata Ruang Kawasan Kota Jember Tahun 1903-1929 .....         | 28          |
| 2.5.1. Konsep Dasar Tata Ruang Kota.....                         | 28          |
| 2.5.2. Perkembangan Kota Zaman Kolonial .....                    | 32          |

|                                                                                     |            |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 2.5.3. Morfologi Kota Jember .....                                                  | 34         |
| 2.5.4. Dampak Tata Ruang Kota Terhadap Kehidupan Sosial<br>dan Ekonomi Jember ..... | 68         |
| 2.6 Model Pengembangan 4D .....                                                     | 73         |
| 2.6.1. Define .....                                                                 | 74         |
| 2.6.2. Design .....                                                                 | 75         |
| 2.6.3. Develop .....                                                                | 76         |
| 2.6.4. Disseminate .....                                                            | 77         |
| 2.7 Penelitian yang Relevan .....                                                   | 77         |
| <b>BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN.....</b>                                            | <b>85</b>  |
| 3.1 Jenis Penelitian .....                                                          | 85         |
| 3.2 Desain Penelitian Pengembangan Model 4D .....                                   | 85         |
| 3.2.1. Define .....                                                                 | 86         |
| 3.2.2. Design .....                                                                 | 90         |
| 3.2.3. Develop .....                                                                | 92         |
| 3.2.4. Dissaminate .....                                                            | 93         |
| 3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian .....                                               | 93         |
| 3.4 Teknik Pengumpulan Data .....                                                   | 94         |
| 3.4.1. Observasi .....                                                              | 94         |
| 3.4.2. Angket .....                                                                 | 95         |
| 3.4.3. Tes .....                                                                    | 95         |
| 3.4.4. Dokumentasi .....                                                            | 95         |
| 3.5 Teknik Analisis Data .....                                                      | 96         |
| 3.5.1. Analisis Kualitatif .....                                                    | 96         |
| 3.5.2. Analisis Kuantitatif .....                                                   | 96         |
| 3.5.3. Analisis Data Menggunakan SPSS .....                                         | 99         |
| <b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>                                             | <b>102</b> |
| 4.1 Hasil Validasi Ahli dan Uji Coba Bahan Ajar Interaktif.....                     | 102        |
| 4.1.1. Validasi Ahli .....                                                          | 102        |
| 4.1.2. Uji Coba Pengembangan.....                                                   | 114        |

|                                                         |            |
|---------------------------------------------------------|------------|
| 4.2 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan |            |
| Bahan Ajar Interaktif.....                              | 132        |
| 4.2.1. Uji Coba Kelompok Kecil.....                     | 133        |
| 4.2.2. Uji Coba Kelompok Besar .....                    | 134        |
| <b>BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>                 | <b>135</b> |
| 5.1 Kesimpulan.....                                     | 135        |
| 5.2 Saran .....                                         | 137        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                             | <b>140</b> |
| <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>                          | <b>145</b> |

## DAFTAR TABEL

|             |                                                                          |     |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 2. 1  | Ranah Berpikir Kongitif .....                                            | 26  |
| Tabel 2. 2  | Daftar penelitian terdahulu .....                                        | 77  |
| Tabel 3. 1  | Skala Likert.....                                                        | 97  |
| Tabel 3. 2  | Kriteria Kelayakan Produk .....                                          | 97  |
| Tabel 3. 3  | Kriteria <i>N-Gain</i> .....                                             | 98  |
| Tabel 4. 1  | Hasil Penilaian Ahli Materi .....                                        | 104 |
| Tabel 4. 2  | Hasil Kritik dan Saran Ahli Materi.....                                  | 104 |
| Tabel 4. 3  | Kategori Kelayakan Produk.....                                           | 105 |
| Tabel 4. 4  | Revisi Hasil Kritik dan Saran Perbaikan Ahli Materi.....                 | 105 |
| Tabel 4. 5  | Hasil Penilaian Ahli Bahasa .....                                        | 106 |
| Tabel 4. 6  | Hasil Kritik dan Saran Perbaikan Ahli Bahasa.....                        | 106 |
| Tabel 4. 7  | Kategori Kelayakan Produk.....                                           | 107 |
| Tabel 4. 8  | Revisi Hasil Kritik dan Saran Perbaikan Ahli Bahasa.....                 | 107 |
| Tabel 4. 9  | Hasil Penilaian Validasi Ahli Media .....                                | 108 |
| Tabel 4. 10 | Hasil Kritik dan Saran Ahli Media .....                                  | 109 |
| Tabel 4. 11 | Kategori Kelayakan Produk.....                                           | 110 |
| Tabel 4. 12 | Revisi Hasil Kritik dan Saran Ahli Media .....                           | 110 |
| Tabel 4. 13 | Hasil validasi instrumen tes 1 .....                                     | 111 |
| Tabel 4. 14 | Revisi hasil kritik dan saran validasi instrumen tes 1 .....             | 112 |
| Tabel 4. 15 | Hasil validasi instrumen tes 2 .....                                     | 112 |
| Tabel 4. 16 | Revisi hasil kritik dan saran validasi instrumen tes 2 .....             | 112 |
| Tabel 4. 17 | Kategori Kelayakan Produk.....                                           | 113 |
| Tabel 4. 18 | Hasil Angket Respon Pendidik .....                                       | 115 |
| Tabel 4. 19 | Hasil Kritik dan Saran Pendidik .....                                    | 115 |
| Tabel 4. 20 | Kategori Kelayakan Produk.....                                           | 116 |
| Tabel 4. 21 | Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Uji Coba Kelompok Kecil ..... | 117 |
| Tabel 4. 22 | Hasil Uji Normalitas pada Kelompok Kecil.....                            | 118 |
| Tabel 4. 23 | Hasil Uji Homogenitas Kelompok Kecil .....                               | 118 |

|             |                                                                                       |     |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 4. 24 | Hasil Uji Linieritas Kelompok Kecil .....                                             | 119 |
| Tabel 4. 25 | Hasil Statistik Uji Coba Kelompok Kecil ( <i>Paired Samples Statistic</i> ) .....     | 120 |
| Tabel 4. 26 | Korelasi Sampel Uji Coba Kelompok Kecil ( <i>Paired Samples Correlations</i> ).....   | 120 |
| Tabel 4. 27 | Hasil T-Tes Sampel Pada Uji Coba Terbatas ( <i>Paired Samples T-Test</i> ) .....      | 121 |
| Tabel 4. 28 | Kriteria <i>N-Gain</i> .....                                                          | 122 |
| Tabel 4. 29 | Nilai Pre Test dan Post Test Uji Coba Kelompok Besar .....                            | 124 |
| Tabel 4. 30 | Hasil Uji Normalitas pada Kelompok Besar.....                                         | 125 |
| Tabel 4. 31 | Hasil Uji Homogenitas Kelompok Besar.....                                             | 125 |
| Tabel 4. 32 | Hasil Uji Linieritas Kelompok Besar.....                                              | 126 |
| Tabel 4. 33 | Hasil Statistik Uji Coba Kelompok Besar ( <i>Paired Samples Statistic</i> ) .....     | 127 |
| Tabel 4. 34 | Korelasi Sampel Uji Coba Kelompok Besar ( <i>Paired Samples Correlations</i> ).....   | 127 |
| Tabel 4. 35 | Hasil T-Tes Sampel pada Uji Coba Kelompok Besar ( <i>Paired Samples T-Test</i> )..... | 128 |
| Tabel 4. 36 | Kriteria <i>N-Gain</i> .....                                                          | 128 |
| Tabel 4. 37 | Hasil Analisis Deskriptif N Gain (One Way ANOVA).....                                 | 130 |
| Tabel 4. 38 | Hasil Uji Homogenitas (One Way ANOVA) .....                                           | 131 |
| Tabel 4. 39 | Hasil Pengujian Hipotesis ANOVA .....                                                 | 131 |

## DAFTAR GAMBAR

|              |                                                                                                                                                                                                          |    |
|--------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2. 1  | Kota kolonial masa VOC tahun 1870<br>(Sumber: <a href="https://vu.contentdm.oclc.org/digital/collection/krt/id/2719/rec/1">https://vu.contentdm.oclc.org/digital/collection/krt/id/2719/rec/1</a> )..... | 32 |
| Gambar 2. 2  | Alun alun Jember.....                                                                                                                                                                                    | 36 |
| Gambar 2. 3  | Batas kawasan kota Jember yang terpusat di alun alun.....                                                                                                                                                | 37 |
| Gambar 2. 4  | Europese School dan lokasi terkini melalui google maps<br>(Sumber: <a href="https://hdl.handle.net/20.500.11840/10535">https://hdl.handle.net/20.500.11840/10535</a> ).....                              | 38 |
| Gambar 2. 5  | Rumah asisten residen dan lokasi terkini melalui google maps<br>(Sumber: <a href="https://hdl.handle.net/20.500.11840/10535">https://hdl.handle.net/20.500.11840/10535</a> ).....                        | 39 |
| Gambar 2. 6  | Lokasi terkini <i>Inlandsche Societeit</i> melalui google maps<br>(Sumber: <a href="https://www.google.com/maps">https://www.google.com/maps</a> ).....                                                  | 39 |
| Gambar 2. 7  | Lokasi terkini <i>Inlandsche School</i> melalui google maps<br>(Sumber: <a href="https://www.google.com/maps">https://www.google.com/maps</a> ).....                                                     | 40 |
| Gambar 2. 8  | Google maps lokasi lumbung desa (Sumber: <a href="https://www.google.com/maps">https://www.google.com/maps</a> ).....                                                                                    | 41 |
| Gambar 2. 9  | Google maps rumah jagal (Sumber: <a href="https://www.google.com/maps">https://www.google.com/maps</a> ).....                                                                                            | 41 |
| Gambar 2. 11 | Gudang tembakau (a) (Sumber: <a href="https://hdl.handle.net/20.500.11840/339059">https://hdl.handle.net/20.500.11840/339059</a> ).....                                                                  | 42 |
| Gambar 2. 10 | Gudang tembakau (b) (Sumber: <a href="https://hdl.handle.net/20.500.11840/229438">https://hdl.handle.net/20.500.11840/229438</a> ).....                                                                  | 42 |
| Gambar 2. 12 | Google maps gudang tembakau terkini (Sumber: <a href="https://www.google.com/maps">https://www.google.com/maps</a> ).....                                                                                | 42 |
| Gambar 2. 15 | Pasar Jember tahun 1900 (Sumber: <a href="https://hdl.handle.net/20.500.11840/470227">https://hdl.handle.net/20.500.11840/470227</a> ).....                                                              | 43 |
| Gambar 2. 14 | Pasar Jember tahun 1927 (Sumber: <a href="https://hdl.handle.net/20.500.11840/10539">https://hdl.handle.net/20.500.11840/10539</a> ).....                                                                | 43 |
| Gambar 2. 13 | Google maps pasar Jember terkini (Sumber: <a href="https://www.google.com/maps">https://www.google.com/maps</a> ).....                                                                                   | 43 |

|                                                                                                                                                                          |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2. 16 Google maps <i>Chineesche camp</i> terkini (Kampung Cina/<br>Pecinan) (Sumber: <a href="https://www.google.com/maps">https://www.google.com/maps</a> )..... | 44 |
| Gambar 2. 17 Google maps <i>Chineesche Scholen</i> (Sumber:<br><a href="https://www.google.com/maps">https://www.google.com/maps</a> ).....                              | 46 |
| Gambar 2. 18 Google maps hotel China terkini (Sumber:<br><a href="https://www.google.com/maps">https://www.google.com/maps</a> ).....                                    | 46 |
| Gambar 2. 19 Google maps pegadaian terkini (Sumber:<br><a href="https://www.google.com/maps">https://www.google.com/maps</a> ).....                                      | 47 |
| Gambar 2. 20 Google maps gudang penggilingan padi kini (Sumber:<br><a href="https://www.google.com/maps">https://www.google.com/maps</a> ).....                          | 48 |
| Gambar 2. 21 Google maps gereja santo yusup kini (Sumber:<br><a href="https://www.google.com/maps">https://www.google.com/maps</a> ).....                                | 49 |
| Gambar 2. 22 Gereja santo yusuf (Sumber:<br><a href="https://hdl.handle.net/20.500.11840/10529">https://hdl.handle.net/20.500.11840/10529</a> ).....                     | 49 |
| Gambar 2. 23 Google maps afdeeling bank Djember kini (Sumber:<br><a href="https://www.google.com/maps">https://www.google.com/maps</a> ).....                            | 50 |
| Gambar 2. 24 Afdeeling Bank Djember (Sumber:<br><a href="https://hdl.handle.net/20.500.11840/509113">https://hdl.handle.net/20.500.11840/509113</a> ).....               | 50 |
| Gambar 2. 25 Google maps kantor pos kini (Sumber:<br><a href="https://www.google.com/maps">https://www.google.com/maps</a> ).....                                        | 50 |
| Gambar 2. 26 Kantor pos Jember (Sumber:<br><a href="http://hdl.handle.net/1887.1/item:803968">http://hdl.handle.net/1887.1/item:803968</a> ).....                        | 50 |
| Gambar 2. 27 Google maps landraad kini (Sumber:<br><a href="https://www.google.com/maps">https://www.google.com/maps</a> ).....                                          | 51 |
| Gambar 2. 28 Google maps gevangenis (Sumber:<br><a href="https://www.google.com/maps">https://www.google.com/maps</a> ).....                                             | 52 |
| Gambar 2. 29 Google maps H.I.S kini (Sumber:<br><a href="https://www.google.com/maps">https://www.google.com/maps</a> ).....                                             | 53 |
| Gambar 2. 30 Google maps Burgelijke Openbare Werken (B.O.W) (Sumber:<br><a href="https://www.google.com/maps">https://www.google.com/maps</a> ).....                     | 54 |

|              |                                                                                                                                                            |    |
|--------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2. 31 | Google maps stasiun Jember kini (Sumber: <a href="https://www.google.com/maps">https://www.google.com/maps</a> ).....                                      | 55 |
| Gambar 2. 32 | Stasiun Jember (Sumber: <a href="https://hdl.handle.net/20.500.11840/10527">https://hdl.handle.net/20.500.11840/10527</a> ).....                           | 55 |
| Gambar 2. 33 | <i>Djember Societeit</i> (Sumber: <a href="https://hdl.handle.net/20.500.11840/510445">https://hdl.handle.net/20.500.11840/510445</a> ).....               | 56 |
| Gambar 2. 34 | Google maps lokasi <i>Djember Societeit</i> kini (Sumber: <a href="https://www.google.com/maps">https://www.google.com/maps</a> ).....                     | 56 |
| Gambar 2. 35 | Google maps <i>Besoekisch Proefstation Djember</i> kini (Sumber: <a href="https://www.google.com/maps">https://www.google.com/maps</a> ).....              | 57 |
| Gambar 2. 36 | <i>Besoekisch Proefstation Djember</i> (Sumber: <a href="https://hdl.handle.net/20.500.11840/228534">https://hdl.handle.net/20.500.11840/228534</a> )..... | 57 |
| Gambar 2. 37 | Google maps masjid jami' kini (Sumber: <a href="https://www.google.com/maps">https://www.google.com/maps</a> ).....                                        | 57 |
| Gambar 2. 38 | Masjid Jami' setelah renovasi (Sumber: <a href="https://11nq.com/BNWjw">https://11nq.com/BNWjw</a> ).....                                                  | 57 |
| Gambar 2. 39 | Google maps wedana kini (Sumber: <a href="https://www.google.com/maps">https://www.google.com/maps</a> ).....                                              | 58 |
| Gambar 2. 40 | Google maps <i>Zitting Landrechter te Djember</i> kini (Sumber: <a href="https://www.google.com/maps">https://www.google.com/maps</a> ).....               | 59 |
| Gambar 2. 41 | <i>Zitting Landrechter te Djember</i> (Sumber: <a href="https://hdl.handle.net/20.500.11840/509114">https://hdl.handle.net/20.500.11840/509114</a> ).....  | 59 |
| Gambar 2. 42 | Google maps <i>Handelsbank</i> kini (Sumber: <a href="https://www.google.com/maps">https://www.google.com/maps</a> ).....                                  | 59 |
| Gambar 2. 43 | Google maps hotel Djember kini (Sumber: <a href="https://www.google.com/maps">https://www.google.com/maps</a> ).....                                       | 60 |
| Gambar 2. 44 | Hotel Djember (Sumber: <a href="https://hdl.handle.net/20.500.11840/1245294">https://hdl.handle.net/20.500.11840/1245294</a> ).....                        | 60 |
| Gambar 2. 45 | Google maps kantor telepon Jember kini (Sumber: <a href="https://www.google.com/maps">https://www.google.com/maps</a> ).....                               | 61 |

|                                                                                                                                                                      |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2. 46 Google maps kantor irigasi kini (Sumber: <a href="https://www.google.com/maps">https://www.google.com/maps</a> ).....                                   | 61 |
| Gambar 2. 47 Kantor asisten residen (Sumber: <a href="https://hdl.handle.net/20.500.11840/510443">https://hdl.handle.net/20.500.11840/510443</a> ).....              | 62 |
| Gambar 2. 48 Google maps kantor asisten residen kini (Sumber: <a href="https://www.google.com/maps">https://www.google.com/maps</a> ).....                           | 62 |
| Gambar 2. 49 Alun alun Jember tahun 1927-1929 (Sumber: <a href="https://hdl.handle.net/20.500.11840/10535">https://hdl.handle.net/20.500.11840/10535</a> ).....      | 64 |
| Gambar 2. 50 Situasi sekitar alun alun Jember (Sumber: <a href="https://hdl.handle.net/20.500.11840/470217">https://hdl.handle.net/20.500.11840/470217</a> ).....    | 64 |
| Gambar 2. 51 Jalan menuju kantor pos Jember (Sumber: <a href="https://hdl.handle.net/20.500.11840/1245282">https://hdl.handle.net/20.500.11840/1245282</a> ).....    | 65 |
| Gambar 2. 52 Situasi lapangan alun alun Jember (Sumber: <a href="https://hdl.handle.net/20.500.11840/510442">https://hdl.handle.net/20.500.11840/510442</a> ).....   | 65 |
| Gambar 2. 53 Peta Jember tahun 1922 (Sumber: <a href="http://hdl.handle.net/1887.1/item:2011961">http://hdl.handle.net/1887.1/item:2011961</a> ).....                | 66 |
| Gambar 2. 54 Stasiun Jember tahun 1929 (Sumber: <a href="https://hdl.handle.net/20.500.11840/10527">https://hdl.handle.net/20.500.11840/10527</a> ).....             | 67 |
| Gambar 2. 55 Penanda jalan di jalan menuju pecinan (Sumber: <a href="https://hdl.handle.net/20.500.11840/10531">https://hdl.handle.net/20.500.11840/10531</a> )..... | 67 |
| Gambar 2. 56 <i>Normaalschool Djember</i> (Sumber: <a href="https://hdl.handle.net/20.500.11840/433518">https://hdl.handle.net/20.500.11840/433518</a> ).....        | 69 |
| Gambar 2. 57 Alur tahap pengembangan model 4D.....                                                                                                                   | 73 |
| Gambar 3. 1 Ilustrasi Alur Model 4D.....                                                                                                                             | 86 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|            |                                       |     |
|------------|---------------------------------------|-----|
| Lampiran 1 | Akses Berkas Digital Penelitian ..... | 145 |
|------------|---------------------------------------|-----|

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kemajuan suatu negara, termasuk Indonesia, bertumpu pada fungsi pokok dari sektor pendidikan. Peran strategis bidang ini bertindak sebagai pondasi mendasar demi melahirkan generasi pembelajar yang unggul dan berkompeten. Selaras dengan ketentuan yang diatur dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa penyelenggaraan pendidikan di Indonesia dirancang dengan berlandaskan pada Pancasila serta UUD 1945, mengakar pada nilai religius, warisan budaya nasional Indonesia serta sigap menghadapi desakan dari perkembangan zaman. Selain itu, regulasi tersebut menegaskan bahwa pendidikan merupakan sebuah program dengan strukturisasi yang jelas, yang mana jika ingin menciptakan keberhasilan dalam proses pembelajaran diperlukan perencanaan yang baik dan sistematis supaya peserta didik mampu untuk melakukan identifikasi serta memahami potensi yang terkandung dalam dirinya (Puji & Soepeno, 2019: 2).

Memasuki abad ke 21, dunia pendidikan sepenuhnya mengalami perubahan akibat adanya perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat serta perkembangan mekanisasi yang menjadikan banyak pekerjaan secara periodik mulai digantikan dengan mesin atau komputer. Penguasaan ilmu pengetahuan yang begitu cepat menjadi salah satu ciri yang paling menonjol akibat adanya penyempitan ruang dan waktu pada dunia pendidikan abad 21. Menurut Gates (1996), percepatan peningkatan pengetahuan ini terjadi akibat adanya dukungan dalam penerapan media dan teknologi digital (*information superhighway*) (Hakim dkk., 2024: 3).

Pendidikan pada abad 21 ini pun tak terlepas dari adanya perkembangan era revolusi 4.0. Secara makro, dampak yang dihasilkan dari perkembangan era 4.0 ini memunculkan enam trend yang mendunia, yakni: (1) munculnya perkembangan revolusi digital, (2) terjadinya globalisasi, internasionalisasi dan hubungan multilateral yang mempererat hubungan antar belahan dunia akibat pesatnya

perkembangan teknologi informasi, komunikasi serta transportasi, (3) terjadinya fenomena pendataran dunia yang mana menandakan minimnya ruang bebas dari pengaruh regional maupun internasional, (4) perubahan yang begitu pesat dan cepatnya kemunculan penemuan penemuan baru, (5) perubahan sosial yang terjadi turut melahirkan kelompok-kelompok masyarakat baru yang dicirikan oleh dominasi pengetahuan, tingginya pemanfaatan informasi, serta keterhubungan antar individu melalui berbagai jaringan komunikasi dan teknologi, (6) serta tingginya tuntutan dari segi kreativitas dan inovasi dalam menghadapi persaingan yang sedang berlangsung (Jelantik, 2019: 95).

Penekanan pada pendidikan abad 21 era 4.0 saat ini berkaitan erat dengan kebutuhan belajar generasi Z. Individu yang termasuk dalam Generasi Z umumnya lahir pada kisaran tahun 1990–2010 (Rinaldi dkk., 2024: 2). Latar belakang perkembangan mereka yang beriringan dengan kemajuan teknologi informasi menjadikan generasi ini akrab dengan penggunaan media digital dalam berbagai aktivitas, termasuk proses belajar (Ishak dkk., 2025: 334). Berdasarkan hasil analisis SWOT pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan literasi manusia pada gen Z di Indonesia, diketahui bahwa gen Z lebih suka pembelajaran yang terlibat dengan teknologi (Hastini dkk., 2020: 23). Tingginya ketertarikan Generasi Z terhadap pembelajaran berbasis teknologi berkaitan dengan pengalaman mereka dalam memanfaatkan berbagai media digital. Dalam kesehariannya, generasi ini cenderung menggunakan platform daring yang semata mata pemanfaatannya tidak terbatas pada akses informasi saja, tetapi juga mencakup kebutuhan berkomunikasi, bertukar gagasan, serta menyalurkan kreativitas. Sebagian hidup dari gen Z telah tercurahkan pada kehidupan yang berbasis online. Dalam mencari informasi, mereka juga cenderung lebih suka untuk melakukan pencarian informasi secara mandiri melalui sumber sumber digital (Rinaldi dkk., 2024: 2).

Terkait penggunaan media digital, menurut (Bilonozhko & Syzenko, 2020: 127) disebutkan pula bahwa generasi Z lebih nyaman dengan adanya kemajuan teknologi. Dan yang terpenting, dibandingkan dengan penggunaan media cetak seperti buku, generasi Z lebih senang mengumpulkan informasi melalui internet

dan pengalaman visual. Gaya belajar yang kerap menjadi pendukung pembelajaran gen Z, dapat dikategorikan sebagai gaya belajar dengan tipe audio visual seperti video tutorial, animasi dan infografis. Gaya belajar dengan tipe audio visual bagi gen Z dapat bermanfaat memberikan bantuan untuk memahami suatu konsep materi pembelajaran dengan mudah (Urba dkk., 2024: 54).

Pada pembelajaran sejarah, kajian mengenai sejarah lokal telah menjadi perhatian pasca masa reformasi dalam upaya meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap lingkungan sekitar sehingga dapat mengambil pengalaman pengalaman yang bermakna. Menurut Wibowo (2016) dalam (Kuswono dkk., 2021: 207), disebutkan bahwa sejarah lokal perlu digunakan sebagai sumber pembelajaran sejarah dikarenakan dapat memunculkan adanya ikatan yang intim terhadap peristiwa lokal yang selama ini tidak dianggap besar, namun sebenarnya justru memiliki dampak yang signifikan terhadap pembentukan peristiwa sejarah yang lebih besar. Melalui pendekatan kelokalan, siswa memperoleh pemahaman Sejarah lokal (*local history*) yang utuh untuk mengontekstualisasikan diri dengan realitas lingkungannya. Hasil penelitian (Lestari, Rachmedita, & Sinaga, 2024) turut menguatkan bahwa pemanfaatan bahan ajar berupa modul situs Sejarah lokal mampu mendongkrak hasil belajar siswa. Selain itu, optimalisasi pemanfaatan materi sejarah kelokalan melalui cagar budaya sebagai media pembelajaran terbukti menjadikan wawasan para peserta didik dapat ditingkatkan secara positif melalui kontribusi nyata ini, khususnya pada cakupan bidang sosial, ekonomi, dan kebudayaan (Hartati, 2020: 148).

Pembelajaran sejarah khususnya pada materi kelokalan abad 21, sudah semestinya dapat diberikan kepada peserta didik dan disesuaikan dengan perkembangan zaman. Namun implementasi pembelajaran materi sejarah lokal pada kenyataannya masih banyak permasalahan permasalahan yang dapat ditemui seperti dalam (Nafi'ah dkk., 2023: 76) dijelaskan bahwa dalam praktik belajar mengajar sejarah di sekolah, materi pembelajaran sejarah lokal masih kurang mendapat tempat dalam praktik pengajaran atau dalam buku ajar. Kemudian dalam (Maslahah & Hidayat, 2022: 222) menjelaskan bahwa pembelajaran sejarah sering kali dilaksanakan melalui penyampaian materi secara konvensional yang disertai

pemberian tugas tertulis. Pola pembelajaran seperti ini berpotensi mengurangi keterlibatan siswa selama proses belajar sehingga minat mereka terhadap materi yang dipelajari menjadi kurang optimal. Menurut (Zulfa Rohmatul Ummah dkk., 2023: 33) juga dijelaskan bahwa pada saat pembelajaran berlangsung, guru seringkali masih mengandalkan penggunaan buku pegangan milik guru dan buku paket siswa. Kemudian dalam (Rohman & Fajri, 2023: 51), disebutkan pula bahwa saat penyampaian materi yang disampaikan oleh pendidik, seringkali hanya mengandalkan media sederhana seperti handout, jobsheet dan *power point* yang tidak interaktif. Keterbatasan inovasi ini berimplikasi pada suasana kelas yang terkesan membosankan sehingga tidak mampu menyajikan pengalaman aktivitas belajar yang impresif bagi siswa.

Berangkat dari problematika pembelajaran sejarah yang diuraikan melalui kajian terdahulu diatas, peneliti konfirmasi melalui aktivitas observasi lapangan dan penyebaran angket ntuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran sejarah di SMAN Pakusari. Data yang terkumpul kemudian digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa sebagai bagian dari tahap pendefinisian dalam model pengembangan yang digunakan.

Berdasarkan hasil dari analisis performansi pendidik yang dapat dilihat dalam (Lampiran 3.2) diketahui bahwa pendidik mengalami hambatan dalam pengembangan perangkat instruksional (bahan ajar) seperti saat menentukan media yang cocok, membuat rancangan media hingga perangkat ajar yang dinilai sesuai untuk diterapkan pada aktivitas belajar sejarah. Konten belajar sejarah yang dikembangkan belum meliputi materi sejarah lokal dikarenakan keterbatasan sumber refrensi yang relevan dan autentik, tidak adanya pedoman khusus yang tersedia di sekolah untuk materi sejarah lokal serta keterbatasan waktu untuk melakukan penelitian sejarah lokal. Dalam penilaian, pendidik menggunakan tes tulis dan tugas project siswa, namun diketahui pada pembelajaran sejarah, sebagian siswa masih banyak yang nilainya kurang dari Kriterita Ketuntasan Belajar Minimal (KKM).

Melalui hasil data analisa performansi peserta didik yang dapat dilihat dalam (Lampiran 3.4) didapati informasi bahwa sebanyak 65,6% peserta didik sulit

untuk menganalisis materi pembelajaran sejarah, 59,4% nya sulit untuk memahami materi, 37,5% nya sulit untuk mengingat materi dan 31,3% peserta didik merasa sulit untuk menjelaskan kembali materi pembelajaran sejarah yang telah diajarkan. Kemudian untuk sumber belajar yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung diketahui sebanyak 71,9% peserta didik merasa bahan ajar yang diaplikasikan masih berupa LKS, 62,5% berupa buku, 21,9% berupa bahan ajar dan 12,5% menggunakan hand out. Permasalahan yang dihadapi dalam memahami materi diketahui sebesar 75% peserta didik menganggap pendidik dalam pembelajaran hanya menggunakan LKS untuk bahan ajar, 40,6% nya beranggapan bahwa pendidik hanya menggunakan buku paket dan 37,5% responden menilai bahwa hambatan dalam mencerna materi turut berakar dari minimnya penyediaan sumber belajar oleh pihak sekolah. Ditinjau dari aspek substansi materi sejarah, proporsi yang diajarkan didominasi oleh sejarah nasional dengan presentase sebesar 81,3% dan sejarah dunia sebanyak 18,8%, sedangkan konten atau materi sejarah lokal masih belum diaplikasikan dalam aktivitas belajar sejarah. Metode yang digunakan pendidik gunakan menurut peserta didik sebesar 71% diskusi, 58,1% ceramah dan 41,9% berupa proyek. Dari metode tersebut, menurut hasil analisis performansi peserta didik sebesar 53,1% cenderung monoton dan 28,1% kurang memotivasi, 28,1% kurang menyenangkan dan 28,1% kurang memberikan stimulus. Dalam penggunaan media pembelajaran, 59% menganggap masih konvensional, 28,1% kurang memotivasi, 56,3% kurang menarik dan 43,8% kurang memberikan stimulus sebab media yang digunakan sebesar 87,5% media visual, 25% media audio dan 3,1% menggunakan multimedia. Penilaian yang dilakukan oleh pendidik menurut peserta didik terkadang kurang mengasah pengetahuan sejarah secara mendalam.

Selanjutnya untuk memperdalam permasalahan peneliti melakukan analisis front-end analysis pada (Lampiran 4.2) didapati hasil bahwa pada pembelajaran sejarah, 81,3% pendidik menggunakan media sebagai penunjang proses pembelajaran, 78,1% mengembangkan model pembelajaran dan 56,3% menggunakan bahan ajar sejarah. Adapun sumber belajar yang diimplementasikan mencakup buku teks sebesar 90,6%, LKS sebanyak 93,8%, 62,5%

mengaplikasikan bahan ajar dan 21,9% nya berupa hand out. Berdasarkan data tersebut, hambatan dalam pemanfaatan sumber belajar berujung menyimpulkan kendala nyata yang harus dihadapi peserta didik. Hasil analisis mengkonfirmasi bahwa 100% peserta didik merasa belum memperoleh bahan ajar yang mampu menyediakan media video, 93,8% diantaranya merasa belum memperoleh bahan ajar yang terintegrasi dengan media audio, 78,1% diantaranya menganggap aplikasi bahan ajar yang dipakai oleh pendidik masih kurang untuk menstimulasi atau meningkatkan motivasi, sebanyak 75% responden juga menilai bahwa bahan ajar yang diterapkan masih cenderung menggunakan pendekatan pembelajaran tradisional. Dampaknya, 43,8% siswa menunjukkan tingkat ketertarikan yang rendah terhadap pembelajaran dan 25% lainnya merasa bahwa bahan ajar yang diaplikasikan oleh pendidik masih kurang komunikatif. Guna memecahkan permasalahan tersebut, peserta didik berharap bahwa untuk mengoptimalkan pembelajaran sejarah, sebanyak 100% peserta didik memerlukan bahan ajar yang menyediakan audio video, serta 96,9% lainnya memerlukan bahan ajar yang dapat mendongkrak capaian hasil belajar. Selain itu, pemanfaatan teknologi yang terintegrasi di dalam perangkat ajar diperlukan oleh sekitar 93,8% peserta didik. Data kebutuhan siswa juga memperlihatkan bahwa 68,8% responden menginginkan bahan ajar yang dapat membangkitkan motivasi belajar. Selain itu, 62,5 siswa menginginkan materi disajikan dengan bahasa dan penyampaian yang lebih jelas agar lebih mudah dipahami. Selain itu, 59,4% siswa menginginkan media pembelajaran yang menyajikan materi sejarah secara utuh dan terstruktur.

Melangkah pada hasil *learner analysis* yang bisa dilihat pada (Lampiran 5.2) teridentifikasi bahwa sebanyak 37,5% peserta didik tidak mengetahui arti sejarah lokal, sedangkan 62,5% peserta didik mengetahui arti sejarah lokal. Namun sebanyak 62,5% siswa tidak mengetahui keterkaitan sejarah lokal dengan sejarah nasional beserta contohnya sedangkan 37,5% peserta didik tahu kaitan antar sejarah lokal dengan sejarah nasional beserta contohnya. Kemudian sebanyak 56,25% peserta didik tidak dapat menyebutkan jenis peninggalan sejarah lokal di dan hanya 43,75% yang sanggup menyebutkan jenis peninggalannya. Di sisi lain, sebanyak 78,13% peserta didik tercatat belum memahami perkembangan sejarah

terkait penataan ruang wilayah perkotaan Jember di era pemerintahan Hindia Belanda. Dari data tersebut, hanya sekitar 21,88% siswa saja yang sudah memiliki bekal pengetahuan mengenai materi tersebut. Tetapi, kurangnya pengetahuan siswa terhadap sejarah lokal justru sebanyak 93,8% peserta didik memiliki ketertarikan untuk mempelajari sejarah lokal dan 6,3% peserta didik tidak. Menurut 96,9% peserta didik menganggap bahwa sejarah tata ruang kawasan kota Jember penting untuk dipelajari, sedangkan 3,1% tidak. Kemudian pada pembelajaran sejarah 100% peserta didik membutuhkan bahan ajar interaktif sejarah lokal. Dalam penggunaan bahasa, bahasa yang digunakan peserta didik sehari-hari sebanyak 81,3% menggunakan bahasa Indonesia dan 18,8% nya menggunakan bahasa Madura. Sedangkan bahasa yang digunakan pendidik pada saat menyampaikan materi ialah bahasa Indonesia. Walaupun menggunakan bahasa Indonesia oleh pendidik saat di kelas, sebanyak 87,5% peserta didik merasa tidak ada kendala dalam proses pembelajaran, kemudian 12,5% peserta didik lainnya terkendala bahasa yang menurut mereka kurang komunikatif. Pada bagian kebutuhan khusus, sebanyak 93,8% merasa tidak ada kendala dan 6,3% peserta didik mengalami kesulitan melihat tulisan dipapan tulis atau LCD. Tetapi dalam masalah tersebut, peserta didik menanganinya dengan menggunakan kacamata sebagai solusi dalam mengikuti pembelajaran sejarah di kelas.

Didasari pada hasil analisis yang telah disebutkan diatas, dapat disimpulkan adanya urgensi atau kebutuhan mendesak dalam proses belajar mengajar sejarah khususnya pada cakupan materi sejarah lokal. Guna mengatasi hal tersebut, diperlukan adanya inovasi berupa bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* yang mampu menyediakan konten menarik seperti gambar, video, animasi, kuis interaktif dan lainnya. Penggunaan bahan ajar tersebut diharapkan dapat membantu siswa memperoleh pemahaman materi yang lebih baik sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan bentuk implementasi dari kebutuhan tersebut. Solusi tersebut diwujudkan melalui produk yang tengah dirancang dalam penelitian ini. Pemilihan pengembangan ini didasari oleh (Siahaya, 2021: 9), mengartikan bahan ajar interaktif sebagai gabungan berbagai konten atau umumnya dikemas dalam bentuk

multimedia dilengkapi dengan petunjuk, materi, latihan hingga evaluasi secara interaktif. Keputusan untuk melaksanakan pengembangan ini juga sudah relevan dengan pemetaan masalah yang ada di lapangan yang secara eksplisit menegaskan tingginya urgensi dalam menciptakan bahan ajar interaktif berbasis teknologi yang kaya akan konten audio visual interaktif.

Pemilihan *classpoint* sebagai media dalam menyusun bahan ajar interaktif didasari pada kelebihan dan kekurangan yang dimiliki. Seperti yang telah dijelaskan dalam (Mustika dkk., 2025: 5), kelebihan dari media *classpoint* yakni (1) dapat diakses dengan mudah, (2) penggunaan yang sangat mudah dipahami, (3) terdiri atas berbagai fitur menarik untuk mendukung presentasi dalam pemberian soal, (4) dapat membantu pendidik dalam melaksanakan evaluasi belajar secara cepat. Kemudian kekurangan media *classpoint* yakni (1) membutuhkan jaringan internet yang stabil, (2) Instalasi aplikasi akan terasa cukup rumit jika pendidik belum terbiasa sehingga perlu adaptasi untuk mengimplementasikan media *classpoint*.

Pada substansi pembelajaran sejarah, peneliti menetapkan materi sejarah lokal yang berfokus pada aspek tata ruang serta perkembangan kawasan di wilayah kota Jember sepanjang tahun 1903 hingga 1929. Hal ini dilakukan untuk memperkaya wawasan kontekstual bagi peserta didik terkait sejarah lokal Jember yang diselaraskan dengan CP (capaian pembelajaran) yang termaktub dalam kurikulum merdeka. Materi tersebut masuk kedalam fase F (kelas XI), elemen pemahaman konsep, terkhusus pada sub elemen menganalisis peristiwa penjajahan bangsa Barat. Cakupan bahasan tersebut mengacu pada tema besar mengenai “Kolonialisme dan Imperialisme bangsa Eropa di Indonesia” dengan pokok bahasan utama “Dampak penjajahan bangsa Barat di Indonesia”. Penetapan materi “Tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929” ini juga dilandasi pada hasil analisis kebutuhan siswa diatas yang menunjukkan ketertarikan siswa untuk mendalami sejarah lokal dengan topik mengenai sejarah perkotaan jember. Kemudian, pemilihan topik berdasarkan hasil observasi ini turut didasari atas keberadaan atau lokasi SMAN Pakusari yang disekitarnya berdiri gudang tembakau seperti PT. Tempurejo Pakusari, memperlihatkan adanya peran industri tembakau terhadap perkembangan struktur tata ruang kota Jember hingga Jember dikenal pula

sebagai kota perkebunan sejak abad ke 19. Selain itu pemilihan topik juga dilandasi atas kecenderungan peserta didik yang lebih banyak berinteraksi dengan lingkungan perkotaan Jember dalam aktivitas sehari-hari, sehingga konten sejarah lokal yang disajikan jauh lebih bermakna karena bersentuhan langsung dengan realitas yang mereka jalani. Melalui pendekatan tersebut, aktivitas pendalaman materi sejarah lokal yang berfokus pada sejarah perkotaan Jember akan jauh lebih dapat diserap sekaligus dipahami secara lebih mendalam oleh peserta didik.

Kerangka kerja pengembangan media interaktif ini merujuk pada model 4D yang digagas oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974). Terdapat empat fase sistematis yang terintegrasi di dalam alur metodologi tersebut. Langkah-langkahnya diawali dengan tahap definisi (*define*), dilanjutkan dengan proses perancangan produk (*design*). Setelah itu dilakukan fase pembentukan atau mengembangkan (*develop*), dan diakhiri dengan tahap publikasi atau menyebarkan produk (*disseminate*) (Thiagarajan, dkk, 1974: 5). Pemilihan model ini didasari atas kelebihan dari tiap tahapan yang terstruktur, yang dimulai dari *define* yang bertujuan untuk menentukan syarat instruksional awal, tujuan dan kebutuhan dari peserta didik untuk pengembangan bahan ajar hingga pada tahap *disseminate* atau penyebaran (Thiagarajan, Sivasailam, & And Others, 1974).

Dari pemaparan diatas maka bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* yang memuat materi tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929 yang diselaraskan dengan CP “Menganalisis peristiwa penjajahan bangsa Barat”, materi “Dampak penjajahan bangsa Barat di Indonesia” memiliki urgensi yang tinggi untuk dikembangkan sebagai usaha mencapai hasil belajar yang tinggi pada mata pelajaran sejarah. Dengan demikian maka judul yang digunakan oleh peneliti yakni **“Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Terintegrasi *Classpoint* Tata Ruang Kawasan Kota Jember Tahun 1903-1929 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAN Pakusari”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan dan hasil validasi ahli terhadap bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929 pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMAN Pakusari?
2. Bagaimana efektivitas bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929 dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMAN Pakusari?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada permasalahan penelitian yang sudah dirumuskan, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk:

1. Menghasilkan produk yang tervalidasi ahli berupa bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929 pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMAN Pakusari.
2. Meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMAN Pakusari dengan menggunakan bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929.

### 1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* yang memuat materi tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903–1929. Produk tersebut dirancang untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa kelas XI di SMAN Pakusari. Adapun spesifikasi produk tersebut sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar yang terbuat dari perangkat multimedia interaktif melalui *microsoft power point* yang dikombinasikan dengan *classpoint* serta memuat substansi materi sejarah lokal terkait tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929 untuk jenjang kelas XI di SMAN Pakusari.
2. Bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929 untuk siswa kelas XI di SMAN Pakusari memuat konten

yang dilengkapi judul pada tampilan halaman awal, menu utama dan petunjuk belajar yang jelas.

3. Mekanisme pengemasan bahan ajar ini dilakukan secara digital melalui perpaduan komponen visual dan audiotori seperti animasi, gambar, video dan kuis interaktif.
4. Kualitas selama aktivitas mengembangkan produk bahan ajar interaktif ini akan diukur serta dipastikan melewati tahap pegujian aspek kelayakan yang disesuaikan dengan kriteria valid.
5. Isi materi yang tersaji dalam bahan ajar diselaraskan pada capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka yakni pada fase F (kelas XI), menganalisis peristiwa penjajahan bangsa barat di Indonesia, materi kolonialisme dan imperialisme dengan pokok bahasan utama "Dampak Penajajahan Bangsa Barat di Indonesia".

### 1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember pada tahun 1903-1929 ini dapat memberikan kontribusi dan sejumlah manfaat diantaranya yakni:

1. Bagi Peserta Didik
  - a. Bisa memberikan kemudahan saat belajar dan memperdalam materi.
  - b. Bisa memberikan bantuan dalam mencapai hasil belajar yang tinggi pada mata pelajaran sejarah.
  - c. Bisa dipergunakan secara mandiri selama aktivitas belajar.
2. Bagi Pendidik
  - a. Membantu menyampaikan materi secara terstruktur dan menarik.
  - b. Dapat membantu mengetahui permasalahan yang dialami peserta didik.
3. Bagi Peneliti, dapat memperkaya wawasan atau pengetahuan sekaligus prespektif yang lebih mendalam terkait penerapan ilmu yang diperoleh seperti aktivitas penyusunan, membuat dan mengevaluasi pengembangan

produk bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929.

4. Bagi khalayak umum, bisa berkontribusi dalam memberikan sumbangan pemikiran untuk meningkatkan mutu pendidikan terkhusus pada mata pelajaran sejarah dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

### **1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pelaksanaan penelitian ini berangkat dari beberapa pertimbangan yang digunakan sebagai landasan dalam proses pengembangan produk. Pertimbangan tersebut disusun berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan pembelajaran, serta karakteristik pengguna yang menjadi sasaran pengembangan. Selain itu, penelitian ini juga memiliki batasan tertentu agar proses pengembangan tetap terarah dan sesuai dengan fokus kajian yang telah ditetapkan. Dasar pertimbangan tersebut kemudian dirumuskan dalam bentuk asumsi penelitian sebagai berikut:

1. Materi Tata Ruang Kawasan Kota Jember Tahun 1903–1929 memiliki relevansi untuk dikembangkan sebagai sumber belajar sejarah lokal bagi siswa kelas XI SMA
2. Pemanfaatan teknologi pembelajaran melalui integrasi *classpoint* dapat mendukung penyelenggaraan pembelajaran sejarah yang lebih variatif dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas XI di SMA Pakusari.
3. Pengintegrasian berbagai unsur multimedia seperti video, gambar, animasi dan fitur atraktif lainnya dalam bahan ajar dapat membantu penyajian materi sejarah menjadi lebih jelas dan mudah dipahami.
4. Penggunaan bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* berpotensi mendukung peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.

Agar ruang lingkup penelitian lebih terarah dan tetap pada fokus yang telah ditentukan, pengembangan produk dalam penelitian ini dibatasi pada beberapa aspek berikut:

1. Produk pengembangan bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember pada tahun 1903-1929 ini dikhususkan untuk peserta didik jenjang kelas XI di SMAN Pakusari Jember.
2. Ruang lingkup materi sejarah lokal “Tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929” terbatas pada materi kolonialisme dan imperialisme dengan pokok bahasan “Dampak penjajahan bangsa Barat di Indonesia”
3. Penelitian pengembangan ini dilakukan hanya terbatas hingga tahap mengembangkan atau develop.

### 1.7 Batasan Istilah

Batasan istilah merupakan isi yang menjelaskan istilah penting pada judul. Batasan istilah dibuat agar terhindar dari kesalahan persepsi atau penafsiran antar pembaca dan peneliti dalam memahami produk yang dikembangkan. Beberapa istilah tersebut meliputi:

1. Bahan ajar ialah keseluruhan bahan yang bisa diaplikasikan untuk mendukung aktivitas pembelajaran yang dapat berbentuk digital maupun non digital (Kosasih, 2021: 1).
2. Bahan ajar interaktif ialah penggabungan berbagai elemen media atau umumnya dikemas dalam bentuk multimedia dilengkapi dengan petunjuk, materi, latihan hingga evaluasi secara interaktif (Siahaya, 2021).
3. *Classpoint* merupakan sebuah aplikasi pendukung dalam *power point* yang mampu mengubah presentasi menjadi lebih interaktif dengan berfokus pada audiens, berisikan berbagai fitur menarik seperti kuis interaktif berupa pilihan ganda, upload gambar, fitur timer, roda nama serta berbagai elemen menarik yang telah berkolaborasi dengan AI ([https://appsource.microsoft.com/id-id/product/web-apps/inknoepteltd1689958052580.classpoint\\_pro?tab=overview](https://appsource.microsoft.com/id-id/product/web-apps/inknoepteltd1689958052580.classpoint_pro?tab=overview)).
4. Sejarah lokal ialah bentuk tulisan sejarah pada lingkup terbatas yang terdiri atas lokalitas tertentu seperti suatu desa, kota atau provinsi (Miftahuddin, 2020: 3).

5. Hasil belajar ialah kemampuan yang diraih oleh individu usai memperoleh pengalaman dari proses belajar mengajar yang telah berlangsung (Nawoto, 2023: 20).

## **BAB 2. TINJAUAN TEORI**

### **2.1 Urgensi Bahan Ajar Interaktif Pada Pembelajaran Sejarah**

Sebelum memaparkan terkait pentingnya bahan ajar interaktif pada kegiatan belajar mengajar sejarah, diperlukan pemahaman lanjut mengenai teori pembelajaran sejarah dan bahan ajar interaktif pembelajaran sejarah. Berikut penjelasan secara mendalam terkait teori tersebut.

#### **2.1.1. Pembelajaran Sejarah**

Sejarah adalah salah satu jenis bidang studi yang berkontribusi secara signifikan dalam pembentukan karakter. Pembelajaran sejarah termasuk salah satu disiplin ilmu yang didalamnya terdapat pembelajaran yang membahas mengenai asal usul berkembangnya suatu kelompok masyarakat sekaligus peranannya pada masa lalu yang memiliki nilai-nilai arif atau bijaksana sebagai cara menumbuhkan kemampuan untuk berpikir dan berperilaku (Sapriya, 2012: 209-210) (Purni, 2023: 194). Menurut (Khuriyah dkk., 2020: 1) dijelaskan bahwa pembelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang sangat perlu untuk dipelajari sebagai bentuk upaya membangun karakter bangsa. Dalam mempelajari sejarah, generasi muda dapat meningkatkan ingatan mereka tentang perjuangan bangsa, nilai-nilai luhur budaya bangsa, kebijaksanaan setempat (*local wisdom*) dan pelajaran hidup lainnya. Dengan adanya pernyataan tersebut, jelas bahwa pembelajaran sejarah memiliki posisi yang penting untuk kemajuan bangsa.

Berdasarkan regulasi BSKAP No. 32/2024 terkait Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka memosisikan sejarah sebagai kajian atas dinamika manusia dalam dimensi spasial dan temporal, khususnya mengenai rangkaian peristiwa masa lalu di Indonesia. Pembelajaran sejarah ini diselenggarakan dengan tujuan utama yakni (1) kesadaran sejarah diharapkan dapat ditumbuhkembangkan pada diri peserta didik, (2) pemahaman mengenai dimensi manusia, ruang, dan waktu perlu dibangun secara mendalam, (3) melalui pembelajaran ini, pemahaman diri sendiri serta kolektif sebagai bangsa Indonesia dikembangkan sehingga mampu tumbuh menjadi generasi yang menjunjung nilai keagamaan, berperilaku baik, menghargai

keberagaman, serta memiliki kemampuan bekerja sama, berpikir kritis, kreatif, dan mandiri dengan tetap mengedepankan semangat kebangsaan, (4) kemampuan dalam berpikir sejarah secara baik diasah melalui pemikiran diakronis, sinkronis,ajian hubungan kausalitas, pemahaman konteks peristiwa, serta refleksi kritis terhadap berbagai fakta sejarah agar murid mampu menilai dan merespons berbagai persoalan secara rasional dalam kehidupan masa kini maupun masa depan, (5) keterampilan inkuiri peserta didik dilatih berdasarkan pada langkah langkah yang ada dalam penelitian sejarah seperti heuristik (menemukan sumber), kritik (verivikasi keabsahan sumber), interpretasi (menarik kesimpulan, sintetis dan analisis data) dan historiografi (penulisan sejarah yang sistematis) pada proses pembelajaran, (6) mempunyai kemampuan literasi sejarah saat melakukan kritik dan menyajikan informasi sejarah baik lisan, tulisan atupun media baik berbentuk digital ataupun non digital.

Menurut (Chalimi, 2024) pembelajaran sejarah juga memiliki tujuan sebagai kontribusi bagi siswa dalam mempelajari serta mempunyai pemahaman mengenai beragam riwayat atau pengalaman hidup masyarakat yang ada pada masa lampau sehingga mampu menyuguhkan solusi atau bantuan pada siswa untuk menghadapi berbagai perubahan dan kebutuhan yang muncul seiring perkembangan zaman. Singkatnya, pembelajaran sejarah ini berkontribusi memberikan manfaat bagi peserta didik sebagai bentuk upaya meningkatkan kemampuan mental untuk berpikir kritis, mengingat serta berimajinasi. Dalam mencapai tujuan dari pembelajaran sejarah, diperlukan manajemen yang disesuaikan dengan pembelajaran abad 21, diantaranya yakni: (1) aktivitas belajar yang terkonsentrasi pada siswa, (2) aktivitas belajar yang interaktif, (3) pembelajaran dengan menggunakan alat media, (4) pembelajaran yang aktif, (5) serta mampu menggunakan jejaring internet (Majir, 2020: 51). Menurut (Fitrianti dkk., 2024: 32) untuk mencapai sistem pengajaran yang efektif perlu adanya penerapan pendekatan pendekatan seperti pembelajaran yang terkonsentrasi pada siswa, pembelajaran kontekstual, pembelajaran yang terpadu dengan komunitas, pembelajaran kolaboratif, dan pembelajaran berdasar pada teknologi.

Pada dasarnya, dalam pembelajaran khususnya pembelajaran sejarah, jelas bahwa teknologi berperan penting sebagai solusi atau jawaban untuk meningkatkan kualitas pembelajaran abad 21. Menurut (Rahmawati dkk., 2020: 62) memilih media dalam aktivitas belajar yang tepat mampu menyediakan bantuan bagi siswa dalam mencapai tujuan pembelajarannya yaitu peningkatan hasil belajar yang tinggi. Menurut Lubis dan Azizan (2018) dalam (Siahaya, 2021: 9) dikatakan bahwa dalam upaya meningkatkan nilai-nilai karakter bagi siswa, dapat dilakukan dengan adanya pemanfaatan media interaktif.

Pemilihan media *power point* terintegrasi *classpoint* yang diaplikasikan sebagai basis untuk mengembangkan produk bahan ajar interaktif dalam aktivitas pembelajaran, tentu saja disesuaikan sesuai tipe gaya belajar dari peserta didik. Menurut Kamil (2019) dalam (Febrian Syah, Hidayatullah, Kurniawan, & Susanti, 2023) dijelaskan *power point* merupakan media yang praktis serta memiliki banyak variasi teknik penyajian yang menarik sebab dapat diisi dengan permainan, animasi, gambar maupun video yang menjadikan peserta didik khususnya gen Z dapat mencapai tujuan pembelajarannya. Kemudian menurut (Evi Hanafiah & Amaliyah, 2024) penggunaan *classpoint* dalam *power point* menjadikan pembelajaran jadi lebih interaktif dan menarik. Fitur-fitur yang terintegrasi dalam *classpoint* dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mendukung keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Pemanfaatan media berbasis teknologi tersebut diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap capaian pembelajaran sejarah yang diperoleh siswa serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

#### 2.1.2. Bahan Ajar Interaktif Pembelajaran Sejarah Lokal

Bahan ajar ialah salah satu jenis sarana utama dalam suatu aktivitas belajar mengajar. Merujuk pada pandangan (Kosasih, 2021) dijabarkan bahwa bahan ajar mencakup beragam konten yang diimplementasikan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran, baik yang dikemas dalam bentuk digital maupun non digital. Karakteristik dari bahan ajar ini memuat rangkaian substansi seputar wawasan atau pengetahuan, aspek teoritis dan pengalaman yang difungsikan secara praktis oleh pendidik maupun peserta didik. Tujuan utamanya adalah sebagai upaya

memberikan kemudahan dalam mendalami suatu pokok bahasan yang sebelumnya telah ditentukan.

Dalam penyusunan bahan ajar, menurut (Ritonga dkk., 2022: 345) terdapat beberapa tujuan yang bisa diraih yakni sebagai berikut:

- a. Menghasilkan dan memberikan bahan ajar selaras dengan kebutuhan siswa dan kurikulum.
- b. Meringankan beban pendidik dalam aktivitas belajar mengajar.
- c. Memberikan fasilitas terhadap peserta didik untuk memperoleh sumber pembelajaran alternatif di luar buku teks sekolah dengan mudah.

Menurut (Mahulae, 2023: 3) bahan ajar mempunyai beberapa kegunaan yang esensial dalam aktivitas belajar mengajar, yaitu:

- a. Bahan ajar berperan menjadi media bantu bagi pendidik dalam menyajikan atau mentransfer informasi secara sistematis pada siswa.
- b. Bahan ajar mampu mengilustrasikan konsep abstrak sehingga bisa menjadi bantuan dalam mempermudah pemahaman materi secara efektif.
- c. Bahan ajar mampu memberikan dukungan dalam proses belajar mandiri sehingga memungkinkan siswa untuk mempelajari materi secara individu.
- d. Bahan ajar dapat difungsikan sebagai alat untuk mengukur pencapaian belajar melalui tes atau penugasan.

Pada pembelajaran sejarah abad 21, dalam proses belajar mengajar dituntut untuk dapat menggunakan teknologi agar siswa dapat berperan aktif secara optimal. Dengan begitu, untuk membuat pembelajaran berjalan secara efektif sesuai dengan tuntutan zaman, diperlukan inovasi bahan ajar dengan menggunakan media digital yang memiliki fungsi interaktif, yang di dalamnya mengandung konten seperti animasi atau video dan gambar agar dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa (Amalia dkk., 2021: 1338).

Menurut *Guidlines for Bibliographic Description of Interactive Multimedia* dalam (Siahaya, 2021: 9) bahan ajar interaktif ialah penggabungan berbagai elemen media yang kemudian dapat dikontrol hingga mampu mengendalikan perintah dari suatu presentasi. Menurut Wijayanti dan Sulaeha

(2015) dalam (Siahaya, 2021: 9) juga mengemukakan bahwa bahan ajar interaktif yang dirancang secara atraktif mampu menyajikan kepraktisan bagi pengguna mengingat sistemnya sudah memuat panduan atau petunjuk, isi pembelajaran atau materi, simulasi permainan hingga fitur penilaian evaluasi yang interaktif. Menurut (Mella dkk., 2022: 133) menyatakan bahwa bahan ajar interaktif yang didasari dengan penggunaan media digital mampu memberikan motivasi secara optimum untuk belajar dan membangun lingkungan belajar yang asik dengan diberikan materi yang menarik dilengkapi media tambahan seperti video, gambar dan kuis. Dalam pengembangan bahan ajar interaktif, Direktorat Sekolah Menengah Pertama (2006: 6) dalam (Rohmah Kurniasih, 2023: 279) menyatakan bahwa terdapat empat prinsip bagi pendidik yang perlu dicermati dalam proses mengembangkan bahan ajar, yakni: (1) prinsip relevansi, dimana bahan ajar dirancang dan dikembangkan sesuai capaian kompetensi pembelajaran dan tuntutan zaman, (2) prinsip efektivitas, dimana pendidik dituntut untuk mengupayakan agar pembuatan dan pengembangan bahan ajar mampu mencapai tujuan pembelajaran secara tepat, (3) prinsip efisiensi, yaitu keharusan pendidik dalam mengembangkan bahan ajar untuk dapat mempertimbangkan efisiensi dana, waktu dan energi yang dikeluarkan guna meraih capaian yang optimum, (4) prinsip kontinuitas, yakni dalam mengembangkan bahan ajar perlu dijalankan melalui skema berkesinambungan, terstruktur dan proporsional.

Sebagaimana telah diuraikan sebelumnya, perancangan bahan ajar interaktif berbasis digital perlu memperhatikan profil dan karakteristik siswa sebagai pengguna utama. Pertimbangan tersebut penting sehingga penyampaian materi menjadi lebih sesuai dengan kebutuhan belajar siswa dan selaras dengan kompetensi yang ingin dicapai. Dalam proses perancangan bahan ajar interaktif ini, dipilih media berupa *power point* yang terintegrasi *classpoint* sebagai basis dalam pengembangannya. Menurut (Kusuma dkk., 2022: 4) dalam penggunaan media *power point* pada aktivitas belajar mengajar dikelas memperlihatkan hasil yang positif terkait peningkatan hasil belajar bagi peserta didik. Penjelasan tersebut menunjukkan pencapaian yang unggul jika dikomparasikan dengan mengaplikasikan cara belajar yang lama atau tradisional. Selain itu penggunaan media *power point*

juga memberikan aksesibilitas bagi guru saat mempersiapkan alat yang digunakan ketika presentasi dan mempermudah tercapainya peningkatan pemahaman siswa terhadap pembahasan materi yang diberikan secara efektif. Kemudian menurut (Evi Hanafiah & Amaliyah, 2024) penggunaan *classpoint* dalam *power point* mampu menjadikan pembelajaran jadi lebih interaktif dan menarik. Fitur yang digunakan dalam *classpoint* pun dinilai efektif untuk diaplikasikan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.

*Classpoint* merupakan sebuah aplikasi pendukung dalam *power point* yang mampu mengubah presentasi menjadi lebih interaktif dengan berfokus pada audiens. Aplikasi ini diterbitkan oleh Inknoe Pte Ltd dan memiliki peringkat yang tinggi yakni 5 bintang dengan ulasan sangat baik dalam marketplace. Fitur yang diberikan oleh *classpoint* pada pengguna cukup banyak yakni (1) memiliki delapan jenis kuis interaktif berupa pilihan ganda, jawaban singkat, *word cloud*, *audio*, *video* dan *image upload*, *fill in the blanks* serta gambar slide, (2) dapat membuat pertanyaan atau kuis dengan bantuan AI berdasarkan informasi yang tersedia dalam slide, (3) memiliki *slide whiteboard* tanpa batas atau *unlimited*, (4) mempunyai alat anotasi yang sudah disempurnakan termasuk pena, stabilo, bentuk dan kotak teks, (5) dapat menambahkan elemen *power point* selama presentasi, (6) terdapat fitur *timer*, (7) mempunyai fitur *wheel of names*, (8) terdapat fitur *embedded browser*, (9) serta terdapat fitur gamifikasi termasuk bintang, level dan papan peringkat di dalamnya ([https://appsource.microsoft.com/id-id/product/web-apps/inknoepteltd1689958052580.classpoint\\_pro?tab=overview](https://appsource.microsoft.com/id-id/product/web-apps/inknoepteltd1689958052580.classpoint_pro?tab=overview)).

Menurut (Alimuddin & Ekawati, 2023: 145) mengemukakan bahwa *classpoint* merupakan aplikasi interaktif yang bisa diaplikasikan untuk menunjang pemaparan materi dilengkapi dengan fitur evaluasi atau kuis atraktif serta mampu digunakan melalui gawai. Dengan ini pengaplikasian bahan ajar interaktif berbasis teknologi multimedia ini dinilai mampu mengoptimalkan efisiensi, dorongan motivasi sekaligus keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar dengan berpusat kepada siswa. Kemudian diperkuat oleh hasil penelitian (Alimuddin & Ekawati, 2023: 151) yang menyatakan bahwa *classpoint* memiliki kontribusi nyata dalam memicu gairah belajar serta kedalaman penguasaan materi bagi peserta didik

selama proses belajar. Namun dalam pemanfaatan *classpoint* dalam pembelajaran juga memperlihatkan kekurangan yakni dibutuhkan jaringan yang stabil serta kuota yang memadai agar pengaplikasian *classpoint* dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimum. Didukung kajian yang dilakukan oleh (Sundari dkk., 2021: 8) memperlihatkan bahwa penerapan *ClassPoint* pada kegiatan pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan motivasi serta hasil belajar murid. Selain membantu meningkatkan keterlibatan selama proses pembelajaran, media tersebut juga memperoleh tanggapan yang positif dari murid sebagai pengguna. Peserta didik yang biasanya cenderung pasif di dalam kelas, mulai terlihat lebih berani dan aktif untuk mengemukakan pendapat serta merespon pertanyaan pendidik. Kemudian didukung dari hasil penelitian oleh (Evi Hanafiah & Amaliyah, 2024: 46) disebutkan bahwa penggunaan media *power point* berbasis *classpoint* memberikan hasil yang bagus. Apabila ditinjau dari komparasi nilai rata-rata antara sebelum dan sesudah tes, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan *classpoint* ini berhasil mendongkrak capaian belajar peserta didik secara nyata. Sejalan dengan itu, penelitian dari (Dewi, 2024: 1214) membuktikan bahwa dampak positif bagi capaian hasil belajar peserta didik berhasil didapatkan melalui penggunaan *classpoint*. Hal ini terindikasi dari adanya kenaikan nilai, perubahan peserta didik menjadi lebih aktif, serta munculnya rasa tertarik dan pemahaman yang lebih baik ketika mereka mempelajari materi yang sulit di dalam kelas. Kemudian menurut (Bong & Chatterjee, 2022) penggunaan *classpoint* tidak hanya memberikan manfaat yang signifikan kepada siswa selama pembelajaran, tetapi juga memberikan kemudahan bagi guru. Berdasarkan hasil penelitiannya diketahui bahwa *classpoint* memiliki aksesibilitas, harga yang terjangkau dan ramah bagi pengguna khususnya guru dalam pengaplikasiannya. *Classpoint* mampu memberikan kemudahan guru untuk membuat dan menyampaikan pertanyaan berkaitan dengan materi tanpa harus beralih ke aplikasi lain serta mampu memberikan hasil analisis nyata selama aktivitas belajar. Tetapi didasari hasil kajian yang sudah dilaksanakan oleh (Bong & Chatterjee, 2022), ditemukan pula kekurangan dari media *classpoint* sebagai yakni dalam penggunaannya, masih belum kompatibel dengan MacOS atau iOS pada fitur pemberian anotasi slide. Kemudian format file seperti *Adobe Acrobat*

*reader* tidak bisa digunakan dalam *classpoint* pada saat pembelajaran. Kelebihan dan kekurangan *classpoint* disamping didukung pula pada hasil penelitian terdahulu oleh (Mustika dkk., 2025: 5) yakni sebagai berikut

1. Kelebihan media *classpoint*
  - a. Dapat diakses dengan mudah
  - b. Penggunaan yang sangat mudah dipahami
  - c. Terdiri atas berbagai fitur menarik untuk mendukung presentasi dalam pemberian soal
  - d. Dapat membantu pendidik dalam melaksanakan evaluasi belajar secara cepat.
2. Kekurangan media *classpoint*
  - a. Membutuhkan jaringan internet yang stabil
  - b. Instalasi aplikasi akan terasa cukup rumit jika pendidik belum terbiasa sehingga perlu adaptasi untuk mengimplementasikan media *classpoint*.

Melalui paparan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *classpoint* memberikan kontribusi yang nyata dan efektif untuk diimplementasikan di kelas. Perangkat ini memiliki efektifitas yang mampu mendorong keterlibatan siswa untuk aktif, sehingga mendukung ketercapaian output atau tujuan belajar yang telah ditetapkan secara maksimal.

Penjelasan yang telah dipaparkan terkait media *power point* terintegrasi *classpoint* sebagai basis dalam pengembangan bahan ajar interaktif tersebut dipilih dengan memuat materi sejarah lokal dalam aktivitas belajar sejarah. Sejarah lokal ialah bentuk tulisan sejarah pada lingkup terbatas yang terdiri dari suatu lokalitas tertentu seperti suatu desa, kota atau provinsi (Miftahuddin, 2020: 3). Menurut Alan J. Litchman dalam (Miftahuddin, 2020) disebutkan bahwa sejarah lokal merupakan tulisan sejarah yang membahas terkait lingkungan sekitar seperti suatu desa, kota atau provinsi. Taufik Abdullah (1996) mengatakan bahwa istilah sejarah lokal hanyalah bermakna tempat atau ruang yang mana jika diartikan secara lengkap, sejarah lokal membahas terkait sejarah dari suatu lokalitas dengan batasan yang telah ditetapkan dari kesepakatan yang dikemukakan oleh penulis sejarah itu sendiri. Batasan geografinya bisa berupa domisili dari suatu suku bangsa yang

terdiri atas dua atau tiga daerah wilayah administrasi seperti sejarah terkait suku Jawa di suatu pulau, kota ataupun desa (Miftahuddin, 2020: 9).

Menurut Wibowo (2016) dalam (Kuswono dkk., 2021: 207) mempelajari sejarah lokal sangat diperlukan sebagai sumber pada proses belajar mengajar sejarah dikarenakan dapat memberi peluang untuk berhubungan secara mendalam dengan kejadian lokal yang mungkin dianggap tidak penting, namun sebenarnya berperan penting dalam membentuk kejadian atau peristiwa sejarah yang lebih besar. Kemudian berdasarkan hasil penelitian terdahulu oleh (Karima & Firza, 2023) pembelajaran yang memuat materi sejarah lokal dalam aktivitas belajar sejarah memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan dan penguatan nilai-nilai luhur, memunculkan semangat juang yang tinggi dan memperkuat pembentukan karakter peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian oleh (Syahputra, Sariyatun, & Ardianto, 2020) dijelaskan bahwa pembahasan mengenai sejarah lokal dapat memberikan bantuan untuk memahami proses integrasi bangsa hingga melahirkan suatu kejadian sejarah dan meningkatkan kesadaran sejarah itu sendiri kepada peserta didik. Menurut (Pramono, Amin, Utama, & ..., 2022) dalam implementasi kurikulum merdeka di satuan pendidikan, mempelajari sejarah lokal dapat menjadi salah satu kajian yang menghadirkan realitas sejarah secara lokalitas sebagai bentuk upaya meningkatkan kesadaran dan sikap keberagaman bagi peserta didik dan masyarakat. Disamping itu kajian sejarah lokal juga berkontribusi positif bagi peserta didik guna menstimulus rasa bangga dan kecintaan terhadap warisan budaya masa lampau yang ada pada suatu daerah.

Dengan adanya pemaparan diatas, urgensi pengembangan bahan ajar interaktif sejarah lokal terintegrasi *classpoint* dinilai penting dan menjadi fokus utama bagi peneliti sebagai bentuk pemenuhan kebutuhan peserta didik dan upaya memberikan pengetahuan terkait sejarah lokal untuk mencapai tujuan dari pembelajaran sejarah.

## 2.2 Hasil Belajar

Berdasarkan pendapat dari Gagne dan Briggs, hasil belajar ialah kemampuan yang didapatkan sebagai hasil aktivitas belajar yang bisa diawasi dari

penampilan peserta didik itu sendiri (Rosdianah, 2024: 7). Menurut (Nawoto, 2023: 20) hasil belajar diartikan sebagai kemampuan yang berhasil diraih oleh individu usai memperoleh serangkaian pengalaman dari aktivitas belajar yang telah ditempuh.

Dalam mencapai hasil belajar peserta didik, menurut Carroll dalam (Nawoto, 2023: 22) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi yakni: (1) talenta, bakat ataupun kemampuan pelajar, (2) tersedianya waktu untuk belajar, (3) tersedianya waktu untuk memaparkan materi pembelajaran, (4) mutu pengajaran, (5) dan potensi atau keterampilan yang dimiliki individu.

Hasil belajar peserta didik pada dasarnya tidak ditunjang hanya dengan satu aspek pendukung, melainkan terdapat beberapa aspek yang menjadi pendukung peningkatan hasil belajar siswa. Berikut penjelasan berbagai aspek pendukung dalam kegiatan belajar mengajar, yakni:

1. Aspek proses

Pada aspek proses terdiri dari aktivitas mengamati keterampilan siswa, respon, kerjasama, motivasi, keaktifan partisipan dan pemecahan masalah.

2. Aspek hasil

Pada aspek hasil terdiri dari serangkaian aktivitas peninjauan kompetensi atau hasil belajar yang diraih peserta didik pasca pembelajaran. Capaian tersebut memuat tiga ranah perkembangan yakni aspek kognisi, afeksi dan psikomotorik.

3. Aspek sarana penunjang

Pada aspek sarana penunjang atau pendukung terdiri dari fasilitas fisik, sumber dan bahan yang dibutuhkan peserta didik pada proses belajar mengajar seperti laporaotrium, kelas, media pembelajaran ataupun penunjang lainnya (Rosdianah, 2024).

## 2.3 Indikator Hasil Belajar

Menurut (Djamarah & Zain, 2014: 105), suatu proses belajar mengajar dapat disebut sukses atau berhasil apabila terdapat hal hal berikut:

1. Peningkatan daya serap peserta didik yang tinggi bagi individu maupun secara kolektif sehingga mampu mencapai prestasi yang optimum.
2. Perilaku individu ataupun kelompok dari peserta didik yang sudah dirumuskan dalam tujuan pembelajaran berhasil dicapai.

Merujuk pada pemaparan indikator hasil belajar diatas, peneliti menggunakan indikator berupa daya serap peserta didik dalam menyerap pengetahuan atau materi yang diajarkan dengan berpatokan pada alat ukur kriteria ketuntasan belajar minimal (KKM). Melihat dari data hasil observasi awal yang diperoleh di SMAN Pakusari, untuk mata pelajaran Sejarah Indonesia , nilai KKM yang perlu didapat ialah 77. Apabila peserta didik memperoleh nilai 77 atau diatas 77 maka dapat dikatakan peserta didik telah berhasil mencapai pembelajaran atau KKM. Namun jika memperoleh nilai dibawah 77 maka peserta didik dinyatakan belum berhasil mencapai pembelajaran atau nilai KKM. Hasil belajar peserta didik akan diketahui usai diberikan tes awal (*pre test*) dan tes akhir (*post test*).

## 2.4 Ranah Hasil Belajar

Menurut B. S. Bloom dalam (Nabillah & Abadi, 2019) output pembelajaran (hasil belajar) dikelompokkan ke dalam tiga ranah utama yakni aspek kognisi, afeksi serta psikomotorik. Penjelasan lebih mendalam mengenai tiga ranah tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Ranah kognisi ialah suatu perubahan perilaku terjadi pada kognisi yang mana dalam proses belajar melibatkan aktivitas menerima stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak.
2. Ranah afeksi memiliki korelasi langsung dengan perilaku, nilai nilai karakter dan sikap.
3. Ranah psikomotorik berfokus pada penguasaan keterampilan yang berkaitan dengan keterampilan motorik (anggota tubuh) atau tindakan.

Sementara itu, menurut (Anderson & Krathwohl, 2015) membagi ranah berpikir tersebut ke dalam enam tahapan proses kognitif secara bertingkat. Tahapan-tahapan ini dimulai dari proses: (1) mengingat, (2) memahami, (3) menerapkan, (4) menganalisis, (5) mengevaluasi, dan diakhiri dengan fase (6)

mencipta. Penjelasan lebih mendalam mengenai setiap tingkatan proses berpikir ini diuraikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. 1 Ranah Berpikir Kognitif

| Kategori dan Proses Kognitif                                                                                           | Nama -Nama Lain                                                   | Definisi dan Contoh                                                                                                                                                                    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Mengingat -mengambil pengetahuan dari memori jangka panjang                                                         |                                                                   |                                                                                                                                                                                        |
| 1.1 Mengenali                                                                                                          | Mengidentifikasi                                                  | Menempatkan pengetahuan pada memori jangka panjang yang sesuai dengan pengetahuan tersebut (misalnya mengenali tanggal terjadinya peristiwa peristiwa penting dalam sejarah Indonesia) |
| 1.2 Mengingat kembali                                                                                                  | Mengambil                                                         | Mengambil pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang (misalnya mengingat kembali tanggal peristiwa peristiwa penting dalam sejarah Indonesia)                                 |
| 2. Memahami -mengkonstruksi makna dari materi pembelajaran termasuk apa yang diucapkan, ditulis dan digambar oleh guru |                                                                   |                                                                                                                                                                                        |
| 2.1 Menafsirkan                                                                                                        | Mengklarifikasi, memparafrasakan, mempresentasi dan menerjemahkan | Mengubah satu bentuk gambaran misalnya angka jadi bentuk lain (misalnya kata kata) (misalnya memparafrasekan ucapan dan dokumen penting)                                               |
| 2.2 Mencontohkan                                                                                                       | Mengilustrasikan, memberi contoh                                  | Menemukan contoh atau ilustrasi tentang konsep atau prinsip (misalnya memberi contoh tentang aliran aliran seni lukis)                                                                 |
| 2.3 Mengklasifikasikan                                                                                                 | Mengategorikan, mengelompokan                                     | Menentukan sesuatu dalam satu kategori (misalnya mengklasifikasikan kelainan kelainan mental yang telah diteliti atau dijelaskan)                                                      |
| 2.4 Merangkum                                                                                                          | Mengabstrasi, menggeneralisasi                                    | Mengabstraksikan tema umum atau poin pokok. (misalnya menulis ringkasan pendek tentang peristiwa peristiwa yang ditayangkan di televisi)                                               |
| 2.5 Menyimpulkan                                                                                                       | Menyarikan, mengekstrapolasi, menginterpolasi, memprediksi        | Membuat kesimpulan yang logis dari informasi yang diterima. (misalnya dalam belajar bahasa asing, menyimpulkan tata bahasa berdasarkan contoh contohnya)                               |
| 2.6 Membandingkan                                                                                                      | Mengtraskan, memtakan, mencocokan                                 | Menentukan hubungan antara dua ide, dua objek dan semacamnya (misalnya                                                                                                                 |

|                                                                                                                                                                                                |                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                              |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                                                                |                                                                                            | membandingkan peristiwa peristiwa penting pada abad ke- 18 di Indonesia)                                                                                                                                                     |
| 2.7 Menjelaskan                                                                                                                                                                                | Membuat model                                                                              | Membuat model sebab akibat dalam sebuah sistem (misalnya menjelaskan sebab sebab terjadinya peristiwa peristiwa penting pada abad ke-18 di Indonesia)                                                                        |
| 3. Mengaplikasikan -menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu                                                                                                          |                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                              |
| 3.1 Mengeksekusi                                                                                                                                                                               | Melaksanakan                                                                               | Menerapkan suatu prosedur pada tugas yang familier (misalnya membagi satu bilangan dengan bilangan lain, kedua bilangan ini teridri dari beberapa digit)                                                                     |
| 3.2 Mengimplementasikan                                                                                                                                                                        | Menggunakan                                                                                | Menerapkan suatu prosedur pada tugas yang tidak familier (misalnya menggunakan hukum Newton kedua pada konteks yang tepat)                                                                                                   |
| 4. Menganalisis -memecah mecah materi jadi bagian bagian penyusunan dan menentukan hubungan hubungan antar bagian itu dan hubungan natar bagan bagian bagian tersebut dan keseluruhan struktur |                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                              |
| 4.1 Membedakan                                                                                                                                                                                 | Menyendirikan, memilah, memfokuskan, memilih                                               | Membedakan bagian materi pelajaran yang relevan dari yang tidak relevan, bagian yang penting dari yang tidak penting (membedakan antara bilangan yang relevann dan bilangan yang tidak rleevan dalam soal cerita matematika) |
| 4.2 Mengorganisasi                                                                                                                                                                             | Menemukan koherensi, memadukan, emmbuat garis besar, mendeskripsikan peran, menstrukturkan | Menentukan bagaimana elemen elemen bekerja atau berfungsi dalam sebuah struktur (misalnya menyusun bukti bukti dalam cerita sejarah jadi bukti yang mendukung dan menentang suatu penjelasan historis)                       |
| 4.3 Mengatribusikan                                                                                                                                                                            | Mendekonstruksi                                                                            | Menentukan sudut pandang, bias, nilai atau maksud dibalik materi pelajaran (misalnya menunjukan sudut pandang penulis suatu esai sesuai dengan pandangan politik si penulis)                                                 |
| 5. Mengevaluasi -mengambil keputusan berdasarkan kriteria atau standar                                                                                                                         |                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                              |
| 5.1 Memeriksa                                                                                                                                                                                  | Mengordinasi, mendeteksi, memonitor, menguji                                               | Menemukan inkonsistensi atau kesalahan dalam suatu proses atau produk, menentukan apakah suatu proses atau produk memiliki konsistensi internal,                                                                             |

|                                                                                                                             |                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                             |                   | menemukan efektivitas suatu prosedur yang sedang dipraktikan (misalnya memeriksa apakah kesimpulan kesimpulan seorang ilmuwan sesuai dengan data data amatan atau tidak)                                                                                                                      |
| 5.2 Mengkritik                                                                                                              | Menilai           | Menemukan inkonsistensi antara suatu produk dan kriteria eksternal, menentukan apakah suatu produk memiliki konsistensi eksternal, menemukan ketepatan suatu prosedur untuk menyelesaikan masalah (misalnya menentukan satu metode terbaik dari dua metode untuk menyelesaikan suatu masalah) |
| 6. Mencipta -memadukan bagian bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren untuk membuat suatu produk yang orisinal |                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| 6.1 Merumuskan                                                                                                              | Membuat hipotesis | Membuat hipotesis hipotesis berdasarkan kriteria (misalnya membuat hipotesis tentang sebab sebab teradanya suatu fenomena)                                                                                                                                                                    |
| 6.2 Merencanakan                                                                                                            | Mendesain         | Merencanakan prosedur untuk menyelesaikan suatu tugas (misalnya merencanakan proposal peelitian tentang topik sejarah tertentu)                                                                                                                                                               |
| 6.3 Memproduksi                                                                                                             | Mengkonstruksi    | Menciptakan suatu produk (misalnya membuat habitat untuk spesies tertentu demi suatu tujuan)                                                                                                                                                                                                  |

Penelitian pengembangan ini menetapkan capaian hasil belajar pada tingkat berpikir kognitif tingkat tinggi (C4) sebagai target utamanya, yaitu melatih kemampuan analisis peserta didik kelas XI di SMAN Pakusari. Target tersebut diselaraskan dengan capaian pembelajaran (CP) fase F yang berbunyi “menganalisis peristiwa sejarah pada masa penjajahan bangsa barat di Indonesia”, materi mengenai “kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa di Indonesia” dengan sub pokok bahasan “dampak penjajahan bangsa Barat di Indonesia”.

## 2.5 Tata Ruang Kawasan Kota Jember Tahun 1903-1929

### 2.5.1. Konsep Dasar Tata Ruang Kota

#### A. Tata Ruang Kota

Berdasarkan konsep dari (Ibad, 2020) tata ruang dipahami sebagai pola distribusi dan susunan fungsi lahan pada wilayah kota ataupun kawasan spesifik, baik yang terbentuk secara natural maupun lewat perencanaan. Pola penggunaan ruang tersebut menunjukkan adanya tujuan tertentu dari penataan ruang. Adapun aspek struktural dalam pemanfaatan ruang merujuk pada tatanan elemen-elemen pembentuk ekosistem alam, sosial, maupun buatan yang terorganisasi secara hierarkis hingga membangun kesatuan struktur ruang.

Berdasarkan hasil penelitian yang disajikan oleh (Muyassyaroh, 2023: 14) memaparkan bahwa tata ruang memiliki pola penataan atau perancangan yang disusun secara sistematis bagi sebuah kota dalam mendirikan sarana sekaligus prasarana pendukungnya. Dalam konsep ini, fokus utama tata ruang terletak pada pengaturan area yang diproyeksikan sebagai inti dari segala aktivitas dan pemenuhan infrastruktur penunjang. Adapun fungsi dari penataan ruang kota ialah selain menjadi pedoman dalam penentuan pembangunan jangka menengah ataupun jangka panjang, tata ruang kota juga dioptimalkan sebagai upaya strategis guna menyeimbangkan pemanfaatan wilayah demi mewujudkan pemerataan pembangunan daerah secara menyeluruh (Muyassyaroh, 2023: 14).

Perencanaan ialah langkah utama dan dibutuhkan dalam setiap upaya untuk mencapai target. Hal ini didasari oleh pandangan bahwa kondisi di masa depan bersifat tidak pasti. Perubahan lingkungan yang terjadi dengan begitu cepat mewajibkan setiap pihak, baik individu maupun secara institusi, untuk senantiasa menyusun perencanaan. Sehingga fungsi perencanaan kota dapat disebutkan sebagai berikut (Ibad, 2020):

- a) Menjadi pedoman dan pijakan utama dalam merumuskan pembangunan daerah kota agar berjalan tepat sasaran.
- b) Menjadi bantuan guna mengantisipasi dinamika lingkungan yang bersifat dinamis dan tidak pasti.
- c) Menjadi dasar dalam pengambilan serta penetapan kebijakan pembangunan yang tepat dan terarah.

## B. Morfologi Kawasan Kota

Secara konseptual, morfologi kota merupakan proses terjadinya dinamika perkembangan spasial suatu kawasan kota, baik melalui perencanaan ataupun tidak (terbentuk secara alami) yang polanya Pola perkembangan tersebut dapat divisualisasikan lewat tata spasial, desain arsitektur bangunan, hingga jaringan jalan. Kajian mengenai morfologi kota ini tidak terbatas pada karakteristik fisik lingkungan urban semata, melainkan turut memadukan elemen non-fisik seperti dimensi sejarah, sosial, kebudayaan serta ekonomi. Menurut Smailes (1995) (Mandaka dkk., 2022: 61), mengemukakan bahwa identifikasi morfologi kota dapat dilakukan dengan mengamati tiga elemen penting, yaitu bentuk pemanfaatan ruang atau lahan, pola keterhubungan jalan, serta karakter bangunan yang tercermin melalui arsitekturnya.

Ditinjau melalui prespektif sejarah, wilayah perkotaan merupakan tempat yang menjadi titik awal kemunculan peradaban dunia, dimana diarea urban ini berfungsi sebagai ruang bagi pematangan peradaban hingga ke tingkat yang lebih tinggi. Namun dalam prosesnya, pertumbuhan peradaban pada masing masing kota memiliki corak atau karakteristik yang berbeda beda. Hal tersebut umumnya terjadi akibat kondisi topografi atau pertumbuhan sosial ekonomi tertentu. Berdasarkan hal tersebut, tipologi atau pola penjalaran atau perkembangan fisik kawasan kota menurut Northam akan dipaparkan sebagai berikut (Muyassyaroh, 2023: 15):

### a) Konsentris/ Terpusat

Pola Konsentris ialah pertumbuhan kota bersumbu pada wilayah inti dimana segala bentuk aktivitas fungsional dominan bertumpu dibagian tengah daerah.

### b) Linier/ Sejajar

Pola Linear ialah perkembangan kawasan kota yang polanya terbentuk akibat adanya aktivitas dan pembangunan yang memanjang mengikuti jalur transportasi, sungai ataupun pantai.

### c) Meloncat

Pola Meloncat ialah penggambaran kondisi pertumbuhan kawasan kota tetap berada di kawasan sentral namun sistem distribusi dan penataan fungsinya tidak beraturan.

Bentuk bentuk fisik kota:

a) Bujur Sangkar

Bentuk Bujur sangkar menggambarkan karakteristik kota yang arah pertumbuhannya berada di sepanjang sisi jalur transportasi serta peluang perluasan wilayahnya cenderung proporsional atau seimbang.

b) Kipas

c) Empat persegi panjang

Bentuk empat persegi panjang menunjukkan kondisi pertumbuhan kota yang memiliki kecenderungan ekspansi spasial secara memanjang secara signifikan ketimbang perluasan secara melebar.

d) Pita

Bentuk pita ialah bentuk kota yang ruangnya tumbuh secara linier atau memanjang saja dimana dinamika pembangunannya didominasi oleh keberadaan jalur transportasi utama.

e) Gurita/ bintang

Bentuk gurita/bintang ialah bentuk kota yang memperlihatkan perkembangan suatu wilayah kota secara kuat dikendalikan oleh jaringan transportasi. Bentuknya mirip dengan bentuk pita, namun pada bentuk gurita jalur transportasinya tidak hanya 1 arah saja melainkan menyebar ke berbagai arah.

f) Bulat

Bentuk bulat ialah bentuk kota yang ideal sebab pertumbuhan wilayahnya terjadi secara merata dan terorganisasi dengan baik sesuai dengan perencanaan tata ruang kota.

g) Tidak Berpola

Bentuk tidak berpola ialah manifestasi spasial kota yang tercipta pada sebuah kota akibat pengaruh dari kondisi geografis yang khusus.

Kevin Lynch menjelaskan bahwa identitas suatu kota dapat dikenali melalui lima elemen utama yang membentuk citra atau karakter kawasan perkotaan (Muyassyaroh, 2023: 20). Pertama adalah *Path* (jalur), yang mewakili koridor pergerakan dinamis bagi pejalan kaki maupun moda transportasi. Kedua, *Edge* (tepi), berupa batasan yang memisahkan atau menegaskan transisi antar lokasi. Ketiga, Distrik (kawasan), yang merujuk pada pembagian zona serta memiliki konsentrasi kluster bangunan tertentu. Keempat, *Node* (simpul), yakni titik strategis yang memusatkan konsentrasi berbagai aktivitas atau keramaian masyarakat. Kelima, *Landmark* (penanda), yang difungsikan sebagai tanda nama suatu lokasi.

### 2.5.2. Perkembangan Kota Zaman Kolonial

Perkembangan kota kota pada masa kolonial di Jawa memiliki keunikan tersendiri karena tidak sepenuhnya membuang pola ruang lokal, melainkan mengadopsi dan memodifikasi bentuk tata ruang kota tradisional. Pada tata ruang kota tradisional Jawa, alun-alun umumnya berada pada kawasan inti kota dan berfungsi sebagai titik orientasi berbagai aktivitas yang berlangsung di sekitarnya, tersusun rapi mengikuti arah mata angin, serta berpotongan tegak lurus (Ashadi, 2017: 38). Konsep keberadaan alun-alun ini kemudian diadopsi oleh pemerintah Hindia Belanda dalam merancang tata ruang kota kota kolonial di Jawa, termasuk dalam pembentukan pusat pemerintahan di tingkat keresidenan maupun kabupaten seperti kota Jember.



Gambar 2. 1 Kota kolonial masa VOC tahun 1870  
(Sumber: <https://vu.contentdm.oclc.org/digital/collection/krt/id/2719/rec/1> )

Dalam Perkembangan kota kolonial umumnya memiliki ciri khas berupa benteng, barak militer, bangunan perkantoran, kawasan permukiman, gedung *societeit*, serta rumah ibadah seperti gereja *Vrijmetselarij*. Gambaran seperti ini sering dijumpai dalam berbagai tulisan sejarah mengenai kota-kota kolonial. Selain itu, kota-kota keresidenan pada masa pra-perang juga menampilkan aktivitas sosial dan budaya yang semakin menonjolkan karakter kolonialnya. Secara umum, kajian tentang kota kolonial berfokus pada bagaimana pemerintahan kolonial memperkuat peran dan dominasinya di berbagai bidang, sehingga pembahasannya banyak terkait dengan kondisi maupun konsep kolonial itu sendiri. Salah satu contoh kota kolonial adalah Batavia pada masa pemerintahan VOC Hindia-Belanda (Navastara dkk., 2025: 34).

Gambaran mengenai karakteristik kota kolonial dapat ditelusuri pula melalui studi yang telah diruaikan oleh Karyono tentang perkembangan Kota Salatiga pada era pemerintahan Hindia Belanda. Kajian tersebut menyoroti perubahan yang terjadi setelah penerapan kebijakan desentralisasi serta terbentuknya *Gemeente* Salatiga pada tanggal 1 Juli 1917. Dengan menempatkan Salatiga sebagai objek kajian, berbagai kebijakan pemerintahan Hindia Belanda yang memengaruhi pertumbuhan dan pengelolaan kawasan perkotaan, seperti pengaturan administrasi pemerintahan, sistem ekonomi, perbankan, peternakan, serta kondisi sosial-politik pada masa itu. Penelitian tersebut juga membahas beragam aspek perkembangan Kota Salatiga, meliputi pendidikan, pasar, transportasi, kesehatan, agama, pariwisata, dan kebudayaan. Meski demikian, kelemahan yang umum ditemukan dalam tulisan-tulisan tentang sejarah kota kolonial adalah kurang mendalamnya ulasan pada aspek-aspek tertentu sehingga pembahasannya cenderung bersifat umum (Navastara dkk., 2025: 35).

Secara umum, tulisan mengenai sejarah kota kolonial biasanya mengikuti pola dan tema yang hampir sama. Isinya meliputi gambaran tentang pemerintahan kolonial, kawasan perumahan, gedung perkantoran, transportasi, komunikasi, perdagangan, pendidikan, kesehatan, penyediaan air bersih, serta mobilitas sosial. Pendekatan yang terlalu deskriptif sering menyebabkan analisis terhadap kondisi kota-kota tersebut menjadi kurang mendalam. Selain itu, kajian tentang kota

kolonial cenderung menonjolkan peran pemerintah kolonial sebagai aktor utama pembangunan kota, sehingga kontribusi dan keterlibatan masyarakat lokal sering terabaikan (Navastara dkk., 2025).

### 2.5.3. Morfologi Kota Jember

Menjelang penghujung abad ke-18, jumlah pendatang asal Eropa yang menetap di Hindia Belanda mengalami peningkatan setelah aturan yang melarang mereka membawa istri dicabut. Banyak orang Eropa kemudian datang bersama keluarga, sehingga populasi mereka di Indonesia bertambah signifikan. Mereka umumnya memilih tinggal di wilayah perkotaan, khususnya di Pulau Jawa, sedangkan yang menetap di daerah pedesaan relatif lebih sedikit dan banyak bekerja pada sektor perkebunan (Basundoro, 2016). Selain orang Eropa, perpindahan penduduk dari kelompok Tionghoa juga meningkat, demikian pula mobilitas penduduk pribumi, terutama Jawa dan Madura (Muyassyaroh, 2023: 42)

Gelombang migrasi dalam jumlah besar, terutama migrasi permanen, justru memunculkan berbagai persoalan baru, seperti problematika pada sektor kesehatan dan sanitasi lingkungan atau kebersihan. Masyarakat Eropa menilai bahwa sejumlah kota di Hindia Belanda masih menghadapi berbagai keterbatasan, antara lain pengelolaan kota yang belum tertata dengan baik, akses air bersih yang belum memadai, minimnya fasilitas penerangan pada malam hari, serta pola permukiman yang masih bercampur antara komunitas Eropa, Tionghoa, dan kelompok penduduk lainnya. Beragam persoalan tersebut menunjukkan perlunya penataan ruang yang lebih baik untuk meratakan persebaran penduduk dan membangun infrastruktur yang dapat mengatasi maupun mencegah masalah yang sudah dan mungkin akan muncul (Muyassyaroh, 2023: 42).

Sebagai langkah konkret, mulailah diberlakukan kebijakan *Decentralisatie Wet* pada tahun 1903. Peraturan ini pada dasarnya memberikan hak dan kuasa penuh bagi pemerintah di daerah untuk mengurus serta mengontrol wilayah kekuasaannya secara mandiri. Melalui regulasi tersebut, daerah jajahan kolonial kemudian dibagi ke dalam beberapa unit administratif, yaitu *Gewest* (Provinsi), *Regentschap* (Kabupaten), dan *Staatgemeente* (Kotamadya) (Nur Laely, 2018)

(Muyassyaroh, 2023: 43). Restrukturisasi administrasi yang terjadi membawa perubahan terhadap kedudukan wilayah Jember. Ketentuan tersebut tercantum dalam *Staatsblad* No. 322 Tahun 1928 yang menetapkan Jember sebagai daerah *Regentschap* di bawah pemerintahan kolonial Belanda (Muyassyaroh, 2023: 43)

Mengacu pada pasal 4 dalam *Staatsblad* No. 322 Tahun 1928, tata kelola pemerintahan di Kabupaten Jember diserahkan sepenuhnya kepada pihak Dewan Perwakilan Rakyat Daerah (DPRD) setempat, termasuk segala urusan domestik yang ada di dalam wilayah tersebut. Berdasarkan (Peraturan Pedia, 1928) (Muyassyaroh, 2023: 43) fasilitas tersebut meliputi infrastruktur jalan publik beserta kelengkapannya seperti area tanjakan, kawasan perkebunan, saluran parit, tanggul penahan air, sumur, rambu penanda, tonggak pembatas, jembatan, saluran gorong-gorong, hingga area dinding dermaga. Selain itu, pemeliharaan juga berlaku untuk kawasan ruang terbuka seperti alun-alun serta taman kota, saluran pipa pembuang, talang air, instalasi selokan, serta pusat niaga seperti pasar beserta lumbung pangan. Pihak dewan juga bertanggung jawab atas pengelolaan sarana keamanan dan sosial, seperti bangunan pemadam kebakaran, tempat persinggahan atau pesanggrahan, lokasi pemotongan hewan, hingga area pemakaman umum.

Pihak DPRD Jember memegang kewajiban hukum untuk terus memantau dan memastikan agar seluruh infrastruktur yang tertera dalam *Staatsblad* No. 322 Tahun 1928 tersebut selalu berada dalam kondisi terawat. Hal ini penting agar semua fasilitas dapat berfungsi dengan layak guna menyokong mobilitas dan kehidupan masyarakat sehari-hari.

Pada dasarnya, Jember memiliki daya tarik yang besar bagi para pendatang, baik kelompok masyarakat lokal maupun warga asing, semenjak sebelum hingga sesudah wilayah ini ditetapkan berstatus sebagai kabupaten. Kondisi ini memicu peningkatan arus migrasi dari berbagai daerah ke Jember, sehingga jumlah penduduknya bertambah dengan cepat dalam waktu singkat. Sayangnya, pergerakan masyarakat yang tinggi ini tidak sejalan dengan kesiapan tata ruang kota yang ada pada saat itu, yang mana wilayah tersebut menjadi pusat dari bermacam-macam kegiatan warga. Dampaknya, muncul beberapa kendala baru, seperti permukiman yang kurang tertata serta minimnya ketersediaan air bersih

(*Departement Van Binnenlandsch Bestuur*, 1929:46-47). Oleh karena itu, langkah langkah untuk membenahi tata ruang di pusat kota Jember mulai diupayakan (Muyassyaroh, 2023: 44).

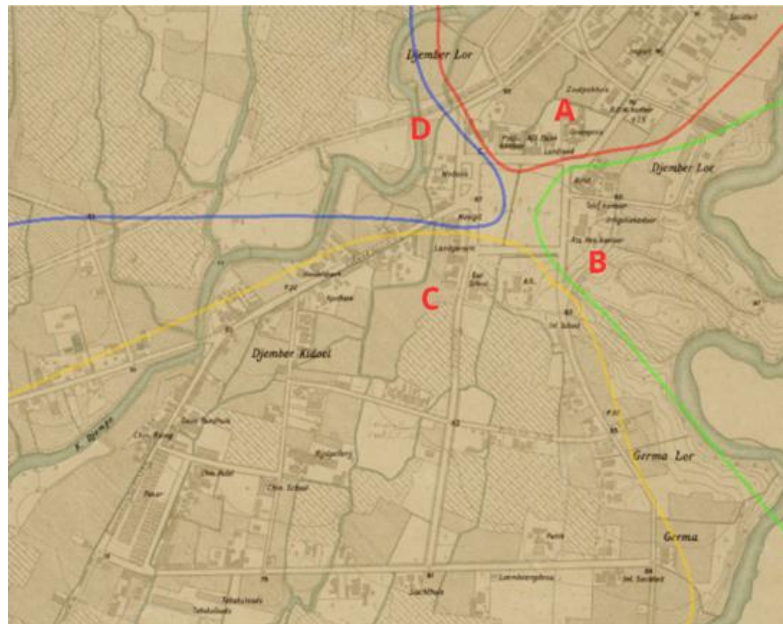
#### A. Morfologi Kawasan Kota

Salah satu tanda utama dari sebuah kota pada masa pemerintahan kolonial adalah terdapat eksistensi ruang terbuka berupa tanah lapang (alun-alun) sebagai sentral berbagai aktivitas pemerintahan sekaligus pusat interaksi sosial masyarakat. Bentuk alun-alun kolonial mulai berkembang pada abad ke-19, ketika banyak wilayah jajahan dinaikkan statusnya menjadi *Afdeling* (wilayah administratif kolonial). Perubahan ini kemudian diimbangi dengan penataan ulang wilayah kekuasaan bagi pemerintah pribumi yang setingkat, yaitu Kabupaten atau *Regentschap* (Muyassyaroh, 2023)



Gambar 2. 2 Alun alun Jember

Di sekitar alun-alun berdiri berbagai bangunan penting, seperti masjid, gereja, penjara, kantor pos, bank, dan fasilitas lainnya (Rapp, 2015:1-2) (Muyassyaroh, 2023). Jika dilihat dari ciri-ciri tersebut, Jember termasuk wilayah yang mendapat pengaruh kuat dari pola tata kawasan kota kolonial, yakni menempatkan alun-alun sebagai pusat kota yang dikelilingi bangunan pendukung serta jaringan jalan yang saling terhubung (Muyassyaroh, 2023).



Keterangan: (A= Jember bagian utara, B= Jember bagian timur, C= Jember bagian Selatan, D= Jember bagian barat)

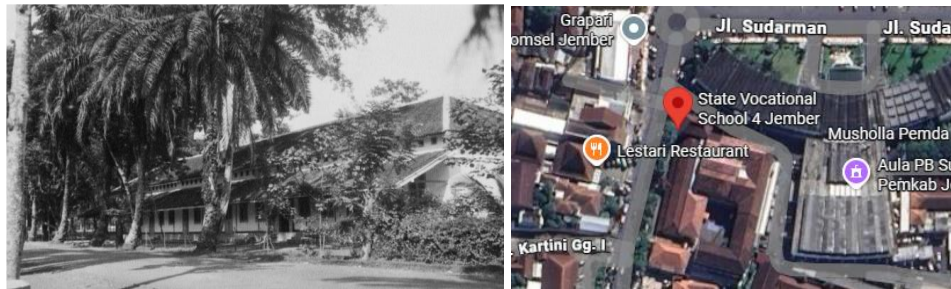
Gambar 2. 3 Batas kawasan kota Jember yang terpusat di alun alun

Perkembangan tata ruang kawasan Kota Jember tidak dapat dilepaskan dari keberadaan pusat kota yang berfungsi sebagai titik orientasi utama dalam pembentukan struktur dan morfologi perkotaan. Alun-Alun Jember menjadi pusat aktivitas sosial, ekonomi, dan pemerintahan yang memengaruhi arah pertumbuhan di setiap wilayah. Berdasarkan klasifikasi bentuk fisik Kawasan kota, Jember termasuk dalam jenis pola perkembangan konsentris yang mana pusat perkembangannya dimulai dari pusat yakni alun alun, kemudian meluas dan melebar hingga membentuk sisi-sisi kawasan di sepanjang rute transportasi (Muyassaroh, 2023). Setiap arah perkembangan tersebut menunjukkan karakteristik tata ruang yang berbeda, baik dari segi fungsi lahan, bangunan, maupun pola permukiman, yang terbentuk melalui proses sejarah sejak masa kolonial hingga masa kini.

## 1. Kawasan Kota Jember Bagian Selatan

### a) Sekolah Eropa

kebijakan pendidikan kolonial turut mengakomodasi kebutuhan pendidikan masyarakat Eropa yang tinggal di Hindia Belanda. Salah satu bentuknya adalah penyelenggaraan *Europese School*. Institusi ini berfungsi sebagai sarana pendidikan bagi generasi muda keturunan Eropa yang tinggal di Hindia Belanda. Cikal bakal sekolah tersebut muncul di Batavia pada tahun 1817 dan dalam perkembangannya kemudian hadir di berbagai kota di Pulau Jawa, termasuk wilayah Jember (Sultani & Kristanti, 2020: 96). Di Jember, sekolah tersebut menempati kawasan yang menjadi pusat aktivitas pemerintahan kolonial, sebagaimana tergambar dalam *Kaart Van De Plaats Djember* tahun 1922 yang menunjukkan lokasinya berada di sekitar kediaman Asisten Residen. Saat ini, bangunan bersejarah tersebut telah dialihfungsikan menjadi area sekolah SMKN 04 Jember yang berlokasi di Jalan Kartini No. 01.



Gambar 2. 4 Europese School dan lokasi terkini melalui google maps (Sumber: <https://hdl.handle.net/20.500.11840/10535> )

### b) Rumah Asisten Residen

Jabatan Asisten Residen merupakan posisi pemimpin tertinggi pada suatu daerah *Afdeling* ketika masa pemerintahan kolonial Belanda berlangsung. Ia bertugas mengawasi jalannya pemerintahan lokal baik yang dijalankan oleh pejabat pribumi seperti bupati maupun wedana serta menyusun laporan hasil pengawasannya. Selain kantor, seorang Asisten Residen juga mendapat fasilitas berupa rumah dinas (Muyassyaroh, 2023).

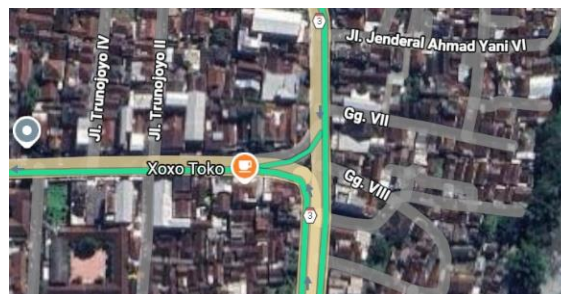
Di Jember, letak rumah dinas Asisten Residen dibangun berdampingan atau dekat dengan Sekolah Eropa. Memasuki masa sekarang, fungsi bangunan bersejarah tersebut telah dialihkan menjadi gedung Aula PB Sudirman di bawah pengelolaan Pemerintah Kabupaten Jember, yang beralamat di Jalan PB Sudirman.



Gambar 2. 5 Rumah asisten residen dan lokasi terkini melalui google maps  
(Sumber: <https://hdl.handle.net/20.500.11840/10535> )

c) *Inlandsche Societeit* (masyarakat Pribumi)

Dalam struktur sosial masyarakat kolonial, terdapat ruang pertemuan yang diperuntukkan bagi kelompok pribumi dan dikenal dengan nama *Inlandsche Societeit*. Fasilitas ini berfungsi sebagai pusat aktivitas sosial, tempat berlangsungnya berbagai pertemuan, serta wadah interaksi antarmasyarakat. Berdasarkan tata ruang Kota Jember pada periode kolonial, bangunan tersebut berlokasi di bagian selatan alun-alun dan berjarak cukup jauh dari pusat administrasi pemerintahan. Kawasan tersebut saat ini telah berubah menjadi pusat pertokoan di Jalan Nasional III, tepatnya di sekitar area pertigaan Summersari.



Gambar 2. 6 Lokasi terkini *Inlandsche Societeit* melalui google maps (Sumber: <https://www.google.com/maps> )

d) *Inlandsche School* (Sekolah Pribumi)

Salah satu bentuk pendidikan yang berkembang pada masa kolonial adalah *Inlandsche School*. Lembaga ini menjadi sarana pendidikan bagi penduduk pribumi dan memiliki sistem yang berbeda dibandingkan HIS. Jika HIS mengadopsi model pendidikan kolonial dengan penggunaan bahasa Belanda dalam kegiatan pembelajaran, maka *Inlandsche School* menyelenggarakan proses belajar menggunakan bahasa yang lebih dekat dengan kehidupan masyarakat setempat, seperti bahasa daerah atau bahasa setempat (p2k.utn.ac.id, 2023) (Muyassyaroh, 2023).

Dalam tata ruang kolonial Jember, kedua sekolah tersebut ditempatkan pada lokasi yang berbeda. HIS berada di lingkungan yang termasuk kawasan utara pusat pemerintahan kota, sedangkan *Inlandsche School* dibangun pada area yang terletak di bagian selatan kawasan alun-alun. Pada masa sekarang, bekas bangunan sekolah pribumi tersebut telah menjadi area SD Negeri Kepatihan 02 yang beralamat di Jalan Ahmad Yani.



Gambar 2. 7 Lokasi terkini *Inlandsche School* melalui google maps (Sumber: <https://www.google.com/maps>)

e) Lumbung Desa

Lumbung Desa merupakan sebuah fasilitas yang didirikan dengan fungsi utama sebagai tempat penyimpanan persediaan padi atau gabah hasil panen warga. Selain berperan selaku tempat menyimpan stok pangan, sarana ini juga diandalkan untuk menyediakan bibit tanaman, menyokong pendanaan bagi kegiatan bercocok tanam, serta menyalurkan bantuan pinjaman bagi petani ketika memasuki fase paceklik atau penurunan produktivitas pertanian (Desaschrijver, 1914) (Muyassyaroh, 2023).

Di wilayah Jember, posisi Lumbung Desa didirikan berdekatan dengan pusat aktivitas warga pribumi serta pabrik penggilingan padi. Bekas area Lumbung Desa tersebut saat ini posisinya berada di sekitar kawasan Jalan Nasional III.



Gambar 2. 8 Google maps lokasi lumbung desa (Sumber: <https://www.google.com/maps> )

f) Rumah Jagal

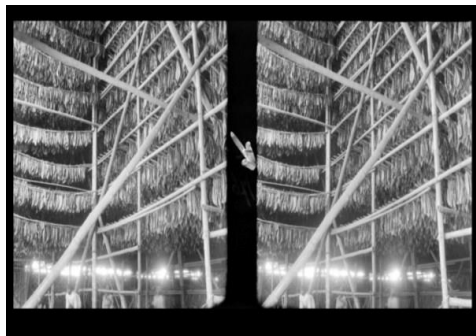
*Slachthuis* atau yang biasa disebut Rumah Jagal saat ini familier dengan istilah Rumah Potong Hewan (RPH), ialah bangunan yang pendiriannya terikat pada kriteria dan prasyarat khusus sebagai lokasi penjagalan atau pemotongan hewan (Joao, t.t.). Untuk wilayah Jember sendiri, tercatat ada dua lokasi RPH, yaitu di kawasan Jember kota serta di daerah Kalisat. Secara teknis, infrastruktur penunjang ini telah menggunakan lantai semen dan dilengkapi peralatan sederhana, seperti katrol dan pengait, guna menunjang aktivitas proses penyembelihan hewan (*Departement Van Binnenlandsch Bestuur*, 1929) (Muyassyaroh, 2023). Saat ini, lokasi bekas Rumah Jagal atau RPH tersebut telah berubah fungsi menjadi Bank Jatim ATM di Jalan Trunojoyo.



Gambar 2. 9 Google maps rumah jagal (Sumber: <https://www.google.com/maps> )

g) Gudang Tembakau (*Tabaksloods*)

Gudang Tembakau merupakan sebuah fasilitas khusus yang dipakai untuk menampung dan menyimpan hasil olahan daun tembakau. Saat ini, bangunan bekas penyimpanan tembakau di Jember tersebut sudah beralih fungsi menjadi pusat perbelanjaan Toko Kita Jaya yang bertempat di Jalan Trunojoyo. Desain arsitektur gedung ini sekilas memiliki kemiripan bentuk dengan model rumah tradisional Sumatera Barat, seperti rumah gadang atau rumah panggung. Kendati demikian, bagian dalam gedung ini dilapisi dinding bambu serta atap dari tumpukan jerami. Bangunan tersebut juga dirancang dengan sekat yang banyak guna mengamankan stok tembakau, baik yang masih berbentuk daun utuh kering maupun yang sudah dipotong kecil kecil. Dapat terlihat pada gambar 2.16, daun tembakau disusun serta digantung pada ruas ruas kayu bambu untuk melalui proses pengeringan di dalam gudang tersebut (Muyassyaroh, 2023).



Gambar 2. 11 Gudang tembakau (b)

(Sumber:

<https://hdl.handle.net/20.500.11840/229438> )



Gambar 2. 10 Gudang tembakau (a)

(Sumber:

<https://hdl.handle.net/20.500.11840/339059> )



Gambar 2. 12 Google maps gudang tembakau terkini (Sumber:

<https://www.google.com/maps>)

## h) Pasar

Pasar berada berdekatan dengan permukiman masyarakat Tionghoa. Kedekatan lokasi ini berkaitan dengan kepandaian orang-orang Tionghoa dalam berdagang sehingga kawasan tersebut berkembang menjadi pusat aktivitas niaga. Selain para pedagang Tionghoa dan kelompok timur asing lainnya, masyarakat pribumi pun terlibat dalam kegiatan perniagaan di pasar tersebut (Die, 1943: 45) (Muyassyaroh, 2023). Karakteristik penataan ruang seperti ini juga banyak dijumpai pada wilayah perkotaan di sepanjang pesisir utara Pulau Jawa, contohnya di daerah Batavia, Semarang, serta Jakarta. Pada daerah-daerah tersebut, keberadaan pusat pasar tradisional selalu dirancang berdampingan dengan kawasan permukiman pecinan (Handinoto, 2010: 356) (Muyassyaroh, 2023).



Gambar 2. 15 Google maps pasar Jember terkini (Sumber: <https://www.google.com/maps>)



Gambar 2. 14 Pasar Jember tahun 1927  
(Sumber: <https://hdl.handle.net/20.500.11840/10539> )

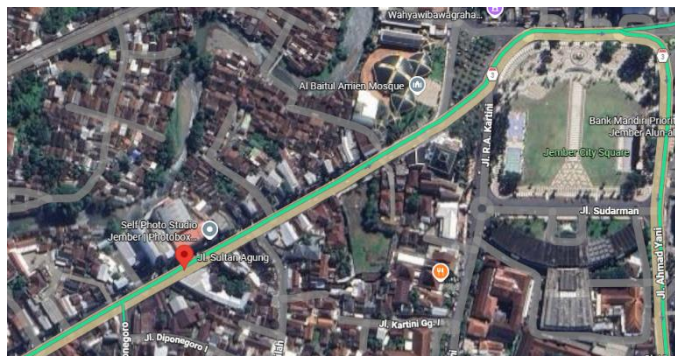


Gambar 2. 13 Pasar Jember tahun 1900  
(Sumber: <https://hdl.handle.net/20.500.11840/470227> )

Jejak penerapan tata ruang kolonial dapat diamati melalui keberadaan Pasar Tanjung di Jember. Sejak masa perkembangannya, pasar ini menjadi salah satu simpul utama kegiatan ekonomi dan hingga kini masih berperan

penting sebagai pusat aktivitas ekonomi, membentang di sekitar kawasan Jalan Dr. Wahidin dan Jalan Samanhudi sebagai poros perdagangan utama. Tanggal 11 Mei 1912, keberadaan pasar sebagai pusat aktivitas perdagangan memperoleh legitimasi administratif melalui sebuah peraturan pasar (*Passar Verordening*) yang ditetapkan oleh lembaga pemerintahan daerah Besuki. Aturan tersebut selanjutnya diperkuat melalui maklumat dalam surat kabar resmi *Javasche Courant* nomor 59 yang terbit pada 24 Juli 1925. Dokumen ini menegaskan bahwa Pemerintah Daerah Besuki tercatat dalam dokumen sebagai pihak yang bertanggung jawab atas pengawasan serta operasional Pasar Djember Kidoel yang berfungsi sebagai pusat kegiatan perdagangan (Besoeiki, 1927: 72) (Muyassyaroh, 2023).

i) *Chineesche Camp* (Kampung Cina/Pecinan)



Gambar 2. 16 Google maps *Chineesche camp* terkini (Kampung Cina/ Pecinan)  
(Sumber: <https://www.google.com/maps>)

*Chineesche Camp*, yang kemudian dikenal sebagai kawasan Pecinan, merupakan lingkungan permukiman yang banyak dihuni oleh komunitas Tionghoa. Kawasan ini umumnya memiliki karakteristik tersendiri yang dapat dikenali melalui keberadaan tempat ibadah masyarakat Tionghoa serta bangunan pertokoan yang mencerminkan pengaruh budaya dan arsitektur Tionghoa. Di berbagai kota di Pulau Jawa, kawasan Pecinan sering berkembang sebagai bagian dari struktur kota, baik di wilayah pesisir maupun pedalaman. Pola yang sama juga dapat ditemukan di Kota Jember yang mulai mengalami perkembangan pada penghujung abad ke-19 (Muyassyaroh, 2023).

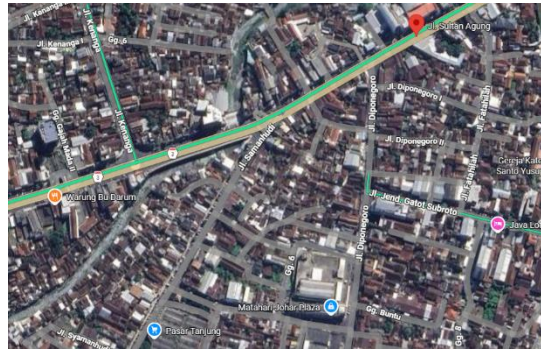
Karena dianggap sebagai “pusat pertumbuhan”, Pecinan biasanya berkembang di lokasi-lokasi strategis perkotaan dan cenderung berada di sekitar pusat kota. Di wilayah Jember, kawasan ini tumbuh di bagian selatan alun-alun, membentang mengikuti Jalan Sultan Agung hingga kawasan Pasar dan Pegadaian. Berbagai unsur fisik yang masih bertahan hingga saat ini menunjukkan bahwa kawasan tersebut pernah menjadi tempat bermukim masyarakat Tionghoa pada masa lampau. Namun, yang membedakan Pecinan Jember dari daerah lainnya adalah tidak ditemukannya bangunan Klenteng sebagai lokasi beribadah pada masa itu (Muyassyaroh, 2023).

Melalui ketentuan *De Gewestelijke Raad Van Besoeki* Pasal 1 tertanggal 1 Januari 1911, kawasan Pecinan di Jember ditetapkan secara resmi sebagai wilayah khusus bagi komunitas Tionghoa di ibu kota Jember. Isi pasal tersebut menyatakan (Besoeki, hal. 37): “*Ter afdeelingshoofdplaats Djember wordt een wijk voor Chineezen ingesteld*” (“Sebuah lingkungan khusus bagi orang Tionghoa akan dibentuk di Ibukota Afdeling Jember”).

j) *Chineesche Scholen* (Sekolah China)

Pada awal abad ke-20, komunitas Tionghoa di Hindia Belanda mulai memperoleh akses terhadap sekolah yang diselenggarakan oleh pemerintah kolonial. Sekolah tersebut dikenal sebagai *Hollandsch-Chineesche School* (HCS) dan diperuntukkan bagi peserta didik keturunan Tionghoa. Pembukaannya didasarkan pada kebijakan pemerintah yang diterbitkan pada tahun 1908. Seiring perkembangan waktu, keberadaan sekolah ini tidak hanya terbatas di Batavia, tetapi juga menjangkau sejumlah wilayah lain di Pulau Jawa dan Sumatra (Sultani & Kristanti, 2020: 103).

Pembukaan resmi HCS pertama di Pulau Jawa terjadi di Surabaya, Jawa Timur, yaitu pada 1 Juli 1908 (Prayudi & Salindri, 2015). Sementara itu, di Jember, berdasarkan peta tahun 1922 memperlihatkan adanya fasilitas pendidikan bagi masyarakat Tionghoa yang berlokasi di kawasan Jalan Samanhudi atau Jalan Sultan Agung. Seiring berjalannya waktu, fungsi bangunan tersebut mengalami perubahan dari sekolah menjadi kawasan usaha yang terintegrasi dengan aktivitas perdagangan di Pasar Tanjung.



Gambar 2. 17 Google maps *Chineesche Scholen* (Sumber: <https://www.google.com/maps> )

k) Hotel China

Hotel Cina yang berada di kawasan Kota Jember berlokasi tidak jauh dari Kampung Cina, Sekolah Cina, serta area pasar. Hingga kini, dinamika perkembangan tata ruang di wilayah tersebut tidak terlalu besar, bangunan yang dahulu dikenal sebagai Hotel Cina kini telah berganti menjadi Hotel Ria Kaliwates di Jalan Untung Suropati.



Gambar 2. 18 Google maps hotel China terkini (Sumber: <https://www.google.com/maps> )

l) Pegadaian

Rumah Gadai atau institusi pegadaian memiliki nama resmi *Pandhuis* dalam tata bahasa Belanda. Lembaga ini mengemban peran sebagai penyedia layanan pinjaman uang maupun barang kepada masyarakat berdasarkan prinsip hukum gadai. Secara fungsi mirip dengan bank, tetapi berbeda dalam dasar hukum dan prosedur peminjamannya (Aliendia, 2014: 2-3) (Muyassyaroh, 2023).

Lembaga Pegadaian tersebar di berbagai wilayah Indonesia, termasuk di Jember. Untuk wilayah Jember sendiri, pusat layanannya dibangun di area

inti kota, tepatnya di kawasan Jalan Samanhudi yang posisinya berada di sebelah selatan alun-alun dan berdekatan dengan Pasar Tanjung. Gedung Pegadaian ini resmi didirikan pada tahun 1907 (Nijhoff, 1911: 269) (Muyassyaroh, 2023). Pada awal abad ke-20, jumlah pengajuan pinjaman meningkat, terutama seiring pembangunan jalur kereta api yang menarik arus pendatang ke Jember (Haderman, 1909: 106-107) (Muyassyaroh, 2023).

Pada masa kolonial, untuk memperbaiki kualitas layanan, pemerintah Belanda melakukan pemeriksaan terhadap kantor-kantor pegadaian di seluruh wilayah Nusantara. Langkah pengawasan tersebut mengacu pada nota dinas yang diajukan oleh direktur keuangan kepada pemerintah Belanda dengan nomor surat 12021 pada tanggal 26 Juli 1900. Dokumen resmi itu memuat data investigasi serta rumusan statistik untuk menghitung total pendapatan dari sektor gadai (Westerrode & De, 1902: 1-3) (Muyassyaroh, 2023).



Gambar 2. 19 Google maps pegadaian terkini (Sumber: <https://www.google.com/maps> )

m) Gudang Penggilingan Padi

*Rijstpellerij* merupakan gudang yang berfungsi sebagai tempat penggilingan padi. Selain memproses padi menjadi beras, bangunan ini juga berperan sebagai lokasi untuk membeli gabah, beras, serta berbagai hasil bumi lainnya, baik yang sudah diolah maupun masih dalam bentuk mentah (Muyassyaroh, 2023). Bekas Gudang Penggilingan Padi di kawasan kota Jember kini telah berubah fungsi dan menjadi Hotel 88 Jember yang terletak di Jalan Diponegoro.



Gambar 2. 20 Google maps gudang penggilingan padi kini (Sumber: <https://www.google.com/maps> )

n) Gereja

Dalam perkembangan Kota Jember, bangunan gereja turut menjadi bagian dari fasilitas sosial-keagamaan yang melayani kebutuhan masyarakat Kristiani. Gereja Katolik Santo Yusuf menempati kawasan yang kini termasuk wilayah Kelurahan Kepatihan, Kecamatan Kaliwates, dengan lokasi berada di sepanjang Jalan R.A. Kartini, Kabupaten Jember merupakan salah satu peninggalan penting pada masa kolonial. Lokasinya yang berdampingan dengan masjid memperlihatkan kehidupan masyarakat yang mampu hidup berdampingan meskipun memiliki keyakinan yang

berbeda. Berdasarkan berbagai sumber sejarah, bangunan gereja tersebut mulai dibangun sekitar tahun 1927 (Muyassyaroh, 2023).



Gambar 2. 22 Gereja santo yusuf  
(Sumber:  
<https://hdl.handle.net/20.500.11840/10529> )



Gambar 2. 21 Google maps gereja santo yusuf kini (Sumber:  
<https://www.google.com/maps>)

## 2. Kawasan Kota Jember Bagian Utara

### a) Kantor Pos

Kantor Pos berperan sebagai sarana komunikasi yang menghubungkan masyarakat di berbagai wilayah. Selain digunakan untuk pengiriman surat, fasilitas ini juga melayani distribusi dokumen cetak serta transaksi dana keuangan (Basundoro, 2011: 11) (Muyassyaroh, 2023). Sejarah mencatat bahwa pelayanan pos mulai berkembang sejak masa kolonial Belanda dengan pembukaan kantor pos pertama tahun 1746 di Batavia, sebelum akhirnya tersebar di berbagai wilayah Pulau Jawa (Pos Indonesia.co.id, 2023) (Muyassyaroh, 2023).

Jangkauan layanan pos pada era kolonial memperlihatkan upaya perluasan infrastruktur komunikasi. Seiring berjalannya waktu, jaringan layanan tersebut terus berkembang dan menjangkau berbagai wilayah di Pulau Jawa, termasuk daerah pedalaman yang berada di luar pusat-pusat perkotaan termasuk Jember. Di kota ini, kantor pos berada di kawasan utara alun-alun yang kini berkembang menjadi *Richeese Factory* dan POS IND Jember, berdekatan dengan Bank Negara Indonesia, tepatnya di Jalan PB. Sudirman.



Gambar 2. 26 Kantor pos Jember  
(Sumber:  
<http://hdl.handle.net/1887.1/item:803968> )



Gambar 2. 25 Google maps kantor pos  
kini (Sumber:  
<https://www.google.com/maps>)

b) *Afdeeling Bank* (Departemen Perbankan)



Gambar 2. 24 Afdeeling Bank Djember  
(Sumber:  
<https://hdl.handle.net/20.500.11840/509113> )



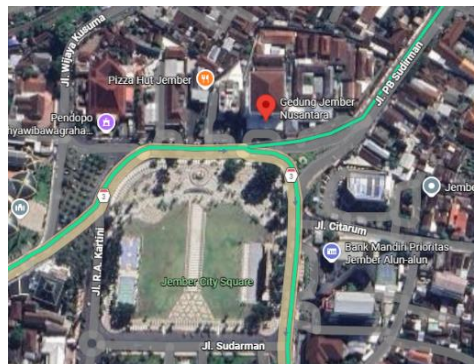
Gambar 2. 23 Google maps afdeeling  
bank Djember kini  
(Sumber:  
<https://www.google.com/maps>)

Sebagai bagian dari sistem keuangan, bank berfungsi guna mengelola simpanan, menyediakan fasilitas pembiayaan, dan mendukung kelancaran peredaran uang dalam kegiatan ekonomi. Kehadiran *De Javasche Bank* pada tahun 1826 menjadi bagian penting dalam sistem keuangan kolonial karena lembaga tersebut bertanggung jawab terhadap pencetakan dan distribusi mata uang Gulden sebagai alat pembayaran utama di Hindia-Belanda (Boediono, 2016: 55) (Muyassaroh, 2023). Dalam pelaksanaannya, DJB beroperasi berdasarkan ketentuan dalam Oktroi. Dengan adanya regulasi tersebut, DJB dapat memperluas jangkauan pelayanannya ke sejumlah daerah di dalam maupun luar Pulau Jawa (Muyassaroh, 2023). Sebagai bagian dari perluasan jaringan perbankan kolonial, sebuah kantor cabang DJB juga didirikan di Jember dengan

sebutan Afdeeling Bank. Jejak keberadaan Afdeeling Bank di Jember dapat ditelusuri melalui bangunan yang saat ini difungsikan sebagai kantor Bank Negara Indonesia (BNI) di Jalan PB Sudirman.

c) *Landraad* (Dewan Pertahanan Negara)

Tahun 1883 menjadi titik perubahan penting bagi Jember, ketika kedudukan administratifnya ditetapkan dari distrik menjadi Afdeeling. Bersamaan dengan perubahan tersebut, pemerintah kolonial juga membentuk Landraad di Jember sebagai bagian dari pengembangan sistem pemerintahan dan peradilan. Struktur kepengurusan lembaga ini terdiri atas beberapa pejabat yang menduduki jabatan tertentu, di antaranya Raden Pandji Koesoema Negoro sebagai Patih, Raden Pandji Ardjo Widojo sebagai Wedana, Raden Wiidjojo sebagai Kolektor, serta Kiai Niti Redjo sebagai Wedana di Soekokerto (De Locomotief, 1986). Pada tahun 1895 terjadi pergantian jabatan Patih dari Raden Pandji Koesoema Negoro kepada Raden Astro Dikoro. Pada masa itu, Landraad berfungsi sebagai badan peradilan yang mengani perkara perkara perdata bagi penduduk pribumi (Muyassaroh, 2023).



Gambar 2. 27 Google maps landraad kini (Sumber: <https://www.google.com/maps> )

Landraad di Jember bukan satu-satunya, sebab lembaga ini juga berkembang di banyak wilayah lain di Pulau Jawa serta Madura, baik di pusat-pusat kota maupun daerah yang sedang mengalami pertumbuhan. Pembentukan lembaga tersebut menunjukkan upaya pemerintah kolonial dalam memperluas sistem hukum dan administrasi peradilan ke berbagai daerah. Sebagai salah satu wilayah yang berkembang pada masa itu, Jember

turut menjadi bagian dari penerapan kebijakan kolonial di bidang hukum dan peradilan. Keberadaan Landraad Jember berada di kawasan pusat pemerintahan kota yang terletak di sebelah utara alun-alun. Bangunan yang dahulu digunakan untuk kegiatan peradilan tersebut sekarang difungsikan sebagai Gedung Jember Nusantara

d) *Gevangenis* (Penjara)

Masyarakat kolonial Belanda mengenal penjara dengan istilah *Gevangenis*, yaitu institusi pemasyarakatan yang memiliki fungsi untuk menahan para pelaku tindak kriminal maupun pelanggaran yang dianggap mengganggu ketertiban. Pada masa kolonial abad ke-19, keberadaan penjara menjadi salah satu elemen penting yang selalu ada dalam struktur kota. Di kawasan alun-alun Jember, fasilitas ini juga hadir sebagai bagian dari tata ruang kolonial. Penjara atau instansi pemasyarakatan kelas II A Jember ditempatkan di sisi utara alun-alun, tepatnya di sepanjang Jalan PB Sudirman.



Gambar 2. 28 Google maps gevangenesis (Sumber: <https://www.google.com/maps> )

e) H.I.S

Pada masa pemerintahan kolonial Belanda, H.I.S. didirikan sebagai sarana pendidikan bagi kelompok pribumi tertentu, khususnya anak-anak yang berasal dari lingkungan elite lokal, seperti keluarga bangsawan dan pejabat pemerintahan. Sistem pendidikan yang diterapkan di sekolah tersebut memiliki standar yang sebanding dengan sekolah untuk masyarakat Eropa. Keberadaannya memperoleh landasan hukum melalui *Koninklijk Besluit* tertanggal 16 Februari 1914 Nomor 23 serta *Staatsblad* Nomor 358 sebagai penyempurnaan terhadap peraturan sebelumnya yang tercantum dalam

*Indisch Staatsblad* Nomor 125 Tahun 1893 (Hekmeijer, 1923:146-147) (muyassyaroh, 2023: 61). Setelah regulasi tersebut diberlakukan, HIS mulai didirikan di berbagai wilayah Nusantara, seperti Depok, Manado, Deli, Batavia, Yogyakarta, Surakarta, dan juga Jember sebagai salah satu daerah penyelenggaranya (Hekmeijer, 1923:148-149) (Muyassyaroh, 2023).

H.I.S. Jember pada peta tahun 1922 diketahui berada di kawasan pusat kota, tepat di sisi utara alun-alun. Di sekitar lokasi tersebut juga terdapat kantor *Burgelijke Openbare Werken* (BOW), yang kini dikenal sebagai Dinas Pekerjaan Umum. Bangunan tersebut kini dimanfaatkan sebagai SMP Negeri 2 Jember yang berada di Jalan PB Sudirman Nomor 26. Berdasarkan periodisasi perkembangannya, H.I.S. diperkirakan mulai hadir di Jember pada masa awal abad ke-20.

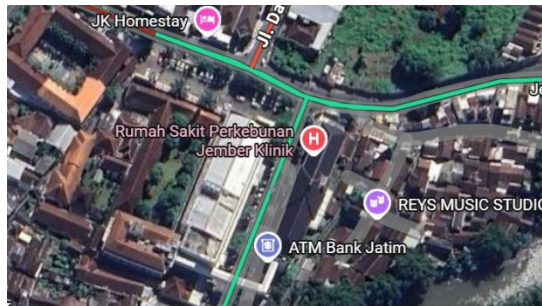


Gambar 2. 29 Google maps H.I.S kini (Sumber: <https://www.google.com/maps> )

f) *Departement van Burgelijke Openbare Werken* (Kantor Dinas Pekerjaan Umum)

Dalam struktur pemerintahan kolonial, urusan pembangunan fasilitas umum ditangani oleh *Burgelijke Openbare Werken* (B.O.W.). Instansi ini bertanggung jawab memastikan tersedianya berbagai infrastruktur penunjang, seperti sarana transportasi dan sistem pengairan, sekaligus mengawasi pemeliharannya agar tetap berfungsi dengan baik (Hansler, 2019) (Muyassyaroh, 2023). Peran B.O.W. tidak terbatas pada pembangunan infrastruktur fisik. Instansi ini juga turut mendukung pengembangan keahlian tenaga teknis dan arsitek melalui keterlibatan dalam berbagai proyek yang berkaitan dengan tata ruang dan pembangunan kota. Beragam fasilitas publik yang dirancang dan dibangun meliputi gedung pemerintahan, pusat perdagangan, sarana kesehatan, sekolah,

stasiun, hingga tempat ibadah. Oleh karena itu, B.O.W. menjadi salah satu institusi yang berpengaruh dalam proses perkembangan kota pada masa kolonial. Lembaga ini resmi berdiri pada tahun 1855 (Basundoro, 2016). Keberadaan B.O.W Tidak hanya beroperasi di kota-kota besar, keberadaannya juga dapat ditemukan di daerah pedalaman seperti Jember. Bangunan bekas kantor B.O.W di Jember kini telah beralih fungsi menjadi Klinik IHC yang berada di Jl. Citarum.



Gambar 2. 30 Google maps Burgelijke Openbare Werken (B.O.W) (Sumber: <https://www.google.com/maps> )

g) Pemukiman Eropa

Permukiman orang Eropa berada dalam satu kawasan dengan Stasiun Jember di Jl. Wijaya Kusuma. Hingga kini, suasana arsitektur bergaya Belanda masih tampak jelas, lengkap dengan berbagai fasilitas khas yang umum digunakan oleh masyarakat Eropa pada masa itu (Muyassyaroh, 2023).

h) Stasiun

Jalur kereta api Jember merupakan rute utama yang dibangun oleh pemerintah kolonial untuk memperlancar transportasi, khususnya dalam pengiriman hasil-hasil perkebunan dari Jember dan Bondowoso menuju Panarukan (Pranoto, 1921:58)(Muyassyaroh, 2023). Pembangunan jalur perkeretaapian tersebut dilaksanakan berdasarkan ketentuan yang tercantum dalam *Staatsblad* Nomor 214. Proses pengerjaannya dimulai pada 23 Juni 1893 dan jalur tersebut mulai melayani perjalanan kereta api sejak 1 Oktober 1897 dengan panjang lintasan mencapai 1.067 meter (Perquin, 192: 58) (Muyassyaroh, 2023).

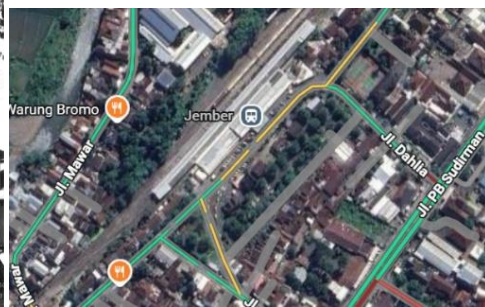
Sejalan dengan pembangunan jalur rel, didirikan pula stasiun yang menjadi bagian penting dalam sistem transportasi kereta api. Fungsinya tidak hanya sebagai tempat keberangkatan dan kedatangan penumpang, tetapi juga mendukung kegiatan distribusi barang serta pengaturan pergerakan kereta api di sepanjang jalur yang tersedia (Handinoto, 2010: 334) (Muyassyaroh, 2023).

Pada periode sebelum tahun 1900, sejumlah stasiun kereta api di Jawa Timur yang dibangun masih menggunakan gaya arsitektur Indische Empire, yakni gaya khas kolonial yang mengalami perkembangan di era abad ke-18 dan ke-19. Secara umum, gaya ini memiliki ciri yang khas berupa atap berbentuk perisai, bangunan satu lantai, halaman luas, serambi terbuka tanpa pintu di berbagai sisi, serta penggunaan pilar-pilar batu yang tinggi (Tarore dkk., 2016: 3)

Ciri-ciri arsitektur Indische Empire dapat ditemukan pada bangunan Stasiun Jember yang didirikan pada akhir abad ke-19, yakni tahun 1897. Lokasinya menempati area strategis di sebelah utara area alun alun dan berada di sekitar kawasan hunian orang-orang Eropa. Sampai saat ini, stasiun tersebut tetap beroperasi sebagai pusat layanan transportasi kereta api di kota Jember, tepatnya di Jalan Wijaya Kusuma, Jember Lor, Kecamatan Patrang.



Gambar 2. 32 Stasiun Jember (Sumber: <https://hdl.handle.net/20.500.11840/10527> )



Gambar 2. 31 Google maps stasiun Jember kini (Sumber: <https://www.google.com/maps>)

i) *Zoutpakhuis* (Gudang Garam)

Sebagai salah satu sarana pendukung aktivitas perdagangan, Gudang Garam dibangun di kawasan utara alun-alun untuk menampung dan mengelola komoditas garam, dengan posisi spesifik berada di jalur Jalan PB Sudirman setelah area *Gevangenis* (penjara).

j) *Djember Societeit*

Keberadaan *Djember Societeit* memiliki peranan penting dalam kehidupan sosial masyarakat Jember pada masa kolonial karena menjadi lokasi berbagai aktivitas dan pertemuan. Dokumentasi visual yang tersimpan dalam koleksi National Museum van Wereldculturen memperlihatkan bahwa bangunan ini menampilkan karakter arsitektur Indische Empire dengan sejumlah elemen dekoratif pada bagian pagarnya. Saat ini, bangunan yang dahulu dikenal sebagai *Djember Societeit* telah digunakan untuk fungsi yang berbeda, yaitu sebagai Masjid Kodim Al-Ikhlas di lingkungan Komando Distrik Militer 0824 Jember yang berlokasi di Jalan PB. Sudirman



Gambar 2. 34 Google maps lokasi *Djember Societeit* kini (Sumber: <https://www.google.com/maps>)



Gambar 2. 33 *Djember Societeit* (Sumber: <https://hdl.handle.net/20.500.11840/510445> )

k) *Besoekisch Proefstation Djember*

*Besoekisch Proefstation* adalah lembaga pengujian hasil-hasil perkebunan, seperti tembakau, serat, karet, kakao, dan kopi. Afiliasi ini dibentuk dan mulai beroperasi di Jember pada tahun 1911 (Broersma, hal. 49) (Muyassiaroh, 2023). *Besoekisch Proefstation* dibangun di area utara pusat kota Jember, yaitu di sekitar Jalan PB Sudirman, Jember Lor, Kecamatan Patrang. Seiring berjalannya waktu, bangunan tersebut tetap mempertahankan fungsi yang berkaitan dengan kegiatan penelitian dan saat ini digunakan sebagai Kantor Pusat Penelitian Kopi dan Kakao Indonesia.



Gambar 2. 36 *Besoekisch Proefstation Djember* (Sumber: <https://hdl.handle.net/20.500.11840/228534> )



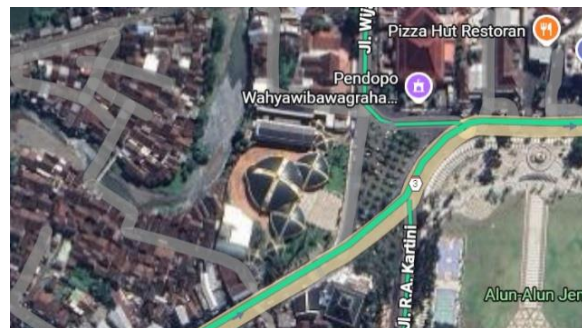
Gambar 2. 35 Google maps *Besoekisch Proefstation Djember* kini (Sumber: <https://www.google.com/maps>)

3. Kawasan Kota Jember Bagian Barat

a) Masjid (*Moskee*)



Gambar 2. 38 Masjid Jami' setelah renovasi (Sumber:



Gambar 2. 37 Google maps masjid jami' kini (Sumber: <https://www.google.com/maps>)

Keberadaan masjid menjadi bagian penting dalam perkembangan kawasan pusat Kota Jember. Salah satu bangunan bersejarah adalah Masjid Lama Baitul Amien yang dibangun pada tahun 1894 di area barat alun-alun. Pendirian masjid tersebut berlangsung pada masa kepemimpinan Raden Pandji Koesoemo Negoro sebagai Patih pertama Jember (Muyassyaroh, 2023). Saat ini, bangunan tersebut telah digunakan untuk keperluan administrasi dan aktivitas Yayasan Al-Amien. Walaupun fungsi bangunannya mengalami perubahan, bentuk arsitekturnya masih mempertahankan unsur-unsur kolonial yang terlihat pada konstruksi atap bertingkat, yang juga merefleksikan terwujudnya toleransi antarumat beragama. Lokasinya ada di Jalan RA Kartini.

b) Wedana

Wedana merupakan salah satu pejabat pribumi yang menjadi bagian dari struktur birokrasi kolonial dengan kedudukan berada di bawah patih. Dalam menjalankan tanggung jawabnya, tersedia bangunan khusus yang digunakan sebagai pusat administrasi dan pelayanan pemerintahan. Kini, bangunan yang pernah berfungsi sebagai Kantor Wedana tersebut telah dimanfaatkan sebagai Masjid Jami' Baitul Amien yang berada di Jalan Nasional III.



Gambar 2. 39 Google maps wedana kini (Sumber: <https://www.google.com/maps> )

c) Pengadilan Negeri (*Landgerecht*)

*Landgerecht* atau Pengadilan Negeri pada masa pemerintahan kolonial, merupakan instansi peradilan yang menangani berbagai perkara kriminal, khususnya tindak pidana yang melibatkan warga Eropa (Muyassyaroh, 2023). Seiring perkembangan Kota Jember, bangunan *Landgerecht* mengalami perubahan fungsi. Saat ini, lokasi yang sebelumnya digunakan sebagai kantor peradilan tersebut telah digunakan sebagai Gedung Telkomsel yang terletak di Jalan Kartini, tidak jauh dari Masjid Lama Baitul Amien.

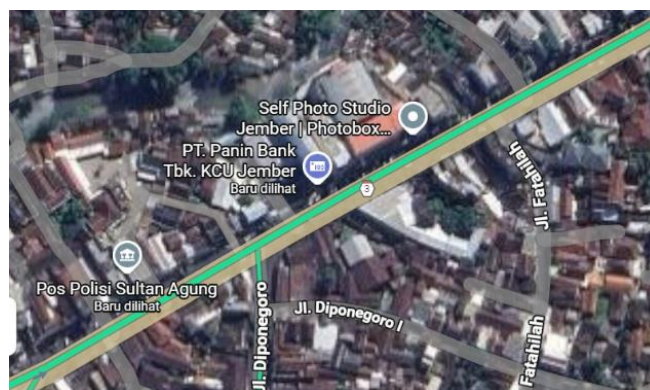


Gambar 2. 41 *Zitting Landrechter te Djember* (Sumber: <https://hdl.handle.net/20.500.11840/509114> )



Gambar 2. 40 Google maps *Zitting Landrechter te Djember* kini (Sumber: <https://www.google.com/maps> )

d) *Handelsbank*



Gambar 2. 42 Google maps *Handelsbank* kini (Sumber: <https://www.google.com/maps> )

Bank Komersil, atau yang saat ini lebih dikenal sebagai Bank Dagang, ialah institusi finansial yang mengoperasikan aktivitas usahanya secara

konvensional serta menyajikan berbagai layanan seperti penghimpunan dana melalui rekening giro dan deposito, serta penyaluran kredit untuk mendukung berbagai aktivitas ekonomi (Abdullah, 2018: 17) (Muyassyaroh, 2023). Cikal bakal sistem perbankan modern di Indonesia telah berkembang sejak masa kolonial melalui keberadaan *Handelsbank*. Lembaga keuangan ini mulai beroperasi di Bandung pada tahun 1863 sebelum memperluas jaringan pelayanannya ke sejumlah wilayah di Jawa, termasuk Jember (Abdullah, 2017: 5) (Muyassyaroh, 2023), sebelum akhirnya mengalami perkembangan dan menyebar ke berbagai wilayah di Jawa, termasuk Jember. Di Jember, kantor *Handelsbank* menempati kawasan sebelah barat alun-alun dan berada tidak jauh dari Masjid Lama Baitul Amien. Bangunan tersebut kini dimanfaatkan sebagai kantor Panin Bank yang berada di Jalan Sultan Agung.

#### 4. Kawasan Kota Jember Bagian Timur

##### a) Hotel

Sebagai sarana penginapan, hotel memiliki fungsi untuk menyediakan tempat bermalam bagi masyarakat yang datang dari luar daerah. Pada periode kolonial, fasilitas semacam ini telah hadir di Jember guna mendukung mobilitas penduduk dan kegiatan ekonomi. Kini, bangunan hotel tersebut telah digunakan untuk fungsi yang berbeda, yaitu sebagai kantor Bank Rakyat Indonesia (BRI) di Jalan Ahmad Yani.



Gambar 2. 44 Hotel Djember (Sumber: <https://hdl.handle.net/20.500.11840/1245294> )



Gambar 2. 43 Google maps hotel Djember kini (Sumber: <https://www.google.com/maps>)

b) Kantor Telepon

Perkembangan teknologi komunikasi di Hindia Belanda mulai menunjukkan kemajuan sejak akhir abad ke-19 dengan diperkenalkannya sistem telepon. Seiring bertambahnya aktivitas ekonomi dan administrasi pemerintahan, jaringan telekomunikasi terus diperluas ke berbagai daerah yang sedang berkembang. Kondisi tersebut juga terjadi di Jember, yang menjadi salah satu wilayah di Pulau Jawa yang mulai memanfaatkan teknologi komunikasi modern pada masa kolonial (Muyassyaroh, 2023).

Untuk mendukung layanan komunikasi, dibangun sebuah kantor telepon di kawasan timur alun-alun Jember. Lokasinya berada tidak jauh dari Kantor Pos yang pada saat itu menjadi pusat pelayanan komunikasi masyarakat. Kini, bangunan tersebut tidak lagi menjalankan fungsi aslinya dan digunakan sebagai kantor Bank Mandiri di Jalan Ahmad Yani.



Gambar 2. 45 Google maps kantor telepon Jember kini (Sumber: <https://www.google.com/maps> )

c) Kantor Irigasi

Kantor Irigasi adalah instansi yang bertugas mengelola sistem pengairan di suatu wilayah. Pada proses pelaksanaan pekerjaannya, terutama dalam hal



Gambar 2. 46 Google maps kantor irigasi kini (Sumber: <https://www.google.com/maps> )

pembuatan saluran irigasi, instansi ini mendapat dukungan dari Dinas Pekerjaan Umum atau *Burgelijke Openbare Werken* (BOW) (Broersma, 1911:12) (Muyassyaroh, 2023). Bangunan bekas Kantor Irigasi tersebut kini beralih fungsi menjadi Bank Jatim di Jalan Ahmad Yani.

d) Kantor Asisten Residen

Sebagai pusat administrasi kolonial di tingkat daerah, kantor asisten residen dibangun di kawasan inti kota yang berada di sekitar alun-alun. Lokasi ini dipilih karena memudahkan pelaksanaan fungsi koordinasi, pengawasan, dan pengendalian terhadap aparat pemerintahan lokal. Di Jember, bangunan yang dahulu menjadi Kantor Asisten Residen kini tidak lagi digunakan untuk kegiatan pemerintahan, melainkan telah berfungsi sebagai kantor Bank BTN yang berlokasi di Jalan Ahmad Yani.



Gambar 2. 47 Kantor asisten residen  
(Sumber:  
<https://hdl.handle.net/20.500.11140/510443> )



Gambar 2. 48 Google maps kantor asisten residen kini (Sumber:  
<https://www.google.com/maps>)

## B. Pola Jalan

Secara umum, jaringan jalan di kawasan perkotaan Jember pada masa kolonial memperlihatkan pola berbentuk kisi-kisi (*grid pattern*). Susunan jalan dirancang mengikuti arah barat–timur dan utara–selatan sehingga membentuk hubungan antarjalur yang teratur. Pola tersebut menghasilkan pembagian ruang kota ke dalam beberapa blok yang berfungsi sebagai batas sekaligus penghubung antar kawasan perkotaan, termasuk area Alun-alun (Muyassyaroh, 2023). Uraian mengenai klasifikasi jalan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

### 1. *Goed Verharde Weg*

Kategori *Goed Verharde Weg* merujuk pada jaringan jalan utama yang sudah memiliki permukaan aspal yang padat. Merujuk pada gambaran Kota Jember tahun 1922 dan perbandingan dengan kondisi saat ini, jalur tersebut berkembang menjadi koridor transportasi utama yang mendukung mobilitas masyarakat serta berbagai aktivitas ekonomi dan pemerintahan dengan intensitas yang tinggi. Pada masa sekarang, jalur ini dapat dikenali pada ruas Jalan Sultan Agung, Jalan Nasional III–Jalan PB Sudirman, Jalan Jenderal Ahmad Yani, Jalan Trunojoyo, Jalan RA Kartini–Jalan Untung Suropati, serta Jalan Dr. Wahidin.

### 2. *Niet Verharde Weg*

Sementara itu, *Niet Verharde Weg* merupakan jenis jalan yang belum mendapatkan lapisan perkerasan berupa aspal. Kondisi jalannya masih berupa permukaan tanah yang dipadatkan sehingga kualitasnya berada di bawah jalan beraspal. Pada masa tersebut, kategori ini dikenal sebagai jalan sekunder. Seiring perkembangan Kota Jember, bekas jalur *Niet Verharde Weg* kemudian berkembang menjadi beberapa ruas jalan yang masih dapat dijumpai hingga sekarang, seperti Jalan Gatot Subroto, Jalan Diponegoro, Jalan Samanhudi, dan Jalan Citarum.

### 3. *Paarde Pad*

Istilah *Paarde Pad* berasal dari bahasa Belanda, yaitu *paarde* yang berarti kuda dan *pad* yang berarti jalan atau lintasan. Jalur ini menjadi bagian dari sistem transportasi kota pada masa kolonial ketika kuda masih banyak dimanfaatkan sebagai sarana mobilitas. Berdasarkan peta Kota Jember tahun 1922, lintasan *Paarde Pad* membentang dari kawasan Hotel China menuju area pasar, kemudian terhubung dengan koridor jalan utama yang kini menjadi Jalan Trunojoyo. Jalur tersebut juga terkoneksi dengan kawasan pergudangan tembakau dan beberapa gang yang berada di sebelah barat bangunan H.I.S di kawasan utara alun-alun.

#### 4. *Voetpad*

Jalur pejalan kaki atau *Voetpad* merupakan bagian dari infrastruktur kota yang diperuntukkan bagi mobilitas masyarakat tanpa menggunakan kendaraan. Pada periode kolonial, jalur ini tersebar di beberapa titik strategis, terutama di sekitar alun-alun dan kawasan administrasi pemerintahan. Area yang dahulu dilengkapi *Voetpad* kini berada di sekitar Monumen Overste Letkol Moch. Sroedji dan lingkungan perkantoran di sebelah timur alun-alun. Pada masa itu, kawasan tersebut ditempati oleh sejumlah fasilitas pemerintahan, antara lain kantor telepon, kantor irigasi, dan kantor asisten residen.

### C. Elemen Elemen Kawasan Kota

#### 1. *Path*

*Path* merupakan jalur yang digunakan untuk berpindah dan melakukan aktivitas, dan umumnya dilalui oleh masyarakat setempat (Salsabila, 2021:11). Pada masa kolonial, aktivitas perpindahan penduduk di kawasan perkotaan Jember banyak memanfaatkan Jalan Raya Utama sebagai jalur mobilitas. Infrastruktur ini didukung oleh keberadaan trotoar sepanjang jalan yang membentang hingga sekitar monumen pahlawan letkol Moch. Sroedji dan sejumlah jalan penghubung yang mengakses area perdagangan, permukiman, maupun fasilitas pendidikan seperti HIS.



Gambar 2. 50 Situasi sekitar alun alun Jember (Sumber: <https://hdl.handle.net/20.500.11840/470217> )



Gambar 2. 49 Alun alun Jember tahun 1927-1929 (Sumber: <https://hdl.handle.net/20.500.11840/10535>)

## 2. *Edge*

*Edge* atau lebih mudah dikenal sebagai “batas”, memiliki fungsi sebagai pemisah antara suatu kawasan dengan kawasan lainnya atau bangunan, seperti jalan, sungai, gunung, tembok dan elemen fisik lainnya (Wulanningrum, 2014:200) (Muyassaroh, 2023: 74) Alun-alun Jember dan bangunan di sekitarnya dipisahkan oleh jalan, sedangkan batas antara lapangan dan trotoar dibentuk oleh keberadaan sungai kecil, sebagaimana terlihat pada gambar berikut.



Gambar 2. 52 Situasi lapangan alun alun Jember (Sumber: <https://hdl.handle.net/20.500.11840/510442> )



Gambar 2. 51 Jalan menuju kantor pos Jember (Sumber: <https://hdl.handle.net/20.500.11840/1245282> )

## 3. *District*

Dalam morfologi kota, merujuk pada pembagian zona serta memiliki konsentrasi kluster bangunan tertentu serta memiliki kesamaan karakteristik antarblok. Kawasan ini terbentuk karena adanya batas (*edge*), sementara secara harfiah *district* berarti “daerah” (Salsabila, 2021:11) (Muyassaroh,

2023: 75). Contohnya, kawasan di sebelah selatan alun-alun Jember yang dihuni oleh penduduk pribumi dan keturunan Tionghoa, dilengkapi dengan lembaga pendidikan bagi kedua kelompok maupun bagi orang Eropa. Di bagian utara, area tersebut ditempati oleh masyarakat Eropa; bagian timur dipenuhi deretan kantor pemerintahan; sementara bagian barat ditandai oleh keberadaan masjid sebagai pusat kegiatan keagamaan.



Gambar 2. 53 Peta Jember tahun 1922 (Sumber: <http://hdl.handle.net/1887.1/item:2011961> )

#### 4. *Node*

*Node* adalah area strategis yang berfungsi sebagai pusat aktivitas atau titik keramaian dalam suatu kawasan. Tempat ini umumnya menjadi lokasi bertemunya masyarakat, seperti area transit, pusat perdagangan, atau ruang publik dengan aktivitas tinggi (Wulanningrum, 2014:200) (Muyassyaroh, 2023). Pada gambar tersebut tampak suasana ramai, baik dari penduduk yang saling berinteraksi, pejalan kaki di sepanjang jalan utama, maupun para penunggang kuda yang mengangkut penumpang di persimpangan sekitar Alun-alun Jember.



Gambar 2. 54 Stasiun Jember tahun 1929 (Sumber: <https://hdl.handle.net/20.500.11840/10527> )

##### 5. *Landmark*

*Landmark* adalah bangunan atau elemen fisik yang umumnya dibuat secara sengaja oleh manusia dan berfungsi sebagai penanda suatu lokasi, atau dapat disebut juga sebagai alat navigasi (Muyassyaroh, 2023: 76). Pada gambar dibawah, di persimpangan Alun-alun Jember tampak sebuah tanda jalan yang menunjukkan arah menuju “Bondowoso” dan “Banyuwangi”.



Gambar 2. 55 Penanda jalan di jalan menuju pecinan (Sumber: <https://hdl.handle.net/20.500.11840/10531> )

Rangkuman tersebut memberikan kejelasan mengenai struktur tata ruang kota sekaligus komponen pembentuk karakter visual di dalamnya. Wujud morfologi kawasan ini dipengaruhi langsung oleh model arsitektur bangunan, penataan fungsi lahan, dan pola jaringan jalan yang saling terhubung. Di sisi lain, elemen spasial seperti kawasan hunian (distrik), simbol kota (*landmark*), jalur akses (*path*), batas wilayah (*edge*), hingga pusat pertemuan (*node*) menjadi fondasi utama dalam membangun identitas kawasan. Pada masa kolonial, khususnya abad ke-20, seluruh elemen

tersebut menunjukkan bahwa Jember telah berkembang sebagai kawasan kota yang kompleks dengan dinamika aktivitas sosial, ekonomi, politik, dan budaya yang intens.

#### 2.5.4. Dampak Tata Ruang Kota Terhadap Kehidupan Sosial dan Ekonomi Jember

##### A. Dampak Tata Ruang Kota Terhadap Kehidupan Sosial

**Dalam bidang keagamaan**, terdapat penyediaan fasilitas berupa masjid dan gereja di Jember yang turut menandakan adanya toleransi beragama antar masyarakat di masa kolonial. Tahun 1894, pada masa pemerintahan Patih Raden Panji Koesomonegoro di Jember, dibangun masjid yang terletak di sudut alun alun Jember. Masjid tersebut bernama masjid Jami' Al Baitul Amien (Jupriono, dkk, 2018:457). Kemudian tahun 1915, dibangun pondok pesantren salafiyah yang didirikan oleh Mbah Shiddiq yang kini dikenal sebagai "pondok pesantren ASTRA/ Asrama putra" yang terletak di Jalan KH Shiddiq. Selanjutnya disusul dengan pembangunan Gereja Santo Yusuf tahun 1927, yang sekarang terletak di Jalan R.A. Kartini (Muyassyaroh, 2023).

**Dalam bidang pendidikan**, sejak tahun 1901 sebagai awal diterapkannya kebijakan Politik Etis, dalam rangka upaya pemberantasan buta huruf dikalangan para tenaga kerja perkebunan, pemerintah Hindia Belanda menyediakan dan mulai membangun pendidikan untuk masyarakat Hindia Belanda di karesidenan Besuki dan salah satunya ialah Jember (Arliana, 2020: 19). Pada tahun 1915, didirikan *Hollandsch Inlandsche School* (HIS) yang kini lokasinya berada di SMP 2 Jember yang berada di Jalan PB Sudirman. Kemudian untuk memenuhi pendidikan bagi penduduk Jember, dibangun 2 *Hollandsch Inlandsche School* (HIS) di Jember yang salah satu lokasinya kini di SMP 1 Jember yang berlokasi di jalan Dewi Sartika, dengan bahasa pengantar sekolah berupa bahasa Belanda. Kurikulum sekolah meliputi kemampuan dasar seperti membaca, menulis, berhitung, pengetahuan kebumian, serta pengenalan aksara latin (Jupriono dkk., 2018: 466). Kemudian berdasarkan *Algemeen Verslag van het Inlandsch Onderwijs in Nederlansch Indie* tahun 1910, 1912 dijelaskan bahwa di Jember juga terdapat Sekolah Kelas Satu (Sekolah Ongko

Siji) dan Sekolah Kelas Dua (Sekolah Ongko Loro) sebagai sekolah yang dikhususkan untuk pribumi. Untuk anak anak Eropa, pemerintah kolonial membangun sekolah dasar khusus yakni ELS (*Europeesche School te Djember*) yang lokasinya tidak jauh dari alun alun Jember yaitu yang sekarang breada di Jalan R. A. Kartini (Jupriono dkk., 2018). Selain menyelenggarakan pendidikan dasar, pemerintah kolonial juga membuka kesempatan pelatihan bagi lulusan sekolah menengah yang berminat menjadi tenaga pendidik. Program tersebut diselenggarakan melalui lembaga pendidikan guru yang dikenal dengan nama *Normaalschool Djember*. Kehadiran sekolah ini menjadi bagian dari upaya pemerintah kolonial dalam memenuhi kebutuhan tenaga pengajar di berbagai wilayah.



Gambar 2. 56 *Normaalschool Djember* (Sumber: <https://hdl.handle.net/20.500.11840/433518> )

**Dalam bidang pengrairan dan kesehatan,** pemerintah kolonial Belanda memberikan fasilitas layanan kesehatan dengan menyediakan apotek di kawasan kota bagian barat dan utara. Kemudian George Birnie juga mendirikan *Djembersche Klinik* tahun 1910 sebagai unit pelayanan kesehatan khusus bagi karyawan perkebunannya (Sasmita, 2019: 133).

Selain itu, pemerintah kolonial juga berusaha membangun saluran air bersih melalui pembangunan sumur artesis dan pipa air untuk mengatasi maraknya penyakit perut seperti thypus dan cuaca panas yang melanda hingga menyebabkan banyak sumur yang kering (Muyassaroh, 2023: 80).

**Dalam bidang pemerintahan,** untuk mengatasi sistem keamanan dan keselamatan masyarakat, dibuatlah lembaga peradilan *Langerecht* (Pengadilan Negeri) yang berada di Jalan RA. Kartini, *Landraad & Burgelijke Openbare Werken* yang berada di Jalan Nasional III, dan *Gevangenis* (Penjara) yang ada di Jalan PB Sudirman. Kemudian dilakukan penataan perumahan kumuh yang muncul seiring dengan bertambah pesatnya jumlah penduduk di Jember serta memberi kesempatan usaha bagi penduduk pribumi melalui upaya menghilangkan sistem perbudakan (Muyassyaroh, 2023: 83).

Selain itu pada tahun 1883-1929 kasus perceraian marak terjadi di Jember yang kemudian memunculkan undang undang yang memuat mengenai ketentuan pernikahan dan perceraian yakni *Staatsblad* tahun 1861. Langkah menghadapi perceraian tersebut pun dipegang oleh lembaga *Landraad* (Dewan Pertahanan) (Muyassyaroh, 2023: 83).

**Dalam bidang mobilitas sosial,** transformasi Jember menjadi kawasan perkebunan yang berkembang pesat turut mendorong meningkatnya perpindahan penduduk dari berbagai wilayah. Kedatangan para pekerja, pedagang, dan kelompok masyarakat lainnya menciptakan dinamika sosial yang baru dalam kehidupan kota. Proses tersebut didukung oleh pembangunan sarana transportasi yang memudahkan hubungan antara Jember dan daerah-daerah di sekitarnya, sehingga aktivitas perpindahan penduduk berlangsung semakin intensif. Terlihat pada masa kepemimpinan Patih Astrodikoro di Jember yang berhasil membangun stasiun kereta api pada tahun 1897 yang mana selain digunakan untuk mengangkut manusia juga mengangkut produk perkebunan dari Jember-Bondowoso-Panarukan. Kemudian tahun 1912 dibuka jalur kereta api dari Jember-Rambipuji-Balung-Ambulu (Jupriono dkk., 2018: 461).

#### B. Dampak Tata Ruang kota Terhadap Kehidupan Ekonomi

Perkembangan ekonomi Jember pada masa kolonial ditopang oleh dua sektor utama, yakni perkebunan dan perdagangan. Jika sektor perkebunan menjadi sumber pendapatan bagi sebagian masyarakat, maka kawasan pasar berfungsi sebagai pusat aktivitas niaga yang ramai. Besarnya peran pasar dalam

menunjang roda ekonomi terlihat dari kebijakan pemerintah kolonial pada tahun 1929 yang mengucurkan dana sebesar 34.000 gulden atau jika dirupiahkan sebesar Rp. 2.618.000.000 untuk membenahi berbagai sarana pendukung, seperti sistem drainase, talang air, dan jaringan jalan di lingkungan pasar (Muyassyaroh, 2023: 87).

Pertumbuhan ekonomi di wilayah Jember tidak lepas dari andil besar masyarakat Tionghoa, khususnya pada aktivitas pasar dan tata kelola hasil panen. Melalui penguasaan jaringan perniagaan dan hilirisasi produk pertanian, kelompok ini berhasil menghidupkan perekonomian lokal masa itu. Salah satu usaha yang berkembang pada masa itu adalah penggilingan padi yang berperan dalam mengolah hasil panen masyarakat serta mendukung ketersediaan beras di Jember. Kehadiran usaha tersebut turut mengurangi kebutuhan terhadap pasokan beras dari luar daerah. Bagi masyarakat Arab pun juga berperan dalam kegiatan ekonomi di Jember. mereka melakukan perdagangan barang kelontong, beras, kain, parfum dan kemenyan. Masyarakat bangsa Arab ini bermukim di sekitar masjid Jami' (Muyassyaroh, 2023: 87).

Selain itu, dampak dari tata kota ialah menjamurnya sikap gaya hidup konsumtif akibat dari perluasan industri pertanian dan transportasi seperti kereta api yang menyebabkan adanya peningkatan permintaan (Muyassyaroh, 2023: 90).

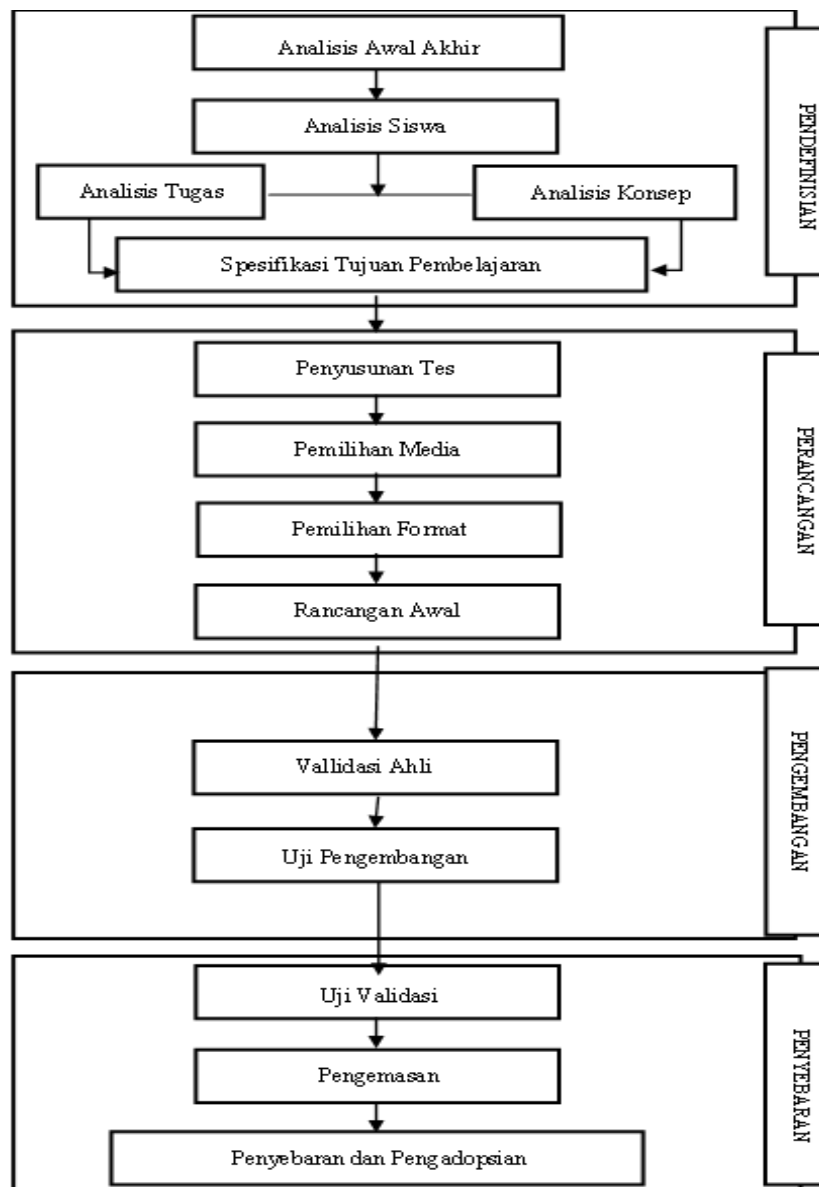
Selanjutnya pada bidang ekonomi juga terlihat upaya untuk mengatasi kebutuhan modal dan peminjaman uang maupun barang, pemerintah Hindia Belanda membentuk dinas yang berkaitan dengan penkreditan berupa pegadaian pada tahun 1907 di Jember (Jupriono dkk., 2018: 459). Kemudian dalam menunjang bisnis perkebunan dan pertanian di Jember, sejak diterapkan kebijakan politik etis, pemerintah kolonial juga mulai melakukan perbaikan sistem irigasi sebagai langkah untuk peningkatan hasil produksi tanaman pertanian dan perkebunan. Contohnya dapat dilihat pada tahun 1903 dimana pemerintah melakukan pembangunan irigasi sungai bedadung yang dapat mengari sawah sebanyak 33.000 bahu di wilayah Jember. Kemudian tahun 1922-1925 juga dilakukan pembangunan irigasi di Bondoyudo barat yang dapat menyuplai air hingga hampir 5.000 hektar ladang serta perbaikan irigasi di

Mayang yang mampu mengairi sawah sebanyak 11.400 hektar di Jember (Jupriono dkk., 2018: 467).

Secara garis besar, terbentuknya kawasan kota Jember ini mempunyai dampak sosial dan ekonomi yang signifikan bagi masyarakat khususnya daerah Jember. Produksi pertanian yang besar, pengarahannya pasar hingga berorientasi pada ekspor yang menghasilkan laba besar ini menjadi salah satu pemenuh pemerintah dan pengusaha swasta dalam upaya peningkatan fasilitas sarana kota Jember. Kawasan kota Jember sendiri dikembangkan sebagai tempat yang mampu memberikan jaminan kesejahteraan bagi masyarakat walaupun awalnya ditujukan untuk kepentingan orang-orang Belanda, setelahnya dapat dirasakan dan dinikmati oleh masyarakat pribumi (Sasmita, 2019: 134).

## 2.6 Model Pengembangan 4D

Penelitian pengembangan dengan model 4D ialah model yang didesain oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Konstruksi model ini bertumpu pada empat fase yang terstruktur, yakni mendefinisikan, merancang, mengembangkan dan menyebar. Berikut visualisasi alur kerja tahapan model pengembangan 4D yang dipaparkan pada gambar berikut:



Gambar 2. 57 Alur tahap pengembangan model 4D

Tahapan tahapan model 4D diatas akan dijelaskan dibawah ini:

### 2.6.1. Define

Target dalam tahap definisi ini ialah untuk menentukan dan menyempurnakan persyaratan instruksional. Fase awal yang dilakukan bersifat analisis. Dari analisis, pendidik dapat menetapkan tujuan dan permasalahan untuk bahan instruksional (Thiagarajan dkk., 1974: 6). Terdapat lima sub step pada tahapan *define* yang akan dijelaskan dibawah ini:

1. *Front -end analysis*

*Front -end analysis* berdasarkan konsep dari (Thiagarajan dkk., 1974) ditujukan guna mengidentifikasi serta menetapkan berbagai hambatan yang dialami peserta didik pada proses belajar mengajar. Kemudian permasalahan yang telah ditemukan dicari solusi hingga dibutuhkan suatu pengembangan bahan ajar untuk menghadapi permasalahan yang ditemukan

2. *Learner analysis*

*Learner Analysis* berdasarkan konsep dari (Thiagarajan dkk., 1974) langkah untuk menganalisis peserta didik selaras dengan desain atau rancangan produk yang akan dikembangkan untuk sarana pembelajaran. analisis ini berisi tentang kemampuan akademik, motivasi, perkembangan kognitif dan pemilihan bahasa, media dan format.

3. *Task analysis*

*Task analysis* berdasarkan konsep dari (Thiagarajan dkk., 1974) merupakan tahapan dimana pendidik diharuskan untuk menyelidiki tugas utama yang penting dikuasai peserta didik dalam pembelajaran sehingga mampu mendapatkan hasil yang maksimal.

4. *Concept analysis*

*Concept analysis* berdasarkan konsep dari (Thiagarajan dkk., 1974) yaitu dilakukan dengan menelaah konsep-konsep kunci yang terdapat dalam materi pembelajaran, kemudian menyusunnya menjadi struktur yang terorganisasi agar hubungan antar konsep dapat dipahami secara lebih jelas, serta menjabarkan setiap konsep ke dalam karakteristik utama maupun aspek yang kurang relevan. Pelaksanaan analisis konsep ini pada dasarnya

diproyeksikan untuk mempermudah proses identifikasi dalam pengembangan materi sejarah.

5. *Specifying instructional objectives*

*Specifying instructional objectives* berdasarkan konsep dari (Thiagarajan dkk., 1974) berfokus pada transformasi penyusunan tujuan pembelajaran yang bersumber dari hasil analisis konsep dan identifikasi tugas. Temuan dari kedua tahapan tersebut dimanfaatkan sebagai *baseline* (landasan baku) dalam menyusun instrumen penilaian serta merancang perangkat pembelajaran yang tengah dikembangkan.

## 2.6.2. Design

Tujuan dari tahap ini yakni melakukan aktivitas perancangan prototipe materi instruksional. Fase ini bisa dilakukan usai ditetapkannya serangkaian komponen untuk materi instruksional dengan melakukan pemilihan format dan media untuk produksi versi awal dan materi yang disesuaikan dengan aspek pokok dari tahap desain (Thiagarajan dkk., 1974: 7). Terdapat 4 sub step pada tahapan *design* yang akan dijelaskan dibawah ini:

1. *Constructing criterion referenced test*

Berdasarkan konsep dari (Thiagarajan dkk., 1974) tahap *constructing criterion referenced test* berfokus pada pengembangan instrumen evaluasi yang digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan dalam aktivitas belajar. Fase ini jadi penghubung antara rangkaian aktivitas pendefinisian kebutuhan dan perancangan produk dengan mempertimbangkan tujuan belajar serta karakteristik siswa yang telah dianalisis sebelumnya.

2. *Media selection*

*Media selection* berdasarkan konsep dari (Thiagarajan dkk., 1974) ialah kegiatan menentukan media yang relevan untuk materi instruksional dengan mempertimbangkan konteks pembelajaran dan sasaran pengguna. Tujuannya adalah untuk mengoptimumkan aplikasi saat proses mengembangkan bahan ajar ketika aktivitas belajar mengajar.

3. *Format selection*

*Format selection* berdasarkan konsep dari (Thiagarajan dkk., 1974) merupakan kegiatan mendesain dan merancang konten pembelajaran, strategi serta fasilitas penunjang studi. Agar dapat mendukung jalannya aktivitas pembelajaran secara optimal, format yang dipilih tersebut wajib memenuhi sejumlah persyaratan, seperti aspek kemudahan serta daya tarik bagi pengguna.

#### 4. *Initial design*

*Initial design* menurut (Thiagarajan dkk., 1974) merupakan tahapan perancangan seluruh perangkat berupa desain prototype sebelum dilakukan uji coba yang kemudian divalidasi oleh ahli.

### 2.6.3. Develop

*Develop* menurut (Thiagarajan dkk., 1974: 8) memiliki tujuan untuk melakukan modifikasi terhadap prototype bahan ajar. Walau yang dihasilkan sudah banyak sejak tahap *define*, namun tetap dianggap sebagai permulaan atau prototipe dari produk bahan ajar yang kemudian diperbaiki sebelum menjadi produk versi final yang efisien. Dalam tahap ini terdapat 2 sub step diantaranya yakni:

#### 1. *Expert appraisal*

Berdasarkan konsep dari (Thiagarajan dkk., 1974) *expert appraisal* diartikan sebagai suatu metode memperoleh ulasan sebagai bahan bahan perbaikan produk. Penilaian tersebut dilakukan dengan melibatkan beberapa ahli untuk mengadakan kegiatan evaluasi yang didasari atas sudut pandang teknis dan kurikulum pendidikan (instruksional). Berdasarkan umpan balik tim ahli, materi diperbaiki agar lebih tepat, efisien, bisa diaplikasikan, dan mempunyai mutu teknis yang optimum.

#### 2. *Developmental testing*

Berdasarkan konsep dari ((Thiagarajan dkk., 1974) *developmental testing* merupakan tahapan yang melibatkan mencoba rancangan produk pada peserta pelatihan yang sesungguhnya agar dapat menemukan bagian untuk direvisi. Selama proses uji coba berlangsung, akumulasi data berupa umpan balik, respon, dan komentar dari peserta pelatihan dikumpulkan secara

komprehensif. Kemudian diajukan kembali hingga diperoleh hasil yang memenuhi parameter efektivitas untuk diintegrasikan pada proses pembelajaran.

#### 2.6.4. Disseminate

Berdasarkan konsep dari (Thiagarajan dkk., 1974: 9), pada fase ini produk sudah mencapai tahap final dimana ketika hasil uji pengembangan didapati hasil yang konsisten serta ulasan yang positif dari para ahli. Pada tahap ini terdapat tiga langkah yakni *validating testing*, *packaging*, *diffusion and adoption*.

### 2.7 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan ialah kajian terhadap penelitian terdahulu yang dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai penelitian yang memiliki keterkaitan dengan topik yang sedang dikaji. Sumber yang digunakan berasal dari berbagai karya ilmiah, seperti jurnal, skripsi, buku, dan artikel penelitian. Penggunaan penelitian yang relevan berguna sebagai alat bantu bagi peneliti pada proses pelaksanaan penelitian serta menghindari adanya kesamaan penelitian yang menyebabkan adanya penelitian berulang, sehingga bersifat kebaruan. Judul penelitian yang diambil oleh peneliti ialah “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Terintegrasi *Classpoint* Tata Ruang Kawasan Kota Jember Tahun 1903-1929 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas XI di SMAN Pakusari”. Adapun rincian mengenai pemaparan kajian terdahulu tersebut dijabarkan melalui susunan tabel 2.2 berikut:

Tabel 2. 2 Daftar penelitian terdahulu

| No. | Judul                                                                                                                                                                          | Relevansi                                                                                                                                                                                                               |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | ROSDIANA, T. 2023. <i>Pengembangan game edukasi berbasis android pada pembelajaran sejarah menggunakan software construct 2 dengan model 4D (Skripsi)</i> . Universitas Jember | Penelitian R&D menerapkan model 4D pada mata pelajaran sejarah sehingga mampu memberikan manfaat sebagai panduan dan penerapan tahapan model pengembangan produk bahan ajar interaktif pada pembelajaran sejarah lokal. |
| 2.  | Sugiarto, M. D. 2019. <i>Pengembangan modul interaktif menggunakan learning content</i>                                                                                        | Kerangka kerja R&D berbasis model 4D diintegrasikan ke                                                                                                                                                                  |

|    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | <i>development system (LCDS) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas X SMA dengan model 4D (Skripsi). Universitas Jember</i>                                                                                                                                                   | dalam pembelajaran sejarah sehingga mampu memberikan manfaat sebagai referensi tahapan model pengembangan produk bahan ajar interaktif dan dasar perbandingan untuk mengevaluasi kemampuan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah lokal.                                                                                                                                                |
| 3. | Sholehah, H. 2022. <i>Pengembangan e-modul berbasis POGIL untuk meningkatkan critical thinking skill pada mata pelajaran sejarah dengan model 4D (skripsi). Universitas Jember</i>                                                                                                             | Penelitian R&D menerapkan model 4D pada mata pelajaran sejarah mampu memberikan manfaat sebagai panduan dan penerapan tahapan model pengembangan produk bahan ajar interaktif pada pembelajaran sejarah lokal                                                                                                                                                                                       |
| 4. | Yusmareta, D. A. S. 2023. <i>Pengembangan e-modul interaktif terintegrasi google classroom untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah (skripsi). Universitas Jember.</i>                                                                                       | Hasil penelitian R&D menggunakan media yang menjadi gambaran bagi peneliti untuk mengembangkan bahan ajar interaktif dan sebagai referensi untuk meneliti terkait hasil belajar peserta didik.                                                                                                                                                                                                      |
| 5. | Wulandari, P. M. 2018. <i>Pengembangan media pembelajaran video dokumenter menggunakan model 4D pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA (skripsi). Universitas Jember</i>                                                                                                                  | Penelitian R&D ini dijadikan gambaran pada pengaplikasian model 4D dalam penelitian dan dijadikan panduan penerapan model pengembangan model 4D dalam melaksanakan kegiatan penelitian.                                                                                                                                                                                                             |
| 6. | Solichin, M., Ashari, M. Y., Mukhlisin, M., Asiah, S., Widianingsih, P. M., Bakri, B., & Rosidah, S. (2022). Pengembangan Kurikulum Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif di Madrasah Aliyah. <i>Jurnal Pendidikan Islam</i> , 6(1), 108-125 | Hasil penelitian pengembangan menunjukan bahwa pemakaian bahan ajar berdasar pada multimedia mampu menghasilkan tingkatan hasil belajar yang tinggi dan juga mampu memotivasi siswa. Sehingga dijadikan referensi oleh peneliti terkait pengembangan bahan ajar interaktif memanfaatkan media digital yang dapat menghasilkan tingkatan hasil belajar siswa yang tinggi dengan efektif dan menarik. |
| 7. | Amalia, N., Sariyatun, S., & Sutimin, L. A. (2021). Bahan Ajar Digital Kerjaan Kuningan dengan Model Inquiry untuk Meningkatkan Literasi Sejarah Siswa. <i>Jurnal Syntax Transformation</i> , 2(09), 1337-1343                                                                                 | Penelitian pengembangan bahan ajar digital kerajaan Kuningan ini dapat melihat urgensi literasi sejarah lokal dan menyebutkan hasil bahwa bahan ajar berdasar dengan                                                                                                                                                                                                                                |

|     |                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|     |                                                                                                                                                                                                                                           | <p>pemanfaatan media digital ini mampu memperlihatkan hasil tingkatan pemahaman sejarah lokal yang tinggi dan efektif digunakan dibandingkan dengan bahan ajar konvensional. Sehingga dijadikan refrensi oleh peneliti untuk mengembangkan bahan ajar interaktif menggunakan media digital dengan mteri sejarah lokal sebagai demi mengoptimalkan capaian akademis serta memperdalam penguasaan materi sejarah bagi peserta didik.</p>                           |
| 8.  | <p>Sandra, Y. A. (2023). DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN INRERAKTIF POWERPOINT PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1 KECAMATAN LAREH SAGO HALABAN. <i>EDU-RILIGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam dan Keagamaan</i>, 7(1).</p> | <p>Hasil penelitian R&amp;D ini menunjukan bahwa media <i>power point</i> dapat menjadikan suatu materi yang kompleks dengan gampang diubah menjadi pemikat ketertarikan siswa untuk belajar akibat desain yang dihasilkan sangat atraktif dan menarik. Sehingga dijadikan refrensi dalam penggunaan media <i>power point</i> sebagai media pengembangan bahan ajar interaktif terintegrasi <i>classpoint</i> sejarah lokal dengan mengaplikasikan model 4D.</p> |
| 9.  | <p>Kusuma, K., Buwono, S., &amp; Basri, M. (2022). Efektivitas penggunaan media <i>power point</i> terhadap hasil belajar pada pembelajaran ips siswa kelas vii. <i>Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)</i>, 3(4).</p> | <p>Hasil penelitian memperlihatkan keefektifan media <i>power point</i> pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Sehingga dijadikan refrensi oleh peneliti untuk menggunakan <i>power point</i> sebagai aplikasi pendukung dalam penciptaan bahan ajar yang interaktif terintegrasi <i>classpoint</i> untuk berdampak terhadap peningkatan hasil belajar.</p>                                                                                               |
| 10. | <p>Mustika, A. G., Sriana, D., &amp; Hilaliyah, T. (2025). Implementasi Aplikasi <i>Classpoint</i> dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Novel Kelas XII MA Negeri 1 Serang. <i>Metakognisi</i>, 7(1), 1-12.</p>                | <p>Hasil penelitian memberikan petunjuk terkait kekurangan dan kelebihan media <i>classpoint</i> dalam aktivitas be;ajar serta dampak positif penggunaannya untuk menciptakan situasi belajar yang interaktif, sehingga</p>                                                                                                                                                                                                                                      |

|     |                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|     |                                                                                                                                                                                                                                                              | dijadikan gambaran dalam penelitian dan pemilihan media untuk mengembangkan bahan ajar interaktif.                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 11. | Hanafiah, E., & Amaliyah, N. (2024). Media Pembelajaran <i>Power point</i> Berbasis <i>Classpoint</i> Dalam Membaca Permulaan. <i>Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru</i> , 7(1), 39-48.                                                                   | Hasil penelitian memberikan petunjuk bahwa aplikasi media <i>power point</i> terintegrasi <i>classpoint</i> dalam aktivitas belajar mampu memperlihatkan adanya hasil belajar yang berhasil meningkat secara signifikan terhadap peserta didik, sehingga dijadikan refrensi dalam pemilihan media untuk mengembangkan bahan ajar yang interaktif.                        |
| 12. | Alimuddin, J., & Ekawati, E. N. (2023). Respon Siswa Kelas V SD Negeri 1 Berkoh Purwokerto Selatan Terhadap Penggunaan <i>Classpoint</i> dalam Pembelajaran. <i>Journal of Education for All</i> , 1(2), 145-154.                                            | Pada hasil penelitian menunjukan bahwa <i>classpoint</i> dapat memperlihatkan adanya tingkatan motivasi belajar, pemahaman materi serta hasil belajar siswa yang tinggi sehingga dijadikan refrensi dalam pemilihan media untuk pengembangan bahan ajar.                                                                                                                 |
| 13. | Sundari, D. H., Iskandar, I., & Muhlis, M. (2021). Penerapan media presentasi <i>classpoint</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. <i>Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran</i> , 3(3), 1-9. | Hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan presentasi <i>classpoint</i> diperlihatkan adanya tingkatan hasil belajar yang tinggi terhadap siswa dan dapat menciptakan situasi yang menyenangkan pada proses belajar, sehingga dijadikan referensi untuk memilih media sebagai dasar pengembangan bahan ajar yang interaktif.                                           |
| 14. | Bong, E. Y., & Chatterjee, C. (2021). The use of a <i>Classpoint</i> tool for student engagement during online lesson. In <i>Proceedings of the Asian Conference on Education</i>                                                                            | Hasil penelitian menunjukan efektivitas penggunaan <i>classpoint</i> yang mampu memberikan kemudahan penggunaan bagi guru serta menciptakan situasi dan ruang belajar yang aktif. Selain itu dalam penelitian ini juga menunjukan kekurangan <i>classpoint</i> sehingga dijadikan referensi untuk memilih media yang digunakan untuk mengembangkan bahan ajar interaktif |
| 15. | Dewi, L. C. K., Patrikha, F. D., & Kurniati, L. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar                                                                                                                                                                     | Hasil penelitian menunjukan bahwa penerapan <i>classpoint</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |

|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|     | Elemen Digital Marketing dengan Media Interaktif <i>Classpoint</i> . <i>Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan</i> , 12(3), 1205-1217.                                                                                                                                                 | selaku media interaktif terbukti efektif mampu mendongkrak tingkat hasil belajar siswa, sehingga dijadikan referensi dalam pemilihan media untuk pengembangan bahan ajar yang interaktif                                                                                                                                                                                                            |
| 16. | Saputra, A., Hudaidah, H., & Wardiyah, W. (2024). Implementasi Literatur Sejarah Lokal dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Menggunakan Pendekatan CRT di SMA Negeri 2 Palembang. <i>Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah</i> , 9(2), 38-42. | Hasil penelitian menunjukan bahwa literatur sejarah lokal mampu menghasilkan tingkatan hasil belajar yang tinggi terhadap peserta didik dalam aktivitas belajar mengajar sejarah. Sehingga dijadikan refrensi oleh peneliti untuk mengambil materi sejarah kelokalan untuk mengembangkan bahan ajar yang interaktif supaya dapat mendongkrak tingkat hasil belajar peserta didik secara signifikan. |
| 17. | Ilmia, A. K., & Maureen, I. Y. Pengembangan Media Interaktif Materi Zaman Praaksara Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Untuk.                                                                                                                                                         | Penelitian pengembangan media interaktif mata pelajaran sejarah dianggap efektif diaplikasikan dalam aktivitas belajar mengajar sejarah. Sehingga dijadikan refrensi oleh peneliti dalam pengembangan bahan ajar yang interaktif pada pembelajaran sejarah khususnya sejarah lokal.                                                                                                                 |
| 18. | Kartini, V. P., Kurohman, T., & Purnomo, B. (2022). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SEJARAH LOKAL BERBASIS PERJUANGAN RAKYAT KERINCI MELAWAN BELANDA (1901-1903) PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA. <i>Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Sejarah</i> , 1(1), 50-58.                 | Hasil penelitian dari pengembangan bahan ajar sejarah lokal menunjukan adanya peningkatan minat dan pemahaman belajar sejarah. Sehingga dijadikan refrensi oleh peneliti saat mengembangkan bahan ajar dengan materi sejarah lokal guna meningkatkan pemahaman dan minat peserta didik pada aktivitas belajar sejarah.                                                                              |
| 19. | Saripudin, D., Yulifar, L., Fauzi, W. I., & Anggraini, D. N. (2022). Pemanfaatan dan penggunaan e-book interaktif sejarah lokal Jawa Barat bagi guru-guru SMA/SMK melalui in/on training. <i>Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah</i> , 5(2), 137-146.                    | Hasil penelitian menunjukan bahwa e-book interaktif sejarah lokal efektif digunakan dan mampu memberikan pengalaman nyata dalam meningkatkan literasi digital dan pemahaman sejarah lokal. Sehingga                                                                                                                                                                                                 |

|     |                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|     |                                                                                                                                                                                                                                                                             | dijadikan refrensi oleh peneliti untuk mengembangkan bahan ajar yang interaktif pada materi sejarah kelokalan Jember.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 20. | Lestari, N. I., Rachmedita, V., & Sinaga, R. M. (2024). Efektifitas Penggunaan Bahan Ajar Situs Sejarah Lokal Lampung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. <i>Estoria: Journal of Social Science and Humanities</i> , 4(2), 653-663.                                 | Hasil penelitian menunjukan dalam menggunakan bahan ajar mengenai situs sejarah di lampung dapat memberikan tingkatan hasil belajar siswa yang signifikan. Sehingga dijadikan refrensi oleh peneliti sebagai panduan dalam mengembangkan bahan ajar dengan materi sejarah kelokalan agar tercapainya peningkatan hasil belajar yang tinggi.                                                                                                                                                                                           |
| 21. | Ramadhani, D., Nurhasanah, A., & Fadillah, M. A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi Heyzine Flipbooks Tentang Kesultanan Banten Abad Ke-17 Di Kelas X Smkn 2 Kota Serang. <i>Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah</i> , 4(2), 388-402. | Penelitian pengembangan bahan ajar dengan memanfaatkan media digital mengenai kesultanan Banten abad ke-17 layak digunakan serta mampu secara signifikan meningkatkan pengetahuan peserta didik berkaitan dengan materi sejarah mengenai kelokalan yang ada di Banten. Sehingga dijadikan refrensi oleh peneliti dalam proses mengembangkan bahan ajar yang interaktif melalui media digital dengan penggunaan materi sejarah lokal Jember agar mampu menghasilkan peningkatan hasil belajar dan pengetahuan siswa secara signifikan. |
| 22. | Idayanti, Z., & Suleman, M. A. (2024). E-Modul sebagai Bahan Ajar Mandiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. <i>Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan</i> , 8(1), 127-133.                                                                             | Penelitian ini memuat relevansi dalam hal pemanfaatan perangkat berbentuk modul elektronik untuk memfasilitasi aktivitas studi mandiri, dengan tujuan agar tercainya peningkatan hasil belajar menggunakan model pengembangan 4D terbukti efektif digunakan dan mampu menyokong terwujudnya peningkatan hasil belajar peserta didik. Sehingga dijadikan refrensi oleh peneliti untuk mengembangkan bahan ajar menggunakan media digital                                                                                               |

|     |                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|     |                                                                                                                    | sebagai usaha meningkatkan hasil belajar.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 23. | Muyassyaroh, Khoriatin. 2023. <i>Tata Ruang Kawasan Kota Jember Tahun 1819-1929 (skripsi)</i> . Universitas Jember | Penelitian ini membahas terkait sejarah Jember pada abad 19-20 yang berfokus pada tata ruang kawasan kota Jember. Isi dalam penelitian ini membahas terkait sejarah Jember dari yang awalnya tergabung dalam <i>Afdeeling</i> Bondowoso berubah menjadi Regentschap Jember, morfologi tata ruang kota, pengaruh tata ruang Jember terhadap aspek sosial dan ekonomi serta memperlihatkan hasil alasan Jember disebut sebagai sebuah kota. Temuan penelitian tersebut digunakan sebagai dasar penyusunan bahan ajar interaktif terintegrasi <i>classpoint</i> yang mengangkat materi sejarah tata ruang kawasan Kota Jember tahun 1903–1929. Produk yang dikembangkan diharapkan mampu memfasilitasi proses belajar siswa sehingga pencapaian hasil belajar dapat berlangsung secara lebih optimal. |
| 24. | Sasmita, N. (2019). Menjadi Kota Definitif. <i>Historia</i> , 2(1), 50-67.                                         | Penelitian ini membahas mengenai sejarah Jember sebagai kota di wilayah keresidenan Besuki di abad ke 19- 20 beserta perkembangannya yang awalnya wilayah terisolasi menjadi wilayah Perkebunan setelah kedatangan pemodal swasta. NV LMOD merupakan salah satu prusahaan yang berperan penting dalam perkembangan sejarah kota Jember hingga akhirnya terbentuk fasilitas pendukung kota seperti sekolah, rumah sakit, jalur rel kereta api dan lain sebagainya. Hasil penelitian ini dijadikan refrensi oleh peneliti sebagai pemulisan materi dalam pengembangan bahan ajar interaktif terintegrasi                                                                                                                                                                                             |

|     |                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|     |                                                                                                                                                                                     | <i>classpoint</i> sejarah tata ruang kawasan kota Jember pada tahun 1903-1930 untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 25. | Winarni, R., Widuatie, R. E., Aprianto, T. C., & Sasmita, N. (2021). Perkembangan Perkebunan Partikelir di Jember (1850-an–1930-an). <i>Historia</i> , 4(2), 71-94.                 | Studi ini menyelidiki dinamika Sejarah Perkebunan di Jember sepanjang abad ke-19 hingga ke-20 beserta dampaknya terhadap terbentuknya kota Jember. Hasil penelitian ini dijadikan referensi oleh peneliti sebagai materi dalam merancang perangkat bahan ajar interaktif berbasis <i>classpoint</i> bertema tata ruang kota Jember tahun 1903-1930, yang diorientasikan demi mendorong tercapainya peningkatan hasil belajar siswa.                                                        |
| 26. | Jupriono, dkk. 2018. <i>Jember dari Waktu ke Waktu: Sekilas Wakil Rakyat dan Perkembangan Kabupaten Jember (Prasejarah s.d 1970-an)</i> . Jember: Sekretariat DPRD Kabupaten Jember | Buku ini mengkaji sejarah lokal Jember sejak zaman prasejarah hingga tahun 1970-an. Di dalamnya terdapat ulasan mendalam mengenai fungsi bangunan dan fasilitas kota pada masa pemerintahan kolonial di Jember, sehingga sangat cocok dijadikan acuan referensi penulisan materi. Melalui data historis tersebut, perancangan produk bahan ajar interaktif terintegrasi <i>classpoint</i> dapat didukung secara maksimal demi terciptanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan. |
| 27. | Arliana, Paradita. 2020. Pendidikan Pada Masa Pemerintahan Hindia Belanda di Karesidenan Besuki Tahun 1901-1942. ( <i>Skripsi</i> ), Universitas Jember                             | Hasil penelitian terdahulu pada skripsi ini membahas terkait perkembangan Sejarah pendidikan yang ada di Karesidenan Besuki yang meliputi wilayah Jember. Hasil penelitiannya peneliti jadikan sumber referensi penulisan materi. Melalui data historis tersebut, perancangan produk bahan ajar interaktif terintegrasi <i>classpoint</i> dapat didukung secara maksimal demi terciptanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan                                                  |

## **BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN**

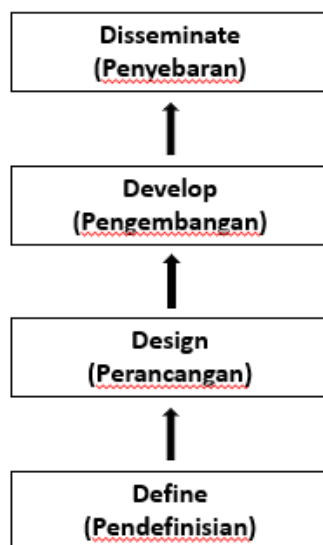
### **3.1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D), yaitu penelitian yang berorientasi pada pengembangan produk pendidikan. Mengacu pada pandangan Borg *and* Gall (1998) (Sugiyono, 2019), menyampaikan terkait pendekatan ini tidak sekadar berorientasi pada hasil akhir produk, melainkan wajib melewati rangkaian prosedur yang dipakai guna melakukan pengembangan dan validasi produk pendidikan. Kemudian menurut Saputro, riset pengembangan adalah sebuah proses yang menincaptakan produk dibidang keahlian tertentu, diikuti oleh produk sampingan spesifik guna menguji efektivitas dari hasil pengembangan tersebut (Saputro, 2017).

Guna menghasilkan media edukasi yang menarik, prosedur pembuatan produk dalam riset ini mengadopsi model 4D dari (Thiagarajan dkk., 1974) sebagai acuan guna menghasilkan sebuah produk bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* dengan topik materi tata ruang kawasan kota Jember pada tahun 1903-1929. Sasaran implementasi produk ini ditujukan berdasarkan capaian pembelajaran fase F yakni kelas XI dalam rangka menunjang tercapainya elemen pemahaman konsep, sub elemen “Menganalisis peristiwa penjajahan bangsa Barat”, materi terkait “Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Eropa di Indonesia”, pokok bahasan “Dampak Penjajahan Bangsa Barat di Indonesia”.

### **3.2 Desain Penelitian Pengembangan Model 4D**

Penelitian ini mengaplikasikan model pengembangan 4D. Thiagarajan (1974: 5) menyatakan bahwa model pengembangan 4D memiliki empat langkah, yang meliputi *define* (mendefinisikan), *design* (mendesain), *development* (mengembangkan), dan *disseminate* (mendistribusikan atau menyebarkan). Penelitian pengembangan yang dilaksanakan oleh peneliti hanya terbatas sampai tahap *develop* atau mengembangkan karena mempertimbangkan adanya faktor berkaitan dengan terbatasnya waktu dan faktor lainnya. Berikut ilustrasi untuk mempermudah dalam memahami model pengembangan 4-D.



Gambar 3. 1 Ilustrasi Alur Model 4D

### 3.2.1. Define

Target dalam tahap definisi ini ialah untuk menentukan dan menyempurnakan persyaratan instruksional. Fase awal yang dilakukan bersifat analisis. Dari analisis, pendidik dapat menetapkan tujuan dan permasalahan untuk bahan instruksional (Thiagarajan dkk., 1974: 6). Terdapat lima sub step pada tahapan *define* yang akan dijelaskan dibawah ini:

#### 1) Analisis Awal (*Front end Analysis*)

*Front end analysis* menurut (Thiagarajan dkk., 1974) ditujukan guna mengidentifikasi serta menetapkan berbagai hambatan yang dialami peserta didik pada proses belajar mengajar. Kemudian permasalahan yang telah ditemukan dicari solusi hingga dibutuhkannya suatu pengembangan bahan ajar untuk menghadapi permasalahan yang ditemukan. Pada langkah ini pengembang melaksanakan kegiatan observasi dan menyebar angket berupa analisis performansi pendidik dan peserta didik dan instrumen *front-end analysis* di SMA Negeri Pakusari.

Berdasarkan berbagai data yang diperoleh pada tahap analisis awal, memperlihatkan adanya celah dalam pembelajaran sejarah, di mana alat bantu atau sumber belajar yang ada belum bertumpu pada teknologi digital

secara optimal. Realitas tersebut melatarbelakangi pentingnya merancang media edukasi yang jauh lebih interaktif dan sejalan dengan situasi kelas. Oleh sebab itu, riset ini berupaya menciptakan produk bahan ajar interaktif khusus sejarah lokal. Melalui pemanfaatan media ini, siswa diharapkan dapat membangun pemahaman yang lebih baik terhadap materi sejarah lokal sehingga capaian hasil belajar yang diperoleh dapat mengalami peningkatan. Hasil *Front end Analysis* bisa dilihat pada (lampiran 4.2).

Perancangan bahan ajar dalam penelitian ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik pada era digital yang akrab dengan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar. Melalui pengembangan bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint*, diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih dinamis dan melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Produk yang dikembangkan memuat materi, video dan kuis interaktif.

## 2) Analisis Siswa (*Learner Analysis*)

*Learner Analysis* menurut (Thiagarajan dkk., 1974) ialah langkah untuk menganalisis peserta didik selaras dengan desain atau rancangan produk yang akan dikembangkan untuk sarana pembelajaran. analisis ini berisi tentang kemampuan akademik, motivasi, perkembangan kognitif dan pemilihan bahasa, media dan format. Pada tahapan ini, aktivitas yang dilaksanakan oleh peneliti ialah menelaah karakteristik yang dimiliki peserta didik berkaitan dengan *subject matter*, *attitude*, *language* dan *tool skill*. Hasil *Learner Analysis* dapat dilihat pada (lampiran 5.2).

Berdasarkan analisis kebutuhan murid terhadap materi pembelajaran, penelitian ini memfokuskan pengembangan produk pada materi sejarah lokal dalam mata pelajaran Sejarah. Pemilihan materi tersebut didasarkan pada relevansinya dengan lingkungan sekitar murid sehingga dapat membantu menghubungkan peristiwa sejarah dengan konteks kehidupan yang lebih dekat dengan pengalaman mereka. Pengembangan materi tersebut diselaraskan dengan Capaian Pembelajaran Fase F (kelas XI), khususnya pada elemen pemahaman konsep dengan subelemen menganalisis peristiwa penjajahan bangsa Barat. Materi yang digunakan

berfokus pada kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa di Indonesia yang dikaitkan dengan sejarah lokal kota Jember dengan pokok bahasan terkait “dampak penjajahan bangsa Barat di Indonesia”. Kemudian materi sejarah lokal yang akan dibahas ialah “tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929”.

### 3) Analisis Tugas (*Task Analysis*)

*Task analysis* berdasarkan konsep dari (Thiagarajan dkk., 1974) merupakan tahapan dimana pendidik diharuskan untuk menyelidiki tugas utama yang penting dikuasai peserta didik dalam pembelajaran sehingga mampu mendapatkan hasil yang maksimal. Tujuan dari task analysis ialah

- a) Menjelaskan prosedur analisis tugas dan hubungkan ke langkah langkah lain dalam pengembangan instruksional.
- b) Diberikan pernyataan yang menjelaskan suatu instruksional tugas, melakukan analisis tugas dan daftar berbagai sub tugas dalam hirarki.
- c) Mengevaluasi dan merevisi hasil analisis tugas sehingga mereka lengkap dan tidak menyertakan sub tugas yang tidak relevan atau berlebihan.

Tahapan tersebut dilaksanakan untuk mengidentifikasi kemampuan awal yang relevan dengan materi pembelajaran yang akan dikembangkan. Acuan yang digunakan dalam penentuan materi berasal dari Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka pada Fase F kelas XI. Berdasarkan acuan tersebut, materi “Dampak Penjajahan Bangsa Barat di Indonesia” dipilih sebagai fokus pembelajaran dan dipadukan dengan kajian sejarah lokal tentang tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903–1929.

### 4) Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

*Concept analysis* berdasarkan konsep dari (Thiagarajan dkk., 1974) berfokus pada transformasi penyusunan tujuan pembelajaran yang bersumber dari hasil analisis konsep dan identifikasi tugas. Temuan dari kedua tahapan tersebut dimanfaatkan sebagai *baseline* (landasan baku) dalam menyusun instrumen penilaian serta merancang perangkat pembelajaran yang tengah dikembangkan. Pelaksanaan analisis konsep ini

pada dasarnya diproyeksikan untuk mempermudah proses identifikasi dalam pengembangan materi sejarah.

Pada tahapan ini, peneliti melaksanakan kegiatan dengan menganalisis kurikulum, capaian pembelajaran serta menganalisis sumber belajar. Analisis sumber belajar dilakukan dengan mengkaji berbagai referensi yang memiliki keterkaitan dengan materi tata ruang kawasan Kota Jember tahun 1903–1929, baik yang berasal dari buku, artikel ilmiah, maupun penelitian sebelumnya. Berbagai data historis tersebut selanjutnya disusun dan diorganisasikan ke dalam materi pembelajaran yang lebih terstruktur. Langkah pengemasan materi ini bertujuan menciptakan atmosfer belajar yang interaktif agar peserta didik lebih mudah menyerap esensi sejarah secara efisien serta menunjukkan perkembangan pada hasil atau capaian belajarnya. Materi akan ditampilkan dalam bahan ajar interaktif yang meliputi konsep dasar tata ruang kota, perkembangan kota tradisional dan zaman kolonial, morfologi kota Jember hingga pengaruhnya terhadap kehidupan sosial dan ekonomi.

5) Perumusan Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectivites*)

*Specifying instructional objectives* berdasarkan konsep dari (Thiagarajan dkk., 1974) merupakan langkah yang meliputi transformasi tugas dan analisis konsep menjadi tujuan bahan ajar. Hasil catatan yang didapatkan berfokus pada transformasi penyusunan tujuan pembelajaran yang bersumber dari hasil analisis konsep dan identifikasi tugas. Temuan dari kedua tahapan tersebut diorientasikan sebagai *baseline* (landasan baku) dalam penyusunan tes dan menyusun rancangan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Tujuan dari perancangan produk bahan ajar interaktif ialah peserta didik dapat menganalisis peristiwa penjajahan bangsa Barat melalui pembelajaran sejarah lokal dengan judul “Tata Ruang Kawasan Kota Jember Tahun 1903-1929” sebagai bentuk penggambaran pokok materi “Dampak Penjajahan Bangsa Barat di Indonesia”. Melalui pengembangan bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* peserta didik

diharapkan mampu meningkatkan kemampuan kognitif nya sebagai bentuk peningkatan hasil belajar.

### 3.2.2. Design

Didasari atas hasil analisa yang sudah dilakukan, tahap ini berfokus pada penyusunan rancangan produk secara sistematis sebelum memasuki proses pengembangan. Rancangan tersebut disusun sebagai pedoman dalam menghasilkan bahan ajar yang sesuai dengan tujuan belajar dan kebutuhan murid. Fase ini bisa dilakukan usai ditetapkannya serangkaian komponen untuk materi instruksional dengan melakukan pemilihan format dan media untuk produksi versi awal dan materi yang disesuaikan dengan aspek pokok dari tahap desain (Thiagarajan dkk., 1974: 7). Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan perancangan produk berupa bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* dengan materi sejarah tata ruang kawasan kota Jember pada tahun 1903-1929 untuk mendapatkan *prototype*. Terdapat 4 sub step pada tahapan *design* yang akan dijelaskan dibawah ini:

#### 1) *Constructing criterion referenced test*

Berdasarkan konsep dari (Thiagarajan dkk., 1974) tahap *constructing criterion referenced test* bertujuan menghasilkan perangkat penilaian. Instrumen tersebut dirancang untuk memperoleh informasi mengenai tingkat penguasaan materi dan pencapaian kompetensi murid setelah mengikuti proses pembelajaran. Tahap ini menjadi penghubung antara proses pendefinisian kebutuhan dan perancangan produk dengan mempertimbangkan tujuan belajar serta karakteristik siswa yang telah dianalisis sebelumnya. Penyusunan tes didapatkan dari aktivitas menganalisis suatu konsep dan tugas yang telah diterangkan di rincian syarat tujuan dari proses belajar mengajar untuk melihat kemampuan dasar peserta didik dalam aktivitas belajar mengajar.

#### 2) *Media selection*

*Media selection* berdasarkan konsep dari (Thiagarajan dkk., 1974) ialah kegiatan menentukan media yang relevan untuk materi instruksional dengan mempertimbangkan konteks pembelajaran dan sasaran pengguna.

Tujuannya adalah untuk mengoptimalkan aplikasi saat proses mengembangkan bahan ajar ketika aktivitas belajar mengajar.

Pemilihan media yang dilaksanakan oleh peneliti diselaraskan dengan karakteristik peserta didik. Bahan utama dalam mengembangkan produk berupa bahan ajar interaktif ini diolah menggunakan aplikasi yang dapat diakses melalui smartphone, laptop atau PC. Aplikasi yang digunakan yakni *microsoft power point* terintegrasi *classpoint*. Pemilihan media tentu saja didasari atas kelebihanannya yang dapat memuat banyak konten seperti gambar, animasi, kuis interaktif dan lain sebagainya. Dengan begitu *classpoint* bisa digunakan dalam pengembangan bahan ajar interaktif untuk memenuhi kebutuhan dari peserta didik.

### 3) *Format Selection*

*Format selection* berdasarkan konsep dari (Thiagarajan dkk., 1974) merupakan kegiatan mendesain dan merancang konten pembelajaran, strategi serta fasilitas penunjang studi. Agar dapat mendukung jalannya aktivitas pembelajaran secara optimal, format yang dipilih tersebut wajib memenuhi sejumlah persyaratan, seperti aspek kemudahan serta daya tarik bagi pengguna.

Penelitian ini memilih format bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model 4D dengan topik pokok bahasan “Dampak Penjajahan Bangsa Barat di Indonesia” yang digambarkan dalam materi sejarah lokal dengan judul “tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929” dilengkapi dengan berbagai referensi yang memiliki keterkaitan dengan kajian sejarah sehingga informasi yang diberikan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis. Selain menyajikan uraian materi, bahan ajar ini juga memuat, gambar, video dan soal soal interaktif.

### 4) *Initial design*

*Initial design* menurut (Thiagarajan dkk., 1974) merupakan tahapan perancangan seluruh perangkat berupa desain prototype sebelum dilakukan uji coba yang kemudian divalidasi oleh ahli.

Tahap awal pengembangan diawali dengan penyusunan rancangan bahan ajar interaktif terintegrasi *ClassPoint* yang memuat materi sejarah tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929. Pengembangan produk disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran Sejarah Fase F kelas XI, terutama pada kemampuan menganalisis peristiwa penjajahan bangsa Barat. Materi yang digunakan mengacu pada topik kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa di Indonesia dengan pokok bahasan yaitu “Dampak penjajahan bangsa Barat di Indonesia” yang diaplikasikan pada materi sejarah lokal Jember.

### 3.2.3. Develop

*Develop* menurut (Thiagarajan dkk., 1974: 8) memiliki tujuan untuk melakukan modifikasi terhadap prototype bahan ajar. Walau yang dihasilkan sudah banyak sejak tahap *define*, namun tetap dianggap sebagai permulaan atau prototipe dari produk bahan ajar yang kemudian diperbaiki sebelum menjadi produk versi final yang efisien. Dalam tahap ini terdapat 2 sub step diantaranya yakni

#### 1) *Expert appraisal*

Berdasarkan konsep dari (Thiagarajan dkk., 1974) *expert appraisal* diartikan sebagai suatu metode memperoleh ulasan sebagai bahan bahan perbaikan produk. Penilaian tersebut dilakukan dengan melibatkan beberapa ahli untuk mengadakan kegiatan evaluasi yang didasari atas sudut pandang teknis dan kurikulum pendidikan (instruksional). Berdasarkan umpan balik tim ahli, materi diperbaiki agar lebih tepat, efisien, bisa diaplikasikan, dan memiliki kualitas teknis yang optimum. Validator ahli terdiri atas validator mengenai kelayakan isi bidang studi atau materi, bahasa dan media dari bahan ajar interaktif yang telah dikembangkan.

#### 2) *Developmental testing*

Berdasarkan konsep dari (Thiagarajan dkk., 1974) *developmental testing* merupakan tahapan yang melibatkan mencoba rancangan produk pada peserta pelatihan yang sesungguhnya agar dapat menemukan bagian untuk direvisi. Selama proses uji coba berlangsung, akumulasi data berupa umpan

balik, respon, dan komentar dari peserta pelatihan dikumpulkan secara komprehensif. Kemudian diajukan kembali hingga diperoleh hasil yang memenuhi parameter efektivitas untuk diintegrasikan pada proses pembelajaran.

Rangkaian evaluasi produk diimplementasikan melalui tahapan uji pengguna, uji kelompok kecil, serta uji lapangan atau kelompok besar. Uji coba pengguna diserahkan kepada guru Sejarah di SMAN Pakusari Jember yakni Ibu Mariska Puspitasari, S.Pd. Tujuannya yaitu untuk mengetahui keefektifan dan layak tidaknya bahan ajar interaktif pada pembelajaran sejarah. Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 12 peserta didik kelas XI SMAN Pakusari sebagai subjek penelitian. Tujuannya untuk melihat memperoleh tanggapan dan masukan terkait penggunaan produk yang dikembangkan. Selanjutnya, uji coba kelompok besar melibatkan 30 peserta didik kelas XI SMAN Pakusari. Pelaksanaan tahap ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai efektivitas penggunaan bahan ajar interaktif serta pengaruhnya terhadap capaian hasil belajar peserta didik.

#### 3.2.4. Dissaminate

Berdasarkan konsep dari (Thiagarajan dkk., 1974: 9) pada fase ini produk sudah mencapai tahap final dimana ketika hasil uji pengembangan didapati hasil yang konsisten serta ulasan yang positif dari para ahli. Pada tahap ini terdapat tiga langkah yakni *validating testing*, *packaging*, *diffusion and adoption*. Namun pada penelitian ini hanya dilaksanakan proses diseminasi atau penyebaran terbatas yakni produk akhir bahan ajar hanya diberikan dan dipromosikan terbatas pada guru sejarah di SMAN Pakusari.

### 3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Sekolah yang menjadi lokasi penelitian dipilih karena merupakan tempat peneliti melaksanakan program asistensi mengajar. Situasi tersebut memungkinkan peneliti menjangkau sumber data secara langsung dan memperoleh data yang dibutuhkan di lapangan. Adapun rincian lokasi dan waktu pelaksanaan penelitian

menyesuaikan dengan agenda kegiatan yang berlangsung selama program asistensi mengajar dilaksanakan sebagai berikut:

Lokasi : SMA Negeri Pakusari Jember  
 Subyek : Pendidik sejarah dan peserta didik kelas XI  
 Waktu : September-Oktober 2024, Tahun Ajaran 2024/ 2025

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Keberhasilan penelitian tidak terlepas dari kualitas data yang digunakan. Oleh karena itu, pengumpulan data perlu dilakukan secara sistematis sesuai dengan kebutuhan penelitian agar informasi yang diperoleh dapat menggambarkan kondisi objek penelitian secara akurat. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilaksanakan melalui observasi, penyebaran angket, pelaksanaan tes, serta dokumentasi, yang digunakan secara terpadu untuk mendukung pencapaian tujuan penelitian (Sugiyono, 2019: 228). Berikut rincian teknik yang dipakai guna pengumpulan data penelitian:

#### **3.4.1. Observasi**

Menurut Sutrisno Hadi (1986) dalam (Sugiyono, 2019: 238) observasi ialah suatu prosedur yang rumit, yang terdiri atas proses yang terbentuk dari beragam proses psikologis dan biologis. Yang utama ialah proses mengamati dan mengingat. Pada kegiatan ini, peneliti melaksanakan kegiatan observasi secara langsung terhadap aktivitas proses pembelajaran mata pelajaran sejarah di kelas. Pada kegiatan ini, peneliti melaksanakan kegiatan observasi secara langsung terhadap aktivitas belajar sejarah di kelas. Dalam melaksanakan observasi, peneliti menunjuk hal hal yang diamati dan melaksanakan pencatatan segala sesuatu yang terpaut dengan progres penelitian. Aspek yang menjadi fokus pengamatan dalam kegiatan observasi mencakup berbagai komponen pembelajaran, meliputi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, materi yang disampaikan, strategi pembelajaran yang digunakan guru, pemanfaatan media pembelajaran, model pembelajaran yang diterapkan, serta bentuk penilaian yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.

### 3.4.2. Angket

Angket atau disebut juga sebagai kuesioner ialah teknik yang dilaksanakan dengan sistem memberi serangkaian soal atau pertanyaan kepada subjek atau narasumber untuk dijawab (Sugiyono, 2019). Pada kegiatan ini peneliti menyebarkan angket berupa analisis performansi pendidik, analisis performansi peserta didik, *front-end analysis* dan *learner analysis* pada siswa kelas XI di SMAN Pakusari Jember. Angket juga dimanfaatkan sebagai alat untuk memperoleh umpan balik dari seluruh pakar yang terlibat dalam proses validasi, meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Masukan yang diberikan digunakan untuk menilai tingkat kelayakan serta menyempurnakan produk yang dikembangkan sebelum diaplikasikan pada fase uji coba.

### 3.4.3. Tes

Tes menurut (Arikunto, 2018: 90) ialah perangkat atau alat yang diaplikasikan guna mencari tahu atau melakukan pengukuran terhadap sesuatu dalam kondisi atau situasi dan upaya yang telah ditetapkan. Pengukuran hasil belajar peserta didik dilakukan melalui serangkaian tes yang diberikan sebelum dan sesudah implementasi produk. Tes sebelum pembelajaran digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi yang dimiliki peserta didik pada kondisi awal, sedangkan tes setelah pembelajaran bertujuan mengidentifikasi peningkatan pemahaman yang diperoleh setelah memanfaatkan produk yang dikembangkan. Tujuannya tidak lain ialah untuk mengetahui apakah bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* sejarah tata ruang kawasan kota Jember pada tahun 1903-1930 dapat meningkatkan hasil belajar atau tidak.

### 3.4.4. Dokumentasi

Dokumentasi diperoleh dengan mengabadikan segala bentuk aktivitas yang dilaksanakan oleh peneliti sesuai dengan tahapan model 4D. Dokumentasi digunakan sebagai bukti bagi peneliti bahwa telah melaksanakan tahap pengembangan sesuai dengan model 4D. Dokumentasi digunakan sebagai bukti

bagi peneliti bahwa telah melaksanakan tahap pengembangan sesuai dengan model 4D. Dokumentasi penelitian mencakup kegiatan observasi awal di sekolah, pelaksanaan uji coba produk pembelajaran interaktif yang dikembangkan, serta proses pelaksanaan tes hasil belajar peserta didik.

### 3.5 Teknik Analisis Data

Pada proses aktivitas analisis suatu data, peneliti memakai metode analisis data kualitatif dan metode analisis kuantitatif dengan penjelasan dibawah ini:

#### 3.5.1. Analisis Kualitatif

Berdasarkan gagasan dari (Sugiyono, 2019: 436) Analisis kualitatif dilakukan untuk mengkaji dan menginterpretasikan data penelitian secara deskriptif sesuai dengan fokus atau tujuan penelitian. Analisis tersebut dilakukan terhadap hasil observasi, wawancara, angket, masukan dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta dokumentasi yang berkaitan dengan kegiatan penelitian. Data tersebut dikaji secara deskriptif kualitatif dan beragam ulasan yang didapatkan dimanfaatkan untuk memperbaiki produk berikutnya.

#### 3.5.2. Analisis Kuantitatif

Analisis Kuantitatif menurut (Sugiyono, 2019: 22) ialah tata cara tradisional yang diaplikasikan guna meneliti populasi atau sampel tertentu. Pada proses akumulasi data instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik dengan tujuan agar mampu menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah disahkan. Metode analisis kuantitatif bersifat numerik. Dalam penelitian ini, analisis kuantitatif dipakai untuk memaparkan secara rinci kualitas pengembangan bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929 yang didasari penilaian oleh para ahli yaitu ahli materi atau bidang studi, ahli bahasa dan ahli media serta untuk mendeskripsikan hasil pembelajaran peserta didik.

a. Kelayakan Produk

Pada penelitian pengembangan bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember pada tahun 1903-1929 ini peneliti memakai alat berupa angket yang diserahkan saat uji coba para ahli. Jawaban angket dibuat berpacu pada skala likert yang terdiri dari 5 jenis alternatif opsi pada tabel 3.1 berikut:

Tabel 3. 1 Skala Likert

| Skor | Skala Likert      |
|------|-------------------|
| 1    | Sangat tidak baik |
| 2    | Kurang baik       |
| 3    | Cukup baik        |
| 4    | Baik              |
| 5    | Sangat baik       |

(Sumber: Adaptasi Arifin dan Zuhrie, 2016 dalam (Raneza, Widowati, & Santoso, 2022))

Kemudian untuk melakukan analisis data hasil angket digunakanlah metode analisis presentase. Rumus yang digunakan yakni sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase

$\sum x$  : Jumlah keseluruhan jawaban narasumber

$\sum x_i$  : Jumlah keseluruhan nilai ideal 1 item

100% : Konstanta

(Cohen, Manion, & Marrison, 2018) (Sholehah dkk., 2023: 118)

Ketetapan terhadap analisis data diatas, data yang semula berbentuk presentase dalam penilaian kuantitatif selanjutnya dimodifikasi dalam bentuk data kualitatif deskriptif. Tingkat kelayakan produk bahan ajar interaktif bisa terlihat pada kriteria kelayakan hasil validasi dalam tabel 3.2 dibawah ini:

Tabel 3. 2 Kriteria Kelayakan Produk

| Nilai      | Kualifikasi   | Keterangan              |
|------------|---------------|-------------------------|
| 85% - 100% | Sangat baik   | Tidak dibutuhkan revisi |
| 75% - 84%  | Baik          | Tidak dibutuhkan revisi |
| 65% - 74%  | Cukup         | Direvisi                |
| 55% - 64%  | Kurang        | Direvisi                |
| 0 – 54%    | Sangat kurang | Direvisi                |

Sumber: Adaptasi Ramlan et al, 2013 dalam (Raneza dkk., 2022)

### b. Uji Efektivitas

Selanjutnya analisis data hasil belajar akan di uji keefektifanya. Pengujian akan dilakukan dua kali yakni dilaksanakan pada kelompok kecil dan di kelompok besar. Uji keefektifan modul dilaksanakan sebagai upaya menelusuri sejauh mana daya kerja bahan ajar yang usai dikembangkan, dengan menimbang perubahan capaian belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan modul. Perubahan tersebut dianalisis melewati perbandingan dari hasil pretest dan posttest yang kemudian diolah dengan mengaplikasikan perhitungan N-gain sebagai penggambaran tingkatan peningkatan hasil pembelajaran secara kuantitatif. Rumus N-gain menurut Hake (1999) dalam (Wahab dkk., 2021: 1041) sebagai berikut:

$$N - gain = \frac{(Skor Post.) - (Skor Pre.)}{(Skor max.) - (Skor Pre.)} \times 100\%$$

Keterangan:

*N-gain* = Skor rata-rata ternormalisasi

Skor Post = Skor rata-rata dari Post-test

Skor Pre = Skor rata-rata pre-test

Skor max = Skor maksimum

Setelah nilai *N-gain* berhasil ditentukan, langkah selanjutnya adalah mengaitkan hasil tersebut dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Proses ini dilakukan dengan membandingkan besaran N-gain yang diperoleh terhadap klasifikasi pada tabel 3.3 berikut, sehingga tingkat peningkatan hasil belajar dapat diinterpretasikan secara sistematis dan objektif.

Tabel 3. 3 Kriteria *N-Gain*

| Nilai                | Kualifikasi |
|----------------------|-------------|
| $g \geq 0,70$        | Tinggi      |
| $0,70 > g \geq 0,30$ | Sedang      |
| $g < 0,30$           | Rendah      |

Sumber: Hake, 1999 dalam (Wahab dkk., 2021)

Kemudian untuk mengukur keberhasilan aktivitas belajar sejarah peserta didik secara klasikal berdasarkan standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang berlaku di sekolah, peneliti juga menerapkan analisis presentase ketuntasan klasikal. Analisis ini ditujukan untuk melihat proporsi jumlah peserta didik yang

berhasil mencapai nilai KKM yang ditetapkan untuk mata pelajaran sejarah kelas XI yakni 77.

Nilai yang diperoleh peserta didik dari tes dimasukan dalam kriteria pencapaian hasil belajar peserta didik dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase ketuntasan klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang memperoleh nilai} > 77}{\text{Jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

Dengan kategori ketuntasan belajar sebagai berikut:

$0 < x < 77$  = Tidak tuntas

$77 < x < 100$  = Tuntas

(Purwanto, 2019) (Ridwan, 2024)

Skor rata rata tes hasil belajar peserta didik yang dinyatakan mencapai ketuntasan klasikal yakni 85% dari keseluruhan peserta didik yang memperoleh skor lebih besar atau sama dengan skor KKM yakni 77, maka bahan ajar interaktif dinyatakan efektif, namun jika jumlah siswa yang mencapai skor KKM kurang dari 85% maka bahan ajar interaktif dinyatakan tidak efektif digunakan.

### 3.5.3. Analisis Data Menggunakan SPSS

Tahap pemrosesan data dilaksanakan menggunakan prosedur pengumpulan data menggunakan pre test dan pos test. Setelah data terkumpul, dilakukan pengolahan data dengan menggunakan IBM SPSS Statistics 27. Adapun rangkaian pengujian statistik yang dilakukan meliputi:

#### a) Uji Prasayarat

##### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk (karena ukuran sampel N kurang dari atau sama dengan 50) (Setyawan, 2021: 12). Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05.

##### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan bahwa varians data bersifat sama atau homogen. Pada penelitian ini, pengujian homogenitas menggunakan Levene's Test based on Median (Brown & Forsythe) (Field,

2018). Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi berdasarkan median (Sig.) lebih besar dari 0,05 (Setyawan, 2021: 14).

### 3. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang linier secara signifikan antara variabel bebas dan variabel terikat. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai *Deviation from Linearity*, di mana hubungan dinyatakan linier jika nilai Sig. *Deviation from Linearity* lebih besar dari 0,05 (Vikaliana dkk., 2022: 26).

### b) Uji Hipotesis dan Efektivitas

#### 1. Uji paired sample t-test.

Guna memahami terdapat perbedaan atau tidak dari hasil efektivitas pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* terhadap peserta didik, maka dilaksanakan uji paired sample t-test. Penarikan kesimpulan didasarkan pada nilai signifikansi sebesar 5% (0,05). Adapun kriteria pengambilan keputusan meliputi:

- a. Apabila nilai signifikansi (*2-tailed*)  $< 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan penggunaan bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint*. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima.
- b. Apabila nilai signifikansi (*2-tailed*)  $> 0.05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak maka tidak ditemukan perbedaan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan penggunaan bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint*. Sehingga hipotesis penelitian ditolak (Mulyati dkk., 2024: 97).

#### 2. One Way ANOVA

Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penggunaan produk yang dikembangkan terhadap peningkatan hasil belajar (*N-Gain*) siswa, dilakukan pengujian hipotesis menggunakan teknik statistik *One-Way Analysis of Variance* (One-Way ANOVA). Secara konseptual, *One-Way ANOVA* digunakan untuk menganalisis perbedaan rata-rata variabel

dependen berdasarkan satu variabel independen atau perlakuan yang diberikan (Field, 2013) (Mulyati dkk., 2024: 102). Dalam konteks penelitian ini, efektivitas perlakuan (pengaruh produk) dibuktikan melalui perbandingan variansi antar kelompok (*between-groups*) dengan variansi dalam kelompok (*within-groups*) (Yates, Moore, & McCabe, 1999) (Mulyati dkk., 2024: 102). Adanya perbedaan rata-rata yang signifikan secara statistik menjadi indikator utama bahwa perlakuan atau produk yang diterapkan memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pengambilan keputusan statistik dilakukan berdasarkan nilai signifikansi ( $p$ -value) dengan taraf kepercayaan 95% ( $\alpha = 0,05$ ). Jika nilai signifikansi  $p < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti produk yang dikembangkan secara signifikan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Keller, 2011) (Mulyati dkk., 2024: 10).

Melalui uji statistik yang dilakukan, pengukuran efektivitas produk dilakukan dengan menganalisis data hasil belajar peserta didik. Melalui proses tersebut, dapat diperoleh informasi mengenai perubahan capaian belajar yang terjadi sesudah pengaplikasian produk pada aktivitas belajar mengajar.

## **BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab empat ini berisi penyajian data penelitian sekaligus interpretasi terhadap temuan yang diperoleh selama proses pengembangan produk. Pembahasan mencakup hasil penilaian para ahli, respons pengguna terhadap produk, serta hasil penerapan produk pada berbagai tahapan uji coba. Selain menguraikan proses tersebut, bab ini juga menjelaskan hasil analisis mengenai penggunaan bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929 dan kontribusinya terhadap pencapaian hasil belajar siswa kelas XI SMAN Pakusari Jember.

### **4.1 Hasil Validasi Ahli dan Uji Coba Bahan Ajar Interaktif**

Pada tahap ini disajikan berbagai data yang diperoleh selama proses validasi produk. Pembahasan meliputi hasil analisis data, tanggapan para validator, serta perbaikan yang dilakukan terhadap produk berdasarkan rekomendasi yang diberikan. Proses validasi melibatkan tiga kelompok ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Masukan yang diperoleh dari masing-masing validator menjadi acuan dalam penyempurnaan produk sehingga sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Selain validasi terhadap produk bahan ajar, dilakukan pula validasi isi (*content validity*) terhadap instrumen evaluasi berupa soal *pre-test* dan *post-test* yang dinilai langsung oleh guru mata pelajaran sejarah selaku validator praktisi. Rincian hasil validasi tersebut dipaparkan sebagai berikut.

#### **4.1.1. Validasi Ahli**

Bagian fase ini berisikan sajian data, analisis data, penilaian atau tanggapan dan revisi produk oleh validasi para ahli yang terdiri atas validasi ahli materi, validasi ahli media dan validasi ahli bahasa. Adapun penilaiannya yakni sebagai berikut.

#### 4.1.1.1. Validasi Ahli Materi

Materi yang akan menjadi isi dari bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* sebagai bahan validasi ialah materi sejarah lokal pada pembelajaran sejarah dengan judul “Tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929” untuk SMA kelas XI Semester 1.

Validator ahli materi ialah Bapak Drs. Nurhadi Sasmita, M. Hum. Beliau ialah dosen ahli sejarah di jurusan Ilmu Sejarah Fakultas Ilmu Budaya di Universitas Jember. Pada tahap pertama pengembang menghubungi ahli materi untuk menyampaikan maksud dan tujuan memohon beliau agar sanggup melaksanakan penilaian pada produk yang akan dikembangkan dengan cara membawa surat permohonan izin validator yang ditandatangani oleh Wakil Dekan Bidang Akademik, Drs. Nuriman, Ph. D. Langkah selanjutnya ahli materi melaksanakan penilaian terhadap bahan ajar interaktif yang dikembangkan menggunakan instrumen angket yang sudah disiapkan (Lampiran 7.1).

Produk yang dikembangkan dinilai oleh ahli materi pada tanggal 15 September 2025 dan selesai diuji pada tanggal 15 Oktober 2025. Hasil dari validasi ahli materi mendapat kritik dan saran diantaranya yakni: (1) Banyak kesalahan ketik, (2) Penulisan karya ilmiah disesuaikan dengan kaidah, (3) Judul tidak perlu menggunakan kata sejarah, (4) Materi yang dijelaskan terlalu panjang, perlu dibuat lebih padat dan jelas, (5) Peta tata kota Jember perlu diperjelas, (6) Dampak tata kota dalam materi perlu dilengkapi. Produk telah direvisi dan akan dinilai kembali oleh ahli materi. Pada tanggal 11 November 2025 produk telah selesai diuji. Adapun hasil sajian data, analisis data dan revisi produk pengembangan sebagai berikut.

##### a. Penyajian Data Hasil Validasi Ahli Materi

Penyajian data ini berisi mengenai penilaian sekaligus tanggapan dosen ahli materi oleh Bapak Drs. Nurhadi Sasmita, M. Hum. Teknik penilaian menggunakan instrumen angket yang disertai kolom kritik dan saran. Terdapat dua jenis data yang disajikan yakni data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif memaparkan nilai angka berdasarkan butir indikator penilaian angket yang disajikan pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Ahli Materi

| No.          | Aspek            | Indikator                                                                                | Skor |
|--------------|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 1.           | Representasi Isi | Kesesuaian isi materi dengan KI dan KD peserta didik kelas XI SMA.                       | 5    |
|              |                  | Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran.                                        | 4    |
|              |                  | Ketepatan pemilihan judul.                                                               | 4    |
|              |                  | Kesesuaian gambar dan ilustrasi untuk memperjelas materi pembelajaran.                   | 3    |
|              |                  | Materi yang disajikan sudah jelas mendukung pemahaman peserta didik.                     | 4    |
|              |                  | Materi sejarah lokal Jember yang disematkan sudah disajikan dengan sistematis dan jelas. | 4    |
| 2.           | Referensi        | Kesesuaian antara referensi yang digunakan dengan materi yang disajikan.                 | 5    |
| 3.           | Bahasa           | Ketepatan penggunaan bahasa.                                                             | 4    |
|              |                  | Ketepatan dalam penggunaan istilah.                                                      | 4    |
| 4.           | Soal             | Latihan soal yang disajikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.                     | 4    |
|              |                  | Kalimat yang digunakan sudah sesuai dengan tingkat bahasa yang dimiliki peserta didik.   | 4    |
| Skor Total = |                  |                                                                                          | 45   |

Data kualitatif berupa ulasan dari ahli materi disajikan dalam tabel 4.2 berikut ini:

Tabel 4. 2 Hasil Kritik dan Saran Ahli Materi

| No | Kritik dan Saran                                                              |
|----|-------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Beberapa foto ganda dan tidak terbaca                                         |
| 2. | Aspek narasi seperti lokasi peninggalan bangunan disesuaikan dengan saat ini  |
| 3. | Narasi materi diperkuat dengan konsep dasar dan narasi dampak dilengkapi      |
| 4. | Kaidah penulisan seperti penulisan bahasa asing disesuaikan dengan kaidahnya. |

#### b. Analisis Data Validasi Ahli Materi

Analisis data hasil penilaian ahli materi diaplikasikan guna mengetahui tingkat kelayakan produk berdasarkan tabel perhitungan data secara kualitatif. Berdasarkan penilaian yang sudah diberi oleh ahli materi, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$\text{Hasil validasi ahli materi} = \frac{45}{55} \times 100\% = 81,8\%$$

Tabel 4. 3 Kategori Kelayakan Produk

| Nilai      | Kualifikasi   | Keterangan              |
|------------|---------------|-------------------------|
| 85% - 100% | Sangat baik   | Tidak dibutuhkan revisi |
| 75% - 84%  | Baik          | Tidak dibutuhkan revisi |
| 65% - 74%  | Cukup         | Direvisi                |
| 55% - 64%  | Kurang        | Direvisi                |
| 0 – 54%    | Sangat kurang | Direvisi                |

Sumber: Adaptasi Ramlan et al, 2013 dalam (Raneza dkk., 2022)

Didasari pada hasil penilaian ahli materi pada produk bahan ajar interaktif diatas, maka didapati tingkat presentase 81,8% atau jika dibulatkan menjadi 82%. Hasil kemudian disesuaikan dengan tabel kelayakan produk dan didapati hasil dengan kualifikasi "baik" sehingga tidak dibutuhkan revisi produk.

#### c. Revisi Produk

Berdasarkan respon dari ahli materi terkait produk yang telah dikembangkan, didapati beberapa poin penting yang wajib diperhatikan ialah sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Revisi Hasil Kritik dan Saran Perbaikan Ahli Materi

| No | Kritik dan Saran                                                              | Revisi                                                                                                    |
|----|-------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Beberapa foto ganda dan tidak terbaca                                         | Sudah direvisi dengan menyesuaikan kembali foto yang diperlukan dalam bahan ajar                          |
| 2. | Aspek narasi seperti lokasi peninggalan bangunan disesuaikan dengan saat ini  | Sudah direvisi sesuai dengan lokasi peninggalan terkini                                                   |
| 3. | Narasi materi diperkuat dengan konsep dasar dan narasi dampak dilengkapi      | Sudah direvisi dengan menambahkan konsep dasar dan narasi dampak pada materi dalam bahan ajar interaktif. |
| 4. | Kaidah penulisan seperti penulisan bahasa asing disesuaikan dengan kaidahnya. | Sudah direvisi sesuai kaidah penulisan karya ilmiah                                                       |

#### 4.1.1.2. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk penyesuaian bahasa yang digunakan dalam bahan ajar interaktif terhadap tingkatan bahasa yang dikuasai oleh peserta didik sebagai sasaran uji coba. Validasi ahli bahasa dilaksanakan oleh Bapak Ahmad Syukron, S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen pada program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Jember. Pada fase awal dimulai dengan menghubungi ahli bahasa guna memaparkan maksud dan tujuan sekaligus memastikan kesediaan beliau untuk melaksanakan penilaian pada produk yang akan dikembangkan dengan cara membawa surat permohonan izin validator

yang ditandatangani oleh Wakil Dekan Bidang Akademik, Drs. Nuriman, Ph. D. Langkah selanjutnya ahli bahasa melaksanakan penilaian terhadap bahan ajar interaktif yang dikembangkan menggunakan instrumen angket yang telah disediakan (Lampiran 7. 4). Uji validasi ini selesai dilakukan pada tanggal 12 November 2025.

#### a. Penyajian Data

Penyajian data ini menguraikan hasil validasi dan seluruh umpan balik yang telah diberikan oleh validator ahli bahasa yakni Bapak Ahmad Syukron, S.Pd., M.Pd. Secara metodologis, terdapat dua varian data yang disuguhkan untuk mengukur kelayakan produk yakni data kuantitatif dan kualitatif. Penilaian dalam bentuk kuantitatif yang diberikan oleh ahli bahasa terhadap bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* yakni sebagai berikut.

Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Ahli Bahasa

| No           | Aspek Penilaian                                  | Skor |
|--------------|--------------------------------------------------|------|
| 1.           | Ketepatan struktur kalimat                       | 4    |
| 2.           | Keefektifan kalimat                              | 4    |
| 3.           | Ketepatan penggunaan kata dalam tiap kalimat     | 4    |
| 4.           | Keterbacaan pesan                                | 5    |
| 5.           | Potensi uraian materi                            | 5    |
| 6.           | Ketepatan penggunaan kaidah bahasa               | 4    |
| 7.           | Kemampuan memotivasi peserta didik               | 5    |
| 8.           | Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat         | 4    |
| 9.           | Ketepatan bahasa dengan pemahaman peserta didik  | 5    |
| 10.          | Ketepatan penggunaan bahasa dalam bab dan subbab | 5    |
| Skor total = |                                                  | 45   |

Data kualitatif yang berisi tanggapan atau komentar dari ahli bahasa disajikan dalam tabel 4.6 berikut:

Tabel 4. 6 Hasil Kritik dan Saran Perbaikan Ahli Bahasa

| No. | Kritik dan Saran                                        |
|-----|---------------------------------------------------------|
| 1.  | Cermati penulisan istilah, format, ejaan dan tanda baca |
| 2.  | Redaksi kalimat perlu dicek kembali                     |
| 3.  | Paragraf disusun sesuai kohesi dan koherensinya         |
| 4.  | Sampul dilengkapi                                       |

### b. Analisis Data

Analisis data hasil penilaian dosen ahli bahasa dilakukan guna mengukur sejauh mana tingkat kelayakan pada aspek kebahasaan dari produk bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint*. Selanjutnya, akumulasi data yang sudah dianalisis akan dicocokkan dengan tabel perhitungan data secara kualitatif. Berdasarkan penilaian dosen ahli bahasa didapati hasil konkret sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$\text{Hasil validasi ahli bahasa} = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

Tabel 4. 7 Kategori Kelayakan Produk

| Nilai      | Kualifikasi   | Keterangan              |
|------------|---------------|-------------------------|
| 85% - 100% | Sangat baik   | Tidak dibutuhkan revisi |
| 75% - 84%  | Baik          | Tidak dibutuhkan revisi |
| 65% - 74%  | Cukup         | Direvisi                |
| 55% - 64%  | Kurang        | Direvisi                |
| 0 – 54%    | Sangat kurang | Direvisi                |

Sumber: Adaptasi Ramlan et al, 2013 dalam (Raneza dkk., 2022)

Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa terhadap produk bahan ajar interaktif diatas, maka didapati tingkat presentase sebesar 90%. Hasil kemudian disesuaikan dengan tabel kelayakan produk dan didapati hasil dengan kualifikasi “sangat baik” maka disimpulkan bahwa produk tidak dibutuhkan revisi.

### c. Revisi Produk

Berdasarkan respon dari ahli bahasa terkait produk yang sudah dikembangkan, terdapat beberapa poin utama yang wajib diperhatikan ialah sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Revisi Hasil Kritik dan Saran Perbaikan Ahli Bahasa

| No. | Kritik dan Saran                                        | Revisi                                                                            |
|-----|---------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Cermati penulisan istilah, format, ejaan dan tanda baca | Sudah direvisi dengan memperbaiki penulisan istilah, format, ejaan dan tanda baca |
| 2.  | Redaksi kalimat perlu dicek kembali                     | Sudah direvisi dengan memperbaiki redaksi kalimat yang kurang tepat               |
| 3.  | Paragraf disusun sesuai kohesi dan koherensinya         | Sudah direvisi dengan memperbaiki paragraf sesuai kohesi dan koherensinya         |
| 4.  | Sampul dilengkapi                                       | Sudah direvisi dengan melengkapi sampul pada bahan ajar interaktif.               |

#### 4.1.1.3. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilaksanakan guna menilai kriteria bahan ajar interaktif yang layak pakai sebagai sumber belajar peserta didik ketika proses pembelajaran di kelas. Tugas untuk menilai bahan ajar iinteraktif terintegrasi *classpoint* ini ialah Bapak Jefri Rieski Triyanto, S.Pd., M.Pd. selaku dosen program studi Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Jember. Pada fase awal pengembang menemui dan meminta izin untuk melaksanakan penilaian terhadap produk bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* yang sudah dikembangkan dengan cara membawa surat permohonan izin yang ditandatangani oleh Wakil Dekan Bidang Akademik, Drs. Nuriman, Ph. D. Langkah selanjutnya ahli media melaksanakan penilaian terhadap bahan ajar interaktif yang dikembangkan melalui instrumen angket yang sebelumnya sudah disiapkan (Lampiran 7.7). Uji validasi ini dilakukan pada tanggal 11 November dan selesai pada tanggal 13 November 2025. Adapun hasil penyajian data dan analisis data pengembang ialah sebagai berikut.

##### a. Penyajian Data

Penyajian data ini menguraikan hasil validasi dan seluruh umpan balik dari ahli media yaitu Bapak Jefri Rieski Triyanto, S.Pd., M.Pd. Teknik penilaian menggunakan instrumen angket dilengkapi dengan kolom kritik dan saran. Terdapat dua varian data yang disuguhkan dalam validasi ahli media yakni data kuantitatif dan kualitatif. Penilaian dalam bentuk kuantitatif yakni sebagai berikut.

Tabel 4. 9 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

| No | Aspek Penilaian                                    | Skor |
|----|----------------------------------------------------|------|
| 1. | Pemilihan jenis huruf ( <i>font</i> ) yang sesuai  | 5    |
| 2. | Pemilihan ukuran huruf ( <i>font</i> ) yang sesuai | 5    |
| 3. | Perpaduan warna yang sesuai                        | 4    |
| 4. | Grafis dan perspektif gambar yang sesuai           | 4    |
| 5. | Tampilan gambar sesuai dengan materi               | 4    |
| 6. | Animasi berfungsi dengan baik                      | 5    |

|              |                                                      |    |
|--------------|------------------------------------------------------|----|
| 7.           | Musik pengiring yang sesuai                          | 4  |
| 8.           | <i>Sound</i> atau efek suara yang sesuai             | 4  |
| 9.           | Tombol navigasi yang jelas dan sesuai                | 5  |
| 10.          | Penggunaan bahasa yang sesuai                        | 5  |
| 11.          | <i>Screen design</i> yang konsisten dan teratur      | 5  |
| 12.          | Konsistensi peletakan tombol                         | 5  |
| 13.          | Konsistensi penggunaan tombol                        | 5  |
| 14.          | Petunjuk disampaikan dengan jelas                    | 5  |
| 15.          | Kemudahan penggunaan media bahan ajar                | 4  |
| 16.          | Efisiensi teks                                       | 4  |
| 17.          | Kecepatan respon dalam pengoprasian media bahan ajar | 5  |
| 18.          | Kualitas umpan balik yang sesuai                     | 4  |
| Skor total = |                                                      | 82 |

Data kualitatif menguraikan komentar atau ulasan dari ahli media yang tersaji pada tabel 4.10 berikut:

Tabel 4. 10 Hasil Kritik dan Saran Ahli Media

| No | Kritik dan saran                                                                                                                                      |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Secara garis besar media yang dikembangkan sudah baik. Namun perlu efisiensi teks pada materi dan gunakan kata yang mudah dipahami oleh peserta didik |
| 2. | Animasi dan materi perlu disesuaikan                                                                                                                  |

#### b. Analisis Data

Analisis hasil validasi ahli media digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* . Selanjutnya, akumulasi data yang sudah dianalisis akan dicocokkan dengan tabel perhitungan data secara kualitatif. Berdasarkan penilaian yang telah diberikan oleh validator ahli media sehingga didapati hasil konkret sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$\text{Hasil validasi ahli media} = \frac{82}{90} \times 100\% = 91\%$$

Tabel 4. 11 Kategori Kelayakan Produk

| Nilai      | Kualifikasi   | Keterangan              |
|------------|---------------|-------------------------|
| 85% - 100% | Sangat baik   | Tidak dibutuhkan revisi |
| 75% - 84%  | Baik          | Tidak dibutuhkan revisi |
| 65% - 74%  | Cukup         | Direvisi                |
| 55% - 64%  | Kurang        | Direvisi                |
| 0 – 54%    | Sangat kurang | Direvisi                |

Sumber: Adaptasi Ramlan et al, 2013 dalam (Raneza dkk., 2022)

Berdasarkan pemaparan hasil penilaian dari ahli media terhadap produk bahan ajar interaktif diatas, sehingga didapati hasil yang menunjukkan tingkat presentase sebesar 91%. Hasil kemudian disesuaikan dengan tabel kelayakan produk dan didapati hasil dengan kualifikasi “sangat baik” sehingga tidak dibutuhkan perbaikan produk.

#### c. Revisi Produk

Revisi produk dilaksanakan berdasarkan ulasan perbaikan yang diberikan oleh validator ahli media. Berikut saran perbaikan terhadap bahan ajar interaktif terintegrasi *claspoint*:

Tabel 4. 12 Revisi Hasil Kritik dan Saran Ahli Media

| No | Kritik dan saran                                                                                                                                      | Revisi                                                                                                                           |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Secara garis besar media yang dikembangkan sudah baik. Namun perlu efisiensi teks pada materi dan gunakan kata yang mudah dipahami oleh peserta didik | Sudah direvisi dengan merangkum teks materi lebih padat serta menyesuaikan kalimat dengan yang mudah dipahami oleh peserta didik |
| 2. | Animasi dan materi perlu disesuaikan                                                                                                                  | Sudah direvisi dengan menyesuaikan kembali antara animasi dengan materi                                                          |

#### 4.1.1.4. Hasil Validasi Instrumen Tes

Untuk mengukur peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint*, instrumen *pre-test* dan *post-test* terlebih dahulu divalidasi oleh guru mata pelajaran sejarah SMAN Pakusari yaitu Bapak Asy'ari, S.Pd dan Ibu Mariska Puspitasari, S.Pd (Lampiran 7.11) . Validasi instrumen tes ini bertujuan untuk menelaah kesesuaian butir soal dengan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) materi tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929, aspek konstruksi soal pilihan ganda, serta kelayakan bahasa yang digunakan. Kegiatan pengukuran ini berlangsung sejak tanggal 6

November hingga 12 November 2025. Rincian hasil tersebut diuraikan pada subbagian berikut.

a. Penyajian Data Hasil Validasi Instrumen Tes

Penyajian data ini berisi penilaian sekaligus tanggapan dari guru mata pelajaran sejarah SMAN Pakusari yaitu Bapak Asy'ari, S.Pd dan Ibu Mariska Puspitasari, S.Pd. terdapat dua variasi data yang akan ditampilkan yakni data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif memaparkan nilai angka berdasarkan butir indikator penilaian angket yang disajikan.

Pengukuran pertama dilaksanakan oleh Bapak Asy'ari, S.Pd yakni pengukuran soal *pre test* dan *post test*. Uraian data kuantitatif berupa hasil validasi soal *pre test post test* disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 13 Hasil validasi instrumen tes 1

| No          | Aspek Penilaian                               | Skor <i>Pre Test</i> | Skor <i>Post Test</i> |
|-------------|-----------------------------------------------|----------------------|-----------------------|
| 1.          | Kejelasan setiap butir soal                   | 5                    | 5                     |
| 2.          | Kejelasan petunjuk pengisian soal             | 4                    | 4                     |
| 3.          | Ketepatan soal sesuai dengan kompetensi dasar | 5                    | 5                     |
| 4.          | Butir soal berkaitan dengan materi            | 5                    | 5                     |
| 5.          | Butir soal berisi satu gagasan yang lengkap   | 4                    | 4                     |
| 6.          | Bahasa yang digunakan mudah dipahami          | 4                    | 4                     |
| 7.          | Penulisan sesuai dengan EYD                   | 4                    | 4                     |
| 8.          | Bahasa yang digunakan efektif                 | 4                    | 4                     |
| 9.          | Kata kata yang digunakan tidak bermakna ganda | 4                    | 4                     |
| 10.         | Tingkat kebenaran butir                       | 5                    | 5                     |
| Skor total= |                                               | 44                   | 44                    |

Data kualitatif menguraikan komentar atau ulasan dari validator instrumen tes oleh Bapak Asy'ari, S.Pd., tersaji pada tabel berikut:

Tabel 4. 14 Revisi hasil kritik dan saran validasi instrumen tes 1

| No | Kritik dan saran | Revisi             |
|----|------------------|--------------------|
| 1. | Sudah cukup baik | Tidak perlu revisi |

Pengukuran berikutnya dilaksanakan oleh Ibu Mariska Puspitasari, S.Pd., yakni pengukuran soal *pre test* dan *post test*. Uraian data kuantitatif berupa hasil validasi soal *pre test post test* disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 15 Hasil validasi instrumen tes 2

| No         | Aspek Penilaian                               | Skor Pre Test | Skor Post Test |
|------------|-----------------------------------------------|---------------|----------------|
| 1.         | Kejelasan setiap butir soal                   | 4             | 4              |
| 2.         | Kejelasan petunjuk pengisian soal             | 4             | 4              |
| 3.         | Ketepatan soal sesuai dengan kompetensi dasar | 5             | 5              |
| 4.         | Butir soal berkaitan dengan materi            | 3             | 3              |
| 5.         | Butir soal berisi satu gagasan yang lengkap   | 5             | 5              |
| 6.         | Bahasa yang digunakan mudah dipahami          | 4             | 4              |
| 7.         | Penulisan sesuai dengan EYD                   | 5             | 5              |
| 8.         | Bahasa yang digunakan efektif                 | 4             | 4              |
| 9.         | Kata kata yang digunakan tidak bermakna ganda | 4             | 4              |
| 10.        | Tingkat kebenaran butir                       | 4             | 4              |
| Skor total |                                               | 42            | 42             |

Data kualitatif menguraikan komentar atau ulasan dari validator instrumen tes oleh Ibu Mariska Puspitasari, S.Pd., tersaji pada tabel berikut

Tabel 4. 16 Revisi hasil kritik dan saran validasi instrumen tes 2

| No | Kritik dan saran                                                                                               | Revisi                                                                                              |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Perlu ditambahkan contoh gambar pada soal agar murid lebih memahami relevansi materi dengan lingkungan sekitar | Beberapa soal telah ditambahkan gambar berkaitan dengan materi sejarah lokal yang sedang dipelajari |

## b. Analisis Data

Analisis hasil validasi instrumen tes digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kevalidan butir soal *pre-test* dan *post-test* yang akan digunakan sebagai alat ukur hasil belajar kognitif siswa. Selanjutnya, akumulasi data yang sudah dianalisis akan dicocokkan dengan tabel perhitungan data secara kualitatif untuk menentukan kategori kevalidannya. Berdasarkan penilaian yang telah diberikan oleh validator instrumen tes yakni guru mata pelajaran sejarah sehingga didapati hasil konkret sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Hasil validasi instrumen tes oleh Bapak Asy'ari =  $\frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Hasil validasi instrumen tes oleh Ibu Mariska Puspitasari =  $\frac{42}{50} \times 100\% = 84\%$

Tabel 4. 17 Kategori Kelayakan Produk

| Nilai      | Kualifikasi   | Keterangan              |
|------------|---------------|-------------------------|
| 85% - 100% | Sangat baik   | Tidak dibutuhkan revisi |
| 75% - 84%  | Baik          | Tidak dibutuhkan revisi |
| 65% - 74%  | Cukup         | Direvisi                |
| 55% - 64%  | Kurang        | Direvisi                |
| 0 - 54%    | Sangat kurang | Direvisi                |

Sumber: Adaptasi Ramlan et al, 2013 dalam (Raneza dkk., 2022)

Berdasarkan hasil hitungan data di atas, diperoleh hasil validasi instrumen tes dari kedua validator guru mata pelajaran sejarah dengan rincian sebagai berikut. Validator I yakni Bapak Asy'ari, S.Pd., didapati skor total 44 dari skor maksimal 50, sehingga diperoleh persentase sebesar 88%. Berdasarkan tabel kriteria kelayakan, nilai tersebut masuk ke dalam kualifikasi “sangat baik” dengan keterangan “tidak dibutuhkan revisi”. Sementara itu, Validator II yakni Ibu Mariska Puspitasari, S.Pd., didapati skor total 42 dari skor maksimal 50, sehingga didapati persentase sebesar 84%. Berdasarkan tabel kriteria kelayakan, nilai dari validator kedua ini masuk ke dalam kualifikasi “baik” dengan keterangan “tidak dibutuhkan revisi”. Guna mendapatkan kesimpulan akhir mengenai tingkat kelayakan

instrumen *pre-test* dan *post-test* yang dikembangkan, dilakukan perhitungan rata-rata gabungan dari kedua validator sebagai berikut:

$$\text{Rata rata nilai kelayakan instrumen tes} = \frac{88\%+84\%}{2} = 86\%$$

Hasil rata rata jika disesuaikan dengan tabel kategori kelayakan produk, maka didapati kualifikasi “sangat baik” dan tidak dibutuhkan revisi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen soal *pre-test* dan *post-test* yang memuat materi tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929 ini dinyatakan layak dipergunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

#### 4.1.2. Uji Coba Pengembangan

Bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929 yang telah melalui tahap validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, berikutnya dapat dilaksanakan uji coba produk yang mencakup uji coba pengguna, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Uji coba produk dilaksanakan guna mengetahui efektivitas penggunaan produk dan mengetahui tingkat hasil belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah ketika menggunakan bahan ajar interaktif yang sudah dikembangkan.

##### 4.1.2.1. Uji Coba Pengguna

Uji coba pengguna dilakukan oleh pendidik mata pelajaran sejarah kelas XI di SMAN Pakusari Jember. Produk awal yang telah direvisi dan dinyatakan lulus dari uji validasi, kemudian berlanjut pada tahap berikutnya yakni uji coba produk. Uji coba pengguna ini dilaksanakan oleh Ibu Mariska Puspitasari S.Pd. Sebelum pelaksanaan uji coba, pengembang menemui sekaligus memohon izin untuk melaksanakan penilaian terhadap produk bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* dengan materi sejarah lokal tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929.

##### a. Penyajian Data

Data yang ditampilkan ialah hasil angket yang sudah dinilai oleh pendidik sebagai pengguna. Teknik penilaian mengaplikasikan instrumen angket diikuti dengan kolom kritik dan saran. Terdapat dua variasi data yang ditampilkan dalam

uji pengguna yakni data kuantitatif dan data kualitatif. Berikut pemaparan hasil angket respon pendidik tentang produk pengembangan bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint*.

Tabel 4. 18 Hasil Angket Respon Pendidik

| No           | Aspek Penilaian                                                                                                                                                                | Skor |
|--------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 1.           | Bahan ajar interaktif terintegrasi <i>classpoint</i> sejarah tata ruang kawasan kota Jember pada mata pelajaran sejarah merupakan suatu pengembangan yang kreatif dan inovatif | 5    |
| 2.           | Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran                                                                                                                        | 5    |
| 3.           | Materi disajikan secara runtut                                                                                                                                                 | 5    |
| 4.           | Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi                                                                                                                                      | 5    |
| 5.           | Kesesuaian pemilihan jenis <i>font</i>                                                                                                                                         | 5    |
| 6.           | Kesesuaian pemilihan ukuran <i>font</i>                                                                                                                                        | 5    |
| 7.           | Petunjuk disampaikan dengan jelas                                                                                                                                              | 4    |
| 8.           | Kemudahan penggunaan media bahan ajar                                                                                                                                          | 4    |
| 9.           | Kemenarikan audio dan animasi pada bahan ajar                                                                                                                                  | 4    |
| 10.          | Kemampuan memberikan informasi penting dan baru                                                                                                                                | 5    |
| Skor total = |                                                                                                                                                                                | 47   |

Data kualitatif memaparkan komentar dari pengguna yakni pendidik dari SMAN Pakusari Jember yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 19 Hasil Kritik dan Saran Pendidik

| No | Kritik dan Saran                                                                                                                                              |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Bahan ajar yang dikembangkan sudah interaktif, menarik. Namun perlu diperhatikan untuk penggunaan kebutuhan wifi atau sinyal yang kuat dalam penggunaan media |

#### b. Analisis Data

Tahap analisis data dilaksanakan guna menentukan atau mengetahui kelayakan suatu produk bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* yang berperan menjadi sumber belajar pada mata pelajaran sejarah oleh pengguna. Didasari atas penilaian yang sudah diserahkan, maka didapati hasil sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$\text{Hasil uji coba pengguna} = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$$

Tabel 4. 20 Kategori Kelayakan Produk

| Nilai      | Kualifikasi   | Keterangan              |
|------------|---------------|-------------------------|
| 85% - 100% | Sangat baik   | Tidak dibutuhkan revisi |
| 75% - 84%  | Baik          | Tidak dibutuhkan revisi |
| 65% - 74%  | Cukup         | Direvisi                |
| 55% - 64%  | Kurang        | Direvisi                |
| 0 – 54%    | Sangat kurang | Direvisi                |

Sumber: Adaptasi Ramlan et al, 2013 dalam (Raneza dkk., 2022)

Berdasarkan hasil penilaian pengguna terhadap bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* yang telah dicocokkan dengan tabel kelayakan produk maka diperoleh nilai sebesar 94% sehingga produk yang sudah dikembangkan tergolong pada kualifikasi “sangat baik” dan tidak perlu revisi.

#### 4.1.2.2. Uji Coba Kelompok Kecil

Tahap berikutnya setelah melaksanakan uji cobaa pengguna terhadap pendidik, dilaksanakan kegiatan uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil diadakan pada tanggal 13 November 2025 melibatkan 12 peserta didik kelas XI 5 di SMAN Pakusari Jember. Sebelum uji coba terhadap peserta didik, dilakukan pre test guna mengetahui tingkat hasil belajar. Pada fase ini peneliti mengadakan pembelajaran dengan mengaplikasikan bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* materi tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929 sebagai sumber belajar dan difokuskan untuk mengetahui tingkat keefektivannya.

Uji efektivitas merupakan serangkaian tes untuk mengukur seberapa efektif bahan ajar interkatif terintegrasi *classpoint* . Tingkat keefektivan bahan ajar interaktif didapat dari hasil belajar yang diukur pada evaluasi proses belajar mengajar. Instrumen yang dipakai guna mengukur hasil belajar peserta didik ialah soal soal dalam bentuk pilihan ganda.

Pengujian efektivitas diadakan sebanyak dua kali yaitu pada saat sebelum proses belajar mengajar (*pre-test*) dan sesudah aktivitas belajar mengajar (*post-test*) dengan menggunakan bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* . Dalam *pre test* dan *post test*, pengaplikasian soal dengan total 20 butir soal yang sudah dikembangkan, telah disesuaikan dengan indikator pencapaian pembelajaran yang

sudah diformulasikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil antara pre test dan post test kemudian dianalisis dan dicari presentase progressnya yang menunjukkan presentase peningkatan yang signifikan.

a. Penyajian Data Uji Coba Lapangan

Penyajian data uji coba lapangan memaparkan hasil nilai *pre test* dan *post test* peserta didik sesudah pengadaan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* sebagai sumber belajar. Dari nilai *pre test* dan *post test* dijadikan acuan guna mengetahui efektivitas produk dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah. berikut penyajian data nilai pre test dan post test peserta didik pada uji coba lapangan.

Tabel 4. 21 Nilai *Pre Test* dan *Post Test* Uji Coba Kelompok Kecil

| No      | Nama | Nilai    |           |
|---------|------|----------|-----------|
|         |      | Pre test | Post test |
| 1.      | ADY  | 40       | 85        |
| 2.      | AQJ  | 45       | 90        |
| 3.      | ASP  | 30       | 80        |
| 4.      | BBN  | 60       | 90        |
| 5.      | BABB | 20       | 75        |
| 6.      | CFA  | 40       | 80        |
| 7.      | FRH  | 45       | 85        |
| 8.      | ISNP | 55       | 80        |
| 9.      | HFK  | 70       | 100       |
| 10.     | MIP  | 40       | 80        |
| 11.     | NSS  | 35       | 80        |
| 12.     | MASR | 15       | 70        |
| Total = |      | 495      | 995       |

b. Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil

Analisis data diadakan guna mengetahui peningkatan hasil belajar sejarah peserta didik melalui uji coba pada kelompok kecil. Berdasarkan tabel 4.21 dapat diketahui perubahan positif terjadi terhadap peserta didik ketika aktivitas belajar mengajar memakai bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint*. Data tersebut akan dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas dan linieritas sebagai prasyarat uji parametrik dan guna mengetahui sebaran populasi data berdistribusi normal. Kemudian guna mengetahui keefektifan produk dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dilanjutkan dengan menyajikan data *paired statistic*, *paired correlation* dan *paired sample t-test*.

Pada penelitian ini uji normalitas memakai uji Shapiro-Wilk, dikarenakan lebih cocok untuk ukuran sampel kecil yaitu  $<50$  sampel (Setyawan, 2021: 12). Hasil uji normalitas kelompok kecil disajikan dalam tabel 4.22 berikut:

Tabel 4. 22 Hasil Uji Normalitas pada Kelompok Kecil

| Pre-test / Post-test            | Shapiro-wilk |    |       |
|---------------------------------|--------------|----|-------|
|                                 | Statistic    | df | Sig.  |
| pre-test kelompok kecil (XI 5)  | 0.973        | 12 | 0.943 |
| post-test kelompok kecil (XI 5) | 0.930        | 12 | 0.378 |

Berdasarkan hasil data uji normalitas kelompok kecil, dinyatakan bahwa data pre test menghasilkan sig. 0,943 yang maknanya lebih besar dari 0,05. Jadi dinyatakan bahwa data pre test berdistribusi normal. Sedangkan post test menghasilkan sig. 0,378 yang maknanya lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dinyatakan bahwa data post test berdistribusi normal.

Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas varians untuk memastikan bahwa data hasil belajar peserta didik pada uji coba kelompok kecil memiliki varians yang sama atau homogen. Uji homogenitas ini mengaplikasikan metode *Levene's Test*. Hasil uji homogenitas kelompok kecil disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 23 Hasil Uji Homogenitas Kelompok Kecil

| Test of Homogeneity of Variance |                                      |                  |     |        |      |
|---------------------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
|                                 |                                      | Levene Statistic | df1 | df2    | Sig. |
| Hasil BelajarSejarah            | Based on Mean                        | 2.940            | 1   | 22     | .100 |
|                                 | Based on Median                      | 2.757            | 1   | 22     | .111 |
|                                 | Based on Median and with adjusted df | 2.757            | 1   | 17.869 | .114 |
|                                 | Based on trimmed mean                | 2.930            | 1   | 22     | .101 |

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai *Levene Statistic* berdasarkan *Mean* sebesar 2,940 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,100. Selain itu, nilai signifikansi berdasarkan *Median (Based on Median)* menunjukkan angka sebesar 0,111. Karena nilai signifikansi yang diperoleh (0,100 dan 0,111) lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar *pre-test* dan *post-test* pada uji coba kelompok kecil memiliki varians yang homogen.

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, pengujian prasyarat dilanjutkan dengan uji linieritas. Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang linier secara signifikan antara variabel *pre-test* (sebelum menggunakan bahan ajar) dengan variabel *post-test* (sesudah menggunakan bahan

ajar interaktif). Kriteria pengujian linieritas didasarkan pada nilai signifikansi *Deviation from Linearity* pada tabel ANOVA. Apabila nilai *Sig. Deviation from Linearity* lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dan variabel terikat. Hasil uji linieritas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 24 Hasil Uji Linieritas Kelompok Kecil

ANOVA Table

|          |                          | Sum of Squares | df | Mean Square | F      |
|----------|--------------------------|----------------|----|-------------|--------|
| Posttest | *Between (Combined)      | 643.750        | 8  | 80.469      | 8.277  |
| Pretest  | Groups                   |                |    |             |        |
|          | Linearity                | 515.603        | 1  | 515.603     | 53.033 |
|          | Deviation from Linearity | 128.147        | 7  | 18.307      | 1.883  |
|          | Within Groups            | 29.167         | 3  | 9.722       |        |
|          | Total                    | 672.917        | 11 |             |        |

Berdasarkan tabel ANOVA di atas, diperoleh nilai *F-hitung* pada baris *Deviation from Linearity* sebesar 1,883 dengan nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,325. Karena nilai signifikansi *Deviation from Linearity* yang diperoleh (0,325) lebih besar dari 0,05 ( $0,325 > 0,05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara nilai *pre-test* dan *post-test* bersifat linier secara signifikan.

Selain itu, pada tabel *Measures of Association* terlihat nilai koefisien korelasi sebesar 0,875 dengan nilai  $R^2$  sebesar 0,766. Hal ini menunjukkan adanya hubungan linier yang sangat kuat antara kemampuan awal peserta didik (*pre-test*) dengan hasil belajar sesudah perlakuan (*post-test*). Dengan demikian, syarat linieritas telah terpenuhi untuk dilanjutkan pada analisis regresi linier sederhana.

Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan hasil belajar melalui uji coba kelompok kecil disajikan data *paired statistic*, *paired correlation* dan *paired*

*sample t-test* didasari atas nilai *pre test* dan *post test* pada uji coba kelompok kecil, yakni sebagai berikut:

Tabel 4. 25 Hasil Statistik Uji Coba Kelompok Kecil (*Paired Samples Statistic*)

| <b>Paired Samples Statistics</b> |          |       |    |                |                 |
|----------------------------------|----------|-------|----|----------------|-----------------|
|                                  |          | Mean  | N  | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Pair 1                           | Pretest  | 41.25 | 12 | 15.685         | 4.528           |
|                                  | Posttest | 82.92 | 12 | 7.821          | 2.258           |

Berdasarkan tabel diatas, menunjukan nilai rata rata pre test sebesar 41,25 (standar deviasi = 15,685) dan nilai rata rata post test sebesar 82, 92 (standar deviasi = 7,821). Nilai rata rata *post test* nampak lebih besar dibandingkan nilai *pre test* sehingga didapati kesimpulan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelompok kecil sesudah mengaplikasikan produk bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* . Sedangkan standar deviasi menunjukan rentang antara nilai paling atas dengan nilai yang terbawah dari nilai rata rata siswa yang mana jika semakin kecil nilai tersebut maka dapat menggambarkan dengan baik data ril dari nilai yang diamati. Berikut hasil korelasi antara nilai pre test dan post test bisa dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. 26 Korelasi Sampel Uji Coba Kelompok Kecil (*Paired Samples Correlations*)

| Paired Samples Correlations |                    |    |             |      |
|-----------------------------|--------------------|----|-------------|------|
|                             |                    | N  | Correlation | Sig. |
| Pair 1                      | Pretest & Posttest | 12 | .875        | .000 |

Merujuk pada data pada tabel diatas, terlihat adanya korelasi yang positif dan kuat antara capaian hasil pre test dengan post test pada kelompok uji coba terbatas atau kelompok kecil, dibuktikan melalui perolehan nilai korelasi mencapai 0,875 dengan angka probabilitas  $0,000 < 0,050$ . Selanjutnya untuk memaparkan signifikansi perbedaan rerata sampel yang mengikutsertakan dua belas peserta didik sebagai partisipan dari kelas XI 5, hasil kalkulasi sampel t-test secara rinci dituangkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. 27 Hasil T-Tes Sampel Pada Uji Coba Terbatas (*Paired Samples T-Test*)

| <b>Paired Samples Test</b> |         |                |                 |                                      |         |         |    |                 |
|----------------------------|---------|----------------|-----------------|--------------------------------------|---------|---------|----|-----------------|
| Paired Differences         |         |                |                 |                                      |         |         |    |                 |
|                            | Mean    | Std. deviation | Std. Error Mean | 95% Interval of the Difference Lower | Upper   | t       | df | Sig. (2-tailed) |
| Pretest-Posttest           | -41.667 | 9.614          | 2.775           | -47.775                              | -35.558 | -15.014 | 11 | <,001           |

Data yang tersaji pada tabel diatas, menunjukan perolehan nilai t uji sebesar 15.014 (df – 11) dan hasil angka signifikansi 0,001. Mengingat probabilitas signifikansi tersebut berada jauh dibawah ambang batas taraf kepercayaan 5% ( $0,00 < 0,05$ ). Sehingga bisa disimpulkan bahwa telah ditemukan adanya selisih signifikansi antara nilai pre test dan post test dalam uji kelompok kecil. Maka dapat dinyatakan bahwa penggunaan produk bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929 efektif digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran. *Mean* sebesar -41,667 menunjukan bahwa nilai pre test lebih rendah dibandingkan dengan nilai post test. Data angka rata rata tersebut memperlihatkan bahwa hasil belajar siswa usai mengaplikasikan produk bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* dalam aktivitas belajar mengajar berhasil mengalami peningkatan.

Hasil nilai rata rata pre test dan post test dipakai untuk mengukur keefektivan produk bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran sejarah. Pengukuran untuk melihat tingkat efektivitas produk bahan ajar interaktif tersebut dihitung dengan memakai rumus gain ternormalisasi yang mana menunjukan adanya selisih antara pre test dan post test. Rumus pengukuran yang dipakai yakni sebagai berikut:

$$N - \text{gain} = \frac{(\text{Skor Post.}) - (\text{Skor Pre.})}{(\text{Skor max.}) - (\text{Skor Pre.})} \times 100\%$$

$$N - \text{gain} = \frac{(995) - (495)}{(1200) - (495)} \times 100\% = \frac{500}{705} = 0,709$$

Tabel 4. 28 Kriteria *N-Gain*

| Nilai                | Kualifikasi |
|----------------------|-------------|
| $g \geq 0,70$        | Tinggi      |
| $0,70 > g \geq 0,30$ | Sedang      |
| $g < 0,30$           | Rendah      |

Sumber: Hake, 1999 dalam (Wahab dkk., 2021)

Berdasarkan hasil pengukuran dengan memakai rumus *N-gain* diatas didapati simpulan bahwa tingkat efektivitas produk yang sudah dikembangkan ialah 0,709 atau 70,9%. Jika dilihat berdasarkan kriteria *N-gain*, maka didapati simpulan bahwa produk yang dikembangkan mempunyai tingkat keefektivan dengan kualifikasi tinggi. Sehingga dapat dinyatakan bahwa produk bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929 efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Selain mengukur efektivitas melalui peningkatan indeks *N-gain*, keberhasilan perlakuan pada tahap uji coba kelompok kecil juga ditinjau dari pencapaian standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) secara klasikal. Pengukuran ini bertujuan untuk melihat proporsi jumlah peserta didik yang berhasil menembus standar nilai kelulusan murni yang berlaku di sekolah untuk mata pelajaran sejarah kelas XI, yaitu sebesar 77. Suatu pembelajaran dikatakan berhasil mencapai ketuntasan klasikal apabila minimal 85% dari total jumlah peserta didik di dalam kelas memperoleh nilai  $> 77$ . Berikut rumus pengukuran yang dipakai:

$$\text{Presentase ketuntasan klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang memperoleh nilai} > 77}{\text{Jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase ketuntasan klasikal (post test)} = \frac{10}{12} \times 100\% = 83,33\%$$

Dengan kategori ketuntasan belajar sebagai berikut:

$$0 < x < 77 = \text{Tidak tuntas}$$

$$77 < x < 100 = \text{Tuntas}$$

(Purwanto, 2019) (Ridwan, 2024)

Berdasarkan hasil analisis data pada tahap awal (*pre-test*) uji coba kelompok kecil, diperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 0%. Angka tersebut menunjukkan bahwa dari total 12 peserta didik yang mengikuti tes, tidak ada satu pun peserta didik yang mampu mencapai atau melampaui nilai KKM 77 karena

belum mendapatkan perlakuan menggunakan bahan ajar yang memadai. Situasi tersebut berubah ketika peserta didik telah mendapatkan perlakuan dengan mengaplikasikan produk bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929. Hasil analisis data pada tahap akhir menunjukkan bahwa presentase ketuntasan klasikal peserta didik melonjak menjadi 83,33%, dimana sebanyak 10 peserta didik telah dinyatakan tuntas memenuhi standar KKM.

Walaupun berdasarkan kategori ketuntasan masih tergolong belum mencapai target indikator keberhasilan klasikal 85%, namun melonjaknya angka dari 0% hingga mencapai 83,33% membuktikan adanya dampak positif dari penggunaan produk terhadap hasil belajar siswa dalam aktivitas belajar.

#### 4.1.2.3. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba lapangan kelompok besar ialah aktivitas pengujian produk yang dilaksanakan setelah uji coba kelompok kecil dengan jumlah subjek lebih banyak. Uji coba kelompok besar dalam penelitian ini dilaksanakan pada jangkauan yang terbatas yaitu hanya pada 1 sekolah dengan subjeknya peserta didik kelas XI sebanyak 30 peserta didik. Sekolah yang dijadikan tempat penelitian ialah SMAN Pakusari Jember. Pada tahap ini pengembang melaksanakan aktivitas pembelajaran dengan mengaplikasikan bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929.

Pelaksanaan pengujian produk ini difokuskan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah yang diagendakan pada tanggal 14 November 2025. Pelaksanaan tersebut disesuaikan dengan kesepakatan pengembang dengan pihak instansi sekolah terkhusus pendidik mata pelajaran sejarah kelas XI di SMAN Pakusari Jember. Sesuai dengan prosedur kegiatan pembelajaran, peneliti juga menyiapkan modul ajar sebagai acuan dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

##### a. Penyajian Data Uji Coba Lapangan

Penyajian data uji coba lapangan ini menguraikan perbandingan skor pre test dan post test peserta didik setelah mengaplikasikan bahan ajar interaktif

terintegrasi *classpoint* sebagai instrumen instruksional utama. Data nilai pre test dan post test dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengukur tingkat efektivitas produk terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah. Data nilai pre test dan post test pada uji coba kelompok besartersaji pada tabel berikut.

Tabel 4. 29 Nilai Pre Test dan Post Test Uji Coba Kelompok Besar

| No      | Nama  | Nilai    |           |
|---------|-------|----------|-----------|
|         |       | Pre test | Post test |
| 1.      | ARA   | 30       | 80        |
| 2.      | AHB   | 50       | 85        |
| 3.      | APS   | 45       | 90        |
| 4.      | ADJ   | 40       | 90        |
| 5.      | AAM   | 65       | 100       |
| 6.      | ADR   | 20       | 75        |
| 7.      | BIMK  | 45       | 80        |
| 8.      | CYP   | 50       | 95        |
| 9.      | DIA   | 60       | 100       |
| 10.     | DJR   | 10       | 70        |
| 11.     | DS    | 45       | 80        |
| 12.     | EK    | 40       | 85        |
| 13.     | FVNP  | 65       | 100       |
| 14.     | IL    | 75       | 95        |
| 15.     | MAW   | 35       | 90        |
| 16.     | MFNS  | 40       | 85        |
| 17.     | MRNBH | 40       | 95        |
| 18.     | MRH   | 45       | 80        |
| 19.     | MA    | 40       | 85        |
| 20.     | MFA   | 30       | 85        |
| 21.     | OPP   | 25       | 80        |
| 22.     | RBF   | 55       | 85        |
| 23.     | RDAP  | 60       | 95        |
| 24.     | RH    | 70       | 90        |
| 25.     | SF    | 55       | 100       |
| 26.     | ZKR   | 40       | 90        |
| 27.     | SNA   | 45       | 85        |
| 28.     | VRN   | 45       | 75        |
| 29.     | SRS   | 60       | 100       |
| 30.     | ZAR   | 50       | 80        |
| Total = |       | 1375     | 2625      |

#### b. Analisis Data Uji Coba Lapangan

Analisis data dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sejarah peserta didik melalui uji coba kelompok besar. Terlihat pada tabel 4.29 yang memperlihatkan adanya perubahan positif yang terjadi pada peserta didik ketika pembelajaran memakai bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* . Data tersebut akan dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji

linieritas sebagai prasyarat uji parametrik dan guna mengetahui sebaran populasi data berdistribusi normal. Kemudian guna mengetahui keefektifan dan pengaruh produk dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dilanjutkan dengan menyajikan data *paired statistic*, *paired correlation* dan *paired sample t-test* serta data hasil uji regresi linier sederhana.

Pada penelitian ini dilakukan uji normalitas dengan mengaplikasikan varian uji Shapiro-Wilk, dikarenakan lebih cocok untuk jumlah sampel kecil yaitu <50 sampel (Setyawan, 2021: 12). Hasil uji normalitas kelompok besar disajikan pada tabel 4.30 sebagai berikut.

Tabel 4. 30 Hasil Uji Normalitas pada Kelompok Besar

| Test of Normality               |              |    |      |
|---------------------------------|--------------|----|------|
| Pre Test / Post Test            | Shapiro-Wilk |    |      |
|                                 | Statistic    | df | Sig. |
| pre-test kelompok besar (XI 7)  | .977         | 30 | .737 |
| post test kelompok besar (XI 7) | .940         | 30 | .090 |

Merujuk pada data hasil uji normalitas kelompok besar, dikonfirmasi seluruh instrumen nilai telah memenuhi syarat normalitas. Dibuktikan dengan data yang diperoleh yakni data pre test menghasilkan Sig. 0,737 yang artinya lebih besar dari 0,05. Maka bisa ditarik kesimpulan bahwa data pre test berdistribusi normal. Selanjutnya pada data post test menghasilkan Sig. 0,090 yang artinya lebih besar dari 0,05. Maka bisa ditarik kesimpulan bahwa data post test berdistribusi normal.

Setelah memastikan bahwa data kelompok besar berdistribusi normal, pengujian dilanjutkan dengan uji homogenitas varians. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah kelompok data *pre-test* dan *post-test* pada uji kelompok besar memiliki varians yang sama (homogen). Adapun hasil uji homogenitas varians disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 31 Hasil Uji Homogenitas Kelompok Besar

| Test of Homogeneity of Variance |                                      |                  |     |        |      |
|---------------------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
|                                 |                                      | Levene Statistic | df1 | df2    | Sig. |
| Hasil Belajar<br>Sejarah        | Based on Mean                        | 4.431            | 1   | 58     | .040 |
|                                 | Based on Median                      | 3.945            | 1   | 58     | .052 |
|                                 | Based on Median and with adjusted df | 3.945            | 1   | 45.175 | .053 |
|                                 | Based on trimmed mean                | 4.583            | 1   | 58     | .036 |

Uji homogenitas varians dilakukan menggunakan *Levene's Test*. Mengingat uji *Levene* konvensional berbasis rata-rata (*Based on Mean*) sangat sensitif terhadap potensi pencilan (*outliers*) maupun ketidaksimetrisan sebaran data, maka acuan keputusan diambil berdasarkan nilai median (*Based on Median*) yang menerapkan penyesuaian Brown–Forsythe. Berdasarkan hasil olah data pada Tabel 4.31 diperoleh nilai *Levene Statistic* berdasarkan *Median (Based on Median)* sebesar 3,945 dengan derajat kebebasan ( $df_1 = 1$ ,  $df_2 = 58$ ) dan nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,052. Oleh karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ( $0,052 > 0,05$ ), maka  $H_0$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar sejarah siswa pada kelompok besar adalah homogen.

Selanjutnya, dilakukan uji linieritas untuk mengetahui apakah terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel bebas (*Pretest*) dengan variabel terikat (*Posttest*). Uji linieritas merupakan salah satu syarat utama dalam analisis regresi linier. Adapun hasil pengujian linieritas disajikan pada tabel berikut

Tabel 4. 32 Hasil Uji Linieritas Kelompok Besar

**ANOVA Table**

|          |          |                | Sum of Squares | df | Mean Square | F      | Sig. |
|----------|----------|----------------|----------------|----|-------------|--------|------|
| Posttest | *Between | (Combined)     | 1562.500       | 12 | 130.208     | 4.660  | .002 |
| Pretest  | Groups   | Linearity      | 1037.836       | 1  | 1037.836    | 37.144 | .000 |
|          |          | Deviation from | 524.664        | 11 | 47.697      | 1.707  | .156 |
|          |          | Linearity      |                |    |             |        |      |
|          |          | Within Groups  | 475.000        | 17 | 27.941      |        |      |
|          |          | Total          | 2037.500       | 29 |             |        |      |

Berdasarkan hasil uji linearitas pada tabel ANOVA untuk variabel Pretest dan Posttest, diperoleh gambaran hubungan yang jelas antarvariabel. Pada komponen *Linearity*, nilai *Sum of Squares* tercatat sebesar 1037,836 dengan  $df$  1, sehingga menghasilkan *Mean Square* sebesar 1037,836. Komponen ini menghasilkan nilai  $F$  hitung sebesar 37,144 dengan nilai signifikansi (*Sig.*) kurang dari 0,001. Karena nilai signifikansi tersebut jauh lebih kecil dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear yang signifikan antara variabel Pretest dan Posttest.

Sementara itu, untuk memastikan tidak adanya penyimpangan dari model linear, dilihat dari komponen *Deviation from Linearity*. Nilai *Sum of Squares* pada komponen ini adalah sebesar 524.664 dengan *df* 11, yang menghasilkan *Mean Square* sebesar 47.697 dan nilai *F* hitung sebesar 1,707. Nilai signifikansi (*Sig.*) yang diperoleh adalah 0,156, di mana angka ini lebih besar dari taraf 0,05. Hal ini menandakan bahwa tidak terdapat penyimpangan yang signifikan dari hubungan linear. Dengan demikian, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa hubungan antara Pretest dan Posttest bersifat linear, sehingga asumsi linearitas dalam analisis ini telah terpenuhi

Selanjutnya guna mengetahui tingkat hasil belajar peserta didik dilanjutkan dengan penyajian data *paired statistic*, *paired correlation* dan *paired sample t-test* sebagai berikut.

Tabel 4. 33 Hasil Statistik Uji Coba Kelompok Besar (*Paired Samples Statistic*)

| Paired Samples Statistics |          |       |    |                |                 |
|---------------------------|----------|-------|----|----------------|-----------------|
|                           |          | Mean  | N  | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Pair 1                    | Pretest  | 45.83 | 30 | 14.627         | 2.670           |
|                           | Posttest | 87.50 | 30 | 8.382          | 1.530           |

Merujuk pada tabel 4.33 diatas menunjukkan bahwa nilai rata rata pre test sebesar 45,83 dengan (Std. Deviasi 14,627), kemudian untuk rata rata nilai post test didapati hasil sebesar 87,50 dengan (Std. Deviasi 8,382) memperlihatkan bahwa nilai rata rata pre test lebih kecil dibandingkan dengan nilai rata rata post test pada subjek uji coba kelompok besar. Maka dapat ditarik simpulan bahwa tingkatan nilai pengetahuan peserta didik pada uji coba lapangan setelah menggunakan produk bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929 terbukti mengalami peningkatan secara signifikan.

Tabel 4. 34 Korelasi Sampel Uji Coba Kelompok Besar (*Paired Samples Correlations*)

| Paired Samples Correlations |                    |    |             |      |
|-----------------------------|--------------------|----|-------------|------|
|                             |                    | N  | Correlation | Sig. |
| Pair 1                      | Pretest & Posttest | 30 | .714        | .000 |

Merujuk pada tabel diatas, diketahui nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat korelasi yang signifikan diantara nilai pre test dan post test pada uji coba kelompok besar. Sehingga terdapat hubungan antara skor pre test dan post test dengan proses belajar yang

mengaplikasikan produk bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* dengan tingkat korelasi sebesar 0,714.

Tabel 4. 35 Hasil T-Tes Sampel pada Uji Coba Kelompok Besar (*Paired Samples T-Test*)

| <b>Paired Samples Test</b> |         |                |                 |                                                    |         |         |    |                 |
|----------------------------|---------|----------------|-----------------|----------------------------------------------------|---------|---------|----|-----------------|
| Paired Differences         |         |                |                 |                                                    |         |         |    |                 |
|                            | Mean    | Std. deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference<br>Lower | Upper   | t       | df | Sig. (2-tailed) |
| Pretest-Posttest           | -41.667 | 10.450         | 1.908           | -45.569                                            | -37.765 | -21.840 | 29 | <,001           |

Merujuk pada tabel diatas didapati skor t uji sebesar -21,840 (df = 29) dan skor signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$  maka hasil menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai pre test dan post test dalam uji kelompok besar secara signifikan. Sehingga dari data tersebut didapati simpulan bahwa bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* dalam upaya guna mencapai tujuan pembelajaran dinyatakan layak untuk dipergunakan dalam pembelajaran sejarah. Kemudian untuk skor mean sebesar -41,667 memperlihatkan bahwa nilai pre test lebih kecil dibandingkan dengan nilai post test, yang berarti menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan usai memakai produk bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929.

Hasil nilai dari rata rata pre test dan post test dipakai guna mengukur sejauh mana produk bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* dapat dinyatakan efektif untuk dipergunakan agar tercapainya tujuan dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI. Tingkat efektivitas tersebut diukur dengan menerapkan rumus gain ternormalisasi. Berikut rumus dan hasil perhitungannya.

$$N - \text{gain} = \frac{(\text{Skor Post.}) - (\text{Skor Pre.})}{(\text{Skor max.}) - (\text{Skor Pre.})} \times 100\%$$

$$N - \text{gain} = \frac{(2625) - (1375)}{(3000) - (1375)} \times 100\% = \frac{1250}{1625} = 0,769$$

Tabel 4. 36 Kriteria *N-Gain*

| Nilai                | Kualifikasi |
|----------------------|-------------|
| $g \geq 0,70$        | Tinggi      |
| $0,70 > g \geq 0,30$ | Sedang      |
| $g < 0,30$           | Rendah      |

Sumber: Hake, 1999 dalam (Wahab dkk., 2021)

Berdasarkan hasil pengukuran dengan memakai rumus diatas didapati simpulan bahwa tingkat efektivitas produk yang dikembangkan mencapai skor 0,769 (76,9%). Jika dimasukan kedalam tabel kriteria N-Gain, produk yang dikembangkan telah berhasil mencapai kualifikasi tinggi sehingga produk bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929 dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik efektif untuk dipergunakan dalam aktivitas belajar sejarah.

Selain mengukur efektivitas melalui peningkatan indeks *N-gain*, keberhasilan perlakuan pada tahap uji coba kelompok besar juga ditinjau dari pencapaian standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) secara klasikal. Sama halnya dengan tahapan sebelumnya, indikator keberhasilan pada uji coba kelompok besar ini mengacu pada target ketuntasan klasikal sebesar 85% dari seluruh jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM 77. Berikut rumus pengukuran yang dipakai:

$$\text{Presentase ketuntasan klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang memperoleh nilai} > 77}{\text{Jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase ketuntasan klasikal (post test)} = \frac{27}{30} \times 100\% = 90\%$$

Dengan kategori ketuntasan belajar sebagai berikut:

$$0 < x < 77 = \text{Tidak tuntas}$$

$$77 < x < 100 = \text{Tuntas}$$

(Purwanto, 2019) (Ridwan, 2024)

Berdasarkan hasil analisis data pada tahap awal (*pre-test*) uji coba kelompok besar, diperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 0%. Angka tersebut menunjukkan bahwa dari total 30 peserta didik yang mengikuti tes, tidak ada satu pun peserta didik yang mampu mencapai atau melampaui nilai KKM 77 karena belum mendapatkan perlakuan menggunakan bahan ajar yang memadai. Situasi tersebut berubah ketika peserta didik telah mendapatkan perlakuan dengan mengaplikasikan produk bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929. Hasil analisis data pada tahap akhir menunjukan bahwa presentase ketuntasan klasikal peserta didik melonjak menjadi 90%, dimana sebanyak 27 peserta didik telah dinyatakan tuntas memenuhi standar

KKM. Melalui capaian angka 90% yang telah melampaui target standar ketuntasan sebesar 85% tersebut, dapat disimpulkan secara utuh bahwa bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan ketuntasan hasil belajar kognitif siswa kelas XI di SMAN Pakusari.

#### 4.1.2.4. Uji Perbedaan Efektivitas Produk (One Way ANOVA)

Guna menguji konsistensi serta perbedaan peningkatan hasil belajar (*N-Gain*) peserta didik antara tahapan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, dilakukan pengujian statistik inferensial *One-Way ANOVA*. Hasil analisis statistik disajikan secara bertahap melalui tabel deskriptif, uji prasyarat homogenitas, dan tabel pengujian hipotesis ANOVA sebagai berikut.

##### a. Analisis Deskriptif N Gain

Tabel 4. 37 Hasil Analisis Deskriptif N Gain (One Way ANOVA)

| <b>Descriptives</b>    |    |       |                |            |                                  |             |         |         |
|------------------------|----|-------|----------------|------------|----------------------------------|-------------|---------|---------|
| Hasil belajar (N gain) |    |       |                |            |                                  |             |         |         |
|                        | N  | Mean  | Std. Deviation | Std. Error | 95% Confidence Interval for Mean |             | Minimum | Maximum |
|                        |    |       |                |            | Lower Bound                      | Upper Bound |         |         |
| Kelompok kecil         | 12 | .7230 | .10858         | .03135     | .6540                            | .7919       | .56     | 1.00    |
| Kelompok besar         | 30 | .7837 | .13197         | .02410     | .7344                            | .8329       | .55     | 1.00    |
| Total                  | 42 | .7663 | .12749         | .01967     | .7266                            | .8060       | .55     | 1.00    |

Berdasarkan tabel *Descriptives* di atas, diperoleh gambaran peningkatan hasil belajar (*N-Gain*) peserta didik pada kedua tahapan uji coba. Pada uji coba kelompok kecil dengan jumlah subjek 12 peserta didik ( $N = 12$ ), diperoleh nilai rata-rata (*mean*) *N-Gain* sebesar 0,7230 dengan standar deviasi 0,10858. Sementara itu, pada uji coba kelompok besar yang melibatkan 30 peserta didik ( $N = 30$ ), nilai rata-rata *N-Gain* diperoleh sebesar 0,7837 dengan standar deviasi 0,13197. Secara keseluruhan, nilai rata-rata *N-Gain* gabungan dari total 42 peserta didik berada pada angka 0,7663 dengan standar deviasi 0,12749. Hasil deskriptif ini menunjukkan bahwa penerapan bahan ajar interaktif terintegrasi *Classpoint* mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang optimal dan tergolong dalam kategori tinggi pada kedua kelompok uji coba.

## b. Uji Prasyarat Analisis (Homogenitas Varians)

Tabel 4. 38 Hasil Uji Homogenitas (One Way ANOVA)

| Tests of Homogeneity of Variances |                                      | Levene Statistic | df1 | df2    | Sig. |
|-----------------------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
| Hasil belajar<br>(N gain)         | Based on Mean                        | 2.368            | 1   | 40     | .132 |
|                                   | Based on Median                      | 1.795            | 1   | 40     | .188 |
|                                   | Based on Median and with adjusted df | 1.795            | 1   | 39.991 | .188 |
|                                   | Based on trimmed mean                | 2.471            | 1   | 40     | .124 |

Berdasarkan tabel *Tests of Homogeneity of Variances* di atas, dilakukan pengujian prasyarat analisis untuk memastikan varians data *N-Gain* antar kelompok bersifat homogen. Diperoleh nilai statistik Levene berdasarkan rata-rata (*Based on Mean*) sebesar 2,368 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,132 pada derajat kebebasan  $df\ 1 = 1$  dan  $df\ 2 = 40$ . Oleh karena nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ( $0,132 > 0,05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa data varians *N-Gain* antara kelompok kecil dan kelompok besar adalah homogen. Dengan demikian, asumsi prasyarat analisis parametrik untuk melakukan pengujian *One-Way ANOVA* telah terpenuhi.

## c. Pengujian Hipotesis ANOVA

Tabel 4. 39 Hasil Pengujian Hipotesis ANOVA

| ANOVA                  |                |    |             |       |      |
|------------------------|----------------|----|-------------|-------|------|
| Hasil belajar (N gain) | Sum of Squares | df | Mean Square | F     | Sig. |
| Between Groups         | .032           | 1  | .032        | 1.991 | .166 |
| Within Groups          | .635           | 40 | .016        |       |      |
| Total                  | .666           | 41 |             |       |      |

Berdasarkan tabel *ANOVA* di atas, dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan efektivitas peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kelompok uji coba terbatas dan kelompok uji coba lapangan. Hasil perhitungan menunjukkan nilai F hitung sebesar 1,991 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,166. Karena nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ( $0,166 > 0,05$ ), maka keputusan pengujian adalah menerima  $H_0$  dan menolak  $H_a$ . Hal ini membuktikan secara statistik bahwa tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar (*N-Gain*) yang signifikan antara peserta didik pada kelas uji coba kelompok kecil dan kelas uji coba kelompok besar.

Maka secara keseluruhan didapati hasil bahwa tidak ditemukannya perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kelompok terbatas dan kelompok lapangan menandakan bahwa produk bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* memiliki kualitas dan kualifikasi pengembangan yang sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan dan keefektifan yang stabil serta konsisten, baik saat diimplementasikan dalam skala terbatas (kelompok kecil) maupun saat diterapkan pada skala yang lebih luas (kelompok besar).

#### **4.2 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Bahan Ajar Interaktif**

Bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929 ialah bahan ajar yang telah diintegrasikan menggunakan teknologi dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terkhusus melalui aspek kognitif.

Efektivitas produk bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* dapat diketahui melalui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan produk. Mengacu pada pendapat Slavin (Simangunsong dkk., 2021: 189) efektivitas pembelajaran dapat ditinjau dari beberapa aspek, yaitu kualitas pembelajaran, kesesuaian tingkat pembelajaran, intensitas pembelajaran, pemanfaatan waktu, dan ketuntasan belajar. Kualitas pembelajaran berkaitan dengan sejauh mana materi yang disampaikan melalui media pembelajaran dapat dipahami oleh siswa. Kesesuaian tingkat pembelajaran mengacu pada kemampuan pendidik dalam menyesuaikan kegiatan belajar dengan kemampuan awal siswa. Intensitas pembelajaran berhubungan dengan perhatian, keterlibatan, dan semangat belajar siswa selama mempelajari materi. Sementara itu, aspek waktu menekankan pada pemanfaatan alokasi pembelajaran secara efektif. Adapun ketuntasan belajar dapat diamati melalui tingkat penguasaan materi yang ditunjukkan siswa setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan. Dengan demikian maka yang menjadi indikator pembelajaran itu efektif salah satunya ialah tercapainya

ketuntasan pembelajaran (KKM) yang dapat dilihat melalui daya serap peserta didik setelah tuntas belajar (Simangunsong dkk., 2021: 189).

Hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik setelah menggunakan produk bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929 setelah dilakukan penelitian dikatakan tuntas. Hal tersebut dapat dikatakan melalui nilai post test yang diperoleh peserta didik yang mana tidak mendapatkan nilai dibawah KKM yakni 77. Berdasarkan pemerolehan nilai yang didapat peserta didik tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar interaktif yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Keefektifan bahan ajar interaktif ini juga didukung oleh hasil uji konsistensi efektivitas (One-Way ANOVA), yang menunjukkan tidak adanya perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kelas uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Hal ini membuktikan bahwa kualitas bahan ajar interaktif terintegrasi Classpoint mampu memberikan dampak positif yang stabil dan konsisten pada berbagai skala kelompok belajar

#### 4.2.1. Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil penelitian terkait efektivitas bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* ditunjukkan dengan hasil belajar peserta didik melalui pre test dan post test. Uji coba ini dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji beda *sample paired t test* yang melibatkan 12 peserta didik menunjukkan bahwa nilai post test > nilai pre test dan dibuktikan dengan nilai ( $P < 0,001$ ;  $df = 11$ ,  $t : -15,014$ ). Selisih perbedaan antara pre test dan post test ialah -41,667. Nilai negatif pada selisih keduanya menunjukkan bahwa pre test lebih rendah dari pada post test.

Didapati pula gain score sebesar 0,709 atau 70,9% dengan kategori tinggi dan angka presentase ketuntasan klasikal sebesar 83,33%. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929 efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kelompok kecil.

#### 4.2.2. Uji Coba Kelompok Besar

Hasil penelitian terkait efektivitas bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* ditunjukkan dengan hasil belajar peserta didik melalui pre test dan post test. Uji coba ini dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji beda *sample paired t test* yang melibatkan 30 peserta didik pada kelompok besar menunjukkan bahwa nilai post test > nilai pre test dengan dibuktikan pada nilai ( $P < 0,001$ ,  $df = 29$ ,  $t : -21.840$ ). Selisih perbedaan antara pre test dan post test ialah -41.667. Nilai negatif pada selisih keduanya menunjukkan bahwa pre test lebih rendah dibandingkan nilai post test.

Didapati juga nilai gain score sebesar 0,769 atau 76,9% dengan kategori tinggi dan angka presentase ketuntasan klasikal sebesar 90%. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929 efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kelompok besar.

## BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan pengujian produk, bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929 dalam pembelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri Pakusari dengan model 4D, dapat disimpulkan efektif diaplikasikan guna meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Penilaian yang diberikan oleh para validator memperlihatkan bahwa produk memiliki kualitas yang baik dari aspek isi, kebahasaan, maupun tampilan media. Berikut uraian mengenai hasil dari validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media dan uji coba produk bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint*.

1. Kelayakan bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* ditunjukkan melalui hasil penilaian dari para ahli. Evaluasi oleh ahli materi menghasilkan skor sebesar 82% yang termasuk kategori baik. Sementara itu, penilaian dari ahli bahasa memperoleh skor 90% dan penilaian ahli media mencapai 91%, yang keduanya berada pada kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah.
2. Produk pengembangan bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929 juga sudah melalui tahap uji coba pengguna. Hasil uji pengguna menunjukkan persentase sebesar 94% dengan kategori sangat baik, sehingga bahan ajar yang dikembangkan dinilai sesuai dan layak untuk aplikasikan sebagai pendukung aktivitas belajar mengajar. Adapun hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar terhadap peserta didik dengan hasil sebagai berikut:
  - a) Pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 12 siswa, hasil analisis *paired sample t-test* menghasilkan nilai t sebesar -15,014 dengan derajat kebebasan (df) 11 dan nilai probabilitas kurang dari 0,001. Selisih rata-rata sebesar -41,667 menunjukkan bahwa capaian siswa setelah

pembelajaran berada pada tingkat yang lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan produk. Temuan tersebut diperkuat oleh nilai *N-Gain* sebesar 0,709 atau 70,9% yang berada pada kategori tinggi dan angka presentase ketuntasan klasikal sebesar 83,33%. Hasil ini memperlihatkan bahwa penggunaan bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* mampu membantu siswa memahami materi secara lebih baik sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar sejarah.

- b) Hasil yang sejalan juga ditemukan pada uji coba kelompok besar yang melibatkan 30 siswa. Analisis menggunakan *paired sample t-test* menghasilkan nilai *t* sebesar -21,840 dengan derajat kebebasan (*df*) 29 serta nilai probabilitas kurang dari 0,001. Selisih rata-rata sebesar -41,667 menunjukkan adanya peningkatan capaian belajar setelah penggunaan produk. Selain itu, nilai *N-Gain* sebesar 0,769 atau 76,9% termasuk dalam kategori tinggi dan angka presentase ketuntasan klasikal sebesar 90%. Perolehan tersebut mengindikasikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar sejarah siswa pada materi tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929.
- c) Dalam uji hipotesis one way ANOVA, menunjukan hasil analisis bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan pada peningkatan hasil belajar (*N gain*) siswa antara pembelajaran kelompok kecil dan kelompok besar, ditunjukkan oleh nilai signifikansi  $p = 0,166$  ( $p > 0,05$ ) dan nilai  $F = 1,991$ . Meskipun kelompok besar memperoleh rata-rata *N gain* sedikit lebih tinggi (0,7837) dibandingkan kelompok kecil (0,7230), kedua kelompok terbukti mengalami peningkatan hasil belajar pada kategori tinggi secara setara.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa produk bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929 untuk kelas XI di SMA Negeri Pakusari menggunakan model 4D telah tervalidasi dan memperoleh hasil yang baik. Hasil dari uji pengguna dan uji

lapangan (kelompok kecil dan kelompok besar) membuktikan bahwa produk bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah.

## 5.2 Saran

Pengembangan bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929 yang telah melalui beberapa tahapan proses validasi oleh beberapa ahli yakni ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, kemudian telah di uji melalui uji pengguna, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, didapati kesimpulan bahwa produk yang sudah dikembangkan layak untuk digunakan sebagai sumber belajar peserta didik. Kelebihan dari produk bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929 yakni sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar interaktif ini mengacu pada ketentuan Kurikulum Merdeka tahun ajaran 2024/2025 sehingga materi, tujuan pembelajaran, dan aktivitas yang disajikan selaras dengan capaian pembelajaran yang berlaku.
2. Bahan ajar interaktif ini menggunakan media *power point* yang berkolaborasi dengan aplikasi *classpoint*. Integrasi kedua aplikasi tersebut memungkinkan bahan ajar digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun secara daring.
3. Penyajian bahan ajar dirancang secara interaktif dengan memadukan berbagai komponen, seperti teks, gambar, animasi, video, peta, dan kuis interaktif dilengkapi dengan feedback atau skor.
4. Pengembangan bahan ajar ini ditujukan untuk membantu murid memperoleh pemahaman secara mendalam melalui materi sejarah lokal terkhusus pada wilayah Jember.
5. Fleksibilitas penggunaan menjadi salah satu keunggulan produk yang dikembangkan. Bahan ajar ini dapat dimanfaatkan secara individual maupun dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan kelompok kecil ataupun seluruh murid dalam satu kelas.

6. Bahan ajar interaktif ini dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar khususnya pada materi sejarah kolonialisme dan imperialisme dengan pokok bahasan “Dampak penjajahan bangsa Barat di Indonesia” melalui sejarah lokal “Tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929”.

Bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929 ini juga memiliki kelemahan yakni sebagai berikut:

1. Pengembangan produk membutuhkan alokasi waktu yang cukup besar karena proses perancangannya mencakup penyusunan materi, pembuatan desain visual, serta integrasi berbagai fitur interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dibuat sedemikian menarik bagi peserta didik sehingga membutuhkan ide atau kreativitas yang memadai.
2. Bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* ini memiliki kapasitas penyimpanan yang relatif besar karena memuat beragam komponen multimedia, seperti gambar, animasi, video, serta fitur interaktif yang digunakan untuk memperkaya penyajian materi pembelajaran.
3. Produk yang dikembangkan belum sepenuhnya mendukung penggunaan melalui perangkat seluler. Sebagian besar fitur hanya dapat dioperasikan secara optimal menggunakan komputer atau laptop, sedangkan akses melalui gawai masih terbatas untuk kuis atau fitur evaluasi tertentu.
4. Bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* ini dalam penggunaan kelompok besar membutuhkan internet yang cukup besar.
5. Bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* ini masih memerlukan perbaikan pada bagian desain.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan terdapat saran dalam pemanfaatan bahan ajar interaktif terintegrasi *classpoint* dengan materi tata ruang kawasan kota Jember tahun 1903-1929 yakni sebagai berikut:

1. Pendidik dan peserta didik perlu memahami prosedur penggunaan bahan ajar interaktif yang terintegrasi dengan *classpoint* supaya proses belajar mengajar bisa terlaksana secara efektif dan sesuai dengan tujuan yang sudah ditetapkan.

2. Dalam penerapannya, pendidik disarankan untuk mengintegrasikan bahan ajar ini dengan berbagai model, metode, dan strategi pembelajaran yang relevan guna meningkatkan partisipasi murid serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alimuddin, J., & Ekawati, E. N. (2023). Respon Siswa Kelas V SD Negeri 1 Berkoh Purwokerto Selatan Terhadap Penggunaan Classpoint dalam Pembelajaran. *JOURNAL OF EDUCATION FOR ALL*, 1(2). <https://doi.org/10.61692/edufa.v1i2.38>
- Amalia, N., Sariyatun, S., & Agung Sutimin, L. (2021). Bahan Ajar Digital Kerjaan Kuningan dengan Model Inquiry untuk Meningkatkan Literasi Sejarah Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 2(09). <https://doi.org/10.46799/jst.v2i9.420>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2015). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen (Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan, Edisi 3*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arliana, P. (2020). *Pendidikan Pada Masa Pemerintahan Hindia Belanda Di Karesidenan Besuki Tahun 1901- 1942* (Skripsi). UNEJ, Jember.
- Ashadi. (2017). *ALUN-ALUN KOTA JAWA*. Jakarta: Arsitektur UMJ Press.
- Basundoro, P. (2016). *Pengantar Sejarah Kota* (Cetakan kedua). Yogyakarta: IKAPI. Diambil dari <https://www.scribd.com/document/566717562/Pengantar-Sejarah-Kota>
- Bilonozhko, N., & Syzenko, A. (2020). Effective Reading Strategies for Generation Z Using Authentic Texts. *Arab World English Journal*, (2). <https://doi.org/10.24093/awej/elt2.8>
- Bong, E. Y., & Chatterjee, C. (2022). The Use of a ClassPoint Tool for Student Engagement During Online Lesson. *The Asian Conference on Education 2021: Official Conference Proceedings*. <https://doi.org/10.22492/issn.2186-5892.2022.39>
- Chalimi, I. R. (2024). Problematika Pembelajaran Bermuatan Materi Sejarah Lokal. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2 SE-Articles).
- Dewi, L. C. K. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Elemen Digital Marketing dengan Media Interaktif Classpoint. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 12(3). <https://doi.org/10.47668/pkwu.v12i3.1451>
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2014). *Strategi Belajar Mengajar* (cetakan kelima). Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Evi Hanafiah, & Amaliyah, N. (2024). Media Pembelajaran Power Point Berbasis Classpoint Dalam Membaca Permulaan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1). <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.76493>
- Febrian Syah, M. N., Hidayatullah, R. S., Kurniawan, W. D., & Susanti, N. A. (2023). Pengaruh Media PowerPoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Generasi Z Siswa Kejuruan. *Jmel*, 12(1).
- Field, A. (2018). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics* (5th Edition). Newbury Park: Sage.

- Fitrianti, E., Annur, S., & Afriantoni. (2024). Revolusi Industri 4.0: Inovasi dan Tantangan dalam Pendidikan di Indonesia. *Journal of Education and Culture*, 4(1). <https://doi.org/10.58707/jec.v4i1.860>
- Hakim, A. L., Indarwanto, M., Dengen, A., & Ichsanniaty, P. S. (2024). *Education 4.0: Capaian Pembelajaran Abad 21*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Hartati, U. (2020). Cagar Budaya Sebagai Sumber Belajar Sejarah Lokal. *Diakronika*, 20(2). <https://doi.org/10.24036/diakronika/vol20-iss2/155>
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia? *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1). <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1.2678>
- Ibad, S. (2020). *Manajemen Tata Ruang Kota (Konteks Kewenangan Badan Perencanaan Pembangunan Kota Dalam Perencanaan, Koordinasi dan Pengendalian Tata ruang Kota*. Makassar: Yayasan Barcode.
- Ishak, M., Baydhowi, B., Mahfud, M., & Mas'odi. (2025). Gen Z Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1).
- Jelantik, A. A. K. (2019). *Dinamika Pendidikan dan Era Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta: Deepublish.
- Joao, H. (t.t.). Bab II. Kajian Pustaka (Pengertian Rumah Potong Hewan). Diambil 4 Mei 2026, dari [https://www.academia.edu/33724168/BAB\\_II\\_KAJIAN\\_PUSTAKA\\_2\\_1\\_Pengertian\\_Rumah\\_Potong\\_Hewan](https://www.academia.edu/33724168/BAB_II_KAJIAN_PUSTAKA_2_1_Pengertian_Rumah_Potong_Hewan)
- Jupriono, Subadri, Poerwoadi, Sutiyoso, & Malikah. (2018). *Sekilas Wakil Rakyat dan Perkembangan Kabupaten Jember (Prasejarah s.d 1970-an)*. Jember: Sekertarian DPRD Kabupaten Jember.
- Karima, E. M., & Firza, F. (2023). PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI KISAH TOKOH SEJARAH LOKAL DALAM KURIKULUM MERDEKA. *Jazirah: Jurnal Peradaban dan Kebudayaan*, 4(1). <https://doi.org/10.51190/jazirah.v4i1.101>
- Khuriyah, L., Naim, M., & Umamah, N. (2020). The importance of updating the learning media for history teachers in vocational high schools. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 485(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/485/1/012077>
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kusuma, K., Buwono, S., & Basri, D. M. (2022). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA POWER POINT TERHADAP HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS VII. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 3(4).
- Kuswono, K., Sumiyatun, S., & Setiawati, E. (2021). PEMANFAATAN KAJIAN SEJARAH LOKAL DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI INDONESIA. *JURNAL LENTERA PENDIDIKAN PUSAT PENELITIAN LPPM UM METRO*, 6(2). <https://doi.org/10.24127/jlpp.v6i2.1817>
- Lestari, N. I., Rachmedita, V., & Sinaga, R. M. (2024). Efektifitas Penggunaan Bahan Ajar Situs Sejarah Lokal Lampung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Estoria: Journal of Social Science and Humanities*, 4(2). <https://doi.org/10.30998/je.v4i2.2773>

- Mahulae, P. S. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar*. Tahta Media Group. Diambil dari <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/509>
- Majir, A. (2020). *Paradigma Baru Manajemen Pendidikan Abad 21*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mandaka, M., Ikaputra, & W., D. T. (2022). Tipologi dan Morfologi Kota Bersejarah Lasem. *Jurnal Arsitektur Pendapa*, 5(1), 58–75.
- Maslahah, W., & Hidayat, A. W. (2022). Indonesian History Subject for Peace Education Through the Integration of Local History. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 8(1). <https://doi.org/10.33394/jk.v8i1.4403>
- Mella, B., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2022). Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Keragaman Budaya. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1). <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.46368>
- Miftahuddin. (2020). *Metodologi Penelitian Sejarah Lokal*. Yogyakarta: IKAPI.
- Mulyati, E., Rosihan Arsyad Suryaningsih, M. M., Sri Maryati, M., Kes Leni Gustina, M., Pilifus Junianto, M. S., Kiki Helencia, M., ... Harry Mardika, N. (2024). *PENGANTAR SPSS: TEORI, IMPLEMENTASI DAN INTERPRETASI*. Padang: CV. Gita Lentera. Diambil dari [www.gitalentera.com](http://www.gitalentera.com)
- Mustika, A. G., Srian, D., & Hilaliyah, T. (2025). Implementasi Aplikasi ClassPoint dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Novel Kelas XII MA Negeri 1 Serang. *Metakognisi*, 7(1).
- Muyassyaroh, K. (2023). TATA RUANG KAWASAN KOTA JEMBER TAHUN 1819-1929 (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq). Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, Jember. Diambil dari <https://share.google/1QSGKy6SmYJIDaJaM>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 2(1c).
- Nafi'ah, U., Ayundasari, L., & Djoko Sulisty, W. (2023). Need Analysis of Innovative Media Development Based on Local History of the Agung Temple in South Kalimantan. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v8i10.13433>
- Navastara, A. M., Navitas, P., Setiawan Rulli Pratiwi, Yusuf, M., & Harun, I. (2025). *MORFOLOGI KOTA - Pengantar Studi Bentuk Fisik Kota*. Yogyakarta: ANDI.
- Nawoto. (2023). *Think Talk Write: Solusi Tepat Hasil Belajar Siswa Naik Pesat*. Yogyakarta: CV. Ananta Vidya.
- Pramono, S. E., Amin, S., Utama, N. J., & ... (2022). Pelatihan Penulisan Sejarah Lokal Dan Implementasi Kurikulum Merdeka Bagian Penilaian Mgmp Sejarah Kabupaten Boyolali. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 297-305., 6(2).
- Prayudi, G. M., & Salindri, D. (2015). Pendidikan Pada Masa Pemerintahan Kolonial Belanda Di Surabaya Tahun 1901-1942 (Education on Dutch Government in Surabaya At 1901-1942). *Publika Budaya*, 3(1).

- Puji, R. P. N., & Soepeno, B. (2019). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Jember: UNEJ Press.
- Purni, T. (2023). PENTINGNYA PENDIDIKAN SEJARAH SEBAGAI PENGUAT PENDIDIKAN YANG BERKARAKTER. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Sejarah*, 2(1). <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24723>
- Rahmawati, B. F., Badarudin, B., & Hadi, M. S. (2020). Penggunaan Media Interaktif Power Point Dalam Pembelajaran Daring. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan*, 4(2). <https://doi.org/10.29408/fhs.v4i2.3135>
- Raneza, F., Widowati, H., & Santoso, H. (2022). Pengembangan Komik Digital dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman sebagai Media Pembelajaran pada Materi Pokok Ruang Lingkup Biologi. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1). <https://doi.org/10.37058/bioed.v7i1.3168>
- Ridwan. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Model Bruner Menggunakan Macromedia Flash Berkonteks Budaya Lokal pada Materi Relasi dan Fungsi Kelas 8 SMP* (Skripsi). IAIN, Parepare.
- Rinaldi, F., Samsudin, Mujab, S., & Saryanto. (2024). *Pendidikan Untuk Gen- Z: Top Skill Untuk Gen-Z*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3). <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>
- Rohmah Kurniasih. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis Edpuzzledalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8.
- Rohman, F. S., & Fajri, N. C. (2023). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Materi Sejarah Reformasi di SMA Sabilillah Sampang. *Al-Isnad: Journal of Islamic Civilization History and Humanities*, 4(1). <https://doi.org/10.22515/isnad.v4i1.6890>
- Rosdianah. (2024). *Meningkatkan Hasil Belajar dengan STAD*. Sulawesi Selatan: CV. Syahadah Creative Media.
- Saputro, B. (2017). *MANAJEMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN ( RESEARCH & DEVELOPMENT ) BAGI PENYUSUN TESIS DAN DISERTASI*. Yogyakarta: Anggota IKAPI.
- Sasmita, N. (2019). Menjadi Kota Defenitif : Jember Abad 19-20. *Historia, Vol. 1, No. 2 – Januari*, 1(2).
- Setyawan, D. A. (2021). *PETUNJUK PRAKTIKUM UJI NORMALITAS & HOMOGENITAS DATA DENGAN SPSS*. Klaten: CV Tahta Media Grup.
- Sholehah, H., Umamah, N., Marjono, M., Sumardi, S., & Surya, R. A. (2023). E-modul berbasis process oriented guided inquiry learning untuk peningkatan critical thinking. *AGASTYA: JURNAL SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA*, 13(2). <https://doi.org/10.25273/ajsp.v13i2.14404>
- Siahaya, A. (2021). *Bahan Ajar Interaktif Berbasis Karakter: Konsep dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Simangunsong, V. H., Simangunsong, M. I., & Parhusip, B. H. (2021). *EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN WEB MENGGUNAKAN GOOGLE*

- CLASSROOM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL (SPLDV) KELAS X SMA. 14(1), 187–195. <https://doi.org/10.51212/jdp.v14i1>*
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)* (Edisi ke-3). Bandung: ALFABETA.
- Sultani, Z. I. M., & Kristanti, Y. P. (2020). PERKEMBANGAN DAN PELAKSANAAN PENDIDIKAN DI ZAMAN KOLONIAL BELANDA DI INDONESIA ABAD 19-20. *Jurnal Artefak*, 7(2). <https://doi.org/10.25157/ja.v7i2.3518>
- Sundari, D. H., Iskandar, & Muhlis. (2021). Penerapan Media Presentasi Classpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3).
- Syahputra, M. A. D., Sariyatun, S., & Ardianto, D. T. (2020). Peranan Penting Sejarah Lokal sebagai Objek Pembelajaran untuk Membangun Kesadaran Sejarah Siswa. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(1). <https://doi.org/10.17509/historia.v4i1.27035>
- Tarore, L. T., Sangkertadi, Prof., & Kaunang, I. R. B. (2016). Karakteristik Tipologi Arsitektur Kolonial Belanda pada Rumah Tinggal di Kawasan Tikala. *Jurnal Arsitektur DASENG*, 5(2).
- Thiagarajan, Sivasailam, & And Others. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Bloomington: Indiana University.
- Urba, M., Ramadhani, A., Afriani, A. P., & Suryanda, A. (2024). Generasi Z : Apa Gaya Belajar yang Ideal di Era Serba Digital ? *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1).
- Vikaliana, R., Si, S., - Agung Pujiyanto, M., Dra Awin Mulyati, M., - Renatalia Fika, M., Reza Ronaldo - Heru Kreshna Reza, Mp., ... - Laila Ulfa, Ms. (2022). *RAGAM PENELITIAN DENGAN SPSS*. Jawa Tengah: Tahta Media Group.
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, Muh. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Zulfa Rohmatul Ummah, Nur Isroatul Khusna, & Ananda Emiel Kamala. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Ensiklopedia Sejarah Lokal Peninggalan Sejarah Dan Candi Di Blitar. *REFORM: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 6(01). <https://doi.org/10.70004/reform.v6i01.44>

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### Lampiran 1 Akses Berkas Digital Penelitian



URL: <http://bit.ly/3TrwBTN>

Catatan: Silahkan pindai QR Code di atas menggunakan kamera melalui gawai atau buka tautan URL di atas untuk mengakses seluruh folder lampiran digital