



**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBANTUAN GAME EDUKASI  
MENGUNAKAN *ADOBE FLASH CS 6* DENGAN  
MODEL ASSURE KELAS XI IPS**

**SKRIPSI**

Oleh

**Fauzia Fandini Didin  
NIM 130210302033**

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



**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBANTUAN GAME EDUKASI  
MENGUNAKAN *ADOBE FLASH CS 6* DENGAN  
MODEL ASSURE KELAS XI IPS**

**SKRIPSI**

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Pendidikan Sejarah (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan.

Oleh

**Fauzia Fandini Didin**  
**NIM 130210302033**

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

**2018**

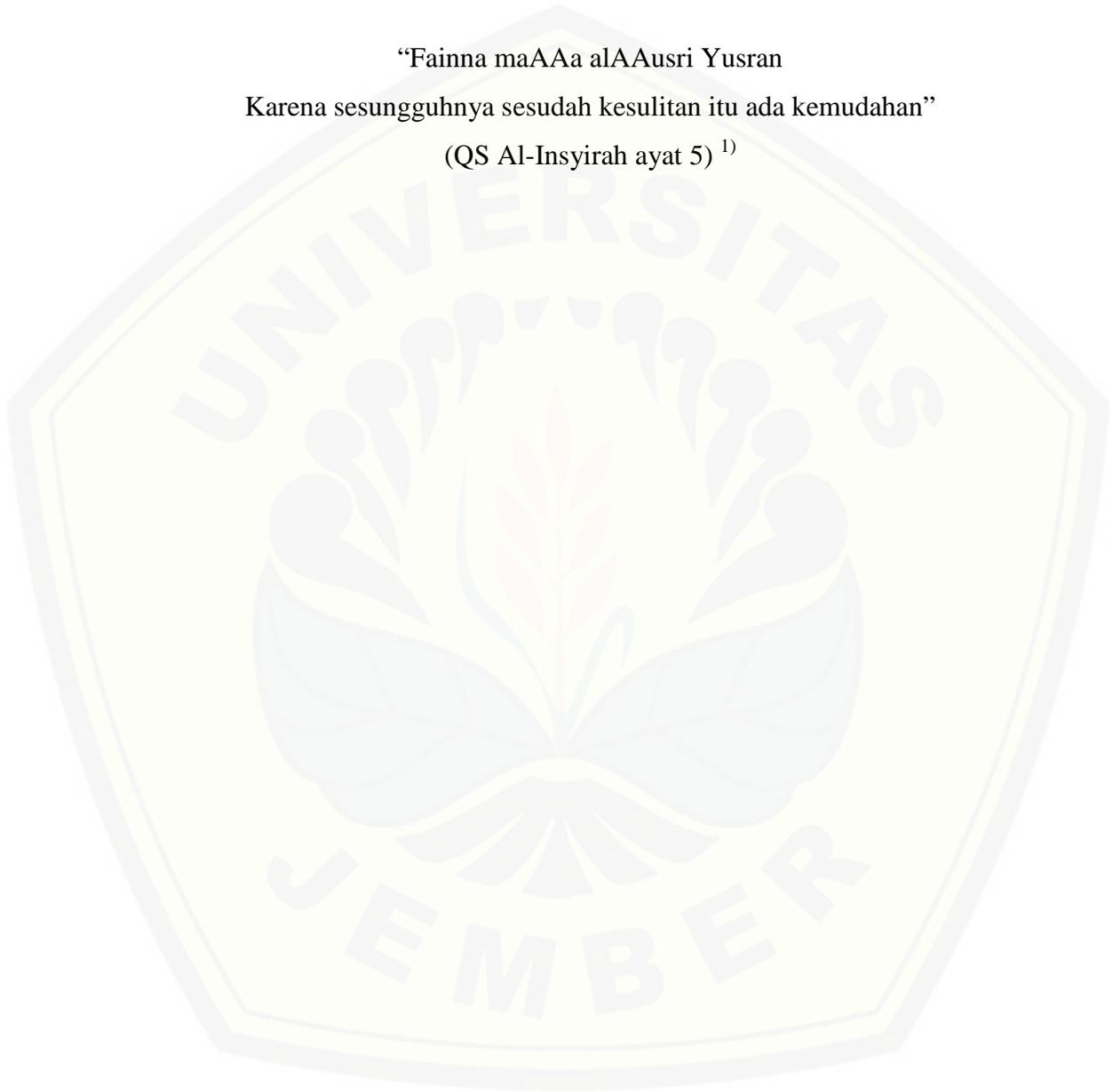
## PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Ibunda Suhartini dan Ayahanda Supriyadi (Alm) yang tercinta terima kasih atas segala pengorbanan, do'a, harapan serta kasih sayang yang tiada henti;
2. Seluruh Civitas Akademik dan Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah banyak memberikan ilmu di Gedung 1 FKIP
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

**MOTTO**

“Fainna maAAa alAAusri Yusran  
Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”  
(QS Al-Insyirah ayat 5) <sup>1)</sup>



---

<sup>1)</sup> QS Al-Insyirah ayat 5

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Fauzia Fandini Didin

nim : 130210302033

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Game Edukasi Menggunakan *Adobe Flash Cs 6* Dengan Model ASSURE Kelas XI IPS” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi mana pun, 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 mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 25 Januari 2018

Yang menyatakan

Fauzia Fandini Didin

NIM 130210302033

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBANTUAN GAME EDUKASI  
MENGUNAKAN *ADOBE FLASH CS 6* DENGAN  
MODEL ASSURE KELAS XI IPS**

Oleh

**Fauzia Fandini Didin**  
**NIM 130210302033**

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Mohamad Na'im, M. Pd

Dosen Pembimbing Anggota : Dr. Sumardi, M.Hum

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Game Edukasi Menggunakan *Adobe Flash Cs 6* Dengan Model ASSURE Kelas XI IPS” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Sabtu, 20 Maret 2016

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji,

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Mohammad Na'im, M.Pd

Dr. Sumardi, M.Hum.

NIP 19660328 200012 1 001

NIP 19600518 198902 1 001

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Nurul Umamah, M. Pd.

Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd.

NIP 196902041993032008

NIP 19600612 198702 1 001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

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

NIP 196808021993031004

## RINGKASAN

**Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Game Edukasi Menggunakan *Adobe Flash Cs 6* Dengan Model Assure Kelas XI IPS;** Fauzia Fandini Didin, 130210302033, 2017, Xvii+138 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Latar belakang penelitian ini yaitu bahan ajar yang inovatif dan sesuai dengan kurikulum, perkembangan kebutuhan peserta didik, maupun perkembangan teknologi informasi dalam pembelajaran. Pengembangan bahan ajar yang dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar dapat dilakukan dengan pemberian strategi pembelajaran berupa game. Game atau permainan memiliki potensi yang baik dalam menyampaikan materi. Fakta dilapangan menunjukkan bahwa 71 % dari 97 peserta didik di 3 MAN Kabupaten Jember memiliki daya tarik yang rendah terhadap pembelajaran sejarah peminatan kelas XI IPS, Alasannya peserta didik sulit memahami buku teks dan LKS yang masih disajikan dalam bentuk konvensional dan bahasa yang sulit dipahami, selain itu berdasarkan hasil analisis gaya belajar, peserta didik memiliki gaya belajar audio sebanyak 34,08 %, visual 30,64 %, dan kinestetik sebanyak 35,26%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pendidik dituntut untuk mampu mengembangkan bahan ajar sesuai gaya belajar yang beragam.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah: 1) bagaimana hasil validasi bahan ajar game edukasi pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS? 2) bagaimana tingkat kemenarikan bahan ajar game edukasi pada pembelajaran Sejarah kelas XI IPS ?. Dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa bahan ajar berbantuan game edukasi menggunakan *Adobe flash cs 6* pada mata pelajaran sejarah peminatan kelas XI IPS. Bahan ajar berbantuan game edukasi yang dihasilkan mampu menarik minat peserta didik dalam

belajar sejarah. Bahan ajar game edukasi yang dikembangkan pada sub pokok bahasan “akar-akar nasionalisme Indonesia dan pengaruhnya pada masa kini”

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ASSURE. Tahapan dalam model pengembangan ini yaitu *analyzy learner characteristic, state performance, selct methods, media & materials, utilize materials, requires learner participation, dan evaluate.*

Hasil pengembangan menghasilkan produk berupa bahan ajar berbantuan game edukasi Sejarah peminatan kelas XI IPS. Bahan ajar memaparkan pokok bahasan akar-akar nasionalisme Indonesia dan pengaruhnya pada masa kini. Materi dikemas menggunakan aplikasi Adobe Flash CS 6 yang dilengkapi dengan game edukasi berupa teka teki silang.

Kajian produk berisi produk yang telah direvisi. Kajian produk berisi mengenai kajian aspek desain pesan dan desain teks, Sedangkan Kajian produk dalam meningkatkan daya tarik peserta didik memaparkan kajian produk yang dikembangkan tervalidasi dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dapat disimpulkan (1) Bahan ajar berbantuan game edukasi didesain sesuai dengan kurikulum 2013; (2) Bahan ajar berbantuan game edukasi didesain menggunakan tampilan yang hidup yaitu menggunakan *Adobe Flash CS 6* dengan visualisasi gambar, video, dan game edukasi; (3) Bahan ajar berbantuan game edukasi dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam pembelajaran sejarah; (4) Bahan ajar berbantuan gamme edukasi dapat digunakan sebagai referensi belajar sejarah. Melalui kesimpulan di atas, maka saran dari pengembang adalah Pendidik diharapkan dapat membuat suasana belajar yang bervariasi , media pembelajaran, serta metode pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013.

## PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul : “Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Game Edukasi Menggunakan *Adobe Flash Cs 6* Dengan Model ASSURE Kelas XI IPS”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Dalam proses penyusunan dan penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan baik secara moril maupun materil dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (Ditjen Dikti), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang telah memberikan dukungan finansial melalui Beasiswa Bidik Misi tahun 2013-2017
2. Drs. Moh. Hasan, M.Sc, Ph.D., Selaku Rektor Universitas Jember;
3. Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D, Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
4. Dr. Mohamad Na'im, M.Pd, Selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran, serta pengarahan yang sangat berguna hingga terselesaikannya skripsi ini;
5. Dr. Sumardi, M.Hum, Selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran hingga terselesainya skripsi ini;
6. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan bekal ilmu yang sangat berharga selama menyelesaikan studi di Pendidikan Sejarah;
7. Alm. Ayah Supriyadi dan Ibu Suhartini yang senantiasa tiada kenal lelah dalam memberi kasih sayang, mendidik, memberikan do'a, dan memberikan motivasi selama ini;

8. Sahabatku Novia Eka Damayanti, Priska, Sulaiha, Aris, Hilda, Relis, Ifik, teman-teman KKN 05 Pakis, yang telah memberiku dukungan, membantu mencarikan sumber-sumber serta teman-temanku angkatan 2013 terima kasih atas do'a, bimbingan, kebersamaan serta selalu ada untuk mendampingi penulis baik dalam suasana suka maupun duka selama perkuliahan;
9. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian karya tulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Setiap karya yang dihasilkan manusia pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan, maka dari itu penulis menerima dengan tangan terbuka segala bentuk kritik yang membangun demi lebih sempurnanya skripsi ini. Semoga bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Jember, 25 Januari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	i
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	iv
<b>HALAMAN PEMBIMBING</b> .....	vi
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	vii
<b>RINGKASAN</b> .....	viii
<b>PRAKATA</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvii
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Pengembangan .....	5
1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	6
1.6 Pentingnya Pengembangan .....	7
1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	8
<b>BAB 2. KAJIAN PUSTAKA</b> .....	10
2.1 Pengembangan Bahan Ajar.....	10
2.1.1 Pengertian pengembangan bahan ajar .....	10
2.1.2 Pentingnya pengembangan bahan ajar .....	16
2.2 Bahan ajar berbantuan game edukasi .....	17

2.3 Urgensi Bahan Ajar Berbantuan Game Edukasi .....	20
2.3 Model ASSURE .....	23
2.4 Materi Sub Pokok Bahasan Akar-Akar Nasionalisme Indonesia dan Pengaruhnya Pada Masa Kini .....	33
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN</b> .....	<b>35</b>
3.1 Penelitian pengembangan.....	35
3.2 Desain penelitian pengembangan.....	36
3.3 Teknik pengumpulan data .....	47
3.4 Teknik Analisis data.....	47
<b>BAB 4. HASIL PENGEMBANGAN</b> .....	<b>49</b>
4.1 Kronologi Pengembangan .....	49
4.2 Penyajian Data, Analisis Data dan Revisi Produk Pengembangan.....	55
<b>BAB 5. KAJIAN</b> .....	<b>78</b>
5.1 Kajian Produk Yang Telah Direvisi .....	78
5.1.1 Kajian Analisis .....	78
5.2 Kajian Produk Dalam Meningkatkan Daya Tarik Peserta Didik .....	80
<b>BAB 6. SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>83</b>
6.1 Simpulan .....	83
6.2 Saran .....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>86</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>87</b>

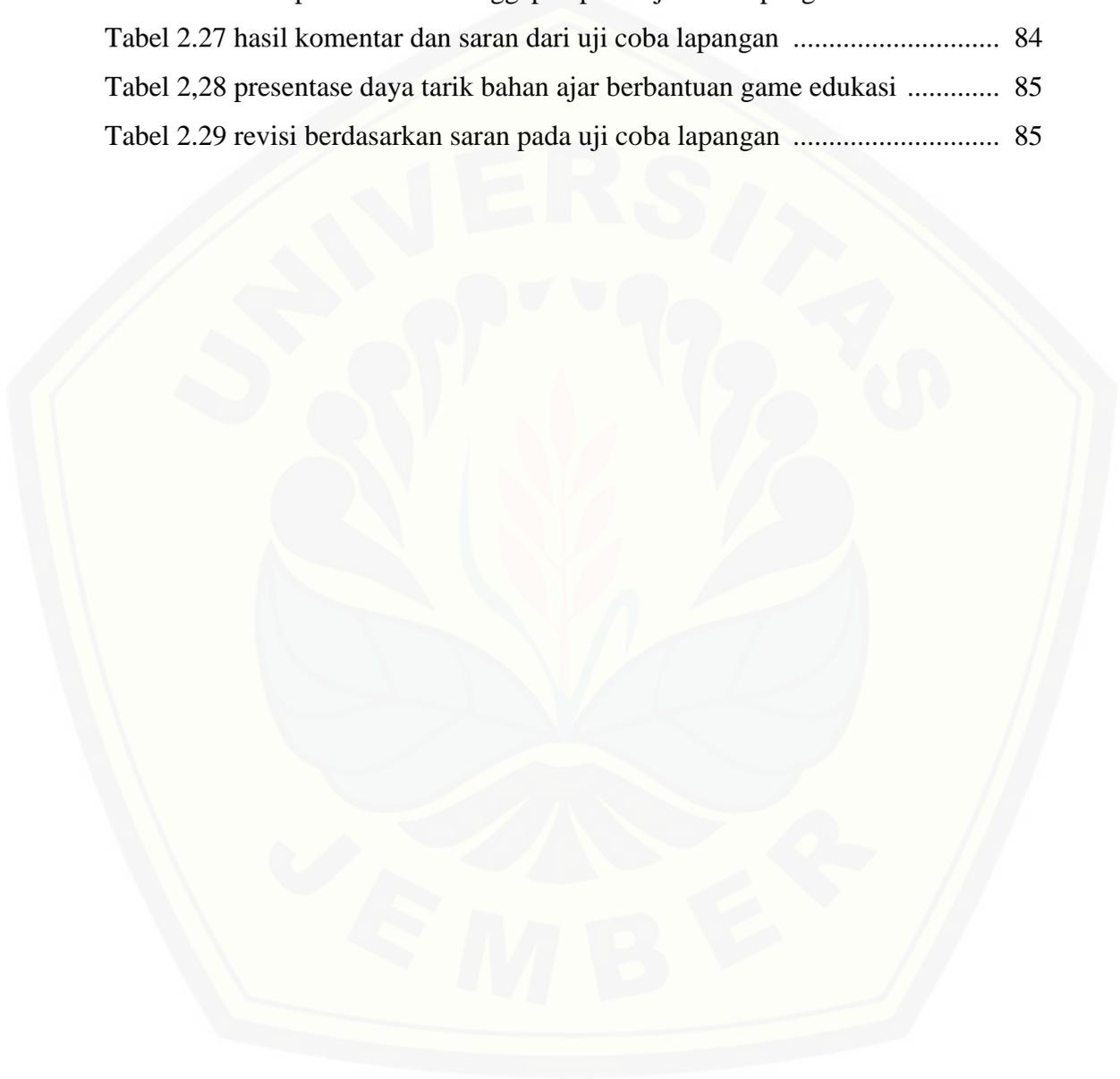
**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 tahapan alur desai pengembangan model ASSURE. ....	24
Gambar 2.3 alur tahap <i>Analyze Learner Characteristic</i> .....	27
Gambar 2.4 alur tahap <i>State Performance Objective</i> .....	28
Gambar 2.5 alur tahap <i>Select methods, media, and materials</i> .....	28
Gambar 2.6 alur tahap <i>utilize materials</i> .....	31
Gambar 2.7 alur tahap <i>Requires learner participation</i> .....	33
Gambar 2.8 alur tahap <i>Evaluate and revise</i> .....	33
Gambar 3.1 prosedur Penelitian Pengembangan Model ASSURE .....	38
Gambar 3.2 kerangka bahan ajar berbantuan game edukasi dengan Model ASSURE .....	47

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 kategori kelayakan bahan ajar berbasis game edukasi .....	48
Tabel 3.2 persentase daya tarik bahan ajar berbasis game edukasi.....	49
Tabel 4.1 hasil penilaian ahli isi bidang studi .....	55
Tabel 4.2 kategori kelayakan bahan ajar berbantuan game edukasi .....	56
Tabel 4.3 revisi ahli isi bidang studi berdasarkan komentar dan saran ahli .....	57
Tabel 4.4 hasil penilaian isi bidang studi .....	58
Tabel 4.5 kategori kelayakan bahan ajar berbantuan game edukasi .....	59
Tabel 4.6 revisi ahli isi bidang studi berdasarkan komentar dan saran .....	60
Tabel 4.7 hasil penilaian ahli bahasa .....	63
Tabel 4.8 kategori kelayakan bahan ajar berbantuan game edukasi .....	64
Tabel 4.9 revisi ahli bahasa berdasarkan komentar dan saran ahli .....	65
Tabel 4.10 hasil penilaian ahli bahasa .....	66
Tabel 4.11 kategori kelayakan bahan ajar berbantuan game edukasi .....	68
Tabel 4.12 revisi ahli bahasa berdasarkan komentar dan saran .....	69
Tabel 4.13 hasil penilaian ahli media .....	70
Tabel 4.14 kategori kelayakan bahan ajar berbantuan game edukasi .....	72
Tabel 4.15 revisi ahli media berdasarkan komentar dan saran .....	75
Tabel 4.16 hasil penilaian ahli media .....	76
Tabel 4.17 kategori kelayakan bahan ajar berbantuan game edukasi .....	77
Tabel 4.18 revisi ahli media berdasarkan komentar dan saran .....	78
Tabel 4.19 hasil penilaian dan tanggapan pendidik pada uji pengguna 1 .....	79
Tabel 4.20 hasil komentar dan saran dari pengguna 1 .....	80
Tabel 4.21 kategori kelayakan bahan ajar berbantuan game edukasi .....	81
Tabel 4.22 revisi berdasarkan penilaian uji pengguna 1 .....	81
Tabel 4.23 hasil penilaian dan tanggapan pendidik pada uji pengguna 1 .....	81

Tabel 4.24 hasil komentar dan saran dari pengguna 1 .....	81
Tabel 2.25 kategori kelayakan bahan ajar berbantuan game edukasi .....	82
Tabel 2.26 hasil penilaian dan tanggapan pada uji coba lapangan .....	83
Tabel 2.27 hasil komentar dan saran dari uji coba lapangan .....	84
Tabel 2,28 presentase daya tarik bahan ajar berbantuan game edukasi .....	85
Tabel 2.29 revisi berdasarkan saran pada uji coba lapangan .....	85



**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran A. Matriks Penelitian .....	84
Lampiran B Lembar Wawancara pendidik .....	87
Lampiran C Lembar Angket .....	89
C.1 Angket Pendidik .....	90
C.2 Angket Karakteristik peserta didik .....	91
C.2 Angket daya tarik terhadap bahan ajar .....	92
C.3 Angket daya tarik terhadap bahan ajar berbasis game edukasi..	93
C.4 penyajian angket karakteristik peserta didik .....	94
C.5 penyajian angket daya tarik terhadap bahan ajar.....	95
Lampiran D Instrumen Pengumpulan Data (Validasi Ahli).....	105
D1. Angket Validasi Bidang Studi.....	107
D2. Angket Validasi Desain.....	109
D3. Angket Validasi Media.....	112

## BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pendahuluan meliputi : (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan; (4) spesifikasi produk pengembangan; (5) pentingnya pengembangan; (6) asumsi dan keterbatasan pengembangan.

### 1.1 Latar Belakang

Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya (Lestari, 2013:1). Keberhasilan proses belajar mengajar sangat bergantung pada pendidik, tersedianya bahan ajar yang memadai berbasis teknologi secara terintegrasi untuk melakukan proses pembelajaran, serta pemanfaatannya, selain itu pendidik dituntut untuk terampil dan tanggap terhadap situasi pembelajaran yang dihadapinya (Sutrisno, 2011:25). Kurikulum 2013 menuntut Pendidik agar mampu menyusun bahan ajar yang inovatif sesuai dengan kurikulum, perkembangan kebutuhan peserta didik, maupun perkembangan teknologi informasi.

Tuntutan mengembangkan bahan ajar tertulis dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses yang mengatur tentang perencanaan pembelajaran yang dirancang dalam bentuk Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada Standar Isi. Perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran, dan skenario pembelajaran. berkaitan dengan isi kurikulum, pusat hanya memberikan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik pada setiap mata pelajaran. Berdasarkan hal tersebut pendidik harus mengembangkan sendiri

bahan ajar sesuai dengan kondisi, kebutuhan peserta didik, serta karakteristik peserta didik

Pendidik menganggap pembuatan bahan ajar membutuhkan kompetensi khusus dan prosedur yang sangat rumit (Prastowo,2014:14). Hal tersebut dikarenakan keterbatasan wawasan dan pengetahuan pendidik. Adanya anggapan mengenai sulitnya mengembangkan bahan ajar berakibat pada pendidik yang akhirnya mempercayakan bahan ajar buatan orang lain atau penerbit, padahal Pendidik dituntut mampu menyusun bahan ajar yang inovatif sesuai dengan kurikulum, perkembangan serta kebutuhan peserta didik, maupun perkembangan teknologi informasi yang saat ini semakin berkembang dengan pesat

Berdasarkan hasil wawancara dan angket yang dibagikan kepada pendidik, peneliti memperoleh informasi bahwa pendidik sudah melakukan pembelajaran dengan baik namun persiapan bahan ajar pembelajaran sejarah peminatan kelas XI IPS yang digunakan saat proses pembelajaran masih kurang. Proses pembelajaran sudah berjalan baik, setiap peserta didik sudah memiliki buku teks dan LKS karya orang lain yang diperoleh dari penerbit. Namun, 71 % peserta didik memiliki daya tarik yang rendah terhadap pembelajaran sejarah peminatan kelas XI IPS, Alasannya peserta didik sulit memahami buku teks dan LKS yang masih disajikan dalam bentuk konvensional dan bahasa yang sulit dipahami.

Kemampuan peserta didik dalam menangkap pembelajaran dibagi menjadi tiga jenis, yaitu *visual* (tipe penglihatan) dimana peserta didik mampu menangkap pembelajaran dengan melihat apa yang dipelajari, *auditory* (tipe pendengaran) dimana peserta didik mampu menangkap pembelajaran dengan mendengarkan, dan *kinesthetic* (tipe motorik/pergerakan) dimana peserta didik mampu menangkap pembelajaran melalui kegiatan yang melibatkan motorik/gerak (Sugar dalam Purnomo *et al.*, 2011:121),. Oleh karena itu, selain melaksanakan analisis daya tarik pada pembelajaran sejarah, peneliti juga melaksanakan analisis gaya belajar yang dibagikan kepada 97 responden. Berdasarkan hasil analisis gaya belajar, peserta

didik memiliki gaya belajar audio sebanyak 34,08 %, visual 30,64 %, dan kinestetik sebanyak 35,26%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki gaya belajar yang beragam, yang dapat pula mempengaruhi daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran sejarah.

Berdasarkan analisis gaya belajar tersebut pendidik dituntut untuk mampu mengembangkan bahan ajar sesuai gaya belajar kinestetik. Gaya belajar kinestetik yaitu gaya belajar peserta didik yang mampu menangkap pembelajaran melalui kegiatan yang melibatkan motorik atau gerak, oleh karena itu bahan ajar didesain menggunakan aplikasi yang dapat dioperasikan menggunakan komputer dan dapat dijalankan langsung peserta didik, bahan ajar juga disusun tidak hanya dalam bentuk visual tetapi juga dilengkapi dengan video untuk menunjang isi materi dalam bahan ajar.

Pembelajaran sejarah adalah perpaduan antara aktivitas pembelajaran yang didalamnya mempelajari peristiwa masa lampau yang erat kaitannya dengan masa kini (Widja, 1989:23). Cara mengetahui peristiwa masa lampau adalah dengan bantuan jejak-jejak yang ditinggalkan oleh peristiwa sejarah yang biasa disebut sumber-sumber sejarah (Widja, 1989:20). Untuk mengajarkan pada peserta didik sifat uraian sejarah perlu diorientasi ke arah uraian yang tidak hanya bersifat deskriptif naratif saja, tetapi juga kearah yang analitis (Widja, 1989:26). Dengan demikian pembelajaran sejarah tidak semata-mata bersifat hafalan, tetapi juga memerlukan kemampuan analisis terutama untuk menemukan dasar-dasar kausatif dalam rangkaian peristiwa sejarah.

Pembelajaran pada era modern ini menekankan agar peserta didik dapat belajar berdasarkan apa yang dicari dan ditemukan, sehingga membuat peserta didik mampu membangun pemikiran secara ilmiah. Oleh karena itu, dibutuhkan stimulus untuk dapat mengemas materi pembelajaran sejarah secara menarik yang dapat memproyeksikan peristiwa masa lampau ke hadapan peserta didik, sehingga

membangkitkan minat peserta didik untuk mempelajari sejarah, salah satunya adalah melalui pengembangan bahan ajar berbantuan game edukasi..

Inovasi dalam pembelajaran sejarah perlu dilakukan, yaitu melalui pemanfaatan teknologi sehingga pembelajaran sejarah akan terasa lebih menyenangkan bagi peserta didik dan dapat meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah. Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan pengembangan bahan ajar yang dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik terhadap pelajaran sejarah yang mengkaitkan dengan perkembangan teknologi masa kini. Pengembangan bahan ajar ini diarahkan agar proses belajar berlangsung efektif dan tidak monoton. Selain itu, dari pengembangan bahan ajar ini diharapkan membuat pengetahuan atau materi pelajaran yang disajikan baik berupa verbal dan visual dapat dimengerti, sehingga peserta didik akan berperan aktif dalam pembelajaran, dengan hal itu pembelajaran yang mandiri akan tercipta.

Berdasarkan angket yang dibagikan kepada peserta didik mengenai saran bahan ajar yang diinginkan untuk mempermudah proses pembelajaran, 45,36 % menginginkan bahan ajar berbantuan game edukasi, disusul pilihan kedua sebanyak 28,86 % memberi saran berupa penggunaan video, 10,30 % memilih LKS, 9,27 % memilih modul, dan 6,18 % memilih buku paket. Dari 45,36 % saran bahan ajar yang berupa game edukasi mereka memberikan alasan bahwa melalui permainan peserta didik lebih mudah memahami serta pembelajaran dapat lebih menarik serta membangkitkan minat dalam pembelajaran Sejarah Peminatan kelas XI IPS.

Pengembangan bahan ajar yang dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar dapat dilakukan dengan pemberian strategi pembelajaran berupa game. Game atau permainan memiliki potensi yang baik dalam menyampaikan materi. Selain itu, melalui pengembangan bahan ajar game edukasi diharapkan peserta didik tidak bosan dalam belajar serta dapat menangkap dan memahami materi yang disampaikan dengan mudah. Game pada dasarnya adalah experiential learning, dimana pelakunya mengalami dan merasakan secara langsung (Supendi, 2008:11). Kegiatan

belajar yang lebih efektif adalah dilakukan dengan belajar langsung, dimana peserta didik dapat merasakan dan mengalami langsung apa yang mereka pelajari, akan lebih mudah menyerap, memahami, dan mengingat materi lebih lama. Oleh karena itu, dalam pembelajaran permainan (game) dibutuhkan sebagai media untuk memudahkan siswa dalam menyerap, memahami, dan mengingat materi lebih.

Berdasarkan uraian singkat latar belakang masalah di atas, maka penelitian pengembangan ini berjudul, “Pengembangan Bahan Ajar Game Edukasi Menggunakan *Adobe Flash CS 6* dengan Model Assure kelas XI IPS”

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. bagaimana hasil validasi bahan ajar game edukasi pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS ?
2. bagaimana tingkat kemenarikan bahan ajar game edukasi pada pembelajaran Sejarah kelas XI IPS ?

### **1.3 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan permasalahan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa bahan ajar berbantuan game edukasi menggunakan *Adobe flash cs 6* pada mata pelajaran sejarah peminatan kelas XI IPS. Bahan ajar game edukasi yang dihasilkan mampu menarik minat peserta didik dalam belajar sejarah. Bahan ajar game edukasi yang dikembangkan pada sub pokok bahasan “akar-akar nasionalisme Indonesia dan pengaruhnya pada masa kini”

#### 1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah bahan ajar game edukasi menggunakan aplikasi *Adobe flash cs 6* untuk mata pelajaran sejarah peminatan kelas XI IPS

Spesifikasi bahan ajar berbasis game edukasi menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS 6* adalah sebagai berikut.

- a. Bahan ajar game edukasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS 6*, sehingga dibutuhkan komputer dalam penggunaannya dengan spesifikasi minimal menggunakan *Operating System Windows 7* sampai *windows* terbaru.
- b. Bahan ajar game edukasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS 6* minimal menggunakan Processor Core i3 sampai dengan yang terbaru dan menggunakan minimal RAM 4 GB VGA 1 GB Nvidia
- c. Pengembangan bahan ajar game edukasi mata pelajaran sejarah peminatan kelas XI IPS sub pokok bahasan “Akar-akar Nasionalisme Indonesia dan pengaruhnya Pada Masa Kini”.
- d. Gambar dan video merupakan upaya pendukung untuk memperjelas materi bahan ajar, selain itu terdapat game edukasi untuk menarik minat terhadap pembelajaran sejarah.
- e. Game edukasi pada bahan ajar dilengkapi dengan skor yang diperoleh peserta didik dalam menjawab pertanyaan sehingga peserta didik dapat langsung mengetahui tingkat kemampuannya.
- f. Game edukasi pada bahan ajar terdiri dari kuis interaktif dan teka teki silang.

Pengembangan bahan ajar berbantuan game edukasi ini dirancang memuat; (1) judul, (2) petunjuk bahan ajar berbantuan game edukasi (3) kompetensi inti dan kompetensi dasar, (4) tujuan pembelajaran (5)materi ajar yang disesuaikan dengan kurikulum 2013, (6) Game (7) daftar pustaka.

1) Judul

Judul yang dimaksud adalah sub pokok bahasan “Akar-akar Nasionalisme Indonesia dan pengaruhnya Pada Masa Kini”

2) Petunjuk bahan ajar berbantuan game edukasi

Petunjuk bahan ajar berisikan petunjuk penggunaan bahan ajar berbantuan game edukasi

3) Kompetensi

Kompetensi terdiri dari kompetensi inti dan kompetensi dasar yang sesuai dengan kurikulum 2013

4) Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran berisikan ketercapaian yang harus diperoleh peserta didik setelah kegiatan pembelajaran

5) Materi

Materi berisikan uraian pengetahuan dan konsep yang dipelajari

6) Game

Game berisikan game edukasi yang disesuaikan dengan materi

7) Daftar pustaka

Daftar pustaka berisikan daftar bacaan dan referensi yang berkaitan dengan materi dalam bahan ajar

### 1.5 Pentingnya Pengembangan

Bahan ajar merupakan sebuah susunan atas bahan-bahan yang berhasil dikumpulkan dan berasal dari berbagai sumber belajar. Bahan ajar Sejarah merupakan media berinteraksi antara peserta didik dengan materi pelajaran. Interaksi tersebut akan terjadi jika peserta didik menggunakan bahan ajar sebagai salah satu sumber belajar. Setelah peneliti melakukan observasi, tidak sedikit peserta didik menjadikan bahan ajar sebagai sampingan. Hal ini dibuktikan ketika pelajaran dimulai, peserta didik bahkan baru membuka buku, atau hanya pada saat ada tugas

saja, Hal tersebut dikarenakan peserta didik tidak tertarik untuk mempelajari materi yang ada di dalam bahan ajar. Untuk itu, perlu adanya pengembangan bahan ajar Sejarah, agar pembelajaran lebih terarah pada tujuan. Pengembangan bahan ajar perlu dibuat semenarik mungkin dengan tujuan agar peserta didik bersemangat untuk mempelajari materi yang ada dalam bahan ajar.

Terkait hal tersebut, pengembangan bahan ajar berbantuan game edukasi menggunakan *Adobe Flash CS 6* dengan model ASSURE dipandang sangat strategis untuk dikembangkan. Melalui bahan ajar tersebut akan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi. Disamping itu siswa juga akan lebih partisipatif dan tidak merasa bosan dengan adanya bahan ajar berbantuan game edukasi. Dari pihak guru dengan adanya pengembangan ini lebih memudahkan guru dalam mengajarkan materi di kelas XI IPS.

## **1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Penelitian pengembangan ini memiliki asumsi dan keterbatasan pengembangan yang meliputi:

### **1.6.1 Asumsi**

Beberapa asumsi dalam pengembangan bahan ajar game edukasi pada mata pelajaran sejarah peminatan kelas XI IPS adalah sebagai berikut.

- 1) pengembangan bahan ajar berbantuan game edukasi menggunakan *Adobe Flash CS 6* pada sub pokok bahasan “akar-akar nasionalisme Indonesia dan pengaruhnya pada masa kini” ini telah tervalidasi dan layak dijadikan sumber belajar dan dapat menjadi variasi bahan ajar yang digunakan pendidik dalam pembelajaran sejarah;
- 2) pengembangan bahan ajar berbantuan game edukasi menggunakan *Adobe Flash CS 6* pada sub pokok bahasan “akar-akar nasionalisme Indonesia dan

pengaruhnya pada masa kini” ini mampu meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran sejarah.

- 3) pengembangan bahan ajar berbantuan game edukasi menggunakan *Adobe Flash CS 6* dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

#### 1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam pengembangan bahan ajar game edukasi pada mata pelajaran sejarah peminatan kelas XI IPS adalah sebagai berikut.

- 1) pengembangan bahan ajar berbantuan game edukasi menggunakan *Adobe Flash CS 6* hanya terbatas pada kelas XI IPS;
- 2) pengembangan bahan ajar game edukasi menggunakan *Adobe Flash CS 6* hanya terbatas pada sub pokok bahasan Akar-akar Nasionalisme Indonesia dan Pengaruhnya Pada Masa Kini;
- 3) pengembangan bahan ajar game edukasi menggunakan *Adobe Flash CS 6* menggunakan komputer untuk mengoperasikannya sehingga dibutuhkan sarana dan prasarana yang mendukung.
- 4) Pengembangan bahan ajar berbantuan game edukasi menggunakan *Adobe Flash CS 6* hanya mengukur tingkat validasi dan daya tarik produk, belum mengukur efektivitas dalam pembelajaran, sehingga masih dibutuhkan penelitian lebih lanjut.

## BAB 2. KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini dipaparkan mengenai kajian pustaka untuk mendukung penelitian yang meliputi : (1) pengembangan bahan ajar ; (2) Bahan ajar berbantuan game edukasi menggunakan *Adobe Flash CS 6* ; (3) Urgensi bahan ajar berbantuan game edukasi (4) Model ASSURE ; (5) sub pokok bahasan akar-akar nasionalisme Indonesia dan pengaruhnya pada masa kini

### 2.1 Pengembangan Bahan Ajar

#### 2.1.1 Pengertian Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan secara umum berarti pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan, dan perubahan secara bertahap. Secara khusus pengembangan merupakan suatu proses mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan, sifatnya dapat berupa proses, produk dan rancangan. (Setyosari 2013:223). Sedangkan, bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya (Lestari, 2013:1). Bahan ajar pada dasarnya merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Prastowo (2015:17)

*National Center for Vocational Education Research Ltd/National Center for Competency Based Training* (dalam Prastowo, 2015:16) “bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis”.

Tujuan penyusunan bahan ajar menurut Depdiknas (2008:10), yakni: (!) menyediakan bahan ajar sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, sekolah, dan daerah; (2) membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar; dan (3) memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran.

Karakteristik bahan ajar bersifat sistematis, yaitu menampilkan kompetensi-kompetensi yang harus dikuasai peserta didik dalam proses pembelajaran. Meskipun telah menyampaikan mater-materi yang dibutuhkan peserta didik, apabila dalam penyusunan bahan ajar tidak dirancang secara sistematis, maka tidak dapat dikatakan bahan ajar. Selain itu, karakteristik bahan ajar bersifat unik dan spesifik, artinya bahan ajar yang dikembangkan juga harus melihat karakteristik peserta didik dan kompetensi yang hendak dicapai.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penyusunan bahan ajar meliputi : 1) memberikan contoh- contoh dan ilustrasi yang menarik dalam rangka mendukung pemaparan materi pembelajaran, 2) memberikan kemungkinan pada peserta didik untuk memberikan umpan balik atau mengukur penguasaan terhadap materi yang diberikan dengan memberikan soal-soal latihan, tugas, dan sejenisnya, 3) kontekstual yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan peserta didik, 4) bahasa yang digunakan cukup sederhana karena peserta didik hanya berhadapan dengan bahan ajar ketikan belajar mandiri (Widodo dan Jasmadi dalam Lestari, 2013).

Secara umum bahan ajar dapat dibedakan ke dalam bahan ajar cetak dan noncetak. Bahan ajar cetak dapat berupa, *handout*, buku, modul, brosur, dan lembar kerja siswa. Sedangkan bahan ajar noncetak meliputi, bahan ajar audio seperti, kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disc audio*. Bahan ajar audio visual seperti, CAI (*Computer Assisted Instruction*), dan bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*) (Lestari, 2013:5). Menurut Prastowo (2015:40) ada beberapa kriteria yang menjadi acuan dalam membuat jeni-jenis bahan ajar,

Klasifikasi tersebut berdasarkan bentuknya, cara kerjanya, dan sifatnya, sebagaimana dapat diuraikan sebagai berikut.

1. bahan ajar menurut bentuknya

Menurut bentuknya bahan ajar dibedakan menjadi empat macam, yaitu bahan cetak, bahan ajar dengar, bahan ajar pandang dengar dan bahan ajar interaktif.

- a. bahan ajar cetak (*printed*), yakni sejumlah bahan ajar yang disiapkan dalam kertas, yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi (kemp dan Dayton dalam Prastowo, 2015). Contohnya, handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wallchart, foto atau gambar, dan model atau maket.
- b. bahan ajar dengar atau program audio, yakni semua system yang menggunakan sinyal radio secara langsung, yang dapat dimainkan atau didengar oleh seseorang atau sekelompok orang. Contohnya, kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*.
- c. bahan ajar pandang dengar (audiovisual), yakni segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Contohnya, *video compact disk* dan film.
- d. bahan ajar interaktif (*interactive teaching materials*), yakni kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar animasi, dan video) yang oleh penggunaanya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah adan atau perilaku alami dari suatu presentasi. Contohnya, *compact disk interactive*.

2. bahan ajar menurut cara kerjanya

Menurut cara kerjanya, bahan ajar dibedakan menjadi lima macam, yaitu bahan ajar yang tidak diproyeksikan, bahan ajar yang diproyeksikan, bahan ajar audio, bahan ajar video, dan bahan ajar komputer.

- a. bahan ajar yang tidak diproyeksikan, yakni bahan ajar yang tidak memerlukan perangkat proyektor untuk memproyeksikan isi di dalamnya,

sehingga peserta didik bias langsung mempergunakan (membaca, melihat, dan mengamati) bahan ajar tersebut. Contohnya, foto, diagram, *display*, model, dan lain sebagainya.

- b. bahan ajar yang diproyeksikan, yakni bahan ajar yang memerlukan proyektor agar bisa dimanfaatkan dan atau dipelajari peserta didik. Contohnya, *slide*, *filmstrips*, *overhead transparencies*, dan proyeksi komputer.
  - c. bahan ajar audio, yakni bahan ajar yang berupa sinyal audio yang direkam oleh suatu media rekam. Untuk menggunakannya, harus memerlukan alat pemain (*player*) media rekam tersebut, seperti *tape compo*, *CD player*, *multimedia player*, dan lain sebagainya. Contoh bahan ajar ini adalah kaset, *CD*, *flash disk*, dan lain-lain.
  - d. bahan ajar video, yakni bahan ajar yang memerlukan alat pemutar yang biasanya berbentuk video tape player, *VCD player*, *DVD player*, dan sebagainya. Karena bahan ajar ini hampir mirip dengan bahan ajar audio, Maka bahan ajar ini juga memerlukan media rekam. Hanya saja bahan ajar ini dilengkapi dengan gambar. Jadi dalam tampilan, dapat diperoleh sebuah sajian gambar dan suara secara bersamaan. Contohnya, video, film, dan lain sebagainya.
  - e. bahan ajar (media) komputer, yakni berbagai jenis bahan ajar noncetak yang membutuhkan komputer untuk menayangkan sesuatu untuk belajar. Contohnya, *computer mediated instruction* dan *computer based multimedia* atau *hypermedia*.
3. bahan ajar menurut sifatnya

Berdasarkan sifatnya, bahan ajar dapat dibagi menjadi empat macam menurut Prastowo. (2015:42) yaitu :

- a. bahan ajar yang berbasis cetak, misalnya buku, pamflet, panduan belajar siswa, peta, charts, foto bahan dari majalah serta Koran, dan lain sebagainya.

- b. bahan ajar yang berbasis teknologi, misalnya *audio cassette*, siaran radio, *slide*, *filmstrips*, film, *video cassetts*, siaran televisi, video interaktif, *computer based tutorial*, dan multimedia.
- c. bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek, misalnya kit sains, lembar observasi, lembar wawancara, dan lain sebagainya.
- d. bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi manusi (terutama untuk keperluan pendidikan jarak jauh), misalnya telepon, *hand phone*, *video conferencing*, dan lai sebagainya.

Penyusunan bahan ajar secara umum dapat dilakukan melalui tiga cara menurut Purwanto (2004;11) yaitu:

1. bahan ajar tulisan sendiri

Bahan ajar dapat ditulis sendiri oleh pendidik sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain ditulis sendiri pendidik dapat berkolaborasi dengan pendidik lain untuk menulis bahan ajar secara kelompok, dengan bidang studi sejenis, baik dalam satu sekolah atau tidak. Penulisan juga dapat dilakukan bersama pakar, yang memiliki keahlian di bidang ilmu tertentu. Disamping penguasaan bidang ilmu, untuk dapat menulis sendiri bahan ajar, diperlukan kemampuan menulis sesuai dengan prinsip-prinsip instruksional.

Penulisan bahan ajar selalu berlandaskan pada kebutuhan peserta didik, meliputi kebutuhan pengetahuan, keterampilan, bimbingan, latihan, dan umpan balik. Untuk itu dalam menulis bahan ajar didasarkan: (a) analisis materi pada kurikulum, (b) rencana atau program pengajaran, dan (c) silabus yang telah disusun. Materi bahan ajar berupa pokok bahasan dan sub pokok bahasan yang tercantum dalam program pembelajaran sesuai dengan silabus. Hasil penyusunan bahan ajar dari karya sendiri, paling ekonomis, walaupun beban tugasnya berat.

1. bahan ajar hasil kemas informasi atau teks (*Text Transformation*)

Dalam pengemasan informasi, pendidik tidak menulis bahan ajar sendiri dari awal, tetapi memanfaatkan buku-buku teks dan informasi yang sudah ada di

pasaran untuk dikemas kembali sehingga berbentuk bahan ajar yang memenuhi karakteristik bahan ajar yang baik, dan dapat dipergunakan oleh pendidik maupun peserta didik dalam proses instruksional. Informasi yang sudah ada di pasaran dikumpulkan berdasarkan kebutuhan. Kemudian ditulis kembali/ulang dengan gaya bahasa yang sesuai untuk menjadi bahan ajar (diubah), juga diberi tambahan kompetensi atau keterampilan yang akan dicapai, bimbingan belajar, latihan, tes, serta umpan balik agar mereka dapat mengukur sendiri kompetensinya yang telah dicapai. Keuntungannya, cara ini lebih cepat diselesaikan dibanding menulis sendiri. Sebaiknya memperoleh ijin dari pengarang buku aslinya.

## 2. Penataan informasi (Kompilasi)

Selain menulis sendiri bahan ajar juga dapat dilakukan melalui kompilasi seluruh materi yang diambil dari buku teks, jurnal, majalah, artikel, koran, dll. Proses ini disebut pengembangan bahan ajar melalui penataan informasi (kompilasi). Proses penataan informasi hampir sama dengan proses pengemasan kembali informasi. Namun dalam proses penataan informasi tidak ada perubahan yang dilakukan terhadap bahan ajar yang diambil dari buku atau informasi yang ada di pasar. Jadi materi dikumpulkan kemudian difoto copy secara langsung. Sumber materi berasal dari buku teks dan sebagainya tersebut, dipilah-pilah, kemudian disusun berdasarkan tujuan atau standar kompetensi atau mengikuti silabus.

Pengembangan bahan ajar sejarah berbasis game edukasi ini, disusun dengan cara *text transformation*. Peneliti memanfaatkan buku-buku teks dan informasi yang sudah ada, kemudian peneliti mengemas kembali menggunakan adobe flash 8 yang di dalamnya terdapat game edukasi berkaitan dengan kompetensi dasar yang ada sehingga berbentuk bahan ajar yang memenuhi karakteristik bahan ajar yang baik serta menarik, dan dapat dipergunakan oleh guru dan siswa dalam proses instruksional.

### 2.1.2 Pentingnya pengembangan bahan ajar

Pemanfaatan bahan ajar memiliki peranan penting dalam pembelajaran. Menurut Amri (2013:65) banyaknya sumber belajar yang tersedia menuntun pendidik untuk melakukan analisis dan mengumpulkan materi yang sesuai untuk dikembangkan dalam bentuk bahan ajar.

Pentingnya pengembangan bahan ajar yang dilakukan oleh pendidik dapat menunjang terlaksananya proses belajar mengajar yang baik, sehingga pendidik dan peserta didik merasa senang melaksanakan kegiatan pembelajaran. Peran bahan ajar bagi peserta didik adalah:

- a. peserta didik dapat belajar tanpa adanya pendidik;
- b. peserta didik dapat belajar sesuai keinginan dan kecepatannya sendiri;
- c. peserta didik dapat belajar berdasarkan urutannya sendiri;
- d. membantu peserta didik untuk belajar mandiri.

Kegiatan pembelajaran tidak hanya terjadi di sekolah, tetapi proses belajar akan mengalami kontinuitas. Bahan ajar selama pembelajaran berlangsung meliputi:

- a. bahan ajar dapat dijadikan sebagai bahan yang tidak terpisahkan dengan buku utama;
- b. bahan ajar dapat dijadikan sebagai pelengkap buku utama;
- c. bahan ajar dapat dijadikan untuk meningkatkan motivasi belajar;
- d. bahan ajar dapat dijadikan sebagai bahan yang mengandung penjelasan tentang bagaimana mencari penerapan, hubungan, serta keterkaitan antara topik dengan topiklainnya;
- e. bahan ajar sebagai media utama dalam proses pembelajaran;
- f. bahan ajar dapat dijadikan alat untuk menyusun proses proses peserta didik memperoleh informasi;
- g. bahan ajar dapat dijadikan penunjang media pembelajaran;
- h. bahan ajar dapat dijadikan bahan terintegrasi dengan proses belajar kelompok;
- i. bahan ajar sebagai pendukung bahan belajar utama.

## 2.2 Bahan ajar berbantuan game edukasi

Keberhasilan proses belajar mengajar sangat tergantung pada pendidik, tersediannya bahan ajar yang memadai berbasis teknologi secara terintegrasi untuk melakukan proses pembelajaran, serta pemanfaatannya, selain itu pendidik dituntut untuk terampil dan tanggap terhadap situasi pembelajaran yang dihadapinya (sutrisno, 2011;25). Pendidik dituntut mampu menyusun bahan ajar yang inovatif sesuai dengan kurikulum, perkembangan kebutuhan peserta didik, maupun perkembangan teknologi informasi

Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

Secara umum bahan ajar dapat dibedakan ke dalam bahan ajar cetak dan noncetak. Bahan ajar cetak dapat berupa, *handout*, buku, modul, brosur, dan lembar kerja siswa. Sedangkan bahan ajar noncetak meliputi, bahan ajar audio seperti, kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disc audio, multimedia* dan lain-lain. Bahan ajar berbantuan game edukasi dalam pengembangan ini termasuk ke dalam bahan ajar interaktif (*interactive teaching materials*), yakni kombinasi dari dua atau lebih media (audi, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh pengguna dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah dan atau perilaku alami dari suatu presentasi. Bahan ajar berbantuan game edukasi ini termasuk jenis bahan ajar non cetak yang membutuhkan computer dalam pengoperasiannya.

Penyusunan bahan ajar secara umum dapat dilakukan melalui tiga cara menurut Purwanto (2004;11) yang meliputi baha ajar tulisan sendiri, bahan ajar hasil kemasan informasi atau teks transformation, penataan informasi (komplikasi). Pengembangan bahan ajar game edukasi ini disusun dengan cara *teks transformation*.

Peneliti memanfaatkan buku-buku teks dan informasi yang sudah ada, kemudian peneliti mengemas kembali menggunakan *adobe flas cs 6* yang didalamnya terdapat game edukasi yang berkaitan dengan kompetensi dasar yang ada, sehingga berbentuk bahan ajar yang memenuhi karakteristik bahan ajar yang baik dan menarik, dan dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Game pada dasarnya adalah *experiential learning*, dimana pelakunya mengalami dan merasakan secara langsung (Supendi 2008;11). Kegiatan belajar yang lebih efektif adalah dilakukan dengan belajar langsung, dimana peserta didik dapat merasakan dan mengalami langsung apa yang mereka pelajari, akan lebih mudah menyerap, memahami, dan mengingat materi lebih lama. Game juga secara nyata mempertajam daya analisis para penggunanya untuk mengolah informasi dan mengambil keputusan cepat dan jitu (Retno dalam Novaliendry 2013:11). Pendidikan saat ini menjadikan permainan sebagai salah satu metode dalam kegiatan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa permainan (*game*) memiliki tujuan tersendiri dalam dunia pendidikan. Supendi (2008:13) menjelaskan bahwa tujuan permainan dalam pembelajaran yaitu, belajar berinteraksi sosial, menghargai pendapat orang lain, belajar empati, dan belajar bekerja sama dalam kelompok. Selain tujuan tersebut, masih terdapat tujuan permainan yang lainnya dalam pembelajaran yaitu: (1) menyegarkan suasana; (2) mencairkan suasana; (3) komunikasi; (4) persepsi; dan (5) pelajaran (Supendi, 2008:14).

Karakteristik game edukasi meliputi: 1) Ada tantangan dan penyesuaian : tersedia tantangan yang semakin kompleks, siswa dapat menyesuaikan tingkat kesulitan jika diperlukan. Dalam game terdapat level- level, makin tinggi levelnya maka tingkat kesulitannya juga makin tinggi, 2) Menarik dan mengasyikkan : game mampu membuat siswa asyik dalam sebuah aktifitas yang mereka pahami tujuannya serta berkaitan dengan pencapaian kompetensi mereka, 3) Tidak menggurui dan berdasar pada pengalaman, siswa tidak harus dilatih terlebih dahulu untuk memainkan game, biarkan siswa langsung mencoba bermain, mereka mungkin akan

kalah atau gaga, lalu mengulang dan memperbarui strategi dalam bermain, 4) Interaktif : Siswa berinteraksi dengan cara menanggung akibat dari tindakan yang mereka lakukan dengan melihat pengaruhnya terhadap game yang dimainkannya, 5) Umpan balik: Siswa dapat menarik kesimpulan dari umpan balik yang diberikan tentang bagaimana tindakan mereka dapat menimbulkan efek tertentu, 6) Sosial dan kerja sama : game harus dapat meningkatkan dialog serta pertukaran pendapat dan pengetahuan diantara pemain, 7) Keahlian : Semua siswa dalam satu kelas tidak diasumsikan memiliki kemampuan yang sama, ada beberapa siswa yang dijadikan asisten untuk membantu siswa lainnya menjelaskan tentang game dan bagaimana cara memainkannya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa tujuan memasukkan permainan (game) dalam pembelajaran yakni untuk menyegarkan suasana ketika pembelajaran sudah mulai jenuh dan membosankan. Dengan diciptakannya suasana belajar yang menyenangkan diharapkan semangat belajar peserta didik yang mulai menurun dapat dibangkitkan kembali.

Ada banyak jenis permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran antara lain kata beruntun, mencari jodoh, kalimat sulit, acak huruf, teka teki silang, dan lain sebagainya. Teka teki silang menurut (Said ; Budimanjaya 2015:101) yaitu permainan mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun. Dalam penelitian pengembangan bahan ajar berbantuan game edukasi menggunakan game berupa teka teki silang yang menggunakan *Adobe Flash cs 6*. Aktifitas mengerjakan teka teki silang memaksa peserta didik untuk mengetahui dan mengingat-ingat perbendaharaan atau istilah-istilah yang ada dalam pembelajaran (Said ; Budimanjaya 2015:101). Pemilihan aplikasi *Adobe Flash cs 6* berdasarkan pertimbangan bahwa aplikasi tersebut dapat digunakan untuk membuat game sederhana, selain itu game dipilih untuk menarik perhatian peserta didik terhadap pembelajaran sejarah. Game edukasi pada

pengembangan bahan ajar ini dilengkapi skor, selain itu game pada pengembangan bahan ajar ini dapat digunakan sebagai evaluasi.

### 2.3 Urgensi Bahan Ajar Berbantuan Game Edukasi

Kurikulum 2013 mengharuskan pendidik memiliki kemampuan mengembangkan materi pembelajaran yang disusun berdasarkan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, salah satunya adalah melalui pengembangan bahan ajar. Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya.

Secara umum bahan ajar dapat dibedakan ke dalam bahan ajar cetak dan mencetak. Bahan ajar cetak dapat berupa, *handout*, buku modul, brosur dan lembar kerja siswa. Sedangkan bahan ajar mencetak meliputi, bahan ajar audio seperti, kaset, radio, piringan hitam dan *compact disc audio*. Bahan ajar audio visual seperti, CAI (*Computer Assisted Instruction*), dan bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*). Perkembangan IPTEK yang semakin maju menjadi dasar dalam pemanfaatan bahan ajar. Salah satunya adalah melalui aplikasi. Bahan ajar berbantuan game edukasi sejarah perlu dikembangkan karena materi sejarah merupakan rangkaian peristiwa masa lampau yang tidak dapat dihadirkan kembali dihadapan peserta didik. Dengan dikembangkannya bahan ajar berhubungan dengan game edukasi, materi sejarah dapat diproyeksikan melalui kombinasi teks, foto, dan video sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas, selain itu terdapat game edukasi sebagai evaluasi yang dapat menarik belajar peserta didik.

Bahan ajar berbantuan game edukasi pada mata pelajaran sejarah dapat digunakan sebagai sumber dan media pembelajaran. Sumber belajar tidak hanya terbatas pada sumber cetak seperti buku teks, LKS dan lain sebagainya. Akan tetapi, sumber belajar non cetak juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar.

Sedangkan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang terjadinya proses pembelajaran pada peserta didik (Aqib, 2015:50). Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan menyampaikan dan isi pelajaran pada saat itu, disamping itu juga membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Arsyad 2010:15-16). Media yang dibutuhkan dalam hal ini bentuk bahan ajar berbantuan game edukasi pada mata pelajaran sejarah yang dikembangkan dengan mengkombinasikan teks, gambar, dan video serta game edukasi. Gabungan dari berbagai media tersebut memungkinkan untuk dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum 2013 adalah pendekatan pembelajaran *Student Central Learning* (SCL). Pendekatan ini menempatkan peserta didik di tengah proses pembelajaran. Pendidikan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk belajar mandiri sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Pendekatan *Student Central Learning* (SCL). Menempatkan peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, keaktifan yang dimaksud adalah peserta didik mencari sumber belajar secara mandiri. Berbeda dengan *Teacher Centred Learning* (TCL) yang lebih memusatkan proses pembelajaran pada pendidik.

Mata pelajaran Sejarah dalam kurikulum 2013 merupakan mata pelajaran kelompok B (peminatan) yang diberikan pada jenjang pendidikan menengah (SMA/MA dan SMK/MAK). Kelompok mata pelajaran peminatan dan wajib merupakan bagian dari kurikulum pendidikan menengah yang diikuti oleh seluruh peserta didik dalam satuan pendidikan pada setiap jenjang pendidikan, khususnya peserta didik yang berada di kelas jurusan ilmu pengetahuan sosial.

Tujuan dari mata pelajaran sejarah merupakan sebuah titik pencapaian yang harus diperoleh sebagai pengambilan makna dari belajar sejarah. Dengan tercapainya tujuan mata pelajaran sejarah akan menumbuhkan kecintaan peserta didik terhadap bangsanya. Hal ini membuat pembelajaran sejarah membutuhkan sumber belajar yang mampu memproyeksikan peristiwa sejarah yang sedang dipelajari. Salah satu sumber belajar yang dapat dijadikan alternative adalah bahan ajar berbantuan game edukasi. Pemanfaatan bahan ajar berbantuan game edukasi dalam pembelajaran sejarah diharapkan dapat menjadikan pembelajaran sejarah menarik untuk dipelajari peserta didik.

Bahan ajar berbantuan game edukasi akan diketahui memiliki daya tarik dalam proses pembelajaran sejarah dapat diukur melalui kecenderungan peserta didik untuk belajar. Uno (2012:15) menyatakan bahwa daya tarik pembelajaran merupakan ukuran keberhasilan yang indikatornya semakain lama peserta didik belajar, maka semakin tertarik dalam mempelajari sesuatu secara mendalam. Variable yang dapat digunakan sebagai indikator daya tarik menurut Degeng (1989:176) adalah penghargaan dan keinginan lebih yang diperlihatkan peserta didik, sehingga titik awal kemenariakn pembelajaran dapat dapat diciptakan melalui pengorganisasian, penyampaian dan pengelolaan pembelajaran.

Indikator keberhasilan daya tarik diantaranya adalah (1) peserta didik dapat mengikuti dengan baik apa yang sedang dipelajari, (2) peserta didik mudah menggunakan program, (3) kerangka isi dapat menarik perhatian peserta didik untuk dipelajari keseluruhan, (4) peserta didik dapat memahami materi dengan menjawab butir soal yang telah disediakan, (5) peserta didik menggali pengetahuan sendiri tentang materi yang sedang disajikan (Slameto, 2003).

Daya tarik pembelajaran sejarah dengan bahan ajar berbantuan game edukasi akan diukur menggunakan instrument angket dengan indikator berdasarkan pendapat Slameto (2003). Berikut ini indicator daya tarik bahan ajar berbantuan game edukasi (1) peserta didik senang belajar dengan bahan ajar berbantuan game edukasi, (2)

peserta didik mudah menggunakan program bahan ajar berbantuan game edukasi, (3) peserta didik antusias dengan kerangka isi bahan ajar berbantuan game edukasi, (4) peserta didik dapat memahami uraian materi dengan menjawab latihan soal berupa game edukasi yang tersedia, dan (5) peserta didik menggali pengetahuan sendiri tentang materi bahan ajar berbantuan game edukasi.

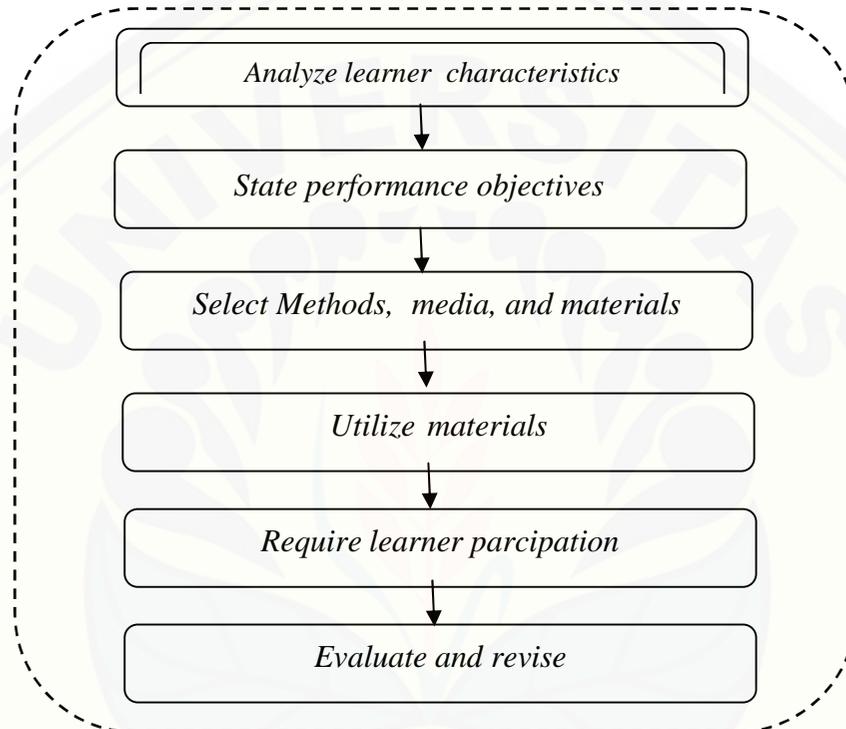
#### **2.4 Model ASSURE**

Model yang digunakan sebagai langkah-langkah dalam perencanaan pengembangan bahan ajar ini adalah model ASSURE. Model ASSURE merupakan model yang berorientasi pada kelas, model ini dirancang untuk membantu para guru merencanakan mata pelajaran yang secara efektif memadukan teknologi dan media di ruang kelas (Smaldino, dkk., 2008:111). Lebih lanjut Pribadi (2011:30) menambahkan bahwa model desain pembelajaran ASSURE menekankan pada faktor pemanfaatan media dan bahan ajar yang direncanakan dengan baik, yang membuat siswa belajar secara aktif. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dalam model ASSURE pemanfaatan media dan teknologi menjadi suatu keharusan karena digunakan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan Model ASSURE mempunyai beberapa tahapan yang dapat membantu terwujudnya pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi peserta didik. Adapun tahapan tersebut antara lain sebagai berikut.

1. *Analyze learner characteristics* (Analisis karakteristik pembelajar);
2. *State performance objectives* (Menentukan tujuan);
3. *Select Methods, media, and materials* (Memilih metode, media dan bahan ajar);
4. *Utilize materials* (Pemanfaatan bahan dan media pembelajar);
5. *Require learner participation* (Mengembangkan partisipasi peserta didik);
6. *Evaluate and revise* (mengevaluasi dan merevisi);

Keenam tahapan ASSURE tersebut merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan bahan ajar berbantuan game edukasi Sub Pokok Bahasan akar-akar nasionalisme Indonesia dan pengaruhnya pada masa kini kelas XI IPS.



Gambar 2.1 tahapan desain pengembangan model ASSURE di adaptasi dari (Smaldino, dkk.,2005:48)

### 2.3.1 *Analyze learner characteristics* (Analisis karakter pembelajar)

Langkah awal yang perlu dilakukan dalam menerapkan model ASSURE adalah mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang akan melakukan aktivitas pembelajaran, diantaranya: (1) *general characteristic* (karakteristik umum); (2) *specific entry competencies* (kompetensi yang dimiliki peserta didik sebelumnya); (3) *learning style* (gaya belajar). (Smaldino, dkk., 2005:49)

1) *general characteristic* (karakteristik umum) pada dasarnya menggambarkan tentang faktor-faktor yang bersifat umum yang dapat mempengaruhi keberhasilan

peserta didik dalam proses pembelajaran. Karakteristik umum meliputi kecerdasan, usia, kondisi social, dan ekonomi. Cruickshank dalam Pribadi (2011: 43) mengemukakan beberapa karakteristik umum peserta didik yang perlu mendapatkan perhatian dalam mendesain proses atau aktivitas pembelajaran, yaitu: (1) kondisi sosial ekonomi; (2) faktor budaya; (3) jenis kelamin; (4) pertumbuhan; (5) gaya belajar; dan (6) kemampuan belajar.

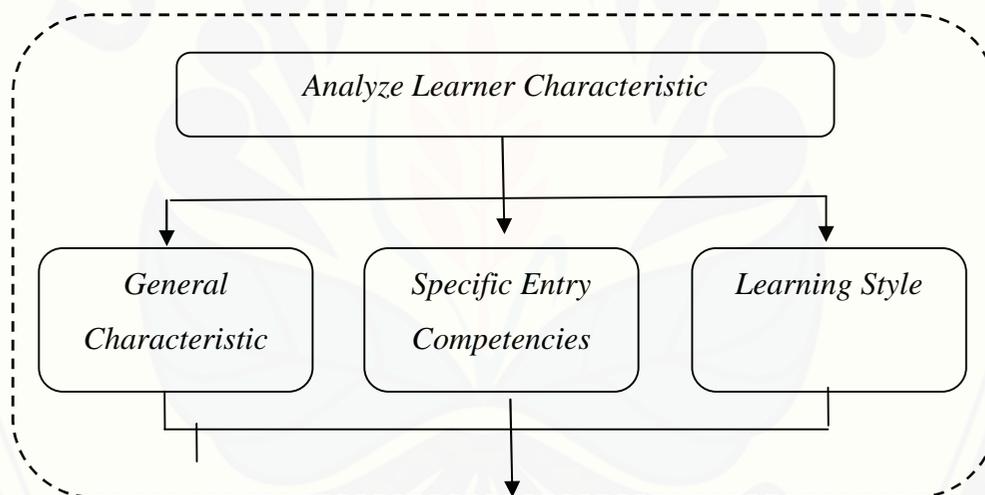
- 2) *specific entry competencies* (kompetensi yang dimiliki peserta didik sebelumnya) menggambarkan tentang pengetahuan dan keterampilan yang sudah dan belum dimiliki oleh peserta didik sebelum mengikuti program pembelajaran.
- 3) *learning style* (gaya belajar) merupakan cara setiap individu atau peserta didik dalam berinteraksi dan bertindak secara emosional terhadap proses pembelajaran (Smaldino,dkk., 2005:50) Menurut Heinich dalam Pribadi (2011: 45) mengemukakan bahwa Gaya belajar dapat juga dimaknai sebagai preferensi atau kebiasaan yang diperlihatkan oleh individu dalam memproses informasi dan pengetahuan serta mempelajari suatu keterampilan. Gregorc dan Butler dalam Pribadi (2011: 45) membagi gaya belajar peserta didik berdasarkan cara yang ditempuh dalam melakukan proses belajar, yaitu: (1) *concrete sequential*; (2) *concrete random*; (3) *abstract sequential*; dan (4) *abstract random*.

Lebih lanjut Pribadi (2011: 47) menambahkan bahwa gaya belajar dapat juga diklasifikasikan ke dalam kecenderungan dan kecepatan yang dimiliki oleh seseorang dalam memproses jenis informasi spesifik. Gaya belajar seperti ini dibagi menjadi tiga, yaitu: (1) auditif; (2) visual; (3) kinestetik.

Seseorang dapat disebut memiliki gaya belajar auditif apabila cenderung belajar dengan cepat dalam memahami pesan atau informasi yang disampaikan melalui unsur suara. Lain lagi, seseorang dapat disebut memiliki gaya belajar visual apabila memiliki kecepatan untuk memahami pesan dan informasi yang disampaikan lewat unsure gambar. Sedangkan seseorang yang menyukai aktivitas belajar secara langsung melalui pengalaman dan *learning by doing* tergolong

memiliki gaya belajar kinestetik.

Pada penelitian ini analisis yang dilakukan meliputi karakteristik umum dan kompetensi dasar. Analisis karakteristik meliputi analisis karakteristik peserta didik kelas XI IPS dengan mempertimbangkan (1) kecerdasan; (2) usia (3) kondisi sosial ekonomi; (4) gaya belajar dan; (5) kemampuan belajar. Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan kondisi ekonomi, budaya, gaya belajar serta kemampuan belajar peserta didik. Selain itu, analisis lain yang tak kalah pentingnya yaitu analisis motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Melalui analisis karakter pembelajaran ini juga menentukan bahan ajar yang akan digunakan di dalam proses belajar peserta didik.

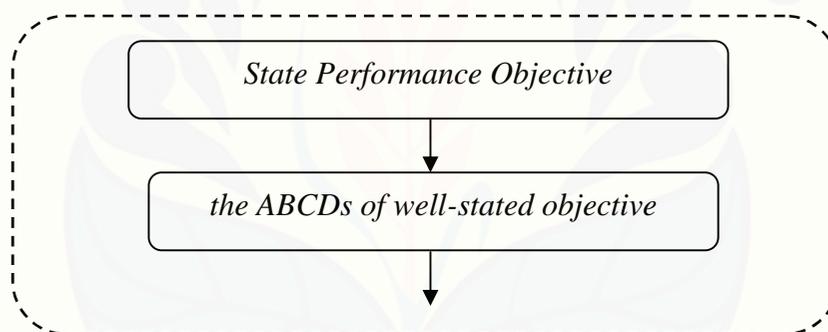


Gambar 2.2 alur tahap *Analyze Learner Characteristic* diadaptasi dari (Smaldino, dkk.,2005:49)

### 2.3.2 *State performance objectives* (Menentukan tujuan pembelajaran)

Langkah kedua dari model ASSURE yaitu menentukan tujuan belajar untuk mata pelajaran. Tujuan pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tujuan pembelajaran umum atau kompetensi umum, dan tujuan pembelajaran khusus atau kompetensi khusus. Tujuan pembelajaran dapat diperoleh melalui silabus, kurikulum, atau dirumuskan sendiri oleh pendidik.

Perumusan tujuan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan rumus ABCD, yakni Audience, Behavior, Condition, dan Degree. Komponen *audience* berisi informasi tentang individu yang belajar, yaitu peserta didik. Sedangkan komponen *behavior* mendeskripsikan tentang aspek kompetensi yang akan dimiliki oleh individu setelah menempuh program pembelajaran sejarah. Komponen *condition* mencerminkan keadaan atau situasi yang perlu ada pada waktu pelaksanaan pembelajaran, komponen ini dapat berupa fasilitas, peralatan, perlengkapan dan objek, atau benda yang merupakan komponen esensial dalam melakukan suatu tugas atau pekerjaan. Terakhir, yakni komponen *degree* menggambarkan tingkat atau standard yang perlu diperlihatkan oleh peserta didik pada waktu menunjukkan kompetensi spesifik yang telah dipelajari.



Gambar 2.3 alur tahap *State Performance Objective* diadaptasi dari (Smaldino, dkk., 2005:53-54)

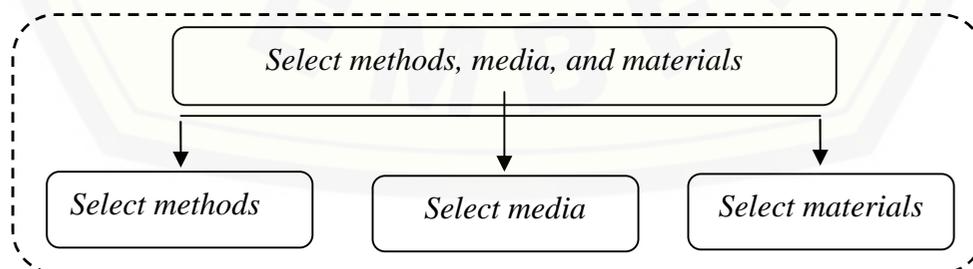
### 2.3.3 *Select methods, Media and materials* (Memilih metode, media dan bahan ajar)

Setelah merumuskan tujuan pembelajaran, langkah berikutnya yang perlu dilakukan yakni, memilih metode yang akan digunakan untuk penyampaian materi pembelajaran. Metode pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis yang meliputi: (1) kooperatif; (2) discovery (penemuan); (3) pemecahan masalah; (4) permainan; (5) diskusi; (6) latihan berulang; (7) tutorial; (8) demonstrasi; (9) presentasi. Metode yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar berbantuan game edukasi yaitu metode Permainan.

Selanjutnya, pemilihan media. Media merupakan sesuatu yang membawa pesan dan informasi antara pengirim dan penerima (Smaldino, dkk., 2015:25). Ada beragam media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung berlangsungnya proses pembelajaran. Smaldino (2005:5) mengemukakan beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam pengembangan bahan ajar, yaitu: (1) media cetak atau teks; (2) media pameran atau display; (3) media audio; (4) gambar bergerak; (5) multimedia; dan (6) media berbasis web atau internet.

Pada tahap selanjutnya yaitu pemilihan materi. Pribadi (2011:106) mengungkapkan bahwa isi atau materi pelajaran pada hakikatnya merupakan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang perlu dipelajari oleh individu agar memiliki kompetensi seperti yang diharapkan. Lebih lanjut, Kemp dalam Pribadi (2011:106) menambahkan bahwa materi pelajaran pada dasarnya terdiri dari beberapa komponen yaitu, konsep, fakta, prinsip dan aturan, prosedur, keterampilan interpersonal dan sikap

Pada tahapan *select method, media, and materials*, metode yang digunakan peneliti dalam pembelajaran adalah metode discovery. Sedangkan media yang digunakan yaitu bahan ajar berbantuan game edukasi. Pemilihan bahan ajar ini berdasarkan analisis kebutuhan siswa, yang mana siswa hanya mengandalkan buku paket dan LKS dalam belajar. Sedangkan Materi yang dikembangkan berdasarkan pada KI dan KD Kurikulum 2013 kelas XI SMA, yaitu KD 3.8 *Menganalisis akar-akar nasionalisme Indonesia dan pengaruhnya pada masa kini*

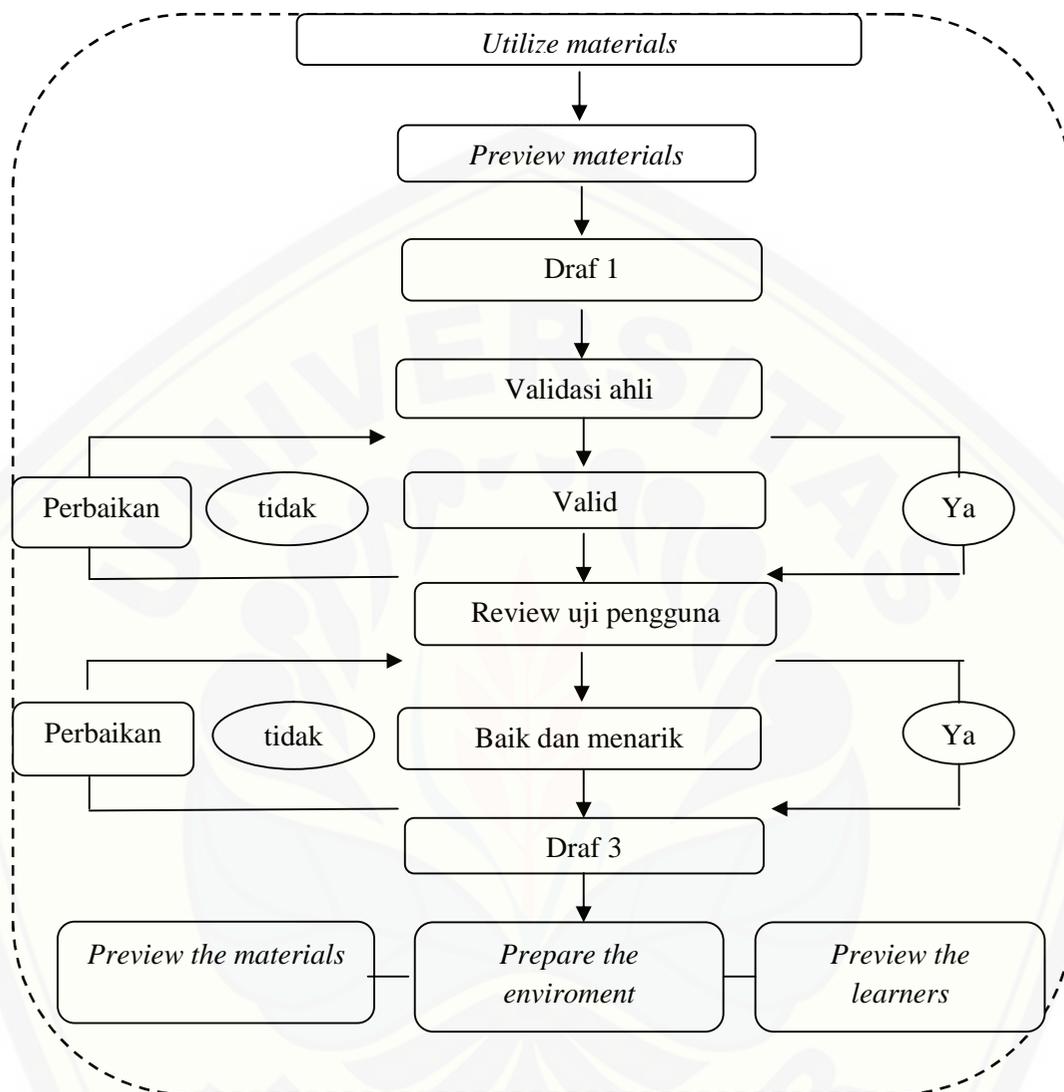


Gambar 2.4 alur tahap *Select methods, media, and materials* diadaptasi dari (Smaldino, dkk., 2005:56-60)

#### 2.3.4 *Utilize materials* (Pemanfaatan bahan dan media pembelajaran)

Pada bagian ini akan mengemukakan tentang Pemanfaatan bahan dan media dalam pembelajaran. Sebelum menggunakan ketiganya (metode media, dan bahan ajar) pendidik terlebih dahulu perlu melakukan uji coba bahwa ketiga komponen tersebut dapat berfungsi efektif dan efisien untuk digunakan dalam situasi yang sebenarnya.

Langkah pertama yang perlu dilakukan pada tahap ini adalah *preview materials* (meninjau bahan ajar berbasis game edukasi melalui validasi ahli dan uji pengguna). Langkah kedua yaitu *prepare the materials* (mempersiapkan bahan pembelajaran), dengan menyiapkan bahan dan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan bahan ajar berbantuan game edukasi. Langkah ketiga yaitu *prepare the environment* (menyiapkan lingkungan belajar), Pada langkah ini, aktivitas belajar dalam penelitian ini disetting di laboratorium komputer mengingat bahan ajar yang digunakan berupa aplikasi yang dijalankan melalui komputer. Langkah terakhir yaitu *prepare the learners* (menyiapkan peserta didik)



Gambar 2.5 alur tahap *utilize materials* diadaptasi dari (Smaldino, dkk.,2005:61-63)

### 2.3.5 *Require learner participation* (Memerlukan partisipasi peserta didik)

Komponen selanjutnya dalam model ASSURE adalah melibatkan partisipasi siswa dalam aktivitas pembelajaran. Cruikshank dalam Pribadi (2011: 126) mengemukakan beberapa langkah yang diperlukan oleh pendidik agar dapat melibatkan siswa dalam melakukan aktivitas pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

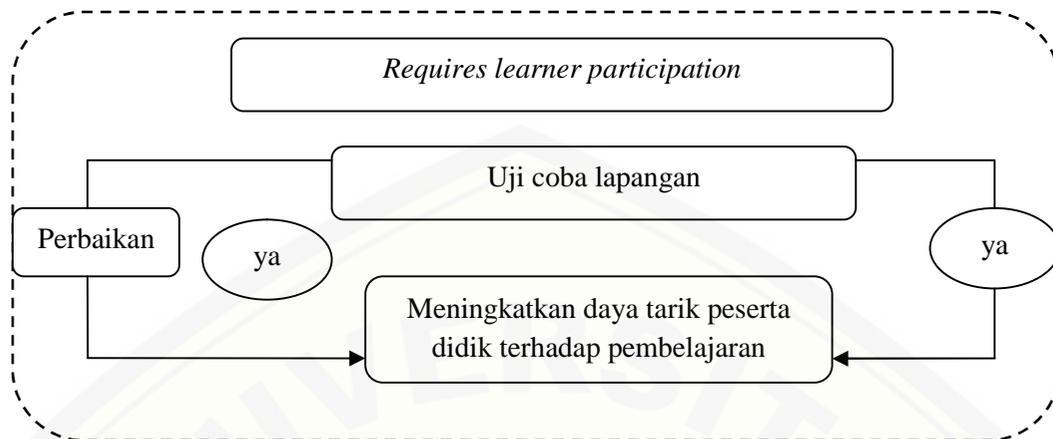
- 1) Menyiapkan peserta didik untuk mengikuti program pembelajaran.
- 2) Menyajikan informasi dan pengetahuan secara jelas dan logis.

- 3) Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah dimiliki sebelumnya.
- 4) Menyampaikan informasi pengetahuan dan keterampilan secara bervariasi.
- 5) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari.
- 6) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mendalami pengetahuan dan keterampilan.
- 7) Membantu peserta didik dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan

Lebih lanjut, Gagne dan Briggs dalam Pribadi (2011: 131) mengemukakan sembilan langkah peristiwa pembelajaran yang digunakan untuk membuat peserta didik terlibat dalam aktivitas dan proses pembelajaran, yaitu antara lain sebagai berikut.

1. Menarik perhatian
2. Memberi informasi kepada peserta didik tentang tujuan pembelajaran yang perlu dicapai
3. Menstimulasi daya ingat tentang prasyarat yang diperlukan untuk belajar
4. Menyajikan bahan pelajaran
5. Memberikan bimbingan dan bantuan belajar
6. Memotivasi terjadinya kinerja atau prestasi
7. Menyediakan umpan balik untuk memperbaiki kinerja
8. Melakukan penilaian terhadap prestasi belajar
9. Meningkatkan daya ingat peserta didik dan aplikasi pengetahuan yang telah dipelajari

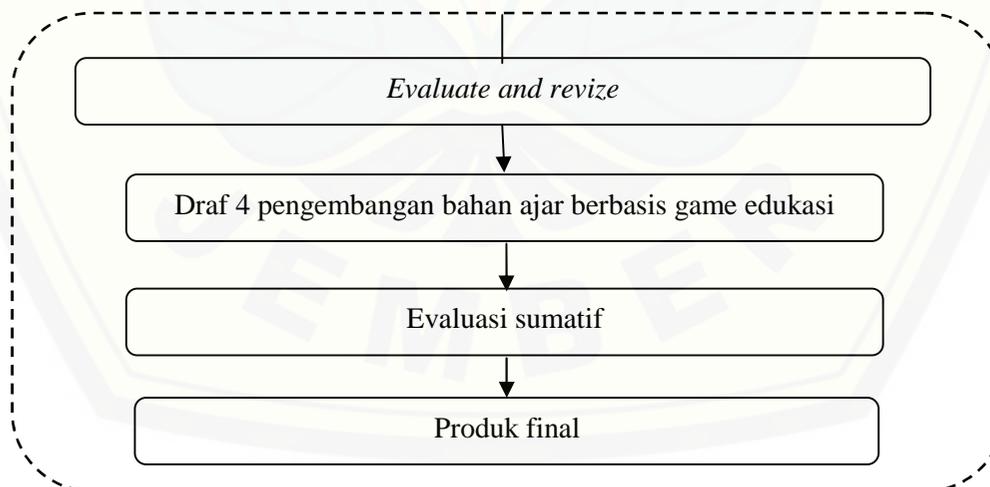
Kedua uraian di atas menjelaskan bahwa keterlibatan peserta didik dalam belajar akan meningkatkan daya ingat terhadap isi atau materi pelajaran. Oleh karena itu, bahan ajar dibuat menarik agar peserta didik aktif dalam pembelajaran sehingga semakin tinggi keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran maka akan semakin tinggi pula daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran sejarah.



Gambar 2.6 alur tahap *Requires learner participation* diadaptasi dari (Smaldino, dkk.,2005:66-68)

### 2.3.6 Evaluate and revise (Mengevaluasi dan merevisi)

Komponen terakhir dalam model ASSURE untuk pembelajaran yaitu mengevaluasi dan merevisi. Pada tahapan ini dilakukan untuk menilai daya tarik peserta didik terhadap bahan ajar yang telah dirancang. Revisi dilakukan pada komponen-komponen bahan ajar yang kurang maksimal agar diperoleh bahan ajar yang menarik dalam pembelajaran.



Gambar 2.7 alur tahap *Evaluate and revize* (diadaptasi dari Smaldino, dkk.,2005:68-73)

## **2.2 Posisi Materi Sub Pokok Bahasan Akar-akar Nasionalisme Indonesia dan Pengaruhnya Pada Masa Kini**

Materi sub pokok bahasan “Akar-akar Nasionalisme Indonesia dan Pengaruhnya Pada Masa Kini” dikembangkan berdasarkan tuntutan kurikulum 2013 Sejarah peminatan kelas XI IPS. Kompetensi inti dan kompetensi dasar yang menjadi acuan adalah kompetensi dasar 3.8 mata pelajaran sejarah peminatan kelas XI SMA yang berbunyi “*Menganalisis Akar-akar Nasionalisme Indonesia dan Pengaruhnya pada Masa kini*”.

Pemilihan materi sub pokok bahasan “Akar-akar Nasionalisme Indonesia dan Pengaruhnya Pada Masa Kini” juga berdasarkan tujuan kurikulum 2013 pada mata pelajaran Sejarah antara lain: (1) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman mengenai kehidupan masyarakat dan bangsa Indonesia serta dunia melalui pengalaman sejarah bangsa Indonesia dan bangsa lain; (2) mengembangkan rasa kebangsaan, cinta tanah air, dan penghargaan kritis terhadap hasil dan prestasi bangsa Indonesia dan umat manusia di masa lalu; (3) membangun kesadaran tentang konsep waktu dan ruang dalam berpikir kesejarahan (*historical awareness*); (4) mengembangkan kemampuan berpikir sejarah (*historical thinking*), keterampilan sejarah (*historical skills*), dan wawasan terhadap isu sejarah (*historical issues*), serta menerapkan kemampuan, keterampilan dan wawasan tersebut dalam kehidupan masa kini; (5) mengembangkan perilaku yang didasari pada nilai dan moral yang mencerminkan karakter diri, masyarakat, dan bangsa; (6) menanamkan sikap berorientasi kepada kehidupan masa kini dan masa depan berdasarkan pengalaman masa lampau; (7) memahami dan mampu menangani isu-isu kontroversial untuk mengkaji permasalahan yang terjadi di lingkungan masyarakatnya; (8) mengembangkan pemahaman internasional dalam menelaah fenomena actual dan global.

Materi sub pokok bahasan “Akar-akar Nasionalisme Indonesia dan Pengaruhnya Pada Masa Kini” dikembangkan dengan menggunakan metode

penelitian sejarah untuk menemukan fakta yang kemudian dilakukan penulisan sejarah dalam bentuk bahan ajar berbasis game edukasi. Metode penelitian sejarah menurut Gottschlack (1985:32) adalah proses menguji dan menganalisa secara kritis rekaman dan peninggalan masa lampau. Proses tersebut terdiri dari 4 tahap yaitu :

1. *Heuristik*
2. *Kritik*
3. *Interpretasi*
4. *Historiografi*

Tahap *Heuristik* merupakan tahap awal yang digunakan untuk mencari atau mengumpulkan sumber-sumber sejarah. Pada tahapan ini pengembang mencari sumber-sumber dari berbagai literature yang berkaitan dengan bahan ajar yang akan dikembangkan, pengembang menggali sumber dari literature buku, skripsi, jurnal serta laporan dari hasil observasi.

Langkah kedua setelah pengumpulan berbagai sumber yaitu tahap kritik, yang dimaksud kritik ialah aktivitas kerja meneliti, menguji, dan menyeleksi sumber-sumber sejarah dalam rangka untuk memperoleh fakta-fakta sejarah. Pada tahap ini pengembang melakukan *kritik intern* dan *kritik ekstern*. Kritik intern dilakukan pengembang dengan memvalidasi sumber data, sedangkan kritik ekstern dilakukan pengembang dengan keaslian buku, tahun terbit, pengarang, dan keterkaitan materi.

Langkah ketiga yang dilakukan setelah tahap kritik yaitu tahap *interpretasi*. Pada tahap ini pengembang melakukan proses penafsiran atau analisis fakta-fakta yang kemudian dirangkai dan dihubungkan menjadi satu kesatuan yang harmonis, sistematis, dan rasional.

Setelah ketiga tahap tersebut dilakukan, tahap terakhir dilakukan historiografi. Tahapan ini merupakan tahapan penulisan sejarah yang dilakukan pengembang untuk membuat bahan ajar berbasis game edukasi.

## BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dipaparkan metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan seperti: (1) penelitian pengembangan; (2) desain penelitian pengembangan; (3) teknik pengumpulan data.

### 3.1 Penelitian Pengembangan

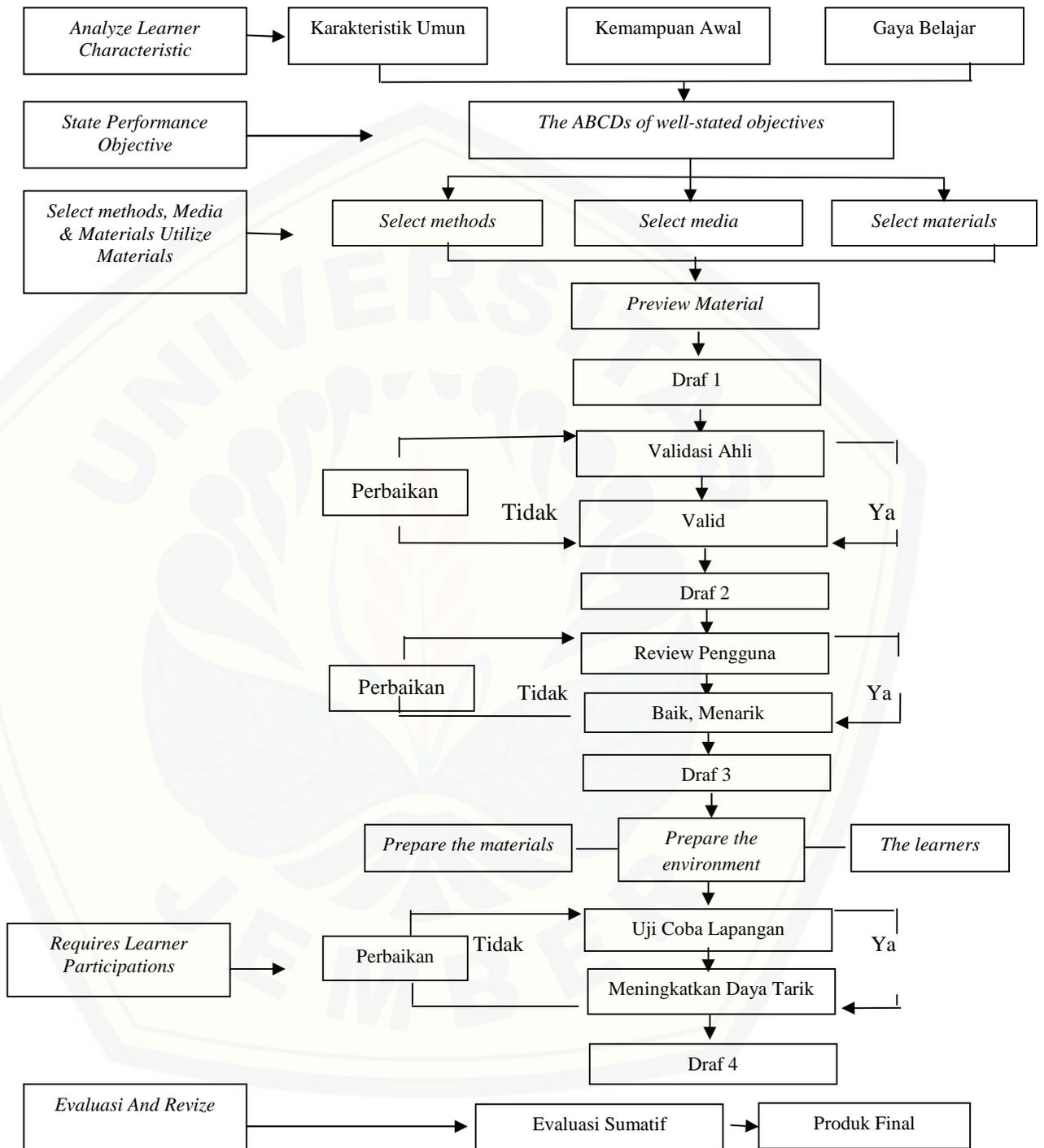
Metode penelitian dan pengembangan adalah cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang dihasilkan (Sugyono, 2015:30). Pendapat lain mendefinisikan penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari, menemukan, merumuskan memperbaiki, mengembangkan menghasikan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif dan bermakna (Putra, 2015:67). Dalam dunia pendidikan, Setyosari (2013) menyebutkan bahwa penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain dan rancangan, apakah itu berupa model desain dan desain bahan ajar, produk misalnya media, dan juga proses. Kegiatan pengembangan bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya Untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002).

Pada penelitian pengembangan ini digunakan model ASSURE untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar berbantuan game edukasi mata pelajaran sejarah kelas XI sub pokok bahasan “Akar-akar Nasionalisme Indonesia dan Pengaruhnya Pada Masa Kini” menggunakan aplikasi *adobe flash cs 6*. Alasan pemilihan model pengembangan ASSURE tersebut dikarenakan model pengembangan ASSURE berisi langkah-langkah sederhana serta terperinci dan

sistematis, sehingga cocok untuk mengembangkan bahan ajar berbantuan game edukasi sebagai produk pengembangan dalam bidang pendidikan. Sedangkan pemilihan penggunaan aplikasi *adobe flash cs 6* berdasarkan pertimbangan bahwa aplikasi tersebut merupakan aplikasi pembuat game sederhana sehingga cocok untuk pengembangan bahan ajar berbantuan game edukasi.

### 3.2 Desain Penelitian Pengembangan

Desain penelitian pengembangan bahan ajar berbantuan game edukasi mata pelajaran sejarah kelas XI IPS sub pokok bahasan “Akar-akar Nasionalisme Indonesia dan Pengaruhnya Pada Masa Kini” ini menggunakan model ASSURE. Model ASSURE memiliki 6 tahap, yaitu : (1) *Analyze learner characteristics* (analisis karakteristik peserta didik), (2) *state performance objectives* (menetapkan tujuan pembelajaran atau kompetensi), (3) *select, methods, media, and materials* (memilih metode, media, dan bahan ajar), (4) *utilize materials* (menggunakan materi dan media pembelajaran), (5) *requires learner participation* (melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran), (6) *evaluate and revise* (evaluasi dan revisi)



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan Model ASSURE diadopsi dari

(Smaldino dkk,2005:49)

### 3.2.1 *Analyze learner characteristics* (analisis karakteristik peserta didik)

Tahap *Analyze learner characteristics* (analisis karakteristik peserta didik) merupakan tahapan pertama yang harus dilakukan dalam pengembangan model ASSURE. Pada tahapan ini dilakukan analisis terkait karakteristik peserta didik yang akan menempuh program pembelajaran. Tujuan tahap *Analyze learner characteristics* (analisis karakteristik peserta didik) adalah untuk menjamin bahwa program pembelajaran yang didesain sesuai dengan kondisi dan profil peserta didik yang akan menempuh proses pembelajaran. Pada tahap *Analyze learner characteristics* (analisis karakteristik peserta didik) dilakukan analisis yang meliputi : (1) karakteristik umum, (2) kompetensi awal, (3) gaya belajar,. Pada tahapan *Analyze learner characteristics* (analisis karakteristik peserta didik), cara yang untuk memperoleh informasi tentang karakteristik peserta didik, pengembang menggunakan instrument wawancara dan angket

#### a. wawancara

Wawancara dilakukan melalui cara informal untuk mengetahui karakteristik peserta didik,yang meliputi karakteristik umum peserta didik, gaya belajar, dan ketersediaan bahan ajar. Dalam implementasinya pengembang mewawancari pendidik di MAN 1 Jember yaitu Bapak Yuriadi, S.Pd. MAN 2 Jember yaitu dengan Bapak Mohammad Khairul Anam, S.Pd, dan MAN 3 dengan Bapak Banuri, S.Pd. Pada tahap wawancara ini pengembang terlebih dahulu menyiapkan pedoman wawancara, hal ini dilakukan untuk mempermudah memperoleh informasi, dan tidak keluar dari topik yang akan dipertanyakan mengenai karakteristik peserta didik.

#### b. angket

angket merupakan teknik pengumpulan data kedua yang dilakukan pengembang setelah wawancara, pada tahap ini dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan dan pernyataan kepada responden untuk dijawab. Angket diberikan kepada pendidik maupun peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai karakteristik peserta didik, kebutuhan peserta didik, dan permasalahan

yang dihadapi peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah. Angket diberikan kepada 3 pendidik dan 97 peserta didik sebagai responden. Instrument yang dibuat harus dapat menjaring informasi yang terkait dengan preferensi atau kesukaan peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

3.2.2 *state performance objectives* (menetapkan tujuan pembelajaran atau kompetensi),

Tahap *state performance objectives* (menetapkan tujuan pembelajaran atau kompetensi), merupakan tahap kedua yang dilakukan untuk mengetahui tujuan pembelajaran atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa setelah melakukan proses belajar. Perumusan tujuan pembelajaran atau kompetensi dapat dilakukan dengan menggunakan rumusan ABCD (*audience, behavior, condition, degree*)

Komponen *audience* berisi informasi tentang individu belajar misalnya peserta didik, *trainee*, atau peserta program pelatihan. Dalam penelitian ini komponen *audience* yaitu peserta didik kelas XI IPS. Komponen *behavior* mendeskripsikan tentang aspek kompetensi yang dimiliki peserta didik setelah menempuh pembelajaran sejarah. Komponen *condition* mencerminkan keadaan atau situasi yang perlu ada pada waktu peserta didik yang belajar melakukan unjuk kinerja atau performa pada saat dites, komponen ini dapat berupa fasilitas, peralatan dan objek, atau benda yang merupakan komponen esensial dalam melakukan suatu tugas atau pekerjaan. Komponen *degree* menggambarkan tingkat atau standar yang perlu diperlihatkan oleh peserta didik pada waktu menunjukkan kompetensi spesifik yang telah dipelajari.

Mata pelajaran sejarah sub pokok bahasan “Akar-akar Nasionalisme Indonesia dan Pengaruhnya Pada Masa Kini” merupakan mata pelajaran sejarah kelompok peminatan kelas XI IPS yang dipilih pengembang berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar kurikulum 2013 .

*Kompetensi inti*

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

*Kompetensi dasar*

- 1.1 Menghayati nilai-nilai persatuan dan keinginan bersatu dalam perjuangan pergerakan nasional menuju kemerdekaan bangsa sebagai karunia Tuhan Yang Maha Esa terhadap bangsa dan negara Indonesia
- 2.3 Meneladani perilaku kerjasama, tanggung jawab, cinta damai para pejuang untuk mempertahankan kemerdekaan dan menunjukkannya dalam kehidupan sehari-hari
- 3.8 Menganalisis akar-akar nasionalisme Indonesia dan pengaruhnya pada masa kini
  - 3.10.1 Menganalisis lahirnya nasionalisme di Indonesia
  - 3.10.2 Menganalisis tahap perkembangan nasionalisme di Indonesia

### 3.10.3 Menganalisis organisasi pergerakan nasional

4.10 Mengolah informasi tentang perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman, Sekutu, Belanda dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah.

### 3.2.3 *select, methods, media, and materials* (memilih metode, media, dan bahan ajar)

Tahap *select, methods, media, and materials* (memilih metode, media, dan bahan ajar), merupakan tahap ketiga yang digunakan untuk memilih metode, media, dan materi.

#### a. Memilih metode

Metode yang digunakan pengembang dalam pembelajaran menggunakan bahan ajar berbantuan game edukasi adalah pembelajaran penemuan. Penemuan merupakan metode pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk memperoleh jawaban terhadap sebuah fenomena (Pribadi, 2011:81). Melalui belajar penemuan diharapkan peserta didik dapat belajar berfikir analisis, serta mampu memecahkan sendiri problem yang dihadapi.

Metode pembelajaran penemuan pada dasarnya menjelaskan proses pembelajaran dengan menggali dan mencari sendiri pengetahuan, pemahaman, pengertian dan konsep-konsep secara mandiri. Berdasarkan langkah-langkah tersebut diharapkan pembelajaran sejarah lebih terasa menarik, peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dari berbagai sumber belajar relevan seperti bahan ajar berbantuan game edukasi sehingga mampu merubah kondisi belajar menjadi aktif.

#### b. Memilih media

Pemilihan media dilakukan untuk menentukan media yang cocok dalam pengembangan bahan ajar berbantuan game edukasi. Media yang dipilih dalam pengembangan bahan ajar berbantuan game edukasi adalah *adobe flash cs 6* dan perangkat komputer untuk mengoperasikannya. Pemilihan media dengan aplikasi

serta pemanfaat perangkat komputer adalah untuk meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah. Dengan pemanfaatan aplikasi *adobe flash CS 6* bahan ajar akan diinovasikan dalam bentuk digital serta dengan adanya game edukasi didalam bahan ajar diharapkan mampu menarik minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah.

#### 3.2.4 *utilize materials* (menggunakan materi dan media pembelajaran)

*Utilize materials* (menggunakan materi dan media pembelajaran) merupakan tahap ke empat dalam model ASSURE setelah *select, methods, media, and materials* (memilih metode, media, dan bahan ajar). Pada tahap ini terdiri dari (1) meninjau bahan ajar berbasis game edukasi (*preview material*), (2) menyiapkan bahan pembelajaran (*prepare the materials*), (3) menyiapkan lingkungan (*prepare the environment*), (4) menyiapkan peserta didik (*prepare the learners*) (Smaldino, dkk. 2005:61-63).

##### 1. meninjau bahan ajar berbantuan game edukasi

Untuk menilai bahan ajar berbantuan game edukasi yang telah dikembangkan, serta untuk mengetahui alat, bahan dan lingkungan yang dibutuhkan dalam penggunaan bahan ajar berbantuan game edukasi, maka pada tahap meninjau bahan ajar dilakukan dua tahap yaitu tahap review ahli dan tahap review pengguna.

##### a. Draf 1

Draf pertama bahan ajar berbantuan game edukasi yang dihasilkan akan di uji coba oleh ahli isi bidang studi (materi) dan ahli media. Apabila pada saat pengujian dinyatakan kurang baik maka akan dilakukan revisi produk. Namun jika pada tahap ini dinyatakan baik maka dilanjutkan dengan review pengguna.

##### b. Validasi ahli

Untuk melakukan penilaian pada rancangan pertama bahan ajar berbantuan game edukasi dilakukan validasi ahli. Validasi ahli meliputi validasi isi bidang studi yaitu Ibu Dr. Sri Handayani, M.M, validasi bahasa yaitu Bapak Dr. Arief Rijadi, M.Si, M.Pd, dan validasi media yaitu Ibu Ruli Putri Puji Nirmala, S.Pd, M.Ed.

Validasi ahli bidang studi akan menguji berkaitan dengan materi strategi pergerakan nasional. Validasi bahasa berkaitan dengan penilaian bahasa pada bahan ajar berbantuan game edukasi yang dikembangkan. Validasi media berkaitan dengan penilaian terhadap media yang digunakan dalam penyusunan bahan ajar berbantuan game edukasi. Rancangan pertama ini akan direvisi berdasarkan penilaian para ahli bidang studi, desai dan media, sehingga dihasilkan draf 2 untuk kemudian di uji coba pengguna.

c. **Draf 2**

Draf 2 dihasilkan dari draf pertama yang telah divalidasi oleh para ahli yang kemudian direvisi. Rancangan pada tahap ini akan di uji oleh pengguna yaitu pendidik MAN 2 Jember dan peserta didik kelas XI IPS 4 MAN 2 Jember. Jika pada saat pengujian dinyatakan kurang baik maka akan dilakukan revisi, namun jika pada saat pengujian dinyatakan baik maka dilanjutkan pada tahap uji coba lapangan.

d. **Review pengguna**

Pada tahap review pengguna terdiri atas uji pengguna 1 dan uji pengguna 2. Uji pengguna 1 yaitu pendidik mata pelajaran sejarah peminatan, sedangkan uji pengguna 2 yaitu peserta didik sebagai responden.

a. **Uji pengguna 1**

Uji pengguna 1 melibatkan pendidik, dimana pendidik akan memberikan pendapat mengenai kualitas bahan ajar berbantuan game edukasi yang dihasilkan pada draf 2 untuk dijadikan acuan perbaikan sebelum tahap uji pengguna 2.

b. **Uji pengguna 2**

Uji pengguna 2 merupakan uji coba yang melibatkan peserta didik kelas XI IPS 4 MAN 2 Jember, hal ini dilakukan untuk mengetahui daya tarik dan komentar terhadap bahan ajar berbantuan game edukasi.

2. **Menyiapkan bahan**

Beberapa hal yang perlu disiapkan yaitu sarana pendukung proses pembelajaran dengan bahan ajar berbantuan game edukasi, yaitu seperangkat komputer pada laboratorium TIK.

### 3. Menyiapkan lingkungan

Pada tahap ini pengembang mempersiapkan lingkungan belajar untuk mendukung proses belajar menggunakan bahan ajar berbantuan game edukasi, seperti ketersediaan listrik, kebersihan laboratorium, pencahayaan ruangan, dan lain sebagainya. Hal ini dilakukan untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran sejarah dengan bahan ajar berbantuan game edukasi.

### 4. Menyiapkan peserta didik

Beberapa kegiatan yang berkaitan dengan tahap ini meliputi :

- a. Pendidik mempersiapkan kelas agar kondusif
- b. Pendidik memberikan penjelasan tentang garis besar pembelajaran yang akan dilaksanakan
- c. Pendidik memperkenalkan bahan ajar berbantuan game edukasi.

#### 3.2.5 *requires learner participation* (melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran)

Melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran sangat perlu dilakukan sebelum aktifitas pembelajaran dimulai. Pertanyaan-pertanyaan ringan terkait materi yang akan dibahas mampu merangsang minat peserta didik untuk mempelajarinya lebih lanjut. Pendidik juga perlu memberikan informasi tentang tujuan pembelajaran serta kompetensi yang akan dicapai setelah mengikuti pembelajaran.

Menciptakan aktivitas pembelajaran bermakna merupakan langkah kedua yang harus dilakukan yakni melalui penyajian pengetahuan yang dikembangkan secara logis dan sistematis.

##### 3.2.5.1 Draf 3

Draf 3 adalah rancangan yang sebelumnya telah dilakukan penilaian oleh para ahli dan direvisi. Selanjutnya dilakukan uji coba lapangan pada rancangan 3. Uji

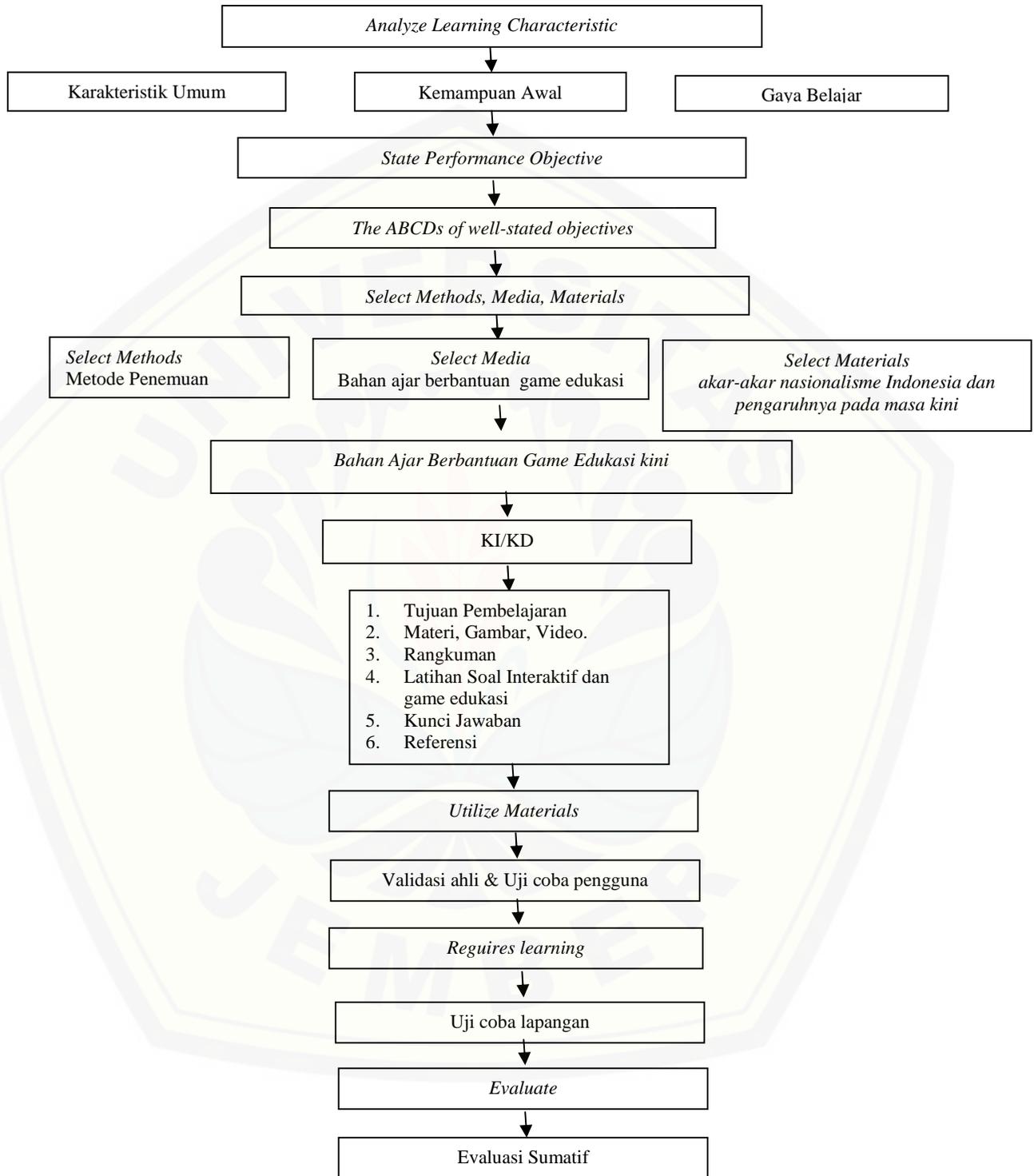
coba lapangan ditujukan untuk menilai produk yang sebelumnya telah uji para ahli dan review pengguna untuk mendapatkan produk yang baik. Jika uji coba lapangan menunjukkan adanya daya tarik dan efektivitas pembelajaran sejarah maka tidak dilakukan revisi, akan tetapi jika dalam uji coba lapangan memiliki kekurangan, revisi akan dilakukan lagi.

#### 3.2.5.2 Uji coba lapangan

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui daya tarik dan efektivitas pembelajaran sejarah menggunakan bahan ajar berbantuan game edukasi yang sebelumnya telah direvisi dari saran dan komentar pada review pengguna. Pada tahap ini diberikan angket kepada peserta didik untuk mengetahui daya tarik terhadap bahan ajar berbantuan game edukasi.

#### 3.2.6 *evaluate and revise* (evaluasi dan revisi)

Tahapan terakhir dari pengembangan bahan ajar berbantuan game edukasi ini adalah dengan melakukan evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif bertujuan untuk menilai efektivitas dan efisiensi setelah diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Evaluasi sumatif dilakukan melalui pengumpulan data-data obyektif selama proses pengembangan. Pada tahapan ini pengembang telah mendapatkan produk final yang melalui beberapa prosedur pengembangan yang telah dilakukan sebelumnya.



Gambar 3.2 Kerangka bahan ajar berbasis game edukasi dengan Model ASSURE

### 3.3 Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi, dokumentas, wawancara, dan angket

#### a. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data-data, dengan mengabadikan kegiatan-kegiatan pengembangan. Dokumen tersebut antara lain surat ijin observasi atau penelitian, data validasi ahli, hasil wawancara, data hasil angket pengembangan, foto pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan bahan ajar berbantuan game edukasi.

#### b. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh data-data yang berkaitan dengan karakteristik peserta didik yang dilakukan melalui pengumpulan informasi dari pendidik.

#### c. Angket

Angket dilakukan untuk memperoleh data-data yang berkaitan dengan analisis kebutuhan bahan ajar. Selain itu angket dilakukan juga untuk memperoleh data-data yang berkaitan dengan validasi bidang studi, validasi ahli desain, dan validasi ahli media untuk menguji bahan ajar berbantuan game edukasi.

### 3.4 Teknik analisis data

Teknik analisis data validasi ahli bidang studi, validasi media, validasi ahli desain dan uji coba menggunakan rumus :

$$\text{Hasil} = \frac{\text{jumlah presentase indikator}}{\text{jumlah indikator}} \times 100\%$$

berdasarkan hasil yang diperoleh, maka dapat diketahui kualitas kelayakan produk bahan ajar berbantuan game edukasi. Adapun kategori kelayakan produk ditetapkan berdasarkan acuan sebagai berikut :

Nilai	Kualifikasi	Keterangan
85 % - 100 %	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
75 % - 84 %	Baik	Tidak perlu direvisi
65 % - 74 %	Cukup Baik	Direvisi
55 % - 64 %	Kurang Baik	Direvisi
0 - 54 %	Sangat Kurang Baik	Direvisi

Tabel 3.1 kategori kelayakan bahan ajar berbantuan game edukasi

Adapun untuk menguji tingkat kemenarikan produk bahan ajar berbantuan game edukasi dari data yang diperoleh melalui observasi pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar digunakan rumus :

$$F = \frac{\text{jumlah persentase indikator}}{\text{jumlah indikator}} \times 100\%$$

F = persentase daya tarik

Nilai persentase yang diperoleh diinterpretasikan melalui tabel berikut :

Hasil pencapaian	Kategori
85 % - 100 %	Sangat Baik
75 % - 84 %	Baik
65 % - 74 %	Cukup Baik
55 % - 64 %	Kurang Baik
0 - 54 %	Sangat Kurang Baik

Tabel 3.2 persentase daya tarik bahan ajar berbasis game edukasi

## BAB 5. KAJIAN

Bab ini akan memaparkan kajian hasil pengembangan produk berupa bahan ajar. Produk bahan ajar yang dikembangkan merupakan bahan ajar menggunakan *adobe flash cs 6* mata pelajaran sejarah peminatan kelas XI IPS.

### 5.1 kajian produk yang telah direvisi

Pada sub bab ini berisikan kajian bahan ajar hasil pengembangan yang telah direvisi produk pengembangan ini merupakan bahan ajar berbantuan game edukasi menggunakan aplikasi *adobe flash cs 6* pada mata pelajaran sejarah peminatan kelas XI IPS sub pokok bahasan “akar-akar nasionalisme dan pengaruhnya pada masa kini”

#### 5.1.1 kajian analitis

Kajian analisis berisi tentang paparan mengenai alasan pengembang dalam mendesain produk bahan ajar. Kajian analitis bahan ajar berbantuan game edukasi ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) aspek desain pesan dan (2) aspek desain tampilan.

##### 5.1.1.1 kajian aspek desain pesan

Bahan ajar yang dikembangkan menggunakan model ASSURE yang dikemukakan oleh Smaldino, dkk (2005). Model pengembangan ini terdiri atas enam prosedur diantaranya (1) *analyze learner characteristic*, (2) *state performance objective*, (3) *select methods, media, and materials*, (4) *utilize materials*, (5) *requires learner participation*, dan (6) *evaluate and revize*. Keenam komponen pengembangan tersebut dilakukan secara linier.

Susunan bahan ajar berbantuan game edukasi yang dikembangkan dengan model ASSURE ini terdiri atas (1) judul, (2) kompetensi (3) materi (4) game (5)

evaluasi, (6) referensi. Berikut akan dipaparkan mengenai kajian aspek desain pesan dengan alasan agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

#### 1) Judul

Bahan ajar yang dikembangkan berjudul “Bahan Ajar Berbantuan Game Edukasi Kelas XI IPS” di tampilkan pada bagian awal beranda. Judul ini diberikan untuk memberi pesan bahwa bahan ajar yang dikembangkan juga berisi game edukasi yang membuat menarik untuk dipelajari.

#### 2) Kompetensi

Kompetensi berisikan uraian dari kompetensi inti dan kompetensi dasar kurikulum 2013 sejarah peminatan yang menjadi acuan pemilihan materi pengembangan bahan ajar berbantuan game edukasi.

#### 3) Materi

Materi berisikan penjelasan pokok bahasan akar-akar nasionalisme dan pengaruhnya pada masa kini dari berbagai sumber yang digunakan dalam pengembangan. Materi diuraikan melalui beberapa sub materi. Adapun materi berisikan sub sebagai berikut.

##### a. Lahirnya nasionalisme

Berisikan uraian mengenai lahirnya nasionalisme yang terdiri dari faktor eksternal dan faktor internal.

##### b. Tahap perkembangan nasionalisme

Berisikan uraian mengenai tahap-tahap nasionalisme yang terdiri dari tahap awal perkembangan, periode nasionalisme politik, periode radikal, dan periode bertahan.

##### c. Organisasi pergerakan nasional

Berisikan uraian mengenai beberapa organisasi pergerakan nasional seperti Budi Utomo, Sarekat Islam, dan Indische Partij.

#### 4) Game

Game berisikan permainan teka teki silang yang berkaitan dengan materi akar-akar nasionalisme dan pengaruhnya pada masa kini.

#### 5) Evaluasi

Evaluasi berisikan tes formatif yang disajikan dalam bentuk pilihan ganda.

#### 6) Referensi

Referensi berisikan sumber rujukan yang digunakan untuk menyusun bahan ajar berbantuan game edukasi.

#### 5.1.2 kajian aspek desain tampilan

Kajian aspek desain tampilan memaparkan uraian aspek desain tampilan berdasarkan media *Adobe Flash CS 6* yang digunakan.

##### 1) Warna (*Colour*)

Warna yang dipilih dalam tampilan bahan ajar berbantuan game edukasi ini adalah warna biru yang dipadupadankan dengan gradasi warna putih, dan hijau dengan disertai gradasi gambar pahlawan Indonesia.

##### 2) Teks (*Text*)

Teks menggunakan gaya huruf (*font*) Arial ukuran 18 dengan *line spacing* 1,5 agar memudahkan pembaca.

##### 3) Audio (*Background music*)

Audio yang dimaksud berupa *background music* yang digunakan untuk mengatasi kejenuhan peserta didik dalam menggunakan bahan ajar berbantuan game edukasi serta dapat menarik peserta didik untuk memepelajarai bahan ajar berbantuan game edukasi.dengan membawa suasana belajar yang asik dan rileks.

#### **5.1.2 Kajian Produk Dalam Meningkatkan Daya Tarik Peserta Didik**

Kajian produk dalam meningkatkan daya tarik peserta didik memaparkan kajian produk yang dikembangkan tervalidasi dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Bahan ajar interaktif telah melalui tahap validasi ahli bidang studi,

validasi desain, dan validasi media. Selain itu, bahan ajar interaktif juga telah melalui tahap uji coba pengguna, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

Kualitas bahan ajar menurut Depdiknas (2008) dapat dilihat dari beberapa aspek, diantaranya : (1) aspek kelayakan isi, yang mencakup : Kesesuaian dengan SK dan KD, Kesesuaian dengan perkembangan anak, Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar, Kebenaran substansi materi pembelajaran, Manfaat untuk penambahan wawasan, dan Kesesuaian dengan nilai moral, dan nilai-nilai sosial, (2) aspek kelayakan bahasa yang meliputi : Keterbacaan, Kejelasan informasi, Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, Pemanfaatan bahasa secara efektif dan efisien (jelas dan singkat), (3) aspek kelayakan penyajian yang meliputi : Kejelasan tujuan (indikator) yang ingin dicapai, Urutan sajian, Pemberian motivasi, daya tarik, Interaksi (pemberian stimulus dan respond), Kelengkapan informasi, (4) aspek kelayakan kegrafikan yang meliputi : Penggunaan font; jenis dan ukuran, Lay out atau tata letak, Ilustrasi, gambar, foto, Desain tampilan.

Kelayakan bahan ajar interaktif yang dikembangkan dapat diketahui melalui tahap validasi ahli. Validasi ahli meliputi ahli bidang studi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil analisis dari angket validator bidang studi sebesar 82 %, yang artinya produk berkategori baik, dari validator bahasa sebesar 82 % yang artinya produk berkategori baik, dan dari validator media sebesar 80 % yang artinya produk berkategori baik. Melalui validasi ahli dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar berbantuan game edukasi yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan daya tarik peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Daya tarik pembelajaran dapat dibentuk melalui perancangan kualitas pembelajaran. Semakin baik kualitas pembelajaran, semakin besar daya tarik yang ditimbulkan. Variabel penting yang dijadikan dasar sebagai indikator daya tarik adalah penghargaan dan keinginan lebih, sehingga titik awal kemenarikan pembelajaran dapat diciptakan melalui pengorganisasian, penyampaian dan

pengelolaan pembelajaran (Degeng,1989:176). Sedangkan, Keberhasilan daya tarik menurut Slameto (2003) yaitu (1) peserta didik dapat mengikuti dengan baik apa yang sedang dipelajari, (2) peserta didik mudah menggunakan program, (3) kerangka isi dapat menarik perhatian peserta didik untuk dipelajari keseluruhan, (4) peserta didik dapat memahami materi dengan menjawab butir soal yang telah disediakan, (5) peserta didik menggali pengetahuan sendiri tentang materi yang sedang disajikan.

Mengacu pada pendapat slameto (2003) daya tarik peserta didik dengan menggunakan bahan ajar berbantuan game edukasi yang dikembangkan dapat diketahui melalui indikator : (1) peserta didik senang belajar dengan bahan ajar berbantuan game edukasi, (2) peserta didik mudah menggunakan program bahan ajar berbantuan game edukasi, (3) peserta didik antusias dengan kerangka isi bahan ajar berbantuan game edukasi, (4) peserta didik dapat memahami uraian materi dengan menjawab latihan soal berupa game edukasi yang tersedia, dan (5) peserta didik menggali pengetahuan sendiri tentang materi bahan ajar berbantuan game edukasi.

Proses pembelajaran sejarah menggunakan bahan ajar berbantuan game edukasi yang dikembangkan telah mampu meningkatkan daya tarik peserta didik. Besarnya daya tarik peserta didik pada pembelajaran sejarah dengan bahan ajar berbantuan game edukasi diketahui melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahan ajar berbantuan game edukasi dapat meningkatkan daya tarik peserta didik sebesar 88,65 % yang artinya berkategori sangat menarik. Sedangkan untuk uji coba kelompok besar diperoleh persentase daya tarik sebesar 86,82 % yang artinya berkategori sangat menarik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada uji coba produk, menunjukkan bahan ajar berbantuan game edukasi yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi. Bahan ajar berbantuan game edukasi dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap mata pelajaran Sejarah peminatan kelas XI IPS.

## **BAB 6. SIMPULAN DAN SARAN**

### **6.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan uji coba yang dilakukan selama proses pengembangan bahan ajar berbantuan game edukasi, maka dapat diambil kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan merupakan bahan ajar yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah peminatan kelas XI IPS. Produk pengembangan bahan ajar berbantuan game edukasi telah melalui tahap validasi ahli yang meliputi ahli bidang studi, bahasa, dan media. Hasil validasi ahli bidang studi dengan skor 82 % dengan kriteria menarik, validasi ahli bahasa sebesar 86% dengan kriteria sangat baik, sedangkan validasi ahli media sebesar 82 % dengan kriteria baik.

Produk pengembangan bahan ajar berbantuan game edukasi juga telah melalui tahap uji coba pengguna, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil uji coba pengguna melibatkan pendidik dengan skor 80 % dengan kriteria tinggi. Hasil uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 peserta didik dengan skor 86,4 % dengan kriteria sangat tinggi, sedangkan dalam uji coba kelompok besar yang melibatkan 34 peserta didik dengan skor 87, 05 % dengan kriteria sangat tinggi.

### **6.2 Saran**

Produk bahan ajar berbantuan game edukasi yang telah dikembangkan dan telah melalui proses validasi ahli bidang studi, ahli bahasa, dan ahli media serta uji pengembangan. Uji pengembangan meliputi uji pengguna, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar. Bahan ajar berbantuan game edukasi layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Adapun kelebihan bahan ajar berbantuan game edukasi sebagai berikut.

- 1) Bahan ajar berbantuan game edukasi didesain sesuai dengan kurikulum 2013;
- 2) Bahan ajar berbantuan game edukasi didesain menggunakan tampilan yang hidup yaitu menggunakan *Adobe Flash CS 6* dengan visualisasi gambar, video, dan game edukasi;
- 3) Bahan ajar berbantuan game edukasi dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam pembelajaran sejarah;
- 4) Bahan ajar berbantuan game edukasi dapat digunakan sebagai referensi belajar sejarah;

Bahan ajar berbantuan game edukasi juga memiliki kekurangan sebagai berikut.

- 1) Bahan ajar berbantuan game edukasi memiliki ruang lingkup bahasan yang sedikit, yaitu hanya terbatas pada bahasan “Akar-akar Nasionalisme dan Pengaruhnya Pada Masa Kini “;
- 2) Bahan ajar berbantuan game edukasi harus didukung perangkat komputer dalam penggunaannya;
- 3) Masih dibutuhkan penelitian yang lebih akurat, karena sumber yang digunakan juga cukup terbatas;
- 4) Pengembangan bahan ajar berbantuan game edukasi hanya mengukur validasi ahli dan tingkat kemenarikan, sehingga masih dibutuhkan penelitian yang lebih lanjut untuk mengetahui hasil belajar maupun efektifitas peserta didik menggunakan bahan ajar berbantuan game edukasi.

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, saran pemanfaatan bahan ajar berbantuan game edukasi sebagai berikut.

- 1) Bahan ajar digunakan berdasarkan metode-metode yang sesuai dengan kurikulum 2013
- 2) Peserta didik secara mandiri menggunakan bahan ajar berbantuan game edukasi yang dikembangkan serta metode pembelajaran;

Bahan ajar berbantuan game edukasi yang dikembangkan menggunakan model ASSURE ini telah melalui uji coba dan dianggap baik sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah. Bahan ajar berbantuan game edukasi ini diharapkan mampu memotivasi untuk dilakukan penelitian lebih lanjut.



**DAFTAR PUSTAKA**

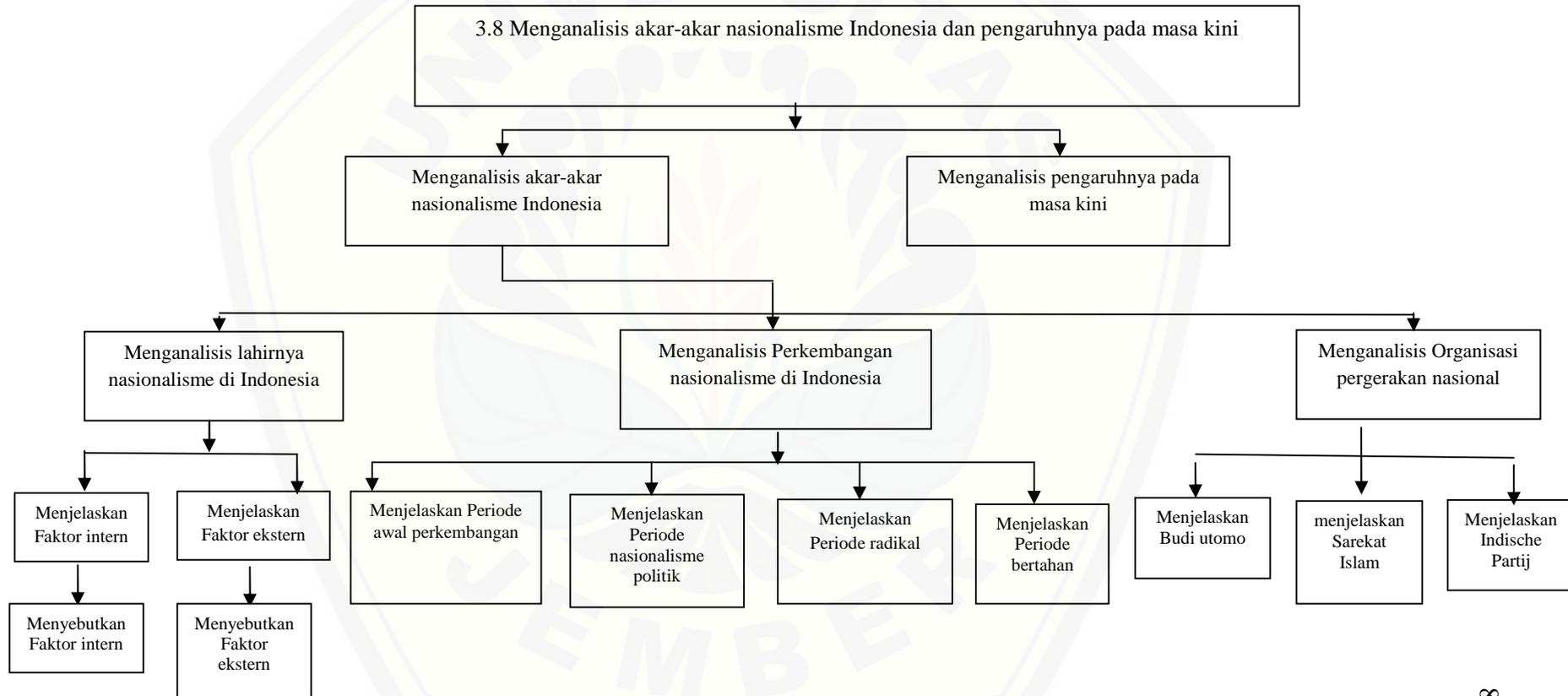
- Amri, S. 2013. *Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Degeng, I.N.S. 1989. *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Depdiknas. 2005. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan*. Depdiknas..
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. 2010. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis TIK*. Jakarta: Kemendiknas Direktorat Jendral Menejemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- Kemendikbud. 2013. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*. Kemendikbud.
- Lestari, I. 2013. *Pengembangan bahan ajar sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan*. Jakarta: indeks
- Nisak, R. 2013. *50 game kreatif untuk aktivitas belajar mengajar*. Jakarta: Diva press Pengantar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Novaliendy, D. 2013. *Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX Smpn 1 Rao)*. *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan Vol. 6 No. 2*
- Permendikbud. 2016. *Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Prastowo, A. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta : DIVA Press
- Pribadi, B. A. 2011. *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.

- Punaji, S. 2012. *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta:Kencana Prenada Media Group
- Purwanto, N. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya
- Putra, N. 2012. *Reserch and Development Penelitian dan Pegembangan Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindopersada
- Putri, A.E. “*Pengembangan Modul Digital Berbasis Aplikasi EXE Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Dengan Model ASSURE Pada Sub Pokok Bahasan Agresi Militer Belanda*”. Skripsi. Jember: Universitas Jember
- Rifa, I.2012. *koleksi game edukatif di dalam dan luar sekolah* . jogjakarta : flashback Universitas Jember. 2012. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: Jember University press
- Said, A. 2015. *Strategi mengajar Multiple Intelegence menyusun sesuai kerja otak dan gaya belajar siswa*. Jakarta: Premada media group
- Smaldino, Sharon dkk. 2005. *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Sudjana, N. 1990. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2008. *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Supendi, Pepen dan Nurhidayat. 2008. *Fun game*. Jakarta: penebar swadaya
- Sutrisno. 2011. *Pengantar pembelajaran Inovatif*. Jakarta : Gaung Persada Universitas Jember. 2012. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: Jember University Perss.
- Widja,I.G. 1989. *Dasar-Dasar Pengembangan Strategi Serta Metode Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Kependidikan TenagaKependidikan.

Lampiran A

Analisis KI dan KD

3.8 Menganalisis akar-akar nasionalisme Indonesia dan pengaruhnya pada masa kini



## Lampiran B

### Perumusan tujuan pembelajaran (ABCD)

#### Kompetensi inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

## Kompetensi dasar

- 1.1 Menghayati nilai-nilai persatuan dan keinginan bersatu dalam perjuangan pergerakan nasional menuju kemerdekaan bangsa sebagai karunia Tuhan Yang Maha Esa terhadap bangsa dan negara Indonesia
- 2.3 Meneladani perilaku kerjasama, tanggung jawab, cinta damai para pejuang untuk mempertahankan kemerdekaan dan menunjukkannya dalam kehidupan sehari-hari
- 3.8 Menganalisis akar-akar nasionalisme Indonesia dan pengaruhnya pada masa kini
  - 3.10.1 Menganalisis lahirnya nasionalisme di Indonesia
  - 3.10.2 Menganalisis tahap perkembangan nasionalisme di Indonesia
  - 3.10.3 Menganalisis organisasi pergerakan nasional
- 4.10 Mengolah informasi tentang perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman, Sekutu, Belanda dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah.

No	Indikator	Audience	Behavior	Condition	Degree	Rumusan tujuan pembelajaran
1	Menganalisis nasionalisme Indonesia	lahirnya di kelas XI IPS 1 MAN 2 Jember	Peserta didik menganalisis	Dengan bahan ajar berbantuan game edukasi	Dengan tepat	Dengan bahan ajar berbantuan game edukasi peserta didik kelas XI IPS 1 MAN 2 Jember diharapkan dapat menganalisis lahirnya nasionalisme di Indonesia
2	Menganalisis perkembangan nasionalisme Indonesia	tahap di kelas XI IPS 1 MAN 2 Jember	Peserta didik Menganalisis	Dengan bahan ajar berbantuan game edukasi	Dengan tepat	Dengan bahan ajar berbantuan game edukasi peserta didik kelas XI IPS 1 MAN 2 Jember diharapkan dapat menganalisis perkembangan nasionalisme di Indonesia

3	Menganalisis organisasi pergerakan nasional di Indonesia	Peserta didik kelas XI IPS 1 MAN 2 Jember	Menganalisis	Dengan bahan ajar berbantuan game edukasi	Dengan tepat	Dengan bahan ajar berbantuan game edukasi peserta didik kelas XI IPS 1 MAN 2 Jember diharapkan dapat menganalisis perkembangan nasionalisme di Indonesia
---	--	---	--------------	---	--------------	--

---



JUDUL PENELITIAN	RUMUSAN MASALAH	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN
1	2	3	4	5	6
<p>Pengembangan bahan ajar berbantuan game edukasi menggunakan <i>adobe flash CS 6</i> dengan model ASSURE kelas XI IPS</p>	<p>1) Bagaimana hasil validasi bahan ajar berbantuan game edukasi menggunakan <i>adobe flash CS 6</i> pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS?</p> <p>2) Bagaimana tingkat kemenarikan peseta didik terhadap bahan ajar berbantuan game edukasi menggunakan <i>adobe flash CS 6</i> pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS?</p>	<p>1) Variable bebas : Pengembangan bahan ajar berbantuan game edukasi menggunakan <i>adobe flash CS 6</i> dengan pendekatan ASSURE XI IPS</p> <p>2) Variable terkait :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil validasi ahli isi materi, dan media terhadap bahan ajar berbantuan game edukasi peserta didik mengenai tingkat kemenarikan bahan ajar.</li> </ul>	<p>1) Hasil validasi ahli isi materi, dan media terhadap bahan ajar berbantuan game edukai</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelayakan materi</li> <li>• Kelayakan desain</li> <li>• Kelayakan media</li> </ul> <p>2) Tanggapan peserta didik mengenai tingkat kemenarikan bahan ajar berbantuan game edukasi</p>	<p>1) Angket</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Data analisis kebutuhan bahan ajar</li> <li>• Data daya tarik peserta didik</li> <li>• Data analisis karakteristik peserta didik</li> <li>• Data hasil validasi ahli isi materi dan media terhadap bahan ajar berbantuan game edukasi</li> <li>• Data tingkat kemenarikan bahan ajar berbantuan game edukasi peserta didik</li> <li>• Data hasil tanggapan pendidik terhadap bahan ajar berbantuan game edukasi</li> </ul> <p>2) Wawancara</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Data analisis karakteristik</li> </ul>	<p>1) jenis penelitian:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• penelitian pengembangan</li> </ul> <p>2) tempat penelitian :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• kelas XI IPS MAN 2 Jember</li> </ul> <p>3) metode pengumpulan data:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• angket</li> <li>• wawancara</li> </ul> <p>4) analisis data</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• rumus yang digunakan untuk mengukur prosentase hasil validasi ahli :</li> </ul> $\text{Hasil} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$ <ul style="list-style-type: none"> <li>• rumus yang digunakan untuk mengukur prosentase tingkat kemenarikan bahan ajar</li> </ul> $F = \frac{\text{jumlah persentase indikator}}{\text{jumlah indikator}} \times 100\%$

**Lampiran D1****Pedoman wawancara**

No	Deskripsi	Pertanyaan
1.	Karakteristik umum	1.1 berapa usia rata-rata peserta didik kelas XI IPS? 1.2 bagaimana latar belakang pendidikan peserta didik kelas XI IPS? 1.3 bagaimana taraf social ekonomi dari peserta didik kelas XI IPS ? 1.4 bagaimana minat dan sikap peserta didik terhadap pembelajaran sejarah? 1.5 bagaimana respon peserta didik terhadap strategi pembelajaran yang selama ini digunakan?
2.	Pengetahuan awal	2.1 bagaiman kemampuan awal yang dimiliki peserta didik kelas XI IPS pada materi akar-akar nasionalisme dan pengaruhnya pada masa kini kelas XI IPS?
3.	Gaya belajar	3.1 bagaimana gaya belajar yang dimiliki peserta didik kelas XI IPS? (auditori, visual, atau kinestetik)
4.	Motivasi	4.1 bagaimana motivasi peserta didik untuk belajar sejarah?

**Lampiran D2****Angket Pendidik**

Nama :

NIP :

Nama Sekolah :

**PERTANYAAN**

1. Pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS metode pembelajaran apa yang biasa bapak/ibu gunakan di kelas?

Ceramah

Diskusi

Tanya jawab

Studi lapang

Lain-lain

2. Bahan ajar apa yang biasa bapak/ibu gunakan sebagai acuan materi pembelajaran sejarah kelas XI IPS?

Buku teks

Modul

LKS

Bahan ajar multimedia

Lain-lain

3. Bahan ajar yang biasa bapak/ibu gunakan merupakan bahan ajar dari?

Pemerintah

Perpustakaan

Rancangan orang lain

Lain-lain

4. Menurut bapak/ibu apakah pembelajaran sejarah cukup diminati peserta didik?  
.....  
.....  
.....  
.....

5. Apakah ketersediaan bahan ajar disekolah memenuhi kebutuhan pembelajaran sejarah khususnya kelas XI IPS materi akar-akar nasionalisme dan pengaruhnya pada masa kini kelas XI IPS?  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

6. Apakah kendala yang dihadapi bapak/ibu ketika mengajar materi akar-akar nasionalisme dan pengaruhnya pada masa kini kelas XI IPS?  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

7. Menurut bapak/ ibu apakah perlu dikembangkan bahan ajar dengan materi akar-akar nasionalisme dan pengaruhnya pada masa kini kelas XI IPS berbasis multimedia?  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

8. Menurut bapak/ibu bagaimana inovasi bahan ajar yang diinginkan agar dapat menunjang pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan materi akar-akar nasionalisme dan pengaruhnya pada masa kini kelas XI IPS?

**Lampiran D3****Angket Daya Tarik Peserta Didik Terhadap Bahan Ajar yang Digunakan Saat Ini**

Nama :

Sekolah :

Kelas :

Hari/Tanggal

:

Berilah tanda cawang ( ) pada poin yang anda pilih terhadap pertanyaan yang telah disediakan

No	Pertanyaan	Jawaban	
		ya	Tidak
1.	Apakah dalam pembelajaran Sejarah menggunakan bahan ajar?		
2.	Apakah bahan ajar yang Anda gunakan menarik?		
3.	Apakah bahan ajar yang Anda gunakan dapat memotivasi untuk belajar sejarah lagi?		
4.	Apakah bahan ajar tersebut menumbuhkan rasa ingin tahu?		
5.	Apakah bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran sejarah karya pendidik?		

**Lampiran D4****Penyajian Angket Daya Tarik Peserta didik Terhadap Bahan Ajar yang Digunakan Saat Ini**

No	Nama	Pertanyaan				
		1	2	3	4	5
1.	Velia Elma Agustis	Y	T	Y	Y	Y
2.	Nadia Permata S	Y	T	T	T	T
3.	Yunita Nurdiana P	Y	T	Y	Y	T
4.	Risky Ana Amita S	Y	T	T	T	T
5.	Acmhad Arif Qurota'ayun	Y	T	Y	T	T
6.	Dymas Arya Saputra	Y	T	T	T	T
7.	Ilham Pramayogi	Y	Y	Y	Y	T
8.	Windi Aprilia Anggraini	Y	T	Y	Y	T
9.	Yuni Maulidatul	Y	T	Y	T	T
10.	Moh. Badik M.	Y	T	Y	T	T
11.	Adnil Nektah Laudhia H.	Y	Y	Y	T	Y
12.	M.Fahri Hidayat	Y	Y	T	T	Y
13.	Rica Deliya Oktavia	Y	T	Y	Y	Y
14.	Lukivatul Mardiyah	Y	T	T	T	T
15.	Mariatul Kiptyah	Y	T	Y	Y	T
16.	Dewanti Citra Mustika	Y	Y	T	Y	T
17.	Tania Diah Ayu Widya	Y	T	T	Y	T
18.	Vivin Agustis	Y	Y	Y	T	T
19.	MIllenia Maharani	Y	T	Y	T	T
20.	Savia Ashfiahana R.	Y	T	T	T	T
21.	Naufal Ramadhan A.	Y	T	T	T	Y
22.	M.Adji Sukma	Y	T	Y	Y	T
23.	Syafiq Ramadhan	Y	T	Y	Y	T
24.	Kavin Izza Fathi	Y	Y	Y	Y	T
25.	Syahan Syah L.	Y	T	T	Y	T
26.	Miftahul Akbar H.	Y	Y	T	Y	T
27.	Qomariatul Kiptiyah	Y	Y	Y	Y	T
28.	Firman Prayogo Pangestu	Y	T	T	T	Y
29.	Syafa' Aprilia Afrih	Y	T	Y	Y	T
30.	Bahasudin Rosyid	Y	T	T	T	T
31.	Nivayatus Sayyadah	Y	T	Y	Y	T
32.	M.Raynandy V.	Y	T	Y	Y	Y
33.	Fara Ayu asthatric Devi	Y	T	T	T	T
34.	M. Farhan G.	Y	T	T	T	T
35.	Linda Dewi P H	Y	Y	T	T	T
36.	Bagas Mahardika W S.	Y	Y	T	Y	Y
37.	Andika Putra B.	Y	Y	T	T	T
38.	Abdus Samad	Y	T	T	T	T

39.	Tania Rahmanizah	Y	T	T	T	T
40.	Refika Amfelia F.	Y	T	T	T	T
41.	Zahirah Aulian R	Y	Y	T	T	T
42.	Faramadina Fizri M.	Y	T	T	T	T
43.	Devi Ayuningtias	Y	T	T	T	T
44.	Saiful Rosi	Y	T	T	T	T
45.	Onky Dwi A.	Y	T	T	T	T
46.	Cici Intan Sari	Y	T	T	T	T
47.	Ardiansyah Pranata	Y	T	T	T	T
48.	Atiqoh Fikriya	Y	T	T	T	T
49.	Maghfiroh Zulfadiyanti	Y	T	T	T	T
50.	Angga Rosi Wahyudi	Y	Y	Y	Y	T
51.	Harits Akbar G.	Y	Y	T	T	T
52.	Mahda Leny	Y	Y	Y	T	Y
53.	Desi Rofifah	Y	T	Y	T	Y
54.	Choinun Nisak	Y	T	T	T	T
55.	Vista Happy Herera	Y	T	T	T	T
56.	Bunga Kinasih P.P	Y	T	Y	T	Y
57.	Ummi HIdatatus S.	Y	T	T	T	T
58.	Dimas Maulana	Y	T	Y	Y	T
59.	Fuad Zulfikar Isman	Y	T	Y	T	T
60.	Dias Bagasmava P.	Y	T	T	T	T
61.	Sania Puji Tilamsari	Y	Y	Y	Y	Y
62.	Vina Karina P.	Y	Y	T	T	T
63.	Rohim Pudjianto S.	Y	T	Y	Y	T
64.	Ditalia Ika Afandi	Y	T	T	T	T
65.	Arik Miati Ningsih	Y	T	T	T	T
66.	Risha Ayu Wardhani	Y	T	T	T	T
67.	Deddy Nur Irawan	Y	T	T	T	Y
68.	Juhan Aditia	Y	T	T	T	T
69.	Sandi Yantoro	Y	T	T	T	T
70.	Erika Prasetya S	Y	T	T	T	T
71.	Ahmad Nailut T	Y	Y	Y	Y	Y
72.	Riska Yulistiara S	Y	T	T	T	T
73.	Naslia Risqi	Y	T	T	T	T
74.	Dewi sinta Wati	Y	T	T	T	T
75.	Yosie Agus Tirawati	Y	T	T	T	T
76.	Anti Khoiriyatul M	Y	T	T	T	Y
77.	Frida Wafiyah L	Y	Y	T	T	T
78.	Pradana Firman	Y	Y	T	T	T
79.	Ulfa Mazidah	Y	T	T	T	T
80.	Maharani Oktaviana A	Y	T	T	T	Y
81.	Hafidhatul Aulia	Y	T	T	T	Y
82.	Merry Trisnawati	Y	T	Y	T	T
83.	Nofi Tri Nur Y	Y	T	T	Y	T

84.	Neneng Kurnia Putri	Y	T	Y	Y	T
85.	Qurrota A'yun	Y	T	T	T	T
86.	Elys Layly Firdaus	Y	T	T	T	T
87.	M. Robbien Dwi K	Y	T	T	T	T
88.	Firman Hardiansyah	Y	T	T	T	T
89.	Ike Wardayatul Jannah	Y	T	T	Y	T
90.	Jihada Anugrah L	Y	T	Y	Y	T
91.	Andining Marditya A	Y	T	Y	T	T
92.	M. Kunta Ifrah S	Y	Y	T	T	T
93.	Silvia Thasari	Y	Y	T	T	T
94.	Uslifatul Hasanah	Y	T	T	T	T
95.	Dinda Khairun N.S	Y	T	T	T	T
96.	M. Fatir Nizar	Y	T	T	Y	Y
97.	Vigya Rahma Caterina	Y	T	T	Y	T
	Jumlah	97	22	32	27	18
	Persentase	49,48	11,22	16,32	13,77	9,18 %
		%	%	%	%	

**Lampiran D5**

**Angket Karakteristik Peserta Didik (Gaya Belajar dan Kemampuan Awal)**

No	Pernyataan	Jawaban	
		ya	Tidak
1.	Saya perlu satu ilustrasi dari apa yang diajarkan supaya bisa memahaminya		
2.	Saya tertarik pada obyek yang mencolok, berwarna, dan yang merangsang mata		
3.	Saya lebih menyukai buku-buku yang menyertakan gambar atau ilustrasi		
4.	Saya mudah mengingat apabila saya bisa melihat orang yang sedang berbicara		
5.	Saya tidak terganggu jika harus belajar dalam keramaian		
6.	Apakah yang harus saya ingat harus saya ucapkan dulu		
7.	Saya harus membicarakan suatu masalah dengan suara keras untuk memecahkannya		
8.	Saya akan mudah menghafal dengan mengucapkannya berkali-kali		
9.	Saya mudah mengingat sesuatu apabila itu didengarkan.		
10	Saya lebih suka mendengarkan rekamannya dari pada duduk dan membaca bukunya		
11	Saya lebih mudah memahami materi pembelajaran apabila belajar melalui manipulasi/praktek		
12	Saya tidak bisa duduk diam berlama-lama.		
13	Saya lebih mudah belajar apabila ada keterlibatan sejumlah anggota tubuh		
14	Saya hampir selalu melakukan gerakan tubuh.		
15	Saya lebih suka membaca buku atau mendengarkan cerita-cerita action		

16. Jelaskan bagaimana lahirnya nasionalisme di Indonesia !

Jawaban:

.....  
 .....  
 .....

17. jelaskan bagaimana perkembangan nasionalisme di Indonesia!

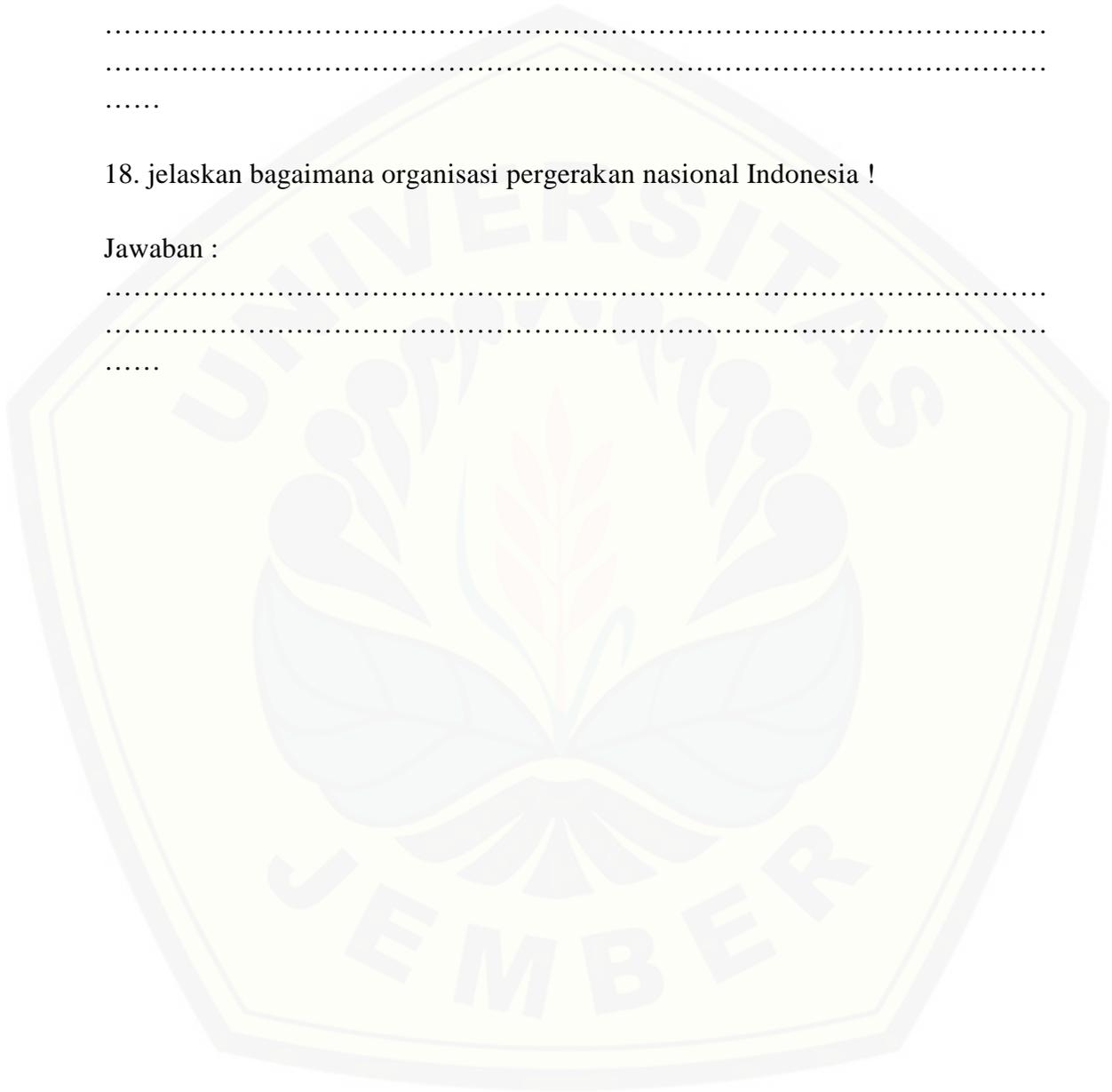
Jawaban :

.....  
.....  
.....

18. jelaskan bagaimana organisasi pergerakan nasional Indonesia !

Jawaban :

.....  
.....  
.....



## Lampiran D6

## Penyajian Angket Karakteristik Peserta Didik

Angket yang diberikan kepada peserta didik adalah angket karakteristik peserta didik yang terdiri dari gaya belajar dan kemampuan awal. Berikut ini pemaparan hasil identifikasi angket karakteristik peserta didik.

No	Peserta Didik	Indikator Gaya Belajar														
		Audio					Visual					Kinestetik				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.	Velia. E	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	T	T	Y	Y	T	Y	Y
2.	Nadia. P	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y
3.	Yunita. N	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T
4.	Risky. A	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y
5.	Acmhad. A	Y	Y	T	T	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T
6.	Dymas.A	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	T	Y	Y	Y	T	T	Y
7.	Ilham. P	Y	T	Y	Y	T	T	T	T	Y	Y	Y	Y	T	T	Y
8.	Windi. A	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y
9.	Yuni. M	Y	T	Y	T	T	T	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
10.	Moh. B	Y	T	T	T	T	Y	T	Y	T	T	Y	T	T	T	Y
11.	Adnil. N	T	T	Y	Y	T	Y	T	Y	T	T	Y	Y	T	T	Y
12.	M.Fahri. H	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T
13.	Rica. D	Y	T	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	Y
14.	Lukivatul.M	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y
15.	Mariatul. K	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	T
16.	Dewanti. C	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y
17.	Tania. D	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
18.	Vivin.A	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T
19.	Millenia.M	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y
20.	Savia.A	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	T	Y	Y	T	Y	T
21.	Naufal.R	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y
22.	M.Adji. S	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	Y	T	T
23.	Syafiq. R	T	T	T	Y	T	T	T	T	T	Y	Y	Y	T	T	Y
24.	Kavin. I	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
25.	Syahan.S	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	T	Y	Y	T	Y	Y
26.	Miftahul. A	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T
27.	Qomariatul.	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T	T	T
28.	Firman. P	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	T	T	Y	Y	T	T	Y
29.	Syafa'A	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y
30.	Bahasudin.R	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y
31.	Nivayatus. S	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
32.	M.Raynandy	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	T	T	T	Y	Y	Y	T	T
33.	Fara Ayu	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	T	T	T	Y	Y	T	Y	Y
34.	M. Farhan	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y
35.	Linda Dewi	Y	Y	Y	T	T	Y	T	T	Y	Y	T	Y	T	Y	Y
36.	Bagas. M	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y
37.	Andika. P	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y
38.	Abdus. S	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y
39.	Tania. R	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	T	T	T	T	Y	Y

40.	Refika. A	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y
41.	Zahirah. A	Y	T	Y	T	T	Y	Y	Y	T	T	Y	T	T	T	Y
42.	Faramadina.	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y	Y	Y
43.	Devi. A	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y
44.	Saiful. R	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y
45.	Onky. D	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y
46.	Cici Intan	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y
47.	Ardiansyah.	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T
48.	Atiqoh. F	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y
49.	Maghfiroh.Z	T	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	T	Y	T	T	Y	Y
50.	Angga. R	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	Y
51.	Harit. A	Y	Y	T	T	T	Y	Y	T	T	T	Y	T	Y	Y	Y
52.	Mahda. L	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T
53.	Desi. R	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y	T	T	T	Y	Y	T	T
54.	Choinun. N	T	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y
55.	Vista. H	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y
56.	Bunga. K	Y	Y	T	Y	T	T	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y
57.	Ummi. H	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y
58.	Dimas. M	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
59.	Fuad. Z	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
60.	Dias. B	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y
61.	Sania. P	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	T	T	Y	T	T	T	Y	T
62.	Vina. K	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y
63.	Rohi. P	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	Y
64.	Ditalia. I	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
65.	Arik. M	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	T	Y	T
66.	Risha. A	Y	Y	Y	T	Y	T	T	T	T	T	Y	Y	Y	T	Y
67.	Deddy. N	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y
68.	Juhan .A	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
69.	Sandi .Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	T	T	T	T	Y
70.	Erika .P	Y	Y	T	T	T	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Y
71.	Ahmad. N	Y	T	Y	T	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T
72.	Riska .Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y
73.	Naslia .R	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T
74.	Dewi .S	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y
75.	Yosie .A	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	T	Y
76.	Anti .K	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y
77.	Frida. W	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y
78.	Pradana. F	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
79.	Ulfa .M	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	T	Y	Y	T	T	T	T
80.	Maharani. O	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y	T	T	Y	T	T	Y	T
81.	Hafidhatu..A	Y	T	Y	T	T	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y
82.	Merry .T	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y
83.	Nofi .T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	Y	Y	Y	T	Y	T
84.	Neneng. K	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T
85.	Qurrota .A	Y	Y	Y	T	T	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	T
86.	Elys. L	T	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	T	Y	T	T	T
87.	M. Robbien	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y
88.	Firman. H	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	T
89.	Ike. W	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y
90.	Jihada. A	T	Y	Y	T	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y
91.	Andining. M	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
92.	M. Kunta	T	Y	T	T	T	Y	T	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y
93.	Silvia. T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	T	Y	T	T	Y	Y
94.	Uslifatul. H	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	T	T	T	T	Y	Y
95.	Dinda. K	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	T	Y	Y

96.	M. Fatir	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y
97.	Vigya. R	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y
	Jumlah			317				285						328		
	Persentase			34,08 %				30,64 %						35,26 %		



## Lampiran D7

## Penyajian Angket Saran Mengenai Bahan Ajar

No	Nama	Pilihan Bahan Ajar					Bahan Ajar Berbantuan Game Edukasi
		LKS	Modul	Buku Paket	Diklat	Video	
1.	Velia Elma						✓
2.	Nadia Permata						✓
3.	Yunita N						✓
4.	Risky A						✓
5.	Acmhad A						✓
6.	Dymas A						✓
7.	Ilham P		✓				
8.	Windi A						✓
9.	Yuni M	✓					
10.	Moh. Badik					✓	
11.	Adnil N						✓
12.	M.Fahri					✓	
13.	Rica D						✓
14.	Lukivatul M						✓
15.	Mariatul K						✓
16.	Dewanti C					✓	
17.	Tania Diah						✓
18.	Vivin Agustis						✓
19.	Millenia M	✓					
20.	Savia A.	✓					
21.	Naufal R.						✓
22.	M.Adji.S						✓
23.	Syafiq R	✓					
24.	Kavin I					✓	
25.	Syahan S						✓
26.	Miftahul A					✓	
27.	Qomariatul					✓	
28.	Firman P	✓					
29.	Syafa' Aprilia					✓	
30.	Bahasudin R						✓
31.	Nivayatus S					✓	
32.	M.Raynandy	✓					
33.	Fara Ayu A			✓			
34.	M. Farhan G.						✓
35.	Linda Dewi					✓	
36.	Bagas M						✓
37.	Andika P					✓	
38.	Abdus S						✓
39.	Tania R		✓				
40.	Refika A		✓				
41.	Zahirah A R					✓	
42.	Faramadina F			✓			
43.	Devi A						✓
44.	Saiful R						✓
45.	Onky D.			✓			
46.	Cici Intan S						✓

47.	Ardiansyah P					✓	
48.	Atiqoh. F	✓					
49.	Maghfiroh Z			✓			
50.	Angga Rosi					✓	
51.	Harits Akbar			✓			
52.	Mahda L			✓			
53.	Desi Rofifah		✓				
54.	Choinun. N			✓			
55.	Vista. H					✓	
56.	Bunga. K			✓			
57.	Ummi H					✓	
58.	Dimas. M					✓	
59.	Fuad Zulfikar					✓	
60.	Dias B					✓	
61.	Sania Puji T					✓	
62.	Vina Karina			✓			
63.	Rohim P					✓	
64.	Ditalia Ika A					✓	
65.	Arik Miati N			✓			
66.	Risha Ayu W					✓	
67.	Deddy Nur I					✓	
68.	Juhan Aditia			✓			
69.	Sandi. Y		✓				
70.	Erika. P	✓					
71.	Ahmad Nailut			✓			
72.	Riska Y					✓	
73.	Naslia Risqi	✓					
74.	Dewi sinta W			✓			
75.	Yosie Agus T					✓	
76.	Anti K		✓				
77.	Frida. W					✓	
78.	Pradana. F					✓	
79.	Ulfa Mazidah				✓		
80.	Maharani O		✓				
81.	Hafidhatul A		✓				
82.	Merry T	✓					
83.	Nofi Tri Nur			✓			
84.	Neneng. K					✓	
85.	Qurrota. A			✓			
86.	Elys Layly					✓	
87.	M. Robbien					✓	
88.	Firman H				✓		
89.	Ike.W			✓			
90.	Jihada. A					✓	
91.	Andining M			✓			
92.	M. Kunta					✓	
93.	Silvia Thasari	✓					
94.	Uslifatul H			✓			
95.	Dinda. K			✓			
96.	M. Fatir. N			✓			
97.	Vigya Rahma		✓				
	Skor	10,30%	9,27 %	6,18 %	-	28,86%	45,36 %

### Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik

Petunjuk: Isilah angket dibawah ini dengan melingkari kolom sesuai pendapat anda

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan judul dengan materi yang akan Dibahas	1	2	3	4	5
2.	Ketepatan materi dengan tujuan Pembelajaran	1	2	3	4	5
3.	Runtutan kronologis cerita	1	2	3	4	5
4.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi	1	2	3	4	5
5.	Kesesuaian ilustrasi video dengan materi	1	2	3	4	5
6.	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	1	2	3	4	5
7.	Desain <i>layout</i> bahan ajar	1	2	3	4	5
8.	Pemilihan <i>font</i> tata tulis	1	2	3	4	5
9.	Pemilihan ukuran <i>font</i>	1	2	3	4	5
10.	Kemampuan pemberian informasi penting dan baru	1	2	3	4	5

Skor =

Keterangan:

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

Komentar dan saran

.....

.....

.....

.....

.....

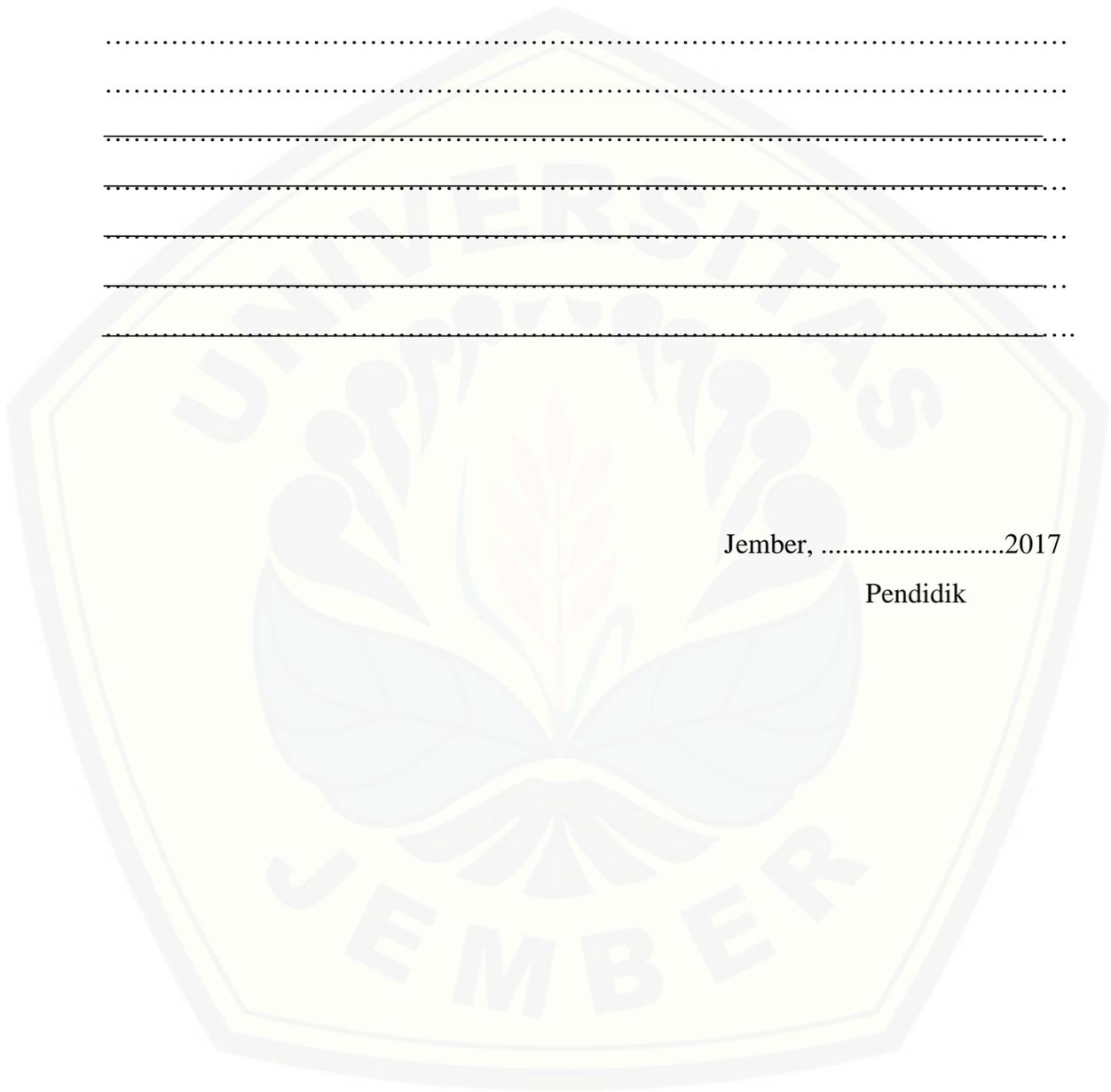
.....

.....

.....

Jember, .....2017

Pendidik



**Lampiran D8****Angket Daya Tarik Peserta Didik Terhadap Bahan Ajar berbantuan Game Edukasi**

Nama :

Kelas :

Nama Sekolah :

Hari/Tanggal :

**Petunjuk**

1. Isilah angket dibawah ini dengan melingkari kolom sesuai pendapat anda
2. Angket ini tidak berpengaruh dengan nilai mata pelajaran sejarah anda

No	Aspek penilaian	Skor penilaian				
1.	Kemenarikan desain bahan ajar game edukasi menggunakan <i>adobe flash CS 6</i>	1	2	3	4	5
2.	Kemudahan pengoperasian tombol navigasi pada bahan ajar game edukasi menggunakan <i>adobe flash CS 6</i>	1	2	3	4	5
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan bahan ajar game edukasi menggunakan <i>adobe flash CS 6</i>	1	2	3	4	5
4.	Kemenarikan penggunaan video dan gambar,	1	2	3	4	5
5.	Kemenarikan penyajian game edukasi menggunakan <i>adobe flash CS 6</i>	1	2	3	4	5
6.	Kemenarikan penggunaan tata bahasa yang mudah dimengerti	1	2	3	4	5
7.	Kemenarikan materi yang disajikan secara lebih berfariatif	1	2	3	4	5
8.	Kemenarikan pemilihan <i>font</i> tata tulis	1	2	3	4	5
9.	Kemenarikan bahan ajar game edukasi membuat senang belajar sejarah	1	2	3	4	5
10.	Bahan ajar game edukasi menggunakan <i>adobe flash CS 6</i> menimbulkan rasa ingin tahun	1	2	3	4	5

Komentar dan saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



**Lampiran E1****Angket Validasi Isi Bidang Studi****I. Petunjuk**

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

**II. Penilaian**

No	Aspek penilaian	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian judul dengan materi yang dibahas	1	2	3	4	5
2.	Kesesuaian dengan KI, KD dan indikator Pembelajaran	1	2	3	4	5
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
4.	Kebenaran substansi materi	1	2	3	4	5
5.	Urutan materi pembelajaran tersusun secara sistematis	1	2	3	4	5
6.	Isi materi singkat, padat dan jelas	1	2	3	4	5
7.	Ketepatan gambar dengan materi	1	2	3	4	5
8.	Ketepatan video dengan materi	1	2	3	4	5
9.	Kesesuaian game edukasi dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	1	2	3	4	5
10.	Sumber rujukan yang dipakai	1	2	3	4	5
	Skor total =					

**Keterangan**

1. Sangat kurang baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

Komentar dan saran perbaikan

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....



**Lampiran E2****Angket Validasi bahasa****I. Petunjuk**

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

**II. Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Skor				
1.	Ketepatan struktur kalimat	1	2	3	4	5
2.	Ketepatan keefektifan kalimat	1	2	3	4	5
3.	Ketepatan kebakuan istilah	1	2	3	4	5
4.	Ketepatan keterbacaan pesan	1	2	3	4	5
5.	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa	1	2	3	4	5
6.	Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat	1	2	3	4	5
7.	Kemampuan mendorong minat baca	1	2	3	4	5
8.	Ketepatan penggunaan istilah dan simbol	1	2	3	4	5
9.	Ketepatan bahasa dengan perkembangan intelektual peserta didik	1	2	3	4	5
10	Ketepatan penggunaan bahasa dalam sub bab	1	2	3	4	5
Skor total =						

**Keterangan**

6. Sangat kurang baik
7. Kurang baik
8. Cukup baik
9. Baik
10. Sangat baik

Komentar dan saran perbaikan

.....  
.....  
.....  
.....  
.....



**Lampiran E3****Angket Validasi Media****I. Petunjuk**

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

**II. Penilaian**

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
1.	Desain cover tampilan	1	2	3	4	5
2.	Ketepatan pemilihan <i>font</i>	1	2	3	4	5
3.	Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i>	1	2	3	4	5
4.	Ketepatan pemilihan jarak spasi	1	2	3	4	5
5.	Pengorganisasian judul dan sub judul	1	2	3	4	5
6.	Kesesuaian gambar dengan materi	1	2	3	4	5
7.	Ketepatan <i>layout</i> dan tata letak gambar	1	2	3	4	5
8.	Pemilihan <i>background sound</i>	1	2	3	4	5
9.	Pemilihan desain warna	1	2	3	4	5
10.	Ketepatan <i>layout</i> teks	1	2	3	4	5
	Bahan ajar dengan teks yang disajikan	1	2	3	4	5

**Keterangan**

11. Sangat kurang baik
12. Kurang baik
13. Cukup baik
14. Baik
15. Sangat baik

Komentar dan saran perbaikan

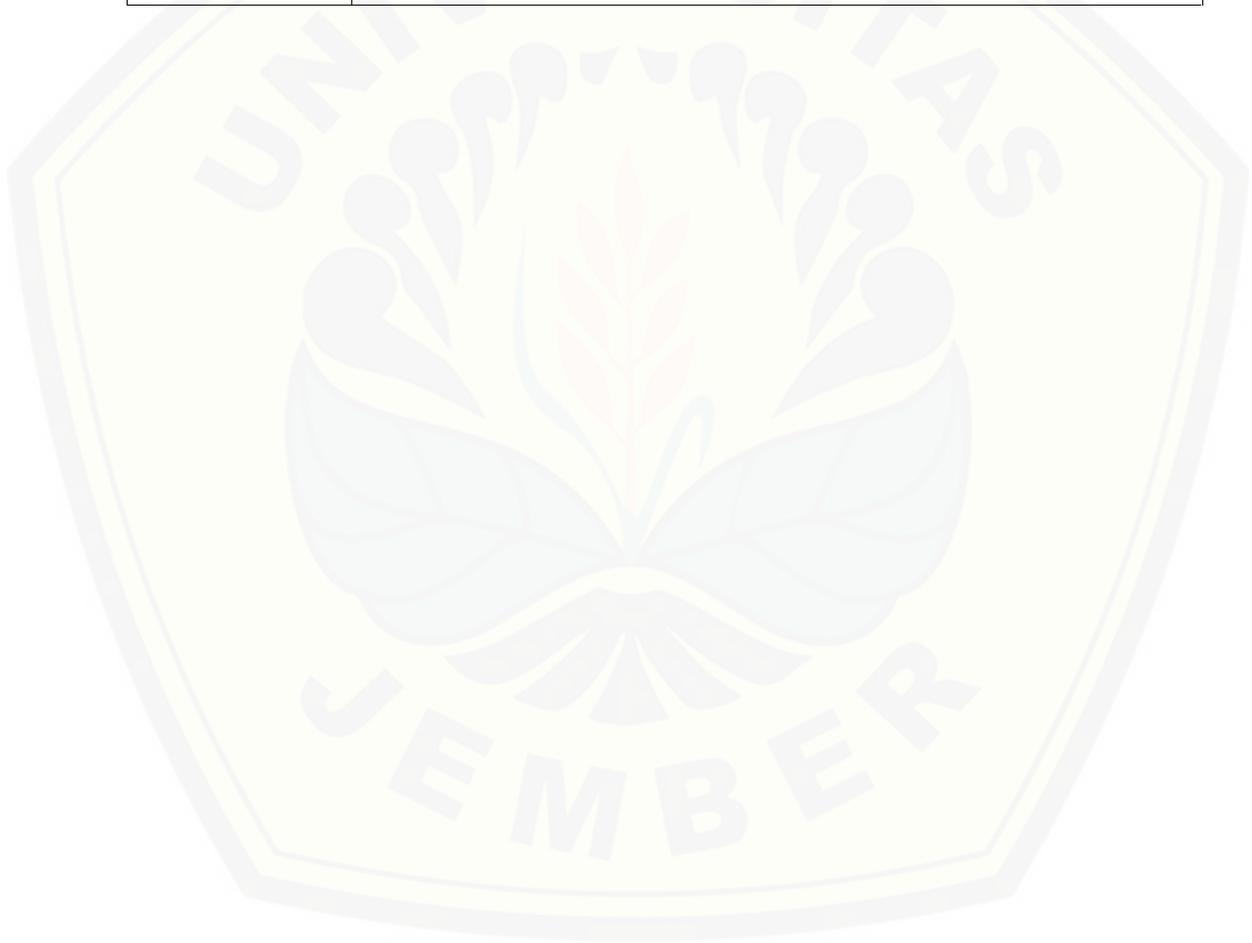
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....



**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi</b>
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendidik meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa</li> <li>• Pendidik mempersiapkan kelas lebih kondusif</li> <li>• Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran</li> <li>• Pendidik menyampaikan topic “akar-akar nasionalisme dan pengaruhnya pada masa kini”</li> </ul>
Inti	<p><b><i>Mengamati</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diminta mengamati dan mempelajari bahan ajar berbantuan game edukasi</li> </ul> <p><b><i>Menanya</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendidik mendorong peserta didik untuk bertanya hal-hal terkait bahan ajar berbantuan game edukasi</li> <li>• Pendidik kembali menegaskan topik pembelajaran yang akan dibahas</li> </ul> <p><b><i>Mengeksplorasi dan mengasosiasi</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendidik member oengantar singkat, misalnya; apa latar belakang nasionalisme di Indonesia? Apa saja organisasi pergerakan nasional? Untuk menjawab semua pertanyaan tersebut, peserta didik mempelajari bahan ajar berbantuan game edukasi</li> </ul> <p><b><i>Mengkomunikasikan</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perwakilan peserta didik diminta memberikan argumentasinya terkait materi yang dipelajari dalam bahan ajar berbantuan game edukasi</li> <li>• Pendidik menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dibantu oleh pendidik menyimpulkan materi tentang “akar-akar nasionalisme dan pengaruhnya pada masa kini”</li> <li>• Peserta didik melakukan refleksi tentang pelaksanaan pembelajaran</li> </ul>

	<p>dan pelajaran apa yang diperoleh setelah belajar tentang topik “akar-akar nasionalisme dan pengaruhnya pada masa kini”</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pendidik sekali lagi menegaskan agar peserta didik tetap mampu menanamkan jiwa nasionalisme</li><li>• Pendidik melakukan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, misalnya dengan mengajukan pertanyaan<ol style="list-style-type: none"><li>1. Apa saja organisasi pergerakan nasional?</li><li>2. Bagaimana tahap perkembangan nasionalisme Indonesia?</li></ol></li></ul>
--	---

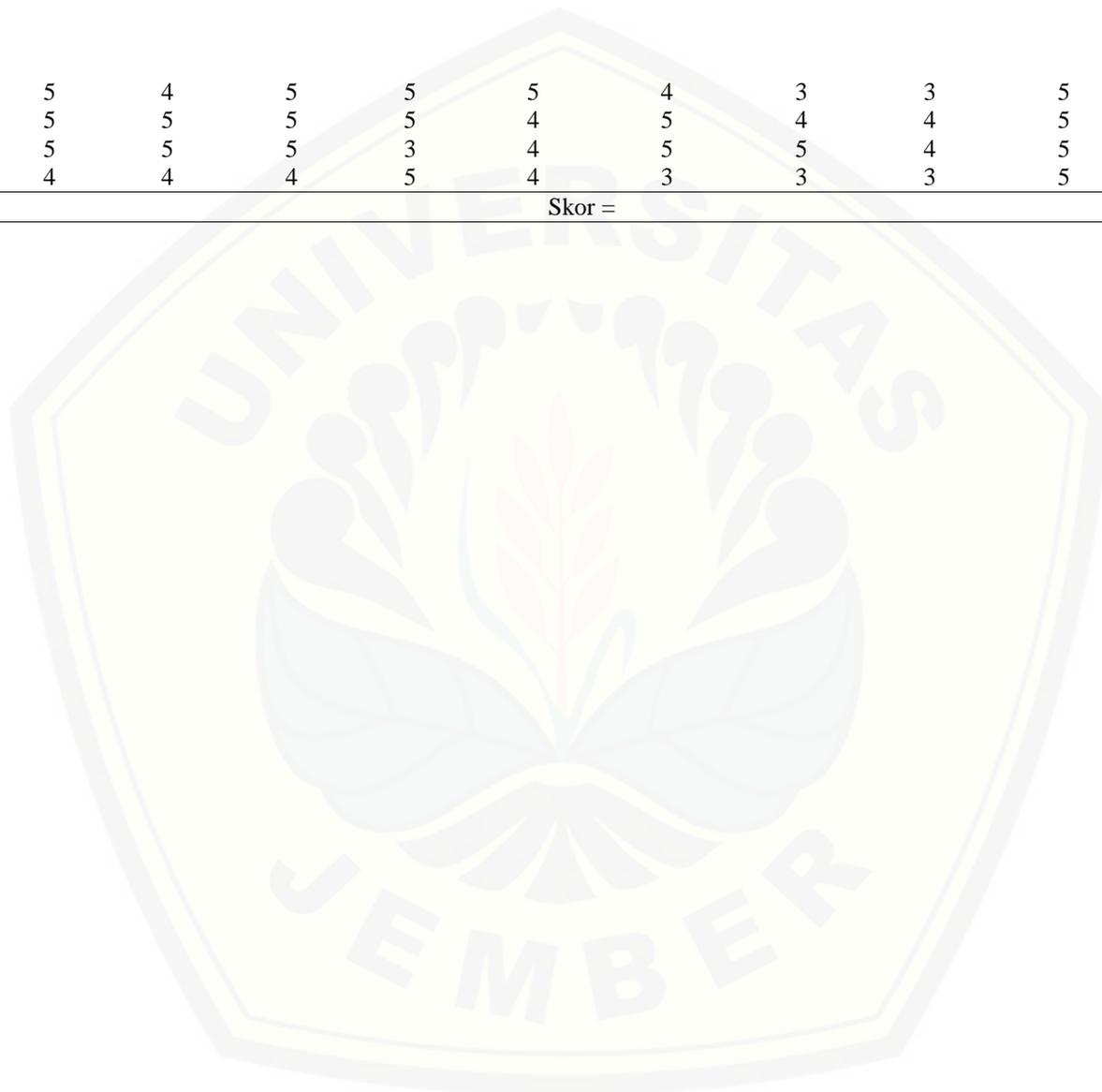




## Hasil penilaian pada uji coba kelompok besar

Peserta didik	Aspek penilai										Jumlah
	Desain	Navigasi	Petunjuk	Video	Gambar	Game	Bahasa	Font	Senang	Ingin tahu	
1	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	46
2	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	47
3	5	3	4	5	4	5	3	4	5	5	43
4	5	4	5	5	4	5	3	4	3	4	41
5	5	4	5	3	4	4	5	4	4	5	43
6	4	5	5	5	4	4	5	5	3	5	45
7	5	4	5	3	3	4	4	5	3	3	39
8	3	3	3	5	2	2	3	3	3	2	29
9	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	48
10	3	3	3	5	2	2	3	3	3	2	29
11	4	5	4	5	2	4	3	5	2	2	36
12	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	48
13	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	49
14	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	48
15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49
16	3	4	4	5	3	4	5	4	4	3	39
17	5	5	5	4	3	5	5	4	4	5	45
18	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	46
19	4	4	3	5	5	4	3	4	5	5	42
20	5	4	4	5	4	5	5	3	4	4	43
21	3	3	4	5	3	4	4	5	4	5	40
22	3	5	5	4	4	3	3	2	4	4	37
23	5	4	4	5	4	5	5	5	3	5	45
24	4	3	5	4	4	2	5	4	3	5	39
25	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	47
26	3	3	3	4	2	3	2	1	4	5	30
27	3	4	3	5	3	5	5	3	2	3	36
28	3	4	4	5	4	3	5	4	4	3	39
29	4	4	4	5	4	3	3	3	5	5	40
30	5	4	5	5	3	5	5	4	5	4	46

31	5	4	5	5	5	4	3	3	5	5	44
32	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	47
33	5	5	5	3	4	5	5	4	5	5	47
34	4	4	4	5	4	3	3	3	5	5	40
<hr/>											
Skor =											1.480
<hr/>											





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

---

Nomor **0794/UN25.1.5/LT/2017** 30 JAN 2017  
Lampiran :-  
Perihal : Permohonan Izin Observasi/Penelitian

Yth. Kepala MAN 2 Negeri Jember  
Jember

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Fauzia Fandini Didin  
NIM : 130210302033  
Jurusan : Pendidikan IPS  
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan observasi di Sekolah yang Saudara pimpin dengan judul: **Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Game Edukasi Dengan Pendekatan ASSURE Sub Pokok Bahasan Persamaan Dan Perbedaan Tentang Strategi Pergerakan Nasional Kelas XI IPS.**

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

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

a.n. Dekan  
Pembantu Dekan I,  
  
Dr. Sukatman, M.Pd.  
NIP 19640123199512100

## Lampiran E1

## Angket Validasi Isi Bidang Studi

## I. Petunjuk

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

## II. Penilaian

no	Aspek penilaian	Skor penilaian				
1.	Kesesuaian judul dengan materi yang dibahas	1	2	3	4	5
2.	Kesesuaian dengan KI, KD dan indikator Pembelajaran	1	2	3	4	5
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
4.	Kebenaran substansi materi	1	2	3	4	5
5.	Urutan materi pembelajaran tersusun secara sistematis	1	2	3	4	5
6.	Isi materi singkat, padat dan jelas	1	2	3	4	5
7.	Ketepatan gambar dengan materi	1	2	3	4	5
8.	Ketepatan video dengan materi	1	2	3	4	5
9.	Kesesuaian game edukasi dengan tujuan Pembelajaran yang akan dicapai	1	2	3	4	5
10.	Sumber rujukan yang dipakai	1	2	3	4	5
Skor total =		40/50 → 80.				

## Keterangan

1. Sangat kurang baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

Komentar dan saran perbaikan

- Gambar sampul dibuat semester, cantok gambar tidak terlalu lebar
- Daftar pustaka juga perlu ditambahkan

Jember, 2017

Validator

  
(Elvi Handayani)

## Lampiran E2

## Angket Validasi bahasa

## I. Petunjuk

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

## II. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan struktur kalimat				4	5
2.	Ketepatan keefektifan kalimat				4	5
3.	Ketepatan kebakuan istilah				4	5
4.	Ketepatan keterbacaan pesan				4	5
5.	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa				4	5
6.	Keruntutan dan keterpaduan antarkalimat				4	5
7.	Kemampuan mendorong minat baca				4	5
8.	Ketepatan penggunaan istilah dan simbol				4	5
9.	Ketepatan bahasa dengan perkembangan intelektual peserta didik				4	5
10	Ketepatan penggunaan bahasa dalam sub bah				4	5

$$\text{Skor total} = \frac{43}{50} = 86$$

## Keterangan

1. Sangat kurang baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

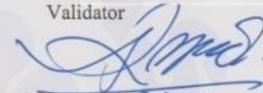
78

## Komentar dan saran perbaikan

1. Secara umum bahasa Indonesia yang dipakai sudah baik. Namun, ada beberapa kalimat yang kurang efektif.
2. Akan diperbaiki. Silahkan dicoreksi jika ada.
3. Setelah direvisi, bahan ajar ini siap dicaplikasikan.

Jember,

Validator



Dr. Arief Rijadi, M.Si, M.Pd

## Lampiran E3

## Angket Validasi Media

## I. Petunjuk

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

## II. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Desain cover tampilan				(4)	5
2.	Ketepatan pemilihan <i>font</i>				(4)	5
3.	Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i>				(4)	5
4.	Ketepatan pemilihan jarak spasi				(4)	5
5.	Pengorganisasian judul dan sub judul				4	(5)
6.	Kesesuaian gambar dengan materi				4	(5)
7.	Ketepatan <i>layout</i> dan tata letak gambar				(4)	5
8.	Pemilihan <i>background sound</i>				(4)	5
9.	Pemilihan desain warna				(4)	5
10.	Ketepatan <i>layout</i> teks Bahan ajar dengan teks yang disajikan			(3)	4	5

## Keterangan

1. Sangat kurang baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

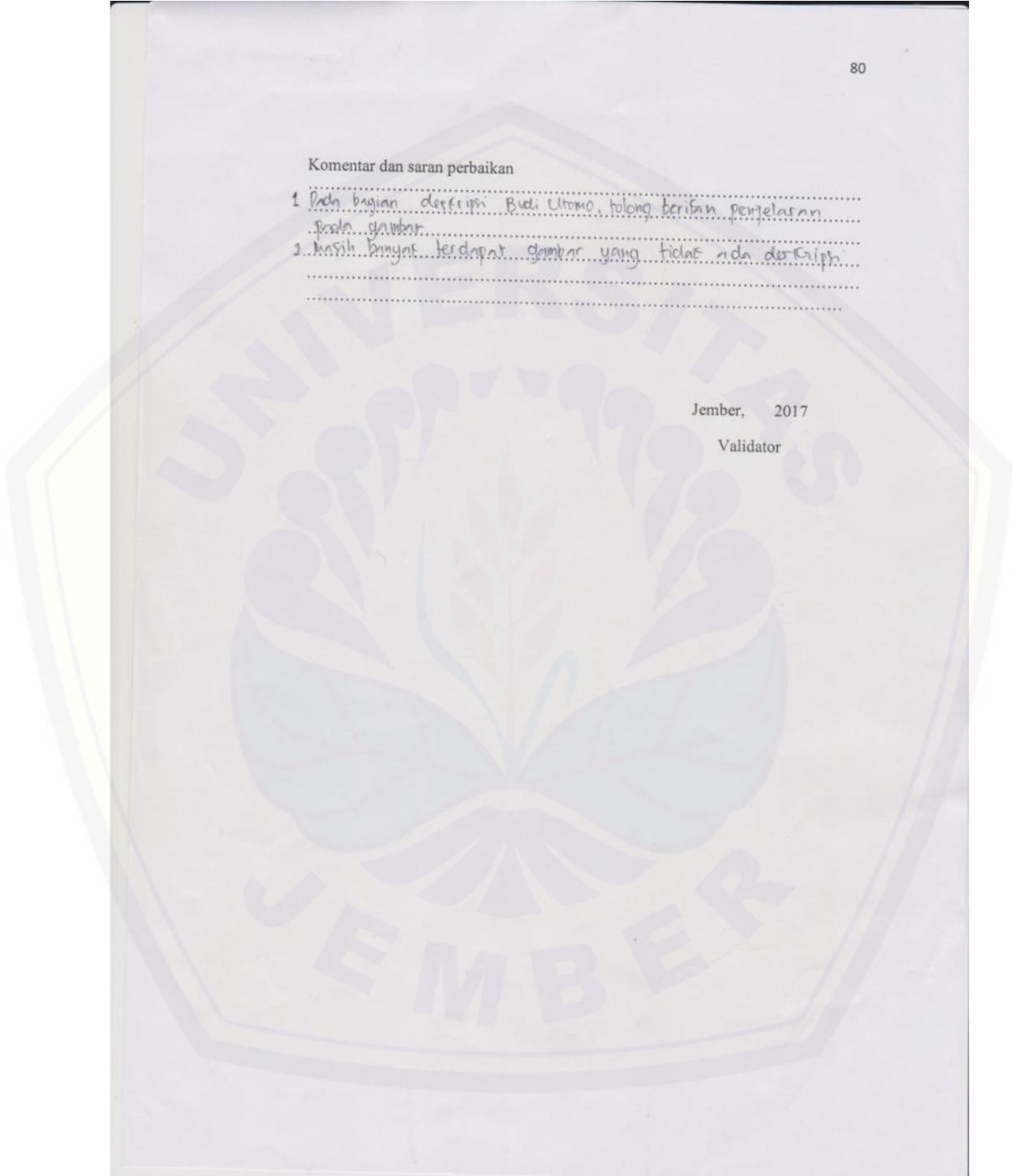
80

Komentar dan saran perbaikan

1. Pada bagian deskripsi Budi Utomo, tolong berikan penjelasan  
...tentang gambar.
2. Masih banyak terdapat gambar yang tidak ada deskripsi.

Jember, 2017

Validator



### Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik

Petunjuk: Isilah angket dibawah ini dengan melingkari kolom sesuai pendapat anda

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan judul dengan materi yang akan dibahas	1	2	3	4	5
2.	Ketepatan materi dengan tujuan Pembelajaran	1	2	3	4	5
3.	Runtutan kronologis cerita	1	2	3	4	5
4.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi	1	2	3	4	5
5.	Kesesuaian ilustrasi video dengan materi	1	2	3	4	5
6.	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	1	2	3	4	5
7.	Desain <i>layout</i> bahan ajar	1	2	3	4	5
8.	Pemilihan <i>font</i> tata tulis	1	2	3	4	5
9.	Pemilihan ukuran <i>font</i>	1	2	3	4	5
10.	Kemampuan pemberian informasi penting dan baru	1	2	3	4	5

Skor =

Keterangan:

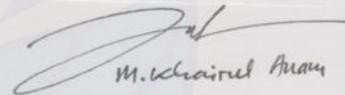
1	Sangat Kurang Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

## Komentar dan saran

Media pembelajaran ini menarik minat anak didik yang biasanya murid kurang minat dan sedikit menyenangi. Mereka menjadi bersemangat dengan ditampilkannya model pembelajaran menggunakan media pembelajaran ini.

Saran:

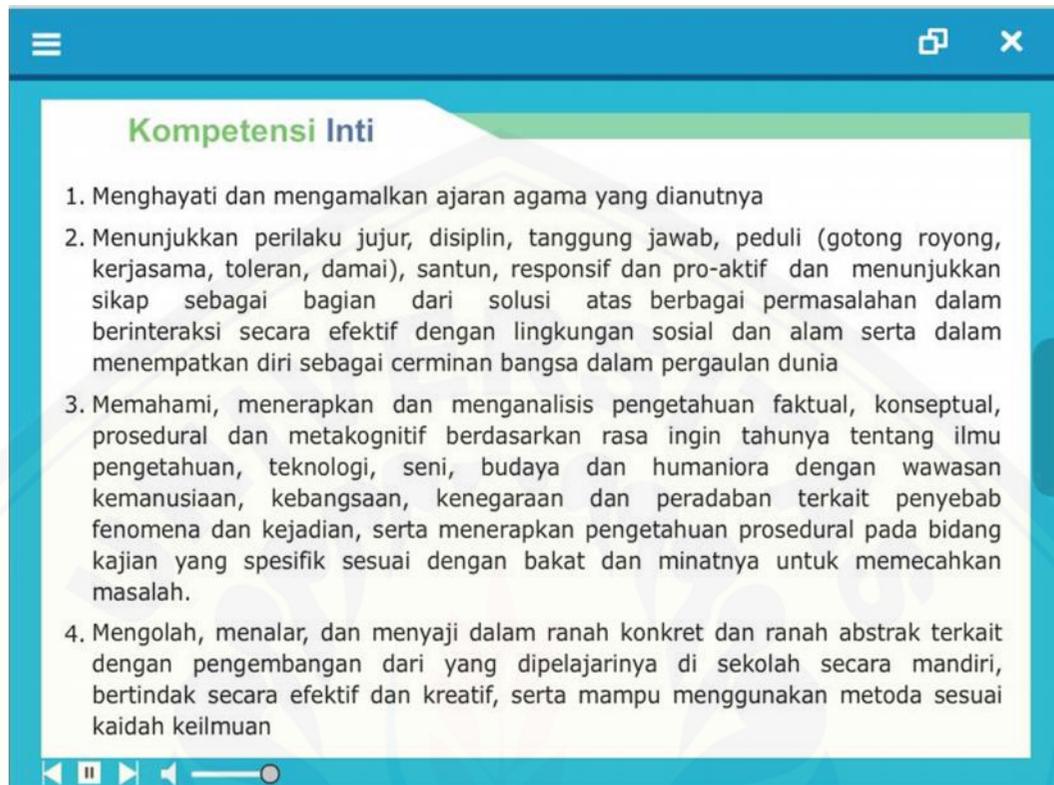
- Desain dibuat lebih menarik
- Pemilihan video kurang besar agar tidak pecah.
- Durasi tidak disuaikan banyaknya jam pelajaran saat itu.

  
M. Khairul Anam



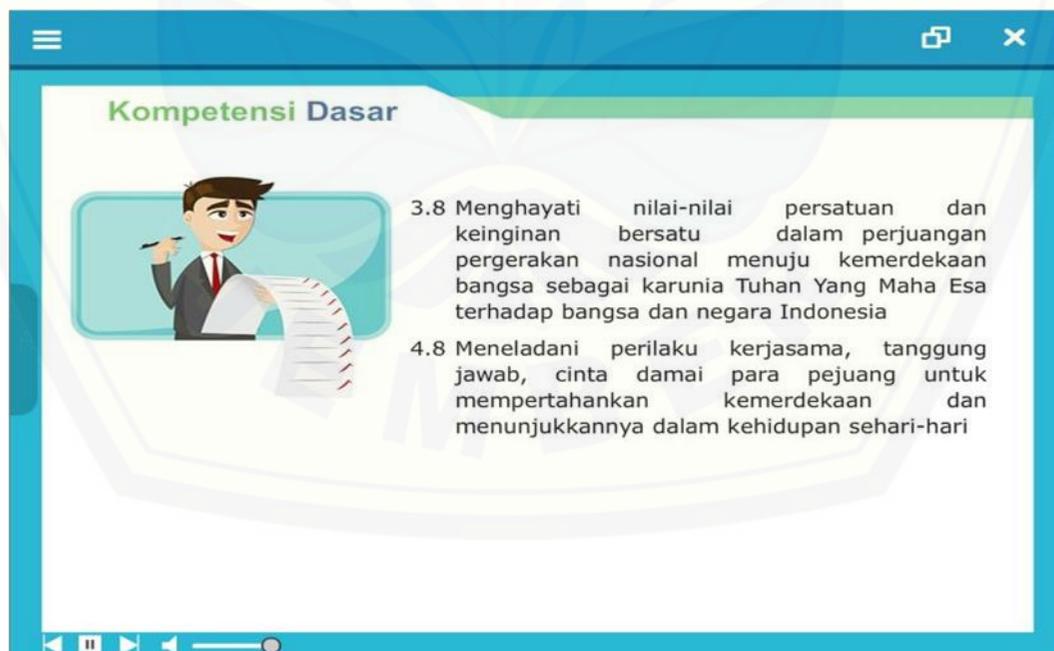






**Kompetensi Inti**

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan



**Kompetensi Dasar**



- 3.8 Menghayati nilai-nilai persatuan dan keinginan bersatu dalam perjuangan pergerakan nasional menuju kemerdekaan bangsa sebagai karunia Tuhan Yang Maha Esa terhadap bangsa dan negara Indonesia
- 4.8 Meneladani perilaku kerjasama, tanggung jawab, cinta damai para pejuang untuk mempertahankan kemerdekaan dan menjajarkannya dalam kehidupan sehari-hari





**BUDI UTOMO** Organisasi Pergerakan Nasional

Batavia, Rabu 20 Mei 1908

Soetomo (Ketua) dan Wahidin Soedirohoesodo

Pendiri Organisasi Budi Utomo

Tujuan :

- Mengupayakan hubungan kekeluargaan atas segenap bangsa Bumi Putera
- Mengadakan perbaikan pelajaran di sekolah-sekolah
- Mendirikan badan wakaf yang akan mengumpulkan dana untuk belanja anak-anak

Jenis Organisasi : Moderat, Kooperatif

**Petunjuk :**

- Klik nomor sesuai nomor dan pertanyaan menurun/mendatar
- Jawab pertanyaan dengan benar sesuai jumlah kolom yang ada (ketikkan di form pengisian, klik tombol OK
- BENAR jika jawaban masuk kekolom TTS, SALAH jika jawaban tidak bisa masuk kekolom TTS

**MULAI**

### Teka Teki Sejarah

**Mendatar :**

2. Organisasi berawal nama sarekat dagang islam
4. Istilah lain penjajahan
9. Ketua Organisasi Budi Utomo
10. Pendiri Organisasi Sarekat Islam
11. Pelopor pergerakan nasional
13. Kebijakan negara besar dapat memegang pemerintahan negara lain
14. Pelopor lahirnya Budi Utomo
15. Batavia tempat lahirnya organisasi

**Menurun :**

1. Perubahan sosial politik dengan cara kekerasan
3. Organisasi yang didirikan Soewardi Soejaningrat
5. Kerajaan masa lampau yang menguasai nusantara
6. Cinta kepada negara sendiri
7. Kerjasama dengan pihak penguasa
8. Pemikiran yang bisa diterima orang banyak
12. Ciri kemajuan bidang politik munculnya

**JAWABAN :**  **OK** *ketik menggunakan huruf kapital tanpa spasi* **BACK**

