



**PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS *QUANTUM LEARNING*  
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL ADDIE UNTUK  
MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PADA MATA  
PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA**

**SKRIPSI**

Oleh  
**Rizky Andriani**  
NIM 140210302032

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



**PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS *QUANTUM LEARNING*  
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL ADDIE UNTUK  
MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PADA MATA  
PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA**

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Sejarah (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh  
**Rizky Andriani**  
**NIM 140210302032**

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

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Ayahanda Drs. Ismail dan Ibunda Dra. Indriati yang telah mendoakan, memberi motivasi dan kepercayaan serta pengorbanan yang tulus selama ini;
2. Adikku Bagas Dwi Putra yang telah memberikan semangat dan dukungannya untuk bisa menyelesaikan skripsi ini;
3. Guru-guru sejak TK hingga SMA dan Bapak/Ibu dosen Prodi Pendidikan Sejarah yang telah berjasa dalam mendidik, membimbing serta memberikan ilmu dengan penuh ikhlas dan kesabaran;
4. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

**MOTO**

“Feel the fear and do it anyway”

(Tamara Mellon)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup>) Admin. 2017. *Inspirilo Sumber Terinspirasi Bermartabat*. Inspirilo.com (<https://inspirilo.com/motto-hidup/>).

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizky Andriani

Nim : 140210302032

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengembangan Modul Berbasis *Quantum Learning* dengan Menggunakan Model ADDIE untuk Meningkatkan Efektivitas pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA” 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 kesalahan 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, 26 Juli 2018

Yang menyatakan,

Rizky Andriani

NIM 140210302032

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS *QUANTUM LEARNING*  
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL ADDIE UNTUK  
MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PADA MATA  
PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA**

Oleh  
**Rizky Andriani**  
**NIM 140210302032**

Pembimbing:

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

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

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “Pengembangan Modul Berbasis *Quantum Learning* dengan Menggunakan Model ADDIE untuk Meningkatkan Efektivitas pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Kamis, 26 Juli 2018

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Mohammad Na'im, M.Pd  
NIP. 19660328 2000121001

Dr. Nurul Umamah, M.Pd  
NIP. 196902041993032008

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Sumardi, M.Hum.  
NIP. 196005181989021001

Drs. Sumarno, M.Pd.  
NIP. 760017263

Mengesahkan  
PLH Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Prof. Dr. Suratno, M.Si  
NIP 196706251992031003

## RINGKASAN

**Pengembangan Modul Berbasis *Quantum Learning* dengan Menggunakan Model ADDIE untuk Meningkatkan Efektivitas pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA; Rizky Andriani, 140210302032; 2018; xix + 161 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah; Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.**

Kurikulum 2013 memiliki tujuan untuk membangun karakter kebangsaan peserta didik, salah satu implementasinya yaitu pembelajaran yang mengaitkan dengan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan data lapang yang dikumpulkan dengan cara dokumentasi, observasi, angket dan wawancara pada 3 SMA Negeri di Kabupaten Jember, di ketahui bahwa: (1) implementasi Kurikulum 2013 yang belum maksimal; (2) kurangnya minat peserta didik terhadap pembelajaran sejarah; (3) kurang bervariasinya sumber belajar dalam pembelajaran sejarah; (4) pendidik yang kebanyakan masih menggunakan metode ceramah dan terlalu cepat jika menerangkan.

Sehingga untuk menjawab permasalahan tersebut, maka dikembangkan modul berbasis *Quantum Learning* yang digunakan sebagai sumber belajar yang bisa dilakukan secara mandiri. Kemudian, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah; (1) bagaimana hasil validasi ahli terhadap modul berbasis *Quantum Learning* dengan menggunakan model ADDIE pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA ?; (2) bagaimana tingkat efektivitas modul berbasis *Quantum Learning* dengan menggunakan model ADDIE pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA?.

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan, diantaranya: (1) menghasilkan produk berupa modul berbasis *Quantum learning* yang tervalidasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain; (2) menghasilkan produk berupa modul berbasis *Quantum Learning* yang efektif digunakan sebagai sumber belajar mata pelajaran sejarah kelas X SMA.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Reseach and development*, yang menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai alur



tahapan penelitian. Pengumpulan data penelitian digunakan beberapa teknik, diantaranya; (1) dokumentasi; (2) observasi; (3) angket; (4) wawancara dan (5) tes. Untuk observasi tahap awal menggunakan 3 pendidik dari tiga sekolah yaitu SMAN 4 Jember, SMAN 1 Kalisat dan SMAN Pakusari, observasi yang dilakukan ini guna mengetahui bahan ajar seperti apa yang dibutuhkan, untuk tes ini dilakukan setelah modul berbasis *Quantum learning* ini selesai guna mengetahui efektivitas dari modul. Tes dilakukan sebanyak 2 kali yang pertama pada tanggal 16 juli 2018 untuk kelompok kecil dan tanggal 17 juni 2018 untuk kelompok besar. Subjek penelitian ini melibatkan 1 pendidik mata pelajaran sejarah dan 9 subjek untuk kelompok kecil serta 30 subjek untuk kelompok besar peserta didik kelas X SMAN 1 kalisat. Analisis data dalam penelitian ini, digunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Produk yang dihasilkan, kemudian divalidasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain berturut-turut menunjukkan: (1) nilai 77% kategori “baik”; (2) nilai 90% kategori “sangat baik” dan (3) nilai 98% kategori “sangat baik”. Hasil uji pengguna mendapatkan nilai 84,4% berkategori “baik”. Hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar (lapangan), berturut-turut menunjukkan: (1) nilai 92,08% berkategori efektivitas “sangat baik”; dan (2) nilai 75,82% berkategori efektivitas “tinggi”.

Berdasarkan penelitian, maka dapat diambil kesimpulan: (1) modul berbasis *Quantum Learning* telah tervalidasi ahli dan layak untuk digunakan sebagai sumber belajar mata pelajaran sejarah kelas X SMA dan (2) modul berbasis *Quantum Learning* efektif meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap materi kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia sebagai bagian dari kompetensi mata pelajaran sejarah Indonesia.

## PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: “Pengembangan Modul Berbasis *Quantum Learning* dengan Menggunakan Model ADDIE untuk Meningkatkan Efektivitas pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA” 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 menyusun dan penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan baik secara moril maupun materil dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc, Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc, Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
3. Dr. Nurul Umamah, M.Pd., Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah dan Selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran hingga terselesainya skripsi ini;
4. Dr. Mohammad Na'im, M.Pd., Selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran hingga terselesainya skripsi ini;
5. Dr. Sumardi, M.Hum dan Drs. Sumarno, M.Pd., selaku pembahas dan penguji yang telah memberikan masukan yang berguna bagi penyempurnaan skripsi ini;
6. Bapak dan ibu dosen yang telah memberikan bekal ilmu yang sangat berharga selama menyelesaikan studi di Pendidikan Sejarah;
7. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang telah banyak membantu penulis selama studi;

8. Kedua orang tuaku, Ayahanda Drs. Ismail dan Ibunda Dra. Indriati yang tak pernah lelah memberikan do'a, semangat baik materi maupun moril demi tercapainya cita-citaku;
9. Adikku, Bagas Dwi Putra, yang senantiasa memberi do'a dan semangat;
10. Rekan belajar sekaligus teman hidupku, Fedora Adi Brata, yang selalu membantu, memberikan saran dan mendukung dalam hal apapun;
11. Sahabat-sahabatku, Nuzulul Fitriah, Navidatul Nadhiroh, Yulia Agustin, Khusnul Hotimah Abas, Evi Susanti, Siti Aisyah, Nurul Furqoniyah, Anindita Setyamawarni, Rohma Nur Fadilah, Aria Fransisca dan Zainur Ratna Savitri yang telah membantuku, memberikan saran serta semangat untuk segera wisuda;
12. Teman-teman Historica 2014;
13. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan karya tulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa di dalam skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekurangan. Kritik dan saran dari pembaca sangat dibutuhkan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Jember, 26 Juli 2018

Penulis

**DAFTAR ISI**

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN MOTO</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	v
<b>HALAMAN PEMBIMBING</b> .....	vi
<b>PENGESAHAN</b> .....	vii
<b>RINGKASAN</b> .....	viii
<b>PRAKATA</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	9
<b>1.3 Tujuan Pengembangan</b> .....	9
<b>1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan</b> .....	10
<b>1.5 Pentingnya Pengembangan</b> .....	12
<b>1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan</b> .....	13
1.6.1 Asumsi .....	13
1.6.2 Keterbatasan Pengembangan .....	14
<b>1.7 Batasan Istilah</b> .....	14
<b>1.8 Sistematika Penulisan</b> .....	15
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	16
<b>2.1 Urgensi Modul Dalam Pembelajaran Sejarah</b> .....	16
<b>2.2 Modul</b> .....	18
2.2.1 Fungsi dan Tujuan Penulisan Modul .....	19

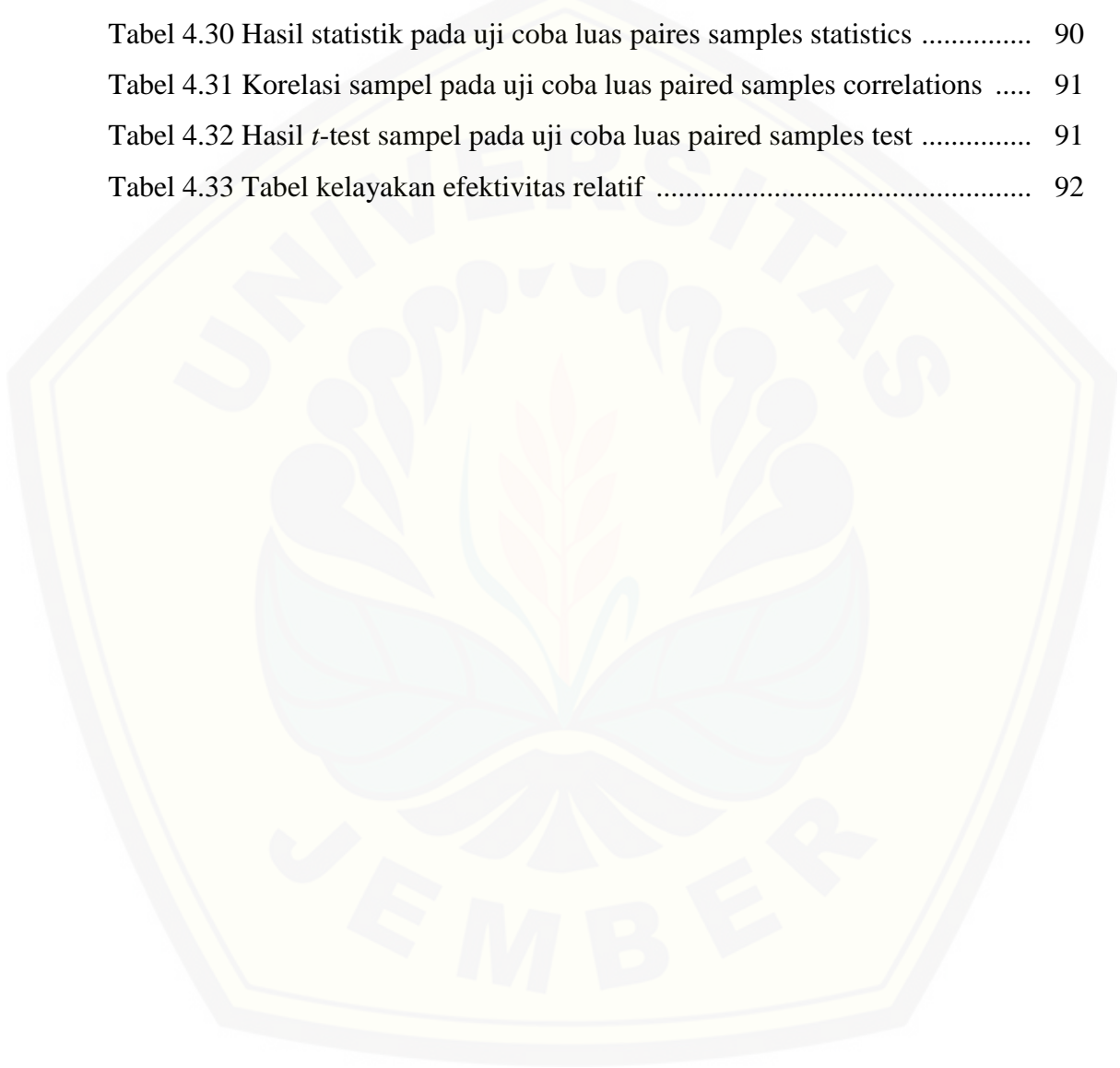
2.2.1.1 Tujuan dari Modul .....	19
2.2.1.2 Fungsi dari Modul .....	20
2.2.2 Karakteristik Modul .....	20
2.2.3 Prinsip Pengembangan Modul .....	22
2.2.4 Langkah-Langkah Pembuatan Modul .....	23
2.4.5 Profil Modul Berbasis <i>Quantum Learning</i> .....	27
<b>2.3 Pembelajaran Sejarah .....</b>	<b>33</b>
<b>2.4 Pembelajaran <i>Quantum Learning</i> .....</b>	<b>35</b>
2.4.1 Landasan <i>Quantum Learning</i> .....	37
2.4.2 Prinsip-prinsip <i>Quantum Learning</i> .....	37
2.4.3 Kerangka Perancangan <i>Quantum Learning</i> .....	38
2.4.4 Kelebihan dan Kekurangan <i>Quantum Learning</i> .....	39
<b>2.5 Modul Berbasis <i>Quantum Learning</i> .....</b>	<b>40</b>
<b>2.6 Argumentasi Penggunaan Model ADDIE .....</b>	<b>42</b>
<b>2.7 Model ADDIE .....</b>	<b>43</b>
<b>2.8 Efektivitas Modul Berbasis <i>Quantum Learning</i>     Dalam Pembelajaran Sejarah .....</b>	<b>46</b>
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>49</b>
<b>3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan .....</b>	<b>49</b>
<b>3.2 Desain Penelitian .....</b>	<b>50</b>
3.2.1 Analysis (menganalisis) .....	51
3.2.2 Design (desain) .....	52
3.2.3 Development (mengembangkan) .....	56
3.2.4 Implementation (implementasi) .....	56
3.2.5 Evaluation (evaluasi) .....	56
<b>3.3 Instrument Pengumpulan Data .....</b>	<b>57</b>
3.3.1 Angket .....	57
3.3.2 Wawancara .....	57
3.3.3 Observasi .....	58
3.3.4 Tenik Tes .....	58
3.3.5 Dokumentasi .....	58

<b>3.4 Teknik Analisis Data</b> .....	58
3.4.1 Analisis Kualitatif .....	59
3.4.2 Analisis Kuantitatif .....	59
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	64
<b>4.1 Hasil Validasi Ahli dan Uji Coba</b> .....	64
4.1.1 Validasi Ahli Materi .....	64
4.1.2 Validasi Ahli Bahasa .....	71
4.1.3 Validasi Ahli Desain .....	74
4.1.4 Uji Coba Pengguna .....	80
4.1.5 Uji Coba Kelompok Kecil .....	83
4.1.6 Uji Coba Kelompok Besar .....	88
<b>4.2 Pembahasan</b> .....	93
4.2.1 Kajian Produk Tahap Validasi Ahli.....	93
4.2.2 Modul Berbasis <i>Quantum learning</i> dalam Meningkatkan Efektivitas .....	94
<b>BAB 5. PENUTUP</b> .....	96
<b>5.1 Kesimpulan</b> .....	96
<b>5.2 Saran</b> .....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	98

**DAFTAR TABEL**

	Halaman
Tabel 3.1 Skala <i>Likert</i> .....	59
Tabel 3.2 Kelayakan modul berbasis <i>Quantum Learning</i> .....	60
Tabel 3.3 Kriteria Tafsiran Uji Keefektifan .....	62
Tabel 4.1 Hasil penilaian ahli materi ke-1 .....	65
Tabel 4.2 Hasil komentar dan saran ahli materi ke-1 .....	66
Tabel 4.3 Kategori kelayakan produk .....	67
Tabel 4.4 Revisi ahli materi berdasarkan komentar dan saran ke-1 .....	67
Tabel 4.5 Hasil penilaian ahli materi ke-2 .....	69
Tabel 4.6 Hasil komentar dan saran ahli materi ke-2 .....	70
Tabel 4.7 Kategori kelayakan produk .....	70
Tabel 4.8 Revisi ahli materi berdasarkan komentar dan saran ke-2 .....	71
Tabel 4.9 Penilaian ahli bahasa .....	72
Tabel 4.10 Hasil komentar dan saran ahli bahasa .....	73
Tabel 4.11 kategori kelayakan produk .....	73
Tabel 4.12 Revisi ahli bahasa berdasarkan komentar dan saran .....	74
Tabel 4.13 Hasil penilaian ahli desain ke-1 .....	75
Tabel 4.14 Hasil komentar dan saran ahli desain ke-1 .....	76
Tabel 4.15 Kategori kelayakan produk .....	77
Tabel 4.16 Revisi ahli desain berdasarkan komentar dan saran ke-1 .....	77
Tabel 4.17 Hasil penilaian ahli desain ke-2 .....	75
Tabel 4.18 Hasil komentar dan saran ahli desain ke-2 .....	79
Tabel 4.19 Kategori kelayakan produk .....	80
Tabel 4.20 Hasil penilaian dan tanggapan pendidik pada uji pengguna .....	81
Tabel 4.21 Hasil komentar dan saran uji pengguna .....	82
Tabel 4.22 Kategori kelayakan produk .....	82
Tabel 4.23 Revisi berdasarkan uji pengguna .....	83
Tabel 4.24 Nilai <i>pre-test</i> dan <i>pos-tes</i> pada uji coba kelompok kecil .....	85

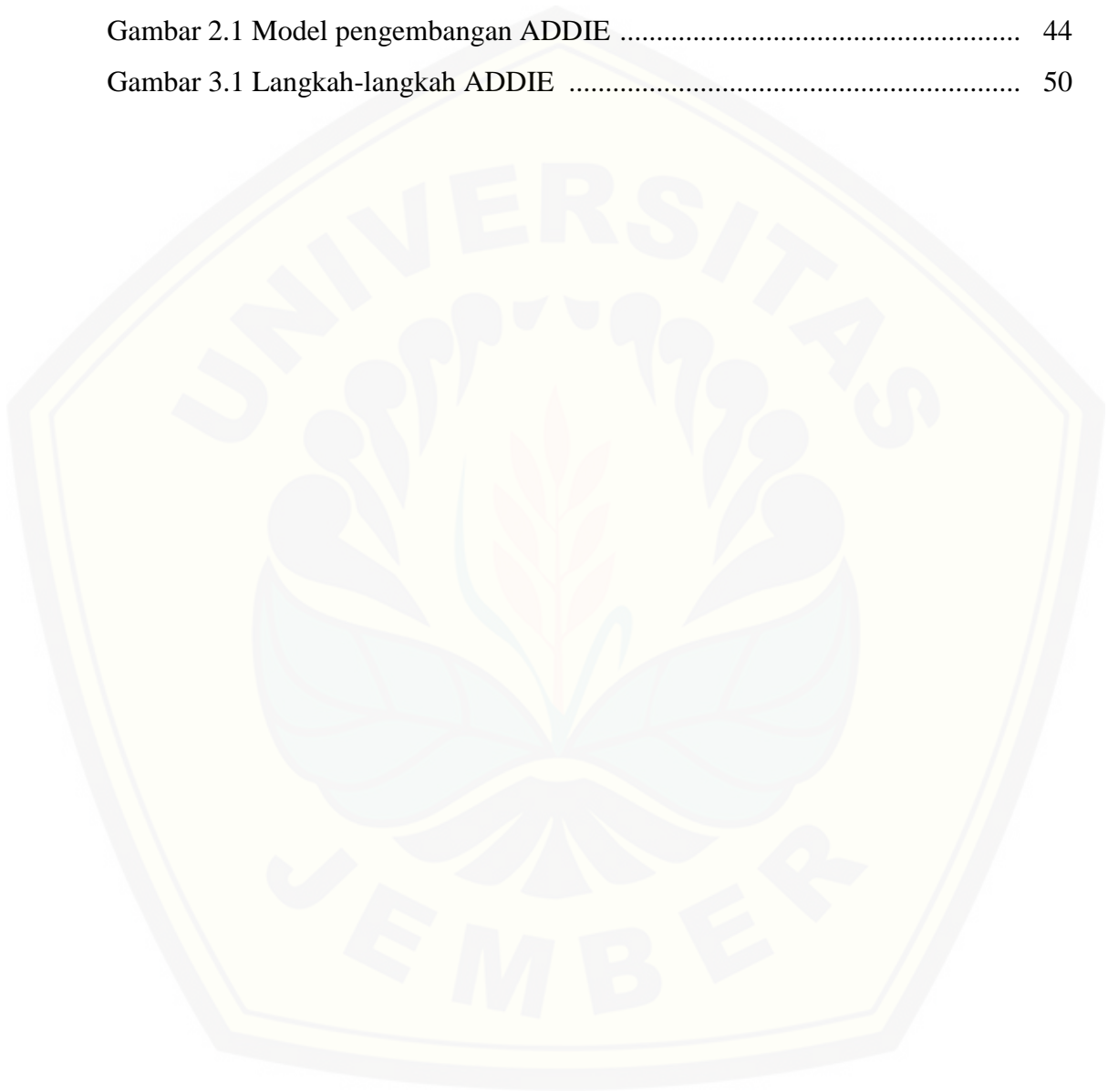
Tabel 4.25 Hasil statistik pada uji coba terbatas paires samples statistics .....	85
Tabel 4.26 Korelasi sampel pada uji coba terbatas paired samples correlations	86
Tabel 4.27 Hasil <i>t</i> -tes sampel pada uji coba terbatas paired samples test .....	86
Tabel 4.28 kelayakan efektivitas relatif .....	87
Tabel 4.29 Nilai <i>pre-test</i> dan <i>pos-test</i> pada uji coba kelompok besar .....	89
Tabel 4.30 Hasil statistik pada uji coba luas paires samples statistics .....	90
Tabel 4.31 Korelasi sampel pada uji coba luas paired samples correlations .....	91
Tabel 4.32 Hasil <i>t</i> -test sampel pada uji coba luas paired samples test .....	91
Tabel 4.33 Tabel kelayakan efektivitas relatif .....	92





**DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
Gambar 2.1 Model pengembangan ADDIE .....	44
Gambar 3.1 Langkah-langkah ADDIE .....	50



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Matriks Penelitian .....	102
Lampiran B. Analisis Instruksional Kompetensi Dasar 3.6 .....	105
Lampiran C. Angket Pendidik .....	109
Lampiran D. Angket Peserta Didik .....	112
D.1. Angket Daya Tarik Peserta Didik terhadap Pembelajaran Sejarah .....	110
D.2. Angket Karakteristik Peserta Didik (Angket Gaya Belajar) .....	114
Lampiran E. Hasil Rata-Rata Angket Gaya Belajar .....	117
Lampiran F. Hasil Rata-Rata Angket Daya Tarik .....	117
Lampiran G. Hasil Rata-Rata Angket Daya Tarik Peserta Didik Terhadap Bahan Ajar .....	117
Lampiran H. Identitas Produk .....	118
H.1. Identifikasi Produk .....	118
H.2. Garis Besar Isi Modul Berbasis <i>Quantum Learning</i> .....	120
H.3. Pemetaan Uraian Materi pada Modul Berbasis <i>Quantum         Learning</i> .....	121
Lampiran I. Instrumen Pengumpulan Data (Angket Validasi) dan hasil .....	123
I.1. Angket Validasi Kelayakan Materi .....	123
I.2. Angket Validasi Bahasa .....	126
I.3. Angket Validasi Desain .....	128
I.4. Angket Hasil Validasi Kelayakan Materi Ke-1 .....	131
I.5. Angket Hasil Validasi Kelayakan Materi Ke-2 .....	133
I.6. Angket Hasil Validasi Bahasa .....	135
I.7. Angket Hasil Validasi Desain Ke-1 .....	137
I.8. Angket Hasil Validasi Desain Ke-2 .....	140
Lampiran J. Surat Izin dan Balsan Penelitian .....	143
J.1. Surat Izin Penelitian SMAN 1 Kalisat .....	143

J.2. Surat Balasan Penelitian .....	144
Lampiran K. Anget Tanggapan Pengguna .....	145
K.1. Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik .....	145
K.2. Hasil Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik .....	147
Lampiran L. Kisi-kisi dan Soal Evaluasi .....	149
L.1. Kisi-Kisi Soal Evaluasi .....	149
L.2. Soal Evaluasi .....	156
Lampiran M. Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> peserta didik dalam Uji Coba	
Modul Berbasis <i>Quantum Learning</i> .....	162
M.1. Uji Coba Kelompok Kecil .....	163
M.2. Uji Coba Kelompok Besar .....	160
Lampiran N. Analisis Uji Coba .....	165
N.1. Uji Coba Kelompok Kecil .....	165
N.2. Uji Coba Kelompok Besar .....	167
Lampiran O. Dokumentasi Uji Coba Produk .....	169
Lampiran P. Modul Berbasis <i>Quantum Learning</i> .....	171

## BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pendahuluan meliputi: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan pengembangan; (4) spesifikasi produk; (5) pentingnya pengembangan; (6) asumsi dan keterbatasan pengembangan; (7) batasan istilah dan (8) sistematika penulisan, yang masing-masing akan dijabarkan sebagai berikut.

### 1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan upaya memperoleh pengetahuan berdasarkan interaksi dengan lingkungan dan pengalaman (Yamin, 2013). Interaksi dengan lingkungan yang dimaksud adalah hubungan interaksi manusia dengan lingkungan sosialnya. Menurut Bonner (dalam Ary.H.G, 2010:31) interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara dua orang atau lebih, sehingga sikap individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki sikap individu yang lain, dan sebaliknya. Menurut Colin dan Wilson (2006) pengalaman adalah pembelajaran yang dapat membangun pengetahuan, keterampilan dan sikap melalui pengalaman yang bermanfaat bagi peserta didik.

Tetapi dalam pengimplementasiannya pendidik sejarah terdapat berbagai permasalahan, diantaranya: (1) kurikulum pendidikan yang selalu mengalami perubahan; (2) masalah buku ajar atau buku teks sebagai standar dalam pembelajaran sejarah yang belum menemukan pakemnya karna terdapat banyak konflik dalam penyusunannya, mulai dari tidak lengkapnya periodisasi peristiwa sejarah sampai konflik perbedaan dalam metodologi penelitian; (3) sejarah merupakan mata pelajaran yang tidak menarik, membosankan dan lain-lain yang menunjukkan hal tersebut adalah peserta didik yang tidak menyukai pembelajaran sejarah, sehingga pendidik dalam hal ini dituntut untuk menyajikan materi yang menarik minat peserta didik untuk mempelajarinya Alfian (2011).

Permasalahan yang lain didalam pembelajaran sejarah adalah pendidik menghadapi kendala dalam merancang desain pembelajaran sejarah yang

harusnya dapat memfasilitasi peserta didik dalam mengambil makna dari peristiwa sejarah itu sendiri, dikarenakan desain yang dirancang hanya menekankan pada domain kognitif sehingga peserta didik tidak dapat mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Pendidik juga mengalami kesulitan dalam penyusunan instrumen penilaian afektif dan psikomotor. Sedangkan kendala dalam implementasi pendekatan saintifik disebabkan karena kurang mampunya pendidik dalam membuat pertanyaan tingkat tinggi yang dapat memfasilitasi optimalisasi potensi peserta didik untuk menemukan makna dari pembelajaran Umamah (2014).

Pembelajaran yang menyenangkan adalah suasana belajar-mengajar yang dapat membuat peserta didik memusatkan perhatiannya secara penuh pada pelajaran (Depdiknas, 2004). Pusat perhatian peserta didik yang semakin tinggi dapat meningkatkan hasil belajar, namun keadaan aktif dan menyenangkan belum cukup apabila proses pembelajaran tidak efektif. Hal itu tidak dapat menghasilkan apa yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung, karena pembelajaran memiliki sejumlah tujuan yang harus dicapai. Pembelajaran yang aktif dan menyenangkan tetapi tidak efektif akan membuat pembelajaran tersebut sama seperti bermain biasa (Depdiknas, 2004). Berdasarkan pemaparan di atas pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*) sebenarnya metode, konsep dan praktek pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran yang bisa membuat suasana ruang belajar menjadi menyenangkan yang disajikan sedemikian rupa agar peserta didik tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilakukan, peserta didik juga dituntun untuk aktif dalam mengungkapkan pendapatnya.

Sejarah adalah suatu kontinuitas yang berada pada orbit masa lalu, masa kini dan masa depan serta tidak bertujuan (Pathak, 2003:5). Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Kochhar (2008:12-13) yang menyatakan sejarah sebagai kajian yang berorientasi ke masa depan dalam permasalahan masa kini. Dengan demikian pembelajaran sejarah adalah pembelajaran yang menekankan pada kemampuan kritis, analitis dan berfikir historis dalam mengkaji peristiwa masa lampau untuk dijadikan pedoman kehidupan masa kini dan masa depan.

Kurikulum 2013 pada dasarnya dikembangkan untuk memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik untuk belajar seluas-luasnya dan memiliki titik tekan pada peningkatan dan penyeimbangan *soft skill* serta *hard skill* kompetensi sikap, keterampilan, serta pengetahuan (Fadhillah, 2014:16). Pola pikir pembelajaran pada kurikulum 2013 sendiri telah mengalami penyempurnaan, yaitu dari pencapaian pengetahuan menuju pada pertukaran pengetahuan sehingga menyebabkan pergeseran paradigma pembelajaran (Kemendikbud, 2014:5) paradigma pembelajaran yang dimaksud adalah pembelajaran yang awalnya behavioristik beralih kepada pembelajaran konstruktivistik yang menjadikan pembelajaran lebih berfokus kepada peserta didik (*student centered*) dari pada pembelajaran yang berfokus pada pendidik (*teacher centered*) (Yamin, 2013:61), oleh karena itu di dalam implementasi kurikulum 2013, peserta didik dituntut untuk berperan aktif dan mampu belajar secara mandiri dalam upaya untuk memenuhi kebutuhan kompetensi yang harus dicapai.

Hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan dari ketiga SMA Negeri di Kabupaten Jember, yaitu: (1) SMAN 4 Jember, (2) SMAN 1 Kalisat dan (3) SMAN Pakusari, pembelajaran sejarah pada kelas X masih terpaku kepada buku paket dan LKS saja belum ada tambahan sumber belajar yang lain, menurut para pendidik dibutuhkan tambahan sumber belajar lain, agar peserta didik dapat lebih memahami pembelajaran sejarah. Menurut peserta didik, pendidik sering menyampaikan materi terlalu cepat, dan peserta didik menginginkan sumber belajar mereka lebih bervariasi, menyenangkan dan tidak membosankan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan kepada pendidik mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X mengenai kerajaan-kerajaan Hindu-Budha hanya disampaikan sesuai apa yang ada dibuku pegangan mereka. Menurut pendidik di ketiga sekolah tersebut juga membutuhkan sumber belajar tambahan untuk menambah pengetahuan tentang kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia.

Angket karakteristik peserta didik dalam gaya belajar yang dibagikan di SMAN 4 menunjukkan bahwa peserta didik pada kelas X MIPA 7 memiliki gaya belajar auditorial sebesar 34%, gaya belajar visual sebesar 38% dan gaya belajar

kinestik sebesar 28%, sehingga dapat disimpulkan peserta didik memiliki kecenderungan gaya belajar visual. Selain melakukan analisis karakteristik peneliti juga melaksanakan analisis daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran sejarah khususnya pada materi kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dan bahan ajar yang diminati, hasilnya peserta didik memiliki minat terhadap pembelajaran sejarah yang mencapai 69,12% dan minat peserta didik terhadap bahan ajar yang diinginkan. Jumlah keseluruhan peserta didik yaitu 34 orang, rata-rata mereka memilih bahan ajar cetak. Berdasarkan dari data yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa peserta didik di SMAN 4 Jember lebih memilih bahan ajar cetak untuk materi kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia.

Angket karakteristik peserta didik dalam gaya belajar yang dibagikan di SMAN 1 Kalisat, menunjukkan bahwa peserta didik kelas X MIPA 3 memiliki gaya belajar auditorial sebesar 34%, gaya belajar visual sebesar 36% dan gaya belajar kinestik sebesar 30%, sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik memiliki gaya belajar visual. Selain melakukan analisis karakteristik peneliti juga melaksanakan analisis daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran sejarah khususnya pada materi kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia dan bahan ajar yang di minati, hasilnya peserta didik memiliki minat terhadap pembelajaran sejarah yang mencapai 67,14%, dan minat peserta didik terhadap bahan ajar yang diinginkan. Jumlah keseluruhan peserta didik yaitu 35 orang. Mereka rata-rata memilih bahan ajar cetak. Berdasarkan data yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa peserta didik SMAN 1 Kalisat lebih memilih bahan ajar cetak untuk materi kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia.

Angket karakteristik peserta didik dalam gaya belajar yang dibagikan di SMAN Pakusari menunjukkan bahwa peserta didik kelas X Sosial 1 memiliki gaya belajar auditorial sebesar 28%, gaya belajar visual 38% dan gaya belajar kinestik 34% sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik memiliki gaya belajar visual. Selain melakukan analisis karakteristik peneliti juga melaksanakan analisis daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran sejarah khususnya pada materi kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia dan bahan

ajar yang diminati, hasilnya peserta didik memiliki minat terhadap pembelajaran sejarah yang mencapai 67,28%, dan minat peserta didik terhadap bahan ajar yang diinginkan. Jumlah keseluruhan peserta didik yaitu 27 orang. Mereka rata-rata lebih memilih bahan ajar cetak. Berdasarkan data yang telah didapat dari SMAN Pakusari dapat disimpulkan bahwa peserta didik lebih memilih bahan ajar cetak untuk materi kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia.

Hasil dari ketiga SMA Negeri yang diteliti, yaitu SMAN 4 Jember, SMAN 1 Kalisat dan SMAN Pakusari, diambil rata-rata persentase, peserta didik memiliki gaya belajar auditorian 32,50%, gaya belajar visual 37,08% dan gaya belajar kinestetik 30,42%, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik pada tiga sekolah tersebut memiliki kecenderungan gaya belajar visual. Hasil analisis daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran sejarah mencapai sekitar 67,88%. Peneliti juga melakukan analisis kebutuhan peserta didik terhadap bahan ajar yang diminati, dari hasil keseluruhan peserta didik lebih banyak yang memilih bahan ajar cetak seperti buku paket. Data yang telah didapat akan digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan bahan ajar. Paparan data di atas dapat disimpulkan bahwa peneliti akan mengembangkan modul berbasis *Quantum Learning*, sebuah modul yang menyenangkan untuk variasi sumber belajar peserta didik yang dikemas dalam bentuk cetak.

Modul merupakan bahan ajar yang dirancang untuk dipelajari secara mandiri oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Modul merupakan bahan ajar yang dirancang untuk dapat dipelajari oleh peserta didik dalam pembelajaran. Modul sendiri disebut juga sebagai media untuk pembelajaran secara mandiri karena didalamnya telah dilengkapi petunjuk untuk belajar mandiri, itu berarti penggunaan modul dapat melakukan kegiatan belajar tanpa adanya kehadiran pendidik secara langsung Depdiknas (2008:3). Modul memiliki beberapa karakteristik agar bisa menjadi modul yang baik yaitu, (1) *self instructional* (belajar mandiri), (2) *self contained* (bersifat lengkap), (3) *stand alone* (berdiri sendiri), (4) *Adaptif* (menyesuaikan diri), (5) *user friendly* (bersahabat atau akrab dengan penggunanya). Modul adalah sumber belajar yang fungsinya sama dengan pendidik di dalam kelas saat pembelajaran secara langsung. Selama ini



pembelajaran sejarah adalah pembelajaran yang memiliki banyak hal yang harus diingat misalnya tanggal, tahun, peristiwa, serta permasalahan lain. Pendidik cenderung menjelaskan terlalu cepat dan tidak runtut, sedangkan peserta didik memiliki kemampuan berfikir yang berbeda-beda, selain itu keterbatasan waktu belajar di sekolah yang kurang.

Modul adalah salah satu sumber belajar yang mampu mengatasi permasalahan tersebut, dengan modul peserta didik dapat melakukan pembelajaran secara mandiri dengan kemampuan berfikir mereka masing-masing. Modul bermanfaat bagi peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri di mana saja dan kapan saja, sesuai dengan kemampuan yang dimiliki, serta dapat belajar dengan lebih terarah dan sistematis (Purwanto 2007:9). Modul sendiri dibutuhkan di dalam pembelajaran sejarah, menurut Hasan (2005:107) pembelajaran sejarah membutuhkan sumber dan bahan ajar yang memberikan pengetahuan bagi peserta didiknya dan bukan hanya memberikan kegiatan hafalan yang mengakibatkan peserta didik tidak menemukan maknanya. Menurut Kemendikbud (2014:10), pembelajaran berfokus pada keterampilan peserta didik untuk memproses pengetahuan, menemukan dan mengembangkan sendiri fakta dan juga konsep yang diperlukan. Strategi dalam pembelajaran sejarah sangat dibutuhkan, strategi yang dapat mempertajam daya ingat, memperkuat pemahaman, lewat bahan ajar yang menyenangkan, serta membangkitkan kreatifitas peserta didik, mampu menerapkan interaksi antar peserta didik dan pendidik, dan lingkungannya adalah pembelajaran berbasis *Quantum Learning*.

Modul sendiri memiliki keunggulan menurut Prastowo (2015: 132-133) yaitu: (1) membantu pembaca dalam mempelajari modul tersebut; (2) menjelaskan hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum mempelajari modul tersebut; (3) menjelaskan hal yang perlu diharapkan setelah selesai mempelajari modul; (4) memberi pengantar dalam mempelajari modul; (5) menyajikan materi se jelas mungkin; (6) memberi dukungan kepada pembaca; (7) melibatkan pembaca dalam latihan; (8) memberi umpan balik; (9) membantu pembaca merefleksikan apa yang telah dipelajari. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa modul merupakan sumber belajar yang tepat bagi peserta didik sebagai penunjang

proses pembelajaran, karena melalui pengembangan modul peserta didik dapat melakukan penilaian terhadap diri sendiri dengan kelengkapan instruksi petunjuk serta kelengkapan ilustrasi dan foto yang komunikatif, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu modul mempunyai manfaat sebagai sumber belajar yang dibutuhkan dalam pembelajaran sejarah.

Peneliti akan mengembangkan modul berbasis *Quantum Learning* yang mendorong peserta didik untuk belajar melalui pembelajaran yang menyenangkan dengan konsep yang ada di dalam pembelajaran *Quantum Learning*. Seperti tumbuhkan, alami, dan namai memberikan rincian dari materi, demonstrasikan, materi kita ulang sebagai umpan balik setelah mempelajari materi diakhir pembelajaran, dan di dalam modul akan ditambahkan, tahukah kamu yang berisi pemberian informasi lain untuk menambah pengetahuan, serta glosarium.

Penelitian yang dilakukan oleh Hidayat (2016) menyatakan bahwa menggunakan modul berbasis *Quantum Learning* efektif dan layak digunakan sebagai bahan ajar SMA pada mata pelajaran kimia. Ningrum (2016) menyatakan bahwa memberikan peningkatan pada respon peserta didik dan efektif digunakan sebagai bahan ajar. Pembelajaran dengan menggunakan modul berbasis *Quantum Learning* diterapkan agar peserta didik bisa belajar secara mandiri. Modul yang sudah dikemas dilengkapi dengan evaluasi, petunjuk-petunjuk penggunaan yang bisa dilaksanakan dengan mandiri, dan juga dapat disesuaikan dengan kecepatan mereka untuk bisa memahami pelajaran. Modul hanya sebagai fasilitator untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran peserta didik.

Kurikulum 2013 yang telah dilaksanakan pada jenjang SMA, SMK, dan MA mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran wajib bagi peserta didik kelas X sampai dengan XII. Pembelajaran sejarah memiliki makna dan juga posisi yang strategis. Menurut kemendikbud di dalam buku materi pelatihan guru implementasi kurikulum 2013 yang diterbitkan pada tahun 2014 yang menyatakan bahwa pembelajaran sejarah memiliki makna dan juga posisi yang strategis.

Peserta didik diharapkan mampu mencapai tujuan dari pembelajaran sejarah Indonesia dibantu dengan menggunakan bahan ajar modul berbasis

*Quantum Learning* yang disusun dengan menggunakan model ADDIE. Modul berbasis *Quantum Learning* digunakan untuk sumber belajar tambahan sebagai penunjang pembelajaran sejarah. Pembelajaran menggunakan LKS dan buku paket dirasa kurang membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran sejarah hal ini dapat dilihat dari kurang tertariknya peserta didik pada pembelajaran sejarah dengan berbagi permasalahan yang mereka rasakan, peneliti berharap dengan menggunakan modul berbasis *Quantum learning* yang memuat materi tentang kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia, bisa membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran sejarah dan pendidik lebih mudah untuk menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan.

Pendidik dapat memanfaatkan modul berbasis *Quantum learning* untuk mempermudah menyampaikan pelajaran, memperjelas penyampaian materi, mengkonstruksi untuk mendapatkan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan bermakna di dalam penerapan tersebut. Adanya modul di dalam mata pelajaran sejarah dapat digunakan untuk mengatasi beberapa permasalahan pembelajaran sejarah seperti kurangnya sumber belajar yang variatif, peserta didik yang sulit menyerap materi, pembelajaran sejarah yang cenderung membosankan, pendidik yang menjelaskan terlalu cepat seperti yang dialami oleh beberapa sekolah seperti di SMAN 4 Jember kelas X, SMAN 1 Kalisat kelas X, dan SMAN Pakusari kelas X. Ketiga sekolah tersebut masih menggunakan LKS dan buku paket sebagai bahan ajar.

Uraian di atas menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan sumber belajar yang tidak membosankan, sehingga menurut peneliti membutuhkan modul berbasis *Quantum Learning* agar pembawaan pembelajaran sejarah lebih menyenangkan, dan memberikan makna bagi peserta didik. Modul akan dibuat dengan langkah-langkah yang ada di dalam *Quantum Learning* yaitu tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi, dan rayakan. (DePother,2010: 39-40). Pembuatan modul ini juga untuk mendorong peserta didik untuk belajar mandiri dan juga mendorong peserta didik untuk berfikir *scientific* sesuai dengan tuntutan didalam kurikulum 2013 atas pertimbangan tersebut peneliti terdorong untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Modul**

## **Berbasis *Quantum Learning* dengan Menggunakan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Sejarah untuk SMA Kelas X”**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari apa yang telah diuraikan pada latar belakang ditemukan beberapa permasalahan yang dihadapi seperti : (1) guru telalu cepat menerangkan, (2) pembelajaran sejarah yang membosankan, (3) bahan ajar yang kurang menarik dan kurang variasi, (4) peserta didik yang kurang bisa memahami materi pelajaran sejarah, (5) perlunya sumber belajar lain, (6) kurangnya sumber belajar yang membahas kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia.

Penyelesaikan masalah tersebut dengan menggunakan modul berbasis *Quantum Learning* untuk membantu peserta didik lebih mudah memahami pelajaran sejarah lewat bahan ajar yang menyenangkan dan dapat memberikan makna bagi peserta didik, oleh karena itu rumusan masalah dari penelitian pengembangan ini adalah:

- 1) Bagaimana hasil validasi ahli terhadap modul berbasis *Quantum Learning* dengan menggunakan model ADDIE pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA?
- 2) Bagaimana tingkat efektivitas modul berbasis *Quantum Learning* dengan menggunakan model ADDIE pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA ?

### **1.3 Tujuan Pengembangan**

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

- 1) Menghasilkan produk berupa modul berbasis *Quantum Learning* yang tervalidasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain.
- 2) Menghasilkan produk berupa modul berbasis *Quantum Learning* yang efektif digunakan sebagai sumber belajar mata pelajaran sejarah kelas X SMA.

#### 1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk pengembangan yang akan dihasilkan dalam penelitian ini berupa modul berbasis *Quantum learning* yang akan dikembangkan melalui model desain pengembangan ADDIE. Modul berbasis *Quantum learning* ini dilengkapi dengan komponen-komponen yang bisa mendukung peserta didik untuk belajar secara aktif dan menyenangkan. Modul ini ditujukan untuk peserta didik kelas X SMA, Modul ini akan dikemas sesuai dengan karakteristiknya yaitu: (1) *self instruction* (2) *self assesment*, (3) *stand alone*, (4) *self contained*, (5) *user friendly*, (6) *adaptif*. Didalam modul akan berisi tentang materi kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia materi yang disajikan dalam modul ini mengadopsi dari berbagai buku yang relevan, spesifikasi modul ini sebagai berikut :

- 1) Modul berbasis *Quantum Learning* ini berupa modul cetak.
- 2) Modul berbasis *Quantum Learning* ini di lengkapi dengan gambar atau ilustrasi yang dapat mendukung pemahaman peserra didik.
- 3) Produk ini berupa modul berbasis *Quantum Learning* berisi K.D 3.6. Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.
- 4) Didalam modul ini akan menggunakan bahasa yang komunikatif, disusun secara sistematis, sesuai dengan langkah-langkah *Quantum Learning* serta memposisikan peserta didik sebagai subjek sehingga peserta didik menjadi lebih aktif.
- 5) Penjabaran materi yang berada pada modul ini akan didesain agar peserta didik bisa aktif dan merasa nyaman untuk melakukan pembelajaran dan tidak merasa bosan, karena pembelajaran *Quantum Learning* sendiri adalah pembelajaran yang menyenangkan.
- 6) Modul *Quantum Learning* ini dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik sebagai sumber belajar.
- 7) Bentuk evaluasi dalam modul ini akan sedikit berbeda, karna modul ini berkonsep menyenangkan jadi nantinya soal di dalam modul akan berupa

permainan seperti TTS, Mencocokkan, Peta dan Pilihan ganda dan dibagian ahir modul nantinya akan terdapat kunci jawaban sehingga peserta didik bisa mencocokkan serta menilai sendiri kemampuannya.

Susunan modul berbasis *Quantum Learning* sendiri meliputi (1) judul, (2), redaksi modul, (3) kata pengantar, (4) daftar isi, (5) kompetensi, (6) tujuan pembelajaran, (7) petunjuk penggunaan modul, (8) uraian materi, (9) rangkuma, (10) latihan soal, (11) umpan balik, (12) kunci jawaban, (13) glosarium dan (14) daftar pustaka.

1) Judul

Judul yang dimaksud dalam modul berbasis *Quantum Learning* ini adalah “kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia”.

2) Redaksi modul

Redaksi modul merupakan sebuah struktur dan mekanisme yang terdapat di dalam pengolahan modul.

3) Kata pengantar

Kata pengantar sebagai pembuka untuk melakukan interaksi dengan menggunakan modul berbasis *Quantum Learning*.

4) Daftar isi

Daftar isi dalam modul berbasis *Quantum Learning* ini berguna sebagai bagian yang menginformasikan kepada pengguna tentang topik-topik yang ditampilkan dalam modul ini sesuai dengan urutan tampilan dan nomor halaman.

5) Kompetensi

Bagian kompetensi ini terdiri dari kompetensi inti dan kompetensi dasar yang berdasarkan kurikulum 2013 sesuai dengan materi yang akan dikembangkan dalam modul.

6) Tujuan pembelajaran

Ketercapaian kompetensi peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

7) Petunjuk penggunaan modul berbasis *Quantum Learning*

Petunjuk penggunaan modul berbasis *Quantul Learning* merupakan pedoman dan tata cara belajar dengan menggunakan modul ini.

8) Uraian materi

Uraian pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dikuasai oleh peserta didik penunjang ketercapaian standar kompetensi dan kompetensi peserta didik sebagai penunjang ketercapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar.

9) Rangkuman

Bagian ini memuat rangkuman materi dalam satu bab dan terletak di akhir materi setiap bab.

10) Latihan soal

Berisikan tugas yang diberikan kepada peserta didik sebagai pengguna dalam upaya evaluasi ketercapaian kompetenssi.

11) Umpan balik

Bagian ini berisi *feedback* kepada pengguna. Bagi yang sudah menguasai materi, disarankan untuk mengembangkan pengetahuannya. Sedangkan bagi yang masi belum bisa mencapai pembelajaran secara tuntas, disarankan untuk mengulagi bagian yang masih dirasa sulit.

12) Kunci jawaban

Berisikan jawaban atas latihan soal yang telah dibuat.

13) Glosarium

Glosarium merupakan penjelasan dari istilah-istilah yang sulit dalam uraian materi.

14) Daftar pustaka

Daftar pustaka ini berisikan sumber bacaan yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan materi pada modul ini.

### 1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan modul berbasis *Quantum learning* ini diharapkan memberikan beberapa manfaat, diantaranya sebagai berikut :

- 1) Pengembangan modul berbasis *Quantum Learning* pada pembelajaran sejarah dapat digunakan untuk sumber belajar tambahan bagi peserta didik pada pembelajaran sejarah untuk memberi variasi jenis sumber belajar yang digunakan.
- 2) Pengembangan modul berbasis *Quantum learning* pada mata pelajaran sejarah dapat berguna sebagai sarana sumber belajar yang mengatasi rasa malas, bosan, serta bahan ajar yang kurang bisa memberikan stimulus pada peserta didik;
- 3) Pengembangan modul berbasis *Quantum learning* pada mata pelajaran sejarah dapat memudahkan dan memfasilitasi peserta didik agar dapat mudah memahami pelajaran dan merasa nyaman saat pembelajaran;
- 4) Untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang berkaitan dengan kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia;
- 5) Pengembangan modul berbasis *Quantum learning* ini bisa digunakan oleh peneliti selanjutnya sebagai motivasi untuk melakukan penelitian pengembangan selanjutnya.

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

Penelitian pengembangan ini memiliki asumsi dan keterbatasan yang terdapat dalam pengembangan ini yakni sebagai berikut:

#### **1.6.1 Asumsi**

Asumsi ini merupakan suatu anggapan dasar atas suatu pemikiran tentang sebuah objek penelitian yang sebenarnya masih perlu dibuktikan. Beberapa asumsi dalam pengembangan modul berbasis *Quatum Learning* pada pembelajaran sejarah ini meliputi :

- 1) Pengembangan modul pembelajaran sejarah berbasis *Quantum Learning* untuk kelas X dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga motivasi, minat, serta gairah belajar peserta didik akan meningkat;



- 2) Modul pembelajaran sejarah berbasis *Quantum Learning* dapat menjadi alternatif pilihan sumber belajar selain Buku Paket dan LKS;
- 3) Modul pembelajaran sejarah berbasis *Quantum Learning* ini dapat meningkatkan kecerdasan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik, karena dalam modul pembelajaran sejarah berbasis *Quantum Learning* berisi materi secara konseptual, refleksi diri, serta tugas kelompok;
- 4) Modul pembelajaran sejarah berbasis *Quantum Learning* dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran sejarah yang diharapkan.

#### 1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun beberapa keterbatasan dalam pengembangan modul pembelajaran sejarah meliputi:

- 1) Pengembangan modul berbasis *Quantum learning* hanya terbatas untuk peserta didik kelas X SMA;
- 2) Produk yang dikembangkan terbatas pada pengembangan modul cetak;
- 3) Keterbatasan materi yang dikembangkan, materi ini bersifat multidimensional dan luas, sehingga pengembangan pada penelitian ini hanya dibatasi pada materi kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia;
- 4) Pengembangan modul berbasis *Quantum learning* ini sendiri menggunakan model pengembangan ADDIE yang sifatnya bertahap jadi tidak bisa diacak atau memilih tahap mana yang akan didahulukan;
- 5) Materi kerajaan yang sumbernya sangat terbatas, jadi materi yang dikembangkan kurang sempurna;
- 6) Keterbatasan kemampuan dari peneliti sehingga skripsi ini tidak sempurna.

#### 1.7 Batasan Istilah

Batasan istilah diperlukan agar tidak terjadi kesalahan penafsiran yang digunakan dalam penelitian pengembangan, beberapa istilah tersebut:

- 1) Pengembangan menurut (Sugiyono, 2014:297) merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan juga untuk diuji validitas serta keefektifannya.

- 2) Modul Pembelajaran menurut (Prastowo, 2014: 106) diartikan sebagai sebuah produk yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka agar mereka dapat belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik.
- 3) *Quantum Learning* menurut (Deporter, 2016) adalah pendekatan pembelajaran yang merupakan wadah untuk mengembangkan bakat dan kreasi peserta didik lewat bahan ajar yang menyenangkan.
- 4) Model pengembangan ADDIE merupakan model yang menggambarkan alur atau langkah-langkah untuk mengembangkan dan mendesain suatu produk. Alurnya terdiri atas *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation* Branch (2009:2).

### 1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pengembangan modul berbasis *Quantum Learning* pada pembelajaran sejarah kelas X dengan menggunakan model ADDIE adalah: Bab 1 pendahuluan, yang memaparkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, pentingnya pengembangan, spesifikasi dari produk pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, batasan istilah dan juga sistematika dari penulisan.

Bab 2 memaparkan tentang tinjauan pustaka yang menguraikan tentang kajian teoritik yang berkaitan dengan kajian penelitian pengembangan yaitu urgensi modul dalam pembelajaran sejarah, definisi modul, pembelajaran sejarah, pembelajaran *Quantum Learning*, model ADDIE, efektivitas dalam pembelajaran sejarah. Pada Bab 3 dipaparkan tentang metode pengembangan, menjelaskan tentang hakikat penelitian pengembangan, desain penelitian pengembangan ADDIE, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data. Bab 4 hasil dan pembahasan. Bab 5 sebagai penutup, berisikan kesimpulan dan saran.

## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab dua memaparkan mengenai kajian pustaka untuk mendukung penelitian ini yang meliputi; (1) urgensi modul dalam pembelajaran sejarah; (2) moduk; (3) pembelajaran sejarah; (4) pembelajaran *Quantum Learning*; (5) modul berbasis *Quantum Learning*; (6) argumentasi penggunaan model ADDIE; (7) model ADDIE; (8) efektifitas modul berbasis *Quantum learning*.

### 2.1 Urgensi Modul dalam Pembelajaran Sejarah

Modul mempunyai peran yang cukup penting di dalam pembelajaran, baik bagi pendidik ataupun peserta didik dalam pembelajaran klasikal, individual maupun kelompok (Belawati, 2003:14-19). Kurikulum 2013 mengharuskan pendidik mempunyai kemampuan untuk mengembangkan materi pembelajarannya yang telah disusun berdasarkan karakteristik dan kebutuhan peserta didiknya, salah satunya dengan menggunakan modul pembelajaran untuk melakukan pembelajaran sejarah.

Modul adalah sumber belajar yang telah dirancang untuk bisa dipelajari secara mandiri oleh peserta didik pada saat pembelajaran sedang berlangsung atau pada saat melakukan pembelajaran sendiri di rumah. Modul bisa dipelajari secara mandiri karena di dalamnya telah dilengkapi dengan petunjuk untuk melakukan pembelajaran secara mandiri, yang berarti pembaca dapat melakukan kegiatan belajar tanpa kehadiran pengajar secara langsung. Bahasa, pola, serta sifat kelengkapan lainnya yang terdapat di dalam modul itu sendiri seperti diatur sehingga di dalam modul seolah-olah merupakan “bahasa pengajar” atau bahasa pendidik yang sedang memberikan pembelajaran di dalam kelas kepada peserta didiknya, maka dari itu sering disebut bahan instruksional mandiri. Pengajar atau pendidik tidak secara langsung memberikan pelajaran atau mengajarkan materi kepada peserta didiknya dengan melakukan tatap muka, tetapi cukup dengan cara menggunakan modul (Depdiknas,2008:3). Modul sendiri memiliki kelebihan yaitu

dapat meminimalisir peran pendidik di dalam pembelajaran karena pendidik hanya berperan sebagai fasilitator.

Penggunaan modul dalam pembelajaran sesuai dengan pendekatan di dalam kurikulum 2013 yaitu pembelajaran SCL (*Student Centered Learning*). Pendekatan seperti ini dibutuhkan oleh peserta didik untuk proses pembelajarannya. Pendidik sendiri akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara mandiri sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Pendekatan SCL menempatkan peserta didik untuk berperan secara aktif didalam proses pembelajaran. Berbeda halnya dengan TCL (*Teacher Centered Learning*) yang melakukan pembelajaran berpusat pada pendidik dan ini kurang melibatkan peserta didik, karena pendidik cenderung melakukan ceramah.

Pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang menerangkan pada kemampuan berpikir kritis, analitis, dan juga berfikir historis dalam mengkaji peristiwa masa lampau untuk menjadikan pedoman kehidupan masa kini dan masa depan. Lewat modul yang akan dikembangkan diharapkan dapat menghadirkan peristiwa masa lampau di dalam pembelajaran melalui gambar-gambar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Modul didesain secara sistematis sebagai bahan ajar pada pembelajaran sejarah Indonesia. Modul ini dibuat untuk meningkatkan minat belajar peserta didik secara mandiri dalam pembelajaran sejarah. Berikut akan dipaparkan tentang definisi modul serta pembelajaran sejarah.

Modul dalam pembelajaran sejarah penting adanya karena didalam pembelajaran yang baik harus mampu menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam melakukan konstruksi masa sekarang dengan mengaitkan atau melihat masa lalu yang menjadi materi pembelajaran sejarah. kemampuan melakukan konstruksi ini harus dikemukakan secara kuatagar pembelajaran tidak terjerumus dalam pembelajaran yang konservatif. Karena pada dasarnya pembelajaran sejarah tidak terlepas dari konsep waktu, kontiyuitas dan perubahan. Tujuan pembelajaran sejarah sarannya menurut konchhar (2008) adalah:

- a) Mengembangkan pemahaman tentang diri sendiri;

- b) Memberikan gambaran yang tepat tentang konsep waktu, ruang dan masyarakat;
- c) Membuat masyarakat mampu mengevaluasi nilai-nilai dan hasil yang telah dicapai oleh generasinya;
- d) Mengajarkan toleransi;
- e) Menampakkan sikap intelektual;
- f) Memperluas cakrawala intelektualitas;
- g) Mengajarkan prinsip-prinsip moral;
- h) Menanamkan orientasi ke masa depan;
- i) Memberikan pelatihan mental;

Berdasarkan tujuannya, pembelajaran sejarah harus diorganisir dalam kegiatan pembelajaran yang bersifat nyata, menarik, dan berguna bagi diri peserta didiknya. Maka penggunaan modul didalam proses pembelajaran sejarah sangat relevan. Menurut Prastowo (2015: 106) modul merupakan sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar mereka dapat belajar mandiri dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik. Adanya modul dalam pembelajaran sejarah merupakan pengembangan yang sangat tepat untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran sejarah serta dapat memperluas cakrawala intelektualitas peserta didik karena modul merupakan sumber belajar yang praktis, inovatif, dan kreatif untuk meningkatkan hasil belajar. Modul dapat membantu peserta didik memahami dan menguasai materi tentang pembelajaran sejarah secara mendalam dan dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar, sehingga peserta didik dapat mengembangkan pemahaman tentang dirinya sendiri dalam pembelajaran sejarah.

## 2.2 Modul

Modul adalah sebuah bahan ajar yang dirancang untuk dapat digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran secara mandiri karena di dalamnya telah dilengkapi petunjuk untuk melakukan pembelajaran mandiri. Pembaca dapat melakukan aktivitas belajarnya tanpa tergantung pada pendidik secara langsung

(Depdiknas, 2008:3). Menurut (Prastowo, 2015:106) modul adalah bahan ajar yang telah disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, sesuai dengan tingkat pengetahuan dan juga usia peserta didik, sehingga peserta didik dapat melakukan pembelajaran secara mandiri, dengan bantuan dan juga bimbingan seminimal mungkin dari pendidik.

### 2.2.1 Fungsi dan Tujuan Penulisan Modul

Modul mempunyai banyak arti yang berkenaan dengan kegiatan belajar secara mandiri seorang dapat melakukan pembelajaran kapan dan di mana saja. Karena konsep dari pembelajaran yang demikian, maka kegiatan tersebut juga tidak terpacu pada masalah tempat, bahkan orang yang berdiam di tempat yang jauh dari pusat penyelenggara pun bisa mengikuti pola belajar seperti ini. Terkait dengan itu, modul memiliki tujuan dan juga fungsi sebagai berikut :

#### 2.2.1.1 Tujuan dari Modul.

Modul memiliki tujuan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal;
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan juga daya indra, baik peserta didik maupun pendidik;
- 3) Dapat digunakan secara tepat dan juga bervariasi, seperti meningkatkan motivasi dan juga gairah belajar, mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi langsung dengan lingkungannya, dan juga sumber belajar lainnya yang memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan juga minat;
- 4) Memungkinkan peserta didik atau pelajar dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya (Depdiknas, 2008:5-6).

### 2.2.1.2 Fungsi dari Modul

Modul memiliki beberapa fungsi (Prastowo, 2015:107-108), yaitu :

1) Mandiri

Penggunaan modul yang di dalam proses pembelajarannya berfungsi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik belajar mandiri tanpa tergantung kepada pendidik.

2) Pengganti fungsi pendidik

Penggunaan modul mampu menjelaskan materi pembelajaran dengan baik dan juga mudah dipahami oleh pendidik.

3) Sebagai alat evaluasi

Modul peserta didik dituntut untuk dapat mengukur dan menilai sendiri tingkat penguasaanya terhadap materi yang telah dipelajari.

4) Bahan rujukan

Modul juga bisa digunakan sebagai bahan rujukan untuk peserta didik.

### 2.2.2 Karakteristik Modul

Modul memiliki beberapa karakteristik agar bisa dikatakan sebagai modul yang baik dan juga modul yang menarik. Berikut adalah karakteristik dari modul yaitu :

1) *Self Instruction* (Mampu Belajar Mandiri)

Melalui modul peserta didik dapat belajar secara mandiri dan tidak bergantung kepada pihak lain. Sesuai dengan tujuan modul yaitu peserta didik mampu belajar secara mandiri.

Untuk dapat memenuhi karakter ini, maka modul harus :

- a. Memuat tujuan pembelajaran yang jelas;
- b. Memuat materi pembelajaran yang dikemas dalam unit-unit kegiatan yang spesifik sehingga memudahkan pembelajaran;
- c. Tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan dari pemaparan materi pembelajaran;
- d. Terdapat soal-soal latihan tugas dan sejenisnya yang memungkinkan untuk mengukur penguasaan peserta didik;

- e. Kontekstual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana, tugas atau konteks kegiatan dan lingkungan peserta didik;
- f. Menggunakan bahasa sederhana dan komunikatif;
- g. Terdapat rangkuman materi pembelajaran;
- h. Terdapat instrumen penilaian, yang memungkinkan peserta didik untuk melakukan penilaian mandiri (*self Assessment*);
- i. Terdapat umpan balik atas penilaian peserta didik, sehingga peserta didik mengetahui tingkat penguasaan materi;
- j. Terdapat informasi tentang rujukan/ pengayaan/ referensi yang mendukung materi pembelajaran yang dimaksud.

2) *Self Contained* (Bersifat Lengkap)

Modul dapat dikatakan *Self contained* apabila seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan termuat dalam modul tersebut. Tujuan dari konsep *self contained* ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran secara tuntas, karena materi pembelajaran dikemas dalam satu kesatuan yang utuh, jika harus dilakukan pembagian atau pemisahan materi dari suatu standar kompetensi dasar harus dilakukan secara hati-hati dan harus memperhatikan keluasan standar kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik.

3) *Stand Alone* (Berdiri Sendiri)

*Stand Alone* adalah merupakan salah satu karakteristik modul yang sifatnya tidak tergantung pada bahan ajar/media lain. Dengan menggunakan modul peserta didik tidak memerlukan bahan ajar lain selain modul yang digunakan. Jika peserta didik masih menggunakan bahan ajar lain modul tersebut, maka bahan ajar tersebut tidak dapat dikategorikan sebagai modul yang berdiri sendiri.

4) *Adaptif* (Menyesuaikan Diri)

Modul ini disusun harus memiliki daya adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan juga teknologi. Dapat dikatakan adaptif jika modul dapat menyesuaikan dengan perkembangan dan fleksibel digunakan diberbagai perangkat keras.



#### 5) *User Friendly* (Bersahabat dengan penggunanya)

Modul juga harus memenuhi kaidah *user friendly* atau bersahabat dengan si pengguna. Setiap instruksi dan juga paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon dan mengakses sesuai dengan keinginan. (Depdiknas, 2008:3-5) Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti/ dicerna untuk memudahkan peserta didik.

### 2.2.3 Prinsip Pengembangan Modul

Modul sendiri merupakan salah satu bentuk bahan ajar dalam pembelajaran yang dapat berfungsi sama dengan pendidik pada pembelajaran secara langsung. Oleh karena itu, penulisan modul sendiri harus didasarkan kepada prinsip-prinsip belajar dan juga bagaimana pendidik mengajar dan peserta didik dapat menerima pelajaran. Berikut ini dijelaskan prinsip-prinsip penulisan modul yang didasarkan pada prinsip belajar.

Belajar sendiri merupakan proses perubahan perilaku yang disebabkan oleh adanya rangsangan dari lingkungan. Terkait dari hal tersebut penulisan modul sendiri dilakukan dengan menggunakan prinsip-prinsip sebagai berikut :

- 1) Peserta didik perlu diberikan secara jelas hasil belajar yang menjadi tujuan pembelajaran sehingga mereka dapat menyiapkan harapan dan dapat menimbang untuk diri sendiri apakah mereka telah mencapai tujuan tersebut atau belum mencapainya pada saat melakukan pembelajaran menggunakan modul;
- 2) Peserta didik perlu diuji untuk bisa menentukan apakah mereka sudah mencapai tujuan dari pembelajaran. Maka dari itu pada penulisan modul, tes perlu dipadukan ke dalam pembelajaran supaya dapat memeriksa ketercapaian tujuan pembelajaran dan memberikan umpan balik yang sesuai;
- 3) Modul juga perlu diurutkan sedemikian rupa sehingga memudahkan peserta didik untuk mempelajarinya. Urutan modul tersebut adalah dari hal

yang mudah ke hal yang sulit dari yang diketahui ke yang tidak diketahui, dari pengetahuan dan penerapan;

- 4) Peserta didik perlu disediakan umpan balik sehingga mereka dapat memantau proses belajar dan mendapatkan perbaikan bilamana diperlukan, misalnya dengan memberikan kriteria atas hasil tes yang dilakukan secara mandiri (Depdiknas, 2008:9).

#### 2.2.4 Langkah-langkah Pembuatan Modul

Upaya untuk penyusunan modul dibagi menjadi 4 tahapan yang harus dilakukan, sebagai berikut: (1) analisis kurikulum, (2) penentuan judul-judul modul, (3) pemberian kode modul, dan (4) penulisan modul (Prastowo, 2014: 118). Selain itu juga dijelaskan mengenai langkah-langkah penyusunan modul secara lebih dalam dan runtut yaitu: (1) analisis kebutuhan modul, (2) penyusunan *Draf*, (3) uji coba, (4) validasi, (5) revisi (Depdiknas, 2008:12-16). Semua langkah tersebut dapat diuraikan mengenai penjelasannya sebagai berikut:

##### 1) Analisis Kebutuhan Modul

Analisis kebutuhan modul merupakan kegiatan menganalisis kompetensi atau tujuan untuk menentukan jumlah dan judul dari modul yang dibutuhkan untuk mencapai garis-garis besar program yang ditetapkan. Analisis kebutuhan modul bertujuan untuk mengidentifikasi dan menetapkan jumlah dan judul modul yang harus dikembangkan. Analisis kebutuhan modul dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Tetapkan kompetensi yang terdapat di dalam garis-garis besar program pembelajaran yang akan disusun modul;
- b) Identifikasi dan tentukan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dipersyaratkan;
- c) Tentukan judul modul yang akan ditulis;
- d) Kegiatan analisis kebutuhan modul dilaksanakan pada periode awal pengembangan modul.

## 2) Penyusunan *Draft*

Penyusunan *draft* modul merupakan proses penyusunan dan pengorganisasian materi pembelajaran dari suatu kompetensi atau sub-kompetensi menjadi satu kesatuan yang sistematis. Penyusunan *draft* modul dapat dilaksanakan dengan langkah sebagai berikut:

- a) Tetapkan judul modul;
- b) Tetapkan tujuan akhir yaitu kemampuan yang harus diciptakan oleh peserta didik setelah selesai mempelajari modul;
- c) Tetapkan tujuan antara lain yaitu kemampuan spesifik yang menunjang tujuan akhir;
- d) Tetapkan garis-garis besar atau *outline* modul;
- e) Kembangkan materi pada garis-garis besar;
- f) Periksa ulang *draft* yang telah dihasilkan.

Kegiatan penyusunan *draft* dalam modul hendaknya menghasilkan sekurang-kurangnya mencakup:

- a) Judul modul; menggambarkan materi yang akan dituangkan di dalam modul;
- b) Kompetensi atau sub-kompetensi yang akan dicapai setelah menyelesaikan pembelajaran modul.
- c) Tujuan terdiri atas tujuan akhir dan tujuan antara yang akan dicapai peserta didik setelah mempelajari modul;
- d) Materi pelatihan berisi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik;
- e) Prosedur atau kegiatan pelatihan yang harus diikuti oleh peserta didik untuk mempelajari modul;
- f) Evaluasi atau penilaian yang berfungsi mengukur kemampuan peserta didik dalam menguasai modul;
- g) Kunci jawaban dari soal;

## 3) Uji Coba

Uji coba *draft* dalam kegiatan penggunaan modul pada peserta terbatas, guna mengetahui keterbatasan dan manfaat modul dalam pembelajaran sebelum

modul tersebut digunakan secara umum. Uji coba *draft* modul memiliki tujuan sebagai berikut;

- a) Mengetahui kemampuan dan kemudahan peserta didik dalam memahami dan menggunakan modul;
- b) Mengetahui efisiensi waktu belajar dengan menggunakan modul;
- c) Mengetahui efektivitas modul di dalam membantu peserta didik mempelajari dan menguasai materi pembelajaran.

Untuk melakukan uji *draft* modul dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Siapkan dan gunakan *draft* modul yang akan diuji cobakan sebanyak peserta yang akan diikuti dalam uji coba;
- b) Susun instrumen pendukung uji coba;
- c) Distribusikan *draft* modul instrumen pendukung uji coba kepada peserta uji coba;
- d) Informasikan kepada peserta uji coba tentang tujuan uji coba dan juga kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta uji coba;
- e) Kumpulkan kembali *draft* modul dan instrumen uji coba;
- f) Proses dan kesimpulan hasil pengumpulan masukan yang dijarah melalui instrumen uji coba.

Dari hasil uji coba diharapkan memperoleh masukan sebagai bahan penyempurnaan *draft* modul yang diuji cobakan. Terdapat dua macam uji coba yaitu, uji coba dilakukan dalam kelompok kecil yang dilakukan kepada 2-4 peserta didik sedangkan uji coba lapangan adalah uji coba yang dilakukan kepada 20-30 peserta didik.

#### 4) Validasi

Validasi merupakan proses permintaan persetujuan atau pengesahan terhadap kesesuaian modul dengan kebutuhan. Pengakuan kesesuaian tersebut diperoleh dengan melibatkan pihak praktisi yang ahli sesuai dengan bidang-bidang terkait dalam modul. Validasi modul bertujuan untuk memperoleh pengakuan atau pengesahan kesesuaian modul dengan kebutuhan sehingga modul tersebut layak dan cocok digunakan dalam pembelajaran. Validasi modul

meliputi: (1) isi materi atau substansi modul; (2) penggunaan bahasa, (3) serta desain.

Validasi dapat diminta dari beberapa pihak sesuai dengan keahlian masing-masing antara lain:

- a) Ahli substansi dari industri untuk isi atau materi modul;
- b) Ahli bahasa untuk penggunaan bahasa;
- c) Ahli desain untuk melihat keselarasan desain didalam modul, sesuai dengan yang seharusnya atau tidak.

Kegiatan validasi *draft* dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a) Siapkan dan gandakan *draft* modul yang akan dilakukan validasi sesuai dengan jumlah validator yang terkait;
- b) Susun instrumen pendukung validasi;
- c) Distribusikan *draft* modul dan instrumen validasi kepada peserta validator;
- d) Informasikan kepada validator tentang tujuan validasi dan kegiatan yang harus dilakukan oleh validator;
- e) Proses dan simpulkan pengumpulan masukan melalui instrumen validasi.

Berdasarkan hasil validasi, maka akan dihasilkan *draft* modul yang telah mendapat masukan dan persetujuan dari para validator sesuai dengan bidangnya masing-masing.

#### 5) Revisi

Revisi atau perbaikan merupakan proses penyusunan modul yang telah mendapat masukan dan persetujuan dari para validator. Kegiatan revisi bertujuan untuk melakukan finalisasi atau penyempurnaan akhir yang komprehensif terhadap modul, sehingga modul yang diproduksi sesuai dengan masukan dari kegiatan sebelumnya. Oleh sebab itu, perbaikan modul harus mencakup aspek-aspek penting dalam penyusunan modul antara lain:

- a) Pengorganisasian materi;
- b) Penggunaan metode instruksional;
- c) Penggunaan bahasa;

d) Pegorganisasian tata tulis.

### 2.2.5 Profil Modul Berbasis *Quantum Learning*.

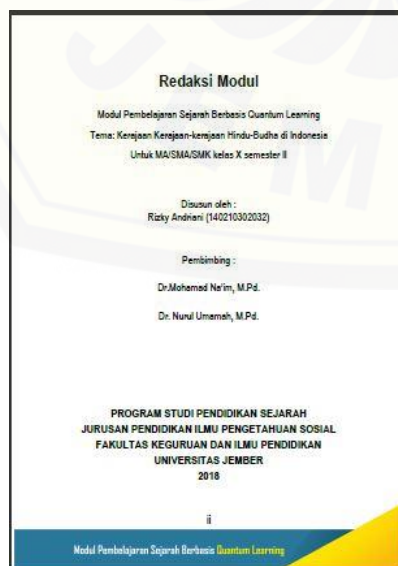
a) Judul modul Berbasis *Quantum Learning*

Tahap tahap pembuatan yang dimaksud dalam modul berbasis *Quantum learning* adalah kerajaan-kerajaan hindu-budha di Indonesia sesuai dengan apa yang ditampilkan pada halaman sampul modul.



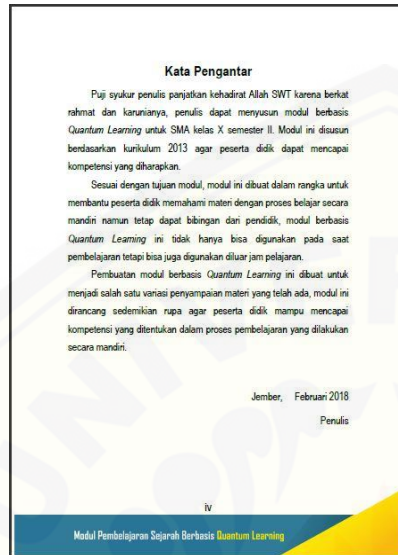
b) Redaksi Modul

Redaksi modul merupakan sebuah struktur dan mekanisme yang terdapat setelah halaman sampul modul.



## c) Kata pengantar

Kata pengantar sebagai pembuka untuk melakukan interaksi dengan menggunakan modul berbasis *Quantum Learning*.



## d) Daftar isi

Daftar isi di dalam modul berbasis *Quantum Learning* digunakan untuk informasi pada pengguna terkait topik-topik yang dihadirkan didalam modul berbasis *Quantum Learning* ini.

**Daftar Isi**

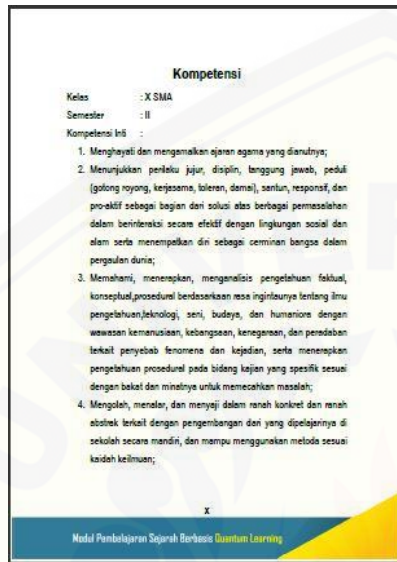
COVER	i
REVISI MODUL	ii
JUDUL	iii
KATA PENGANTAR	iv
TOKOH MODUL	v
PENDAHULUAN	vi
DAFTAR ISI	vi
KOMPETENSI	x
PENGANTAR MATERI	1
Peta Konsep Pembelajaran	2
KEGIATAN BELAJAR 1: KARAKTERISTIK KEHIDUPAN MASYARAKAT PADA ZAMAN HINDU-BUDHA	3
Pemahaman Dasar	4
Kegiatan Pembelajaran	5
Kemampuan Kritis	5
Kemampuan Tarafmanagers	7
Kemampuan Kolaborasi	9
Kemampuan Swalaya	12
Kemampuan Malarum Kuno	14
Kemampuan Kritis	16
Kemampuan Singhasan	20
Kemampuan Malarum	22
Kerajinan	27
Demokratisasi	28
Man Kila Ulang	29
Prinsip Perilaku dan Kulture Pencapaian	30
Balok	31
Peta Konsep Pembelajaran	32
KEGIATAN BELAJAR 2: PEMERINTAHAN PADA MASA KERAJAAN-KERAJAAN HINDU-BUDHA	33
Pemahaman Dasar	34
Kegiatan Pembelajaran	35
Kemampuan Kritis	35
Kemampuan Tarafmanagers	40
Kemampuan Kolaborasi	44
Kemampuan Swalaya	47
Kemampuan Malarum Kuno	55

vii

Modul Pembelajaran Sejarah Berbasis *Quantum Learning*

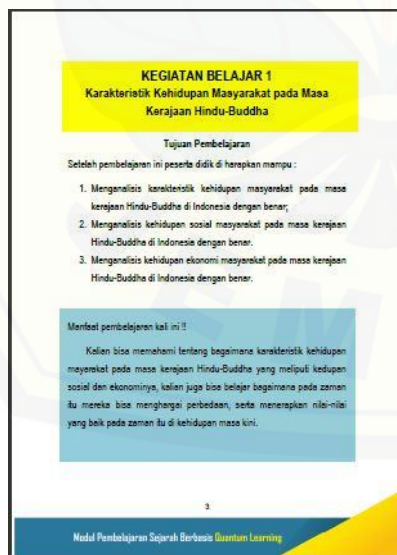
## e) Kompetensi

Bagian ini terdiri dari kompetensi inti dan kompetensi dasar yang berdasarkan pada kurikulum 2013 sesuai dengan materi yang akan dikembangkan.



## f) Tujuan pembelajaran

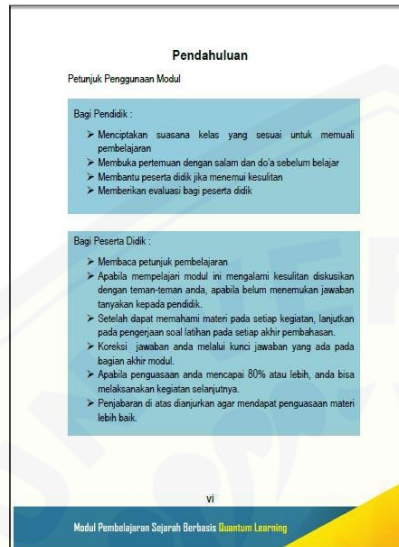
Ketercapaian kompetensi peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.





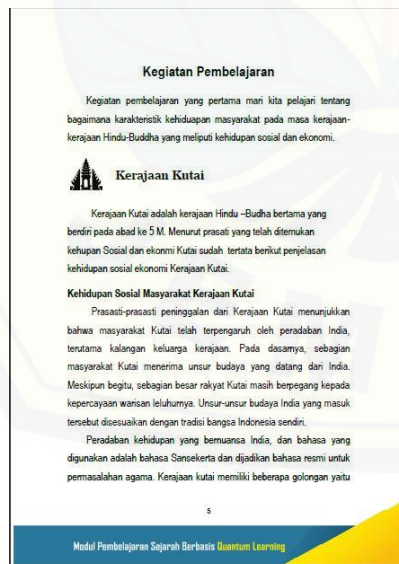
g) Petunjuk penggunaan modul berbasis *Quantum Learning*

Petunjuk penggunaan modul berbasis *Quantum Learning* merupakan pedoman dan tatacara belajar dengan menggunakan modul.



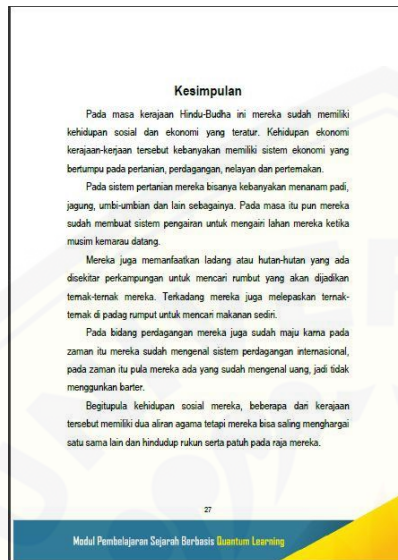
## h) Uraian Materi

Uraian pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dikuasai oleh peserta didik untuk menunjang ketercapaian standar kompetensi dan kompetensi peserta didik sebagai penunjang ketercapaian.



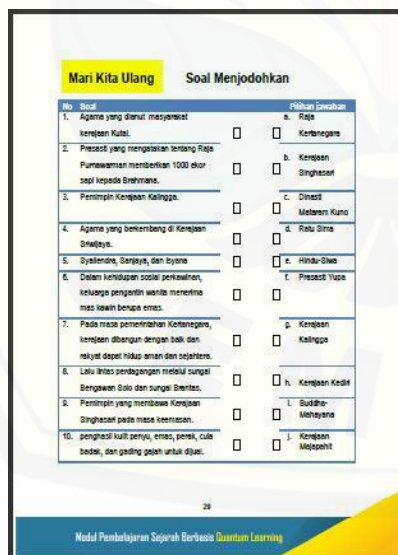
## i) Rangkuman

Pada bagian rangkuman ini memuat bagian bagian penting dari materi yang dibahas yang terletak dibagian ahir bab.



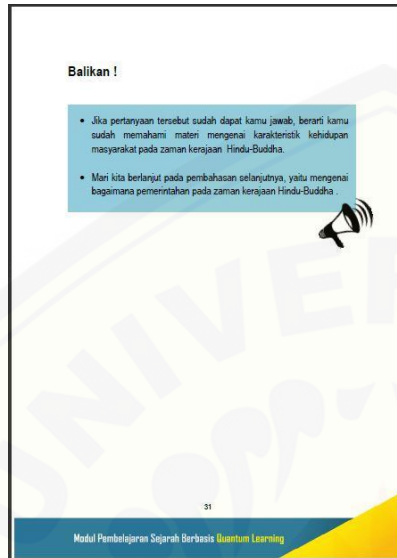
## j) Latihan Soal

Berisikan tugas yang dilakukan guna untuk mengetahui tingkat pengetahuan pengguna.



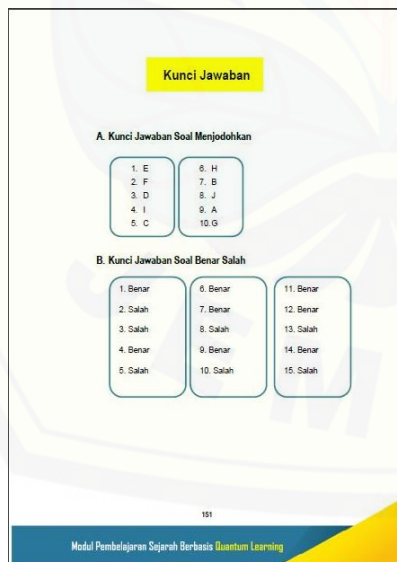
## k) Umpan Balik

Umpan balik ini digunakan untuk memberikan *feedback* kepada pengguna.



## l) Kunci jawaban

Berisikan jawaban atas soal yang telah diberikan agar pengguna dapat menilai sendiri pemahamannya.



#### m) Glosarium

Glosarium merupakan penjelasan dari istilah-istilah yang sulit dalam uraian materi.

Glosarium	
Arca	Patung yang terbuat dari batu yang berbentuk manusia atau binatang
Aksara Pallawa	Aksara yang dipakai untuk menuliskan bahasa dari India Selatan dan diturunkan dari Aksara Brahmi, disebut juga dengan Aksara Grantha
Akuwu	Pahatan kepala daerah pada masa Kediri abad ke-12
Ajunawaha	Karya sastra lama yang menceritakan kisah Arjuna bagian dari kitab Mahabharata
Artefak	Benda atau pecahan benda kecil berupa alat-alat perlengkapan hidup yang dibuat, atau digunakan oleh manusia di zaman kuno
Candi	Bangunan kuno yang terbuat dari batu, sebagai tempat pemujaan, atau penyimpanan abu jenazah raja-raja, pendeta-pendeta Hindu-Buddha pada masa klasik

135

Modul Pembelajaran Sejarah Berbasis *Quantum Learning*

#### n) Daftar Pustaka

Daftar pustaka ini berisikan sumber bacaan yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan materi dalam modul berbasis *Quantum Learning* ini.

### 2.3 Pembelajaran Sejarah

Pengajaran sejarah bisa diartikan sebagai suatu sistem, pengajaran sejarah berkaitan erat dengan manusia dalam ruang dan waktu (Kochhar, 2008:22). Berbeda dengan ilmu sejarah, pembelajaran sejarah (mata pelajaran sejarah) sendiri di dalam kurikulum sekolah tidak secara khusus bertujuan untuk memajukan ilmu atau juga melahirkan calon ahli sejarah karena di dalam pengajaran sejarah hanya bertujuan pada pendidikan pada umum yaitu hanya membentuk kepribadian dan juga mental peserta didik.

Pembelajaran sejarah yang bisa dikatakan baik menurut Surbakti (2010:4) adalah pembelajaran sejarah yang bisa menumbuhkan kemampuan peserta didik untuk melakukan konstruksi di masa sekarang dengan mengaitkan masa lalu yang menjadi basis topik pembelajaran sejarah. Kemampuan melakukan konstruksi ini

harus dikemukakan secara kuat agar pembelajaran tidak terjerumus dalam pembelajaran yang sifatnya konservatif. Pembelajaran sejarah menurut Kochhar (2008: 27-37), dijelaskan bahwa pembelajaran sejarah memiliki beberapa sasaran diantaranya: (1) mengembangkan pemahaman tentang diri sendiri, (2) memberikan gambaran yang tepat terhadap konsep waktu, ruang, dan juga masyarakat, (3) membuat masyarakat mampu mengevaluasi nilai-nilai dan hasil yang telah dicapai oleh generasinya, (4) mengajarkan sebuah toleransi, (5) menampakkan sikap intelektual, (6) memperluas cakrawala intelektualitas, (7) mengajarkan prinsip-prinsip moral, (8) menanamkan orientasi kedepan, dan (9) memberikan pelatihan mental. Menurut Permendikbud No. 64 tahun 2013 mengenai standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah disebutkan bahwa tujuan dari pembelajaran sejarah sendiri adalah sebagai berikut :

- 1) Membangun pendidik agar dapat memahami nilai-nilai yang terkandung dalam suatu peristiwa sejarah;
- 2) Menumbuhkan sikap meneladani kepemimpinan tokoh sejarah dalam kehidupan masa kini;
- 3) Membangun semangat kebangsaan, persatuan, dan kesatuan;
- 4) Menumbuhkan kemampuan analisis terhadap peristiwa sejarah berdasarkan hubungan sebab akibat;
- 5) Mengamalkan keteladanan dari tokoh sejarah dalam kehidupan masa kini;
- 6) Menunjukkan sikap peduli terhadap benda-benda peninggalan sejarah;
- 7) Menumbuhkan kemampuan mengevaluasi oleh peserta didik terhadap suatu peristiwa sejarah berdasarkan kesahihan sumber dan penafsiran;
- 8) Mendorong peserta didik melakukan penelitian sederhana tentang suatu peristiwa sejarah;
- 9) Melatih peserta didik menulis cerita sejarah;

Pembelajaran sejarah harus bersifat ilmiah, artinya peserta didik perlu adanya bimbingan dalam berfikir tetapi tafsiran dan penilaian tidak boleh dipaksakan, karena dapat mematikan daya pikir dari peserta didik. Di dalam bidang pembelajaran sejarah, terdapat tiga faktor yang harus dipahami tentang

materi sejarah diantaranya (1) hakikat fakta sejarah, (2) hakikat penjelasan dari sejarah, dan (3) masalah objektivitas sejarah.

Pandangan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah tidak dikhususkan mempelajari fakta-fakta dalam sejarah sebagai ilmu namun perpaduan antara sejarah dan tujuan pendidikan pada umumnya, walaupun demikian pembelajaran sejarah berusaha menampilkan fakta sejarah secara objektif. Meskipun masih dalam kerangka fakta sejarah yang sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri.

Materi pembelajaran sejarah yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu materi sejarah pada KD 3.6 Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini. Adapun ranah kemampuan yang diukur adalah ranah kognitif C4 (menganalisis). Model dari pengembangan produk modul berbasis *Quantum Learning* ini peneliti menggunakan model ADDIE dengan alasan sesuai dengan tahapan produk yang akan dikembangkan yakni terdiri dari 5 tahapan pengembangan sehingga sesuai dengan harapan pengembang.

#### **2.4 Pembelajaran *Quantum Learning***

Istilah dari (*Quantum*) adalah sebuah interaksi yang merubah energi menjadi cahaya. *Quantum Learning* pada awalnya hanya digunakan oleh pakar-pakar fisika modern pada awal abad ke-20 dan kemudian berkembang secara luas ke dalam berbagai bidang termasuk ke dalam bidang pendidikan. Di dalam bidang pendidikan muncul konsep yang dinamakan pembelajaran kuantum (*Quantum Learning*) yang digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran, baik yang sifatnya individual maupun kelompok.

*Quantum Learning* menurut (DePother & Hernacki, 2013:14) berawal dari upaya yang dilakukan Dr. Georgi Lazanov, yaitu seorang pendidik yang bersal dari Bulgaria yang melakukan eksperimen dengan “*sugestology*” atau “*Suggestopedia*” yang mempunyai prinsip bahwa sugesti itu dapat mempengaruhi

hasil situasi belajar dan setiap detailnya mampu memberikan sugesti positif dan negatif. Ada beberapa teknik yang digunakan untuk memberikan sugesti positif, diantaranya mendudukan siswa secara nyaman, meningkatkan partisipasi individu, dan menggunakan poster-poster untuk memberikan kesan sambil memberikan informasi.

Pembelajaran kuantum ini merupakan terjemahan dari bahasa asing yaitu *Quantum Learning*. “*Quantum Learning* adalah sebuah kiat, petunjuk, serta seluruh proses belajar dan dapat mempertajam pemahaman dan juga daya ingat, serta membuat proses belajar menjadi suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat”.

*Quantum Learning* menurut (DePother & Hernacki, 2013:12-16) adalah interaksi-interaksi yang mengubah sebuah energi menjadi cahaya, yaitu interaksi, hubungan, dan juga inspirasi agar menghasilkan energi cahaya yang diasumsikan kekuatan energi sebagai bagian penting dari setiap interaksi manusia. Penggunaan rumus  $E=mc^2$ , mengalihkan energi tersebut ke dalam analogi manusia yang secara fisik adalah sebuah materi. Kaitan inilah *Quantum Learning* menggabungkan sugestologi, tehnik yang mempercepat belajar dan keyakinan, dan juga metode tertentu, termasuk juga konsep-konsep kunci dari teori dan strategi belajar seperti halnya teori otak kiri dan otak kanan, teori otak triune (3 in 1) pilihan modalitas (visual, auditorial, dan kinestik), teori kecerdasan ganda, pendidikan holistik (menyeluruh), belajar berdasarkan dari pengalaman, belajar dari sebuah simbol, dan juga stimulasi atau sebuah permainan.

Berdasarkan dari berbagai pendapat tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Quantum Learning* adalah model pembelajaran yang menyenangkan, serta menyertakan segala bentuk dinamika yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran, dan segala keterkaitan, perbedaan, iteraksi serta aspek aspek yang dapat memaksimalkan pembelajaran. *Quantum Learning* dirancang didasari oleh tiga hal antara lain, landasan, prinsip, dan juga sintakmatik.

#### 2.4.1 Landasan *Quantum Learning*

*Quantum Learning* memiliki dua konsep utama yang digunakan untuk mewujudkan energi guru dan juga siswa menjadi sebuah cahaya belajar yaitu, sebuah percepatan untuk mengikis hambatan-habatan belajar. Memfasilitasi belajar untuk mempermudah kegiatan belajar peserta didik. Percepatan dan fasilitas belajar akan mendukung asas utama dari pembelajaran *Quantum Learning* yaitu “Bawalah dunia kita ke dunia mereka dan antarkan dunia kita ke dunia mereka”.

Landasan dari pembelajaran *Quantum Learning* tersebut mengisyaratkan pentingnya seorang guru agar bisa memasuki dunia anak sebagai langkah awal untuk melaksanakan sebuah pembelajaran. Memasuki dunia anak merupakan cara untuk guru agar dapat memimpin, menuntun, dan juga memudahkan pembelajaran peserta didik untuk bisa meraih pembelajaran yang optimal. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah mengaitkan apa yang diajarkan dengan peristiwa-peristiwa, pikiran dan juga perasaan, yang diperoleh dalam kehidupan baik di sekolah, rumah, dan juga di lingkungan masyarakat. Setelah keterkaitan itu terbentuk, guru dapat memberikan pemahaman tentang materi pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan, perkembangan, dan juga minat bakat dari peserta didik.

#### 2.4.2 Prinsip-prinsip *Quantum Learning*

Prinsip-prinsip *Quantum Learning* terdiri dari lima komponen yaitu: (1) segalanya berbicara, (2) segalanya bertujuan, (3), pengalaman sebelum pemberian nama, (4) akui setiap usaha, (5) merayakan keberhasilan (Kosashi & Sumarna 2013:78).

- 1) Segalanya berbicara, artinya lingkungan tempat siswa belajar hendaknya dirancang agar siswa merasa nyaman dan menambah pesan belajar yang dapat diterima oleh siswa, yang berarti rancangan kurikulum, dan rancangan pembelajaran guru, informasi, bahasa tubuh, tindakan, kata-kata, serta kondisi lingkungan harus berbicara yang membawa pesan bagi para siswa.



- 2) Segalanya bertujuan, artinya semua perubahan pembelajaran tanpa terkecuali harus memiliki tujuan yang jelas dan terkontrol. Sumber-sumber dan juga fasilitas yang terlibat di dalam setiap pembelajaran pada prinsipnya untuk membantu siswa merubah perilaku kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- 3) Pengalaman sebelum pemberian nama, artinya sebelum siswa belajar memberikan nama atau dengan kata lain mendefinisikan, membedakan, mengkategorikan, telah memiliki pengalaman terlebih dahulu tentang informasi yang berhubungan atau terkait dengan upaya pemberian nama tersebut.
- 4) Akui setiap usaha, artinya semua usaha yang telah dilakukan peserta didik harus diberi pengakuan oleh guru dan juga peserta didik yang lain. Mereka berhak mendapatkan pengakuan atas apa yang mereka lakukan seperti kecakapan dan juga kepercayaan diri mereka.
- 5) Merayakan keberhasilan, artinya setiap usaha dan juga hasil yang diperoleh di dalam pembelajaran wajib dirayakan. Hal ini diharapkan bisa memberi umpan balik dan juga motivasi untuk kemajuan peningkatan hasil belajar berikutnya.

#### 2.4.3 Kerangka Perancangan *Quantum Learning*

*Quantum Learning* Menurut DePother (2010:39-40), kerangka perencanaan *Quantum Learning* dikenal dengan sebutan “TANDUR” artinya:

- 1) Tumbuhkan, artinya dengan memberikan apresiasi yang cukup sehingga mulai sejak awal kegiatan yang dilakukan oleh siswa sudah termotivasi untuk belajar. Kemudian siswa dapat memahami dan mengerti Apa Manfaat Bagiku (AMBAK). Menurut DePorter (2010:49). AMBAK yaitu sebuah motivasi yang didapat dari pemilihan secara mental antara manfaat dan juga akibat-akibat dari suatu keputusan.
- 2) Alami, artinya menciptakan dan mendatangkan pengalaman umum yang mudah dimengerti semua pelajaran serta dapat menumbuhkan “kebutuhan untuk mengetahui”. Hal ini dapat juga dilakukan dengan cara

menggunakan permainan, memberikan tugas kelompok, simulasi, dan kegiatan yang mengaktifkan pengetahuan yang sudah diwakili oleh peserta didik.

- 3) Namai, artinya penamaan untuk mengajarkan sebuah konsep, strategi belajar, dan juga kerangka berfikir. Mengajarkan informasi kepada pendidik serta memberikan pengalaman sehingga pengetahuan yang didapat menjadi lebih berarti. Hal itu bisa dilakukan dengan cara menyediakan kata kunci, model, strategi, konsep, sebuah masukan, alat bantu, atau poster yang diletakkan di dinding.
- 4) Demonstrasikan, artinya memberikan kemampuan kepada siswa agar bisa mengkaitkan pengalaman atau pengetahuan yang dimiliki dengan pengetahuan yang diberikan, sehingga siswa bisa menghayati dan menjadikannya pengalaman pribadi, pada tahap ini siswa diberikan kesempatan untuk “menunjukkan bahwa mereka tahu” siswa perlu diberikan kesempatan untuk mendemonstrasikan pengetahuan yang mereka dapat dengan cara menerapkannya.
- 5) Ulangi, artinya berikan kesempatan untuk mengulangi apa yang telah mereka pelajari, sehingga peserta didik secara langsung merasakan kesulitan yang akhirnya mendatangkan kesuksesan, kami bisa dan memang bisa. Menurut (Sugiyanto 2010:90). Dengan adanya pengulangan maka akan memperkuat koneksi syaraf.
- 6) Rayakan, artinya pengakuan untuk penyelesaian, partisipasi, dan pengelolaan keterampilan dengan ilmu pengetahuan.

#### 2.4.4 Kelebihan dan kekurangan *Quantum Learning*.

Adapun kelebihan dan kekurangan menurut DePorter (2015) dari metode *Quantum Learning* ini menurut :

- 1) *Quantum Learning* berpangkal dari psikologi kognitif.
- 2) Meningkatkan motivasi.
- 3) Menumbuhkan dan meningkatkan antusiasme.
- 4) Menciptakan perilaku dan sikap kepercayaan diri.

- 5) Selalu berpusat pada apa yang masuk akal bagi siswa.
- 6) Setiap pendapat siswa sangat dihargai.
- 7) Susunan yang diciptakan kondusif, dinamis, dan interaktif.

Disamping kelebihan dari kelebihan yang dimiliki, *Quantum Learning* juga memiliki kelemahan yaitu sebagai berikut :

- 1) Membutuhkan pengalaman yang nyata.
- 2) Memerlukan fasilitas yang memadai.
- 3) Banyak memakan waktu selama melakukan persiapan.
- 4) Dalam pembelajaran *Quantum Learning* guru harus memperhatikan gaya belajar siswa, sehingga guru bisa memfasilitasi sesuai dengan gaya belajarnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan, bahwa *Quantum Learning* sangat memperhatikan keaktifan, dan juga kreativitas peserta didik yang dapat dicapai. Mengarahkan seorang guru bisa menjadi guru yang baik. Baik yang berarti guru mempunyai ide-ide kreatif dalam memberikan pembelajaran dan pengetahuan dengan baik. *Quantum Learning* adalah model belajar yang bisa dilakukan oleh setiap individu dalam mencapai keefektifan belajar yang bisa dilakukan di mana saja.

## **2.5 Modul Berbasis *Quantum Learning***

Modul Menurut (Depdiknas, 2008) adalah salah satu bentuk bahan ajar yang dibentuk secara utuh dan juga sistematis, yang di dalamnya terdapat pembelajaran yang terencana dan juga didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan bahan ajar secara spesifik.

Modul pembelajaran yang dikembangkan di Indonesia, merupakan suatu paket bahan pembelajaran ( *learning materials* ) yang memuat deskripsi tentang tujuan pembelajaran, lembaran petunjuk pengajar, atau instruktur yang menjelaskan cara mengajar yang efisien, bahan bacaan bagi peserta didik, lembaran kunci jawaban pada lembar kertas kerja peserta, dan alat – alat evaluasi. Modul yang berupa paket belajar dan meliputi serangkaian pengalaman belajar

yang direncanakan dan dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar.

*Quantum learning* ialah kiat, petunjuk, strategi, dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan juga bermanfaat”. Dalam pembelajaran *Quantum* diterapkan rumus AMBAK. Dengan menemukan manfaat dalam proses pembelajaran, peserta didik dapat memaknai proses pembelajaran yang diikutinya.

Pembelajaran sejarah pada hakekatnya mempelajari objek peristiwa masa lampau. Cara untuk mempelajari objek kajian sejarah dapat melalui kehadiran kembali peristiwa sejarah dihadapan peserta didik. Tidak mungkin pelaku dalam peristiwa sejarah tersebut dihadirkan secara langsung. Maka dari itu untuk memaknai pembelajaran sejarah, dapat melalui simbol verbal, sumber bahan ajar, dan media untuk menarik minat peserta didik mau belajar sejarah.

Modul pembelajaran sejarah berbasis *Quantum Learning* dapat digunakan dalam proses pemanggilan kembali peristiwa sejarah yang bersifat *einmalig* (unik). Terdapat beberapa bentuk bahan ajar yang lain, buku paket misalnya, akan tetapi dalam konteks peserta didik yang tidak memiliki minat baca tinggi modul berbasis *Quantum Learning* dapat menjadi alternatif pilihan yang tepat. Modul berbasis *Quantum Learning* akan memuat materi dalam pembelajaran sejarah namun dikemas menjadi bahasan yang menarik dan *joyful learning*. Seperti pengemasan yang menarik, penyajian materi yang ringan tapi tetap mencakup yang luas, pemakaian bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, serta penyajian alat evaluasi yang menyenangkan. Yang dimaksud pemberian alat evaluasi yang menyenangkan ialah, alat evaluasi berbentuk permainan dan praktek agar peserta didik tidak merasa bosan. Evaluasi sendiri menurut Ralp Tyler (dalam Arikunto, 2011:3) evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana dan apakah tujuan pendidikan sudah tercapai.

Alat evaluasi berbentuk permainan dan praktek yang akan diterapkan misalnya menggunakan TTS, pilihan ganda, peta, mencocokkan, sehingga pembelajaran berjalan menyenangkan karna peserta didik bisa belajar sekaligus

bermain, yang diharapkan dapat memberikan kenyamanan dan kesan menyenangkan serta tidak membosankan sehingga dapat diasumsikan mendorong motivasi dan minat baca peserta didik sekaligus memaknai peristiwa sejarah.

## 2.6 Argumentasi Penggunaan Model ADDIE

Pengembangan merupakan sebuah pengembangan yang bertujuan untuk memperbaiki pendidikan. Model pengembangan sendiri merupakan suatu model yang didasarkan pada sistem untuk kebutuhan proses pembelajaran (Calinton, 2011:5). Pengembangan sendiri merupakan cara yang sistematis, yang digunakan untuk mengidentifikasi dan mengembangkan sebuah perangkat pembelajaran, dan juga strategi yang digunakan untuk pendidikan.

Proses yang dilakukan untuk mendesain atau merancang menurut (Setyorini 2013:223) dilakukan dengan menggunakan model rancangan atau desain yang telah dikembangkan oleh beberapa ahli, misalnya Model Borg and Gall, Model R2D2, Model Dick and Carey, Model IDI, Model ADDIE, Model Kemp dan lain-lain.

Alasan mengapa penelitian ini menggunakan Model ADDIE:

- 1) Model ADDIE merupakan model prosedural yang menggambarkan pentingnya langkah-langkah sehingga menghasilkan sebuah produk. Model ini sama dengan karakteristik sejarah yang mementingkan kronologis waktu.
- 2) Model ADDIE dirasa lebih mudah untuk digunakan untuk mengembangkan modul berbasis *Quantum learning* untuk peserta didik kelas X SMA. Program pembelajaran memerlukan perubahan pada elemen yang dipelajari selama fase desain atau pengembangan (Cheung, 2016:2). Dengan penggunaan model ADDIE akan lebih mudah untuk mengembangkan modul berbasis *Quantum learning* untuk peserta didik kelas X SMA yang diharapkan nanti pembelajaran sejarah bisa lebih efektif.

Model ADDIE sendiri menurut Thohari (2013:4) merupakan model yang sederhana yang menampilkan tahapan-tahapan komponen yang dikembangkan

secara rinci, sehingga dapat membantu kemampuan awal mahasiswa yang ingin melaksanakan penelitian dan dapat juga digunakan untuk mengembangkan sebuah bahan ajar.

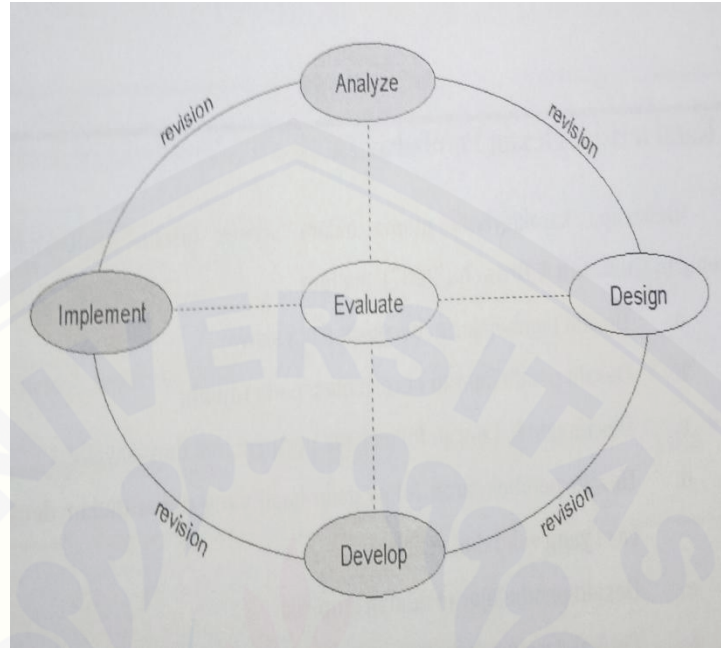
## 2.7 Model ADDIE

Penelitian pengembangan sendiri lebih dikenal dengan dengan *Research and Development* (R & D) yang mulai banyak dikembangkan dengan menghasilkan suatu produk dan desain atau sebuah rencana. Menurut Molenda (dalam Clinton, 2011:7) desain instruksional adalah desain yang menunjukkan bahwa sebuah bahan ajar, pelajaran, dan juga sistem secara keseluruhan dapat dikembangkan secara konsisten.

Model ADDIE merupakan singkatan dari : (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development or Production*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*. Model ini lebih rasional dan lebih lengkap daripada model 4D, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran. Menurut Branch (2009:1) model sendiri adalah sebuah konsep untuk mengembangkan sebuah produk. Model ADDIE memiliki penerapan pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik yang inovatif, otentik dan inspirasional. Produk yang dihasilkan nantinya memiliki konsep yang sistematis dalam *development* yang disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik. Merancang modul dengan menggunakan model ADDIE agar menjadi modul yang efektif untuk digunakan sebagai sumber belajar peserta didik, karena ADDIE sendiri memiliki fungsi sebagai kerangka panduan untuk mengembangkan produk pendidikan.

Model ADDIE memiliki lima tahapan untuk membuat produk yaitu *Analyze, Desing, Develop, Implement, Evaluate* (Branch, 2009). Pada setiap tahap prosedur memiliki ketentuan yang harus dilakukan, setiap tahap yang ada di dalam ADDIE tidak dapat diloncat atau tidak mengikuti prosedur tahapan. Tahap

yang ada di dalam ADDIE harus dilakukan secara runtut, berikut skema model ADDIE:



Gambar 2.1 Model pengembangan ADDIE (Umamah,2008:55 )

Proses pembuatan bahan ajar yang diambil dari sumber belajar peserta didik harus juga disesuaikan dengan kompetensi dan juga karakteristik peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran. Menurut Buttori (2003:14) menjelaskan langkah-langkah pembuatan bahan ajar :

- 1) Melakukan analisis, Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan need assessment (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah, dan melakukan analisis tugas (task analysis). Oleh karena itu, output yang akan kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan. Berikut untuk melakukan analisis taks :

- a. Langkah pertama melakukan analisis tujuan pembelajaran yang tercantum dalam kompetensi.

Menganalisa kompetensi harus menentukan kompetensi yang termasuk dalam ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Analisis materi pokok sama juga dengan identifikasi materi pembelajaran. Identifikasi materi pembelajaran disesuaikan juga dengan tingkatan dari aktivitas ranah pembelajarannya misalnya materi yang sesuai dengan ranah kognitif menekankan pada aspek intelektual, sehingga materi pun berhubungan dengan fakta, konsep, dan juga prinsip. Materi untuk ranah afektif yang menekankan aspek perasaan, emosi, minat, dan juga sikap. Sehingga materi berhubungan dengan penghayatan, pemberian respon, dan juga penilaian. Materi ranah psikomotor erat hubungannya dengan materi yang menekankan pada keterampilan (Amri, 2013: 66-67). Ranah psikomotor sendiri memiliki tujuan agar peserta didik mempunyai keterampilan yang dapat digunakan di dalam kehidupannya.

- b. Melakukan analisis sumber belajar

Sumber belajar sendiri digunakan sebagai materi di dalam proses pembelajaran itu sendiri. Proses dalam menganalisis sumber belajar di dalam membuat bahan ajar dapat disesuaikan dengan beberapa kriteria, antara lain (1) ketersediaan, berkenaan dengan sumber belajar yang ada di sekitar lingkungan belajar peserta didik; (2) sesuai, yaitu pembuatan bahan ajar sesuai dengan kompetensi yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran di sekolah itu sendiri; (3) kemudahan, meliputi mudahnya mengakses baik ketika mendapatkan informasi pembuatan bahan ajar ataupun ketika praktik pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

- 2) Melakukan desain menurut Buttori (2003:16), pada tahap ke dua ini diperlukan adanya desain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Langkah awal yang harus dilakukan adalah dengan menganalisa dan juga



mempelajari masalah dan menemukan alternatif yang akan digunakan untuk mengatasi kebutuhan yang diperlukan.

3) Mengembangkan pada tahap ini memasuki tahap membuat, memberi, dan juga memodifikasi bahan ajar yang akan digunakan di dalam proses pembelajaran dan juga digunakan guna mencapai tuntutan kompetensi. Proses pengembangan dari bahan ajar ini sendiri disesuaikan dengan langkah-langkah dari desain pengembangan, yaitu mengembangkan sebuah bahan ajar sendiri. Mengembangkan bahan ajar dengan memodifikasi dari sumber-sumber belajar yang relevan dengan materi yang akan dikembangkan.

4) Tahap pelaksanaan pada tahap ini merupakan tahap nyata, karena tahap ini sendiri memiliki makna penyampaian materi pembelajaran atau bahan ajar yang akan dikembangkan dalam penggunaan langsung (Buttori, 2003:15). Pada tahap ini merupakan tahap di mana melakukan pelaksanaan dari tahap-tahap yang telah dikembangkan sebelum-sebelumnya.

Tahap selanjutnya adalah evaluasi, evaluasi sendiri adalah sebagai proses memberikan nilai terhadap langkah yang dikembangkan sebelumnya karena tahap satu dengan tahap yang lain saling berhubungan. Proses evaluasi dapat dilakukan dengan melakukan klarifikasi terhadap kompetensi yang harus dimiliki peserta didik setelah menggunakan bahan ajar yang dikembangkan.

## **2.8 Efektivitas Modul Berbasis *Quantum Learning* Dalam Pembelajaran Sejarah**

Suatu kegiatan belajar dikatakan efektif apabila kegiatan tersebut bisa terselesaikan tepat waktu, tepat dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Efektivitas sendiri menekankan pada perbandingan antara rencana dengan tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu efektivitas pembelajaran sendiri diukur dengan tercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri dapat pula diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi pembelajaran (Warsita, 2010:287). Pembelajaran yang efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan

peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah menyenangkan dan juga dapat mencapai tujuan dari pembelajarannya sesuai dengan harapan (Sutikno, dalam Warsita 2008:288). Pembelajaran yang efektif sendiri memudahkan peserta didik untuk belajar sesuatu yang bermanfaat, seperti: fakta, keterampilan, konsep, atau suatu hasil belajar yang diinginkan.

Efisiensi dan juga efektivitas pembelajaran di dalam proses interaksi belajar yang baik adalah segala upaya guru untuk membantu peserta didiknya agar dapat belajar dengan baik. Di dalam mengetahui efektivitas pembelajaran yaitu dengan cara memberikan tes karena hasil tes dapat dipakai untuk mengevaluasi berbagai aspek proses pengajaran (Trianto, 2011;20). Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran adalah taraf keberhasilan dari pencapaian tujuan pembelajaran yang diukur berdasarkan tes yang telah di berikan kepada peserta didik :

Pegukuran efektivitas menurut pendapat dari Sutrisno (2007:125), di dalam mengukur efektivitas suatu kegiatan atau aktivitas perlu diperhatikan beberapa indikator antara lain:

- 1) Pemahaman program;
- 2) Tepat sasaran;
- 3) Tepat waktu;
- 4) Perubahan nyata;
- 5) Tercapainya tujuan.

Sejarah sendiri adalah ilmu tentang manusia yang mengkaji manusia dalam lingkup waktu dan ruang, dialog antara peristiwa masa lampau dan perkembangan ke masa depan, serta cerita tentang kesadaran manusia baik dalam aspek individu maupun kolektif (Kochar, 2008: 3-6).

Jadi keefektivan didalam pembelajaran sejarah sangat perlu untuk menciptakan pembelajaran yang dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan agar bisa tercapai. Serta memudahkan peserta didik untuk mekakukan pembelajaran yang bermanfaat dan mudah untuk menguasai konsep, fakta, keterampilan yang memudahkan peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang baik. Oleh sebab itu peneliti akan mengembangkan modul berbasis *Quantum*

*learning* pada pembelajaran sejarah di SMA kelas X untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran agar semua tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan konsep pembelajaran *Quantum learning* yang menyenangkan.



### BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang hal-hal yang berkaitan dengan metode penelitian antara lain: (1) hakikat penelitian pengembangan; (2) desain penelitian; (3) instrumen pengumpulan data dan (4) teknik analisis data.

#### 3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bisa disebut penelitian dan pengembangan atau R&D (*research & development*), yaitu merupakan penelitian yang mempunyai tujuan untuk menghasilkan sebuah produk melalui proses pengembangan sampai pada validasi produk yang dihasilkan (Mulyaningsih, 2011:161). Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation dan evaluation*) model ini adalah paradigma pengembangan sebuah produk Branch (2009). Penerapan model ADDIE pada rancangan sistem instruksional dapat memfasilitasi kompleksitas lingkungan belajar yang disengaja dengan merespon berbagai situasi, interaksi didalam konteks dan interaksi antar konteks. Model ini termasuk model desain instruksional yang juga bisa digunakan pendidik untuk membantu menyusun kurikulum secara sistematis Gangne dkk (2004). Model ADDIE memiliki keuntungan yaitu model ini mudah digunakan dan bisa diaplikasikan untuk kurikulum yang mengajarkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap Cheung (2016:9)

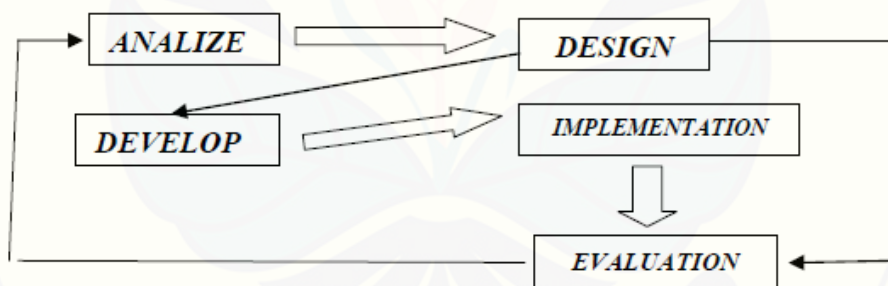
Dari pendapat pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan, penelitian pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan produk dalam pendidikan, media, materi belajar serta sistem pengolahan dalam pembelajaran.

Pada penelitian pengembangan ini akan mengembangkan modul berbasis *quantum learning* untuk SMA kelas X dengan materi kerajaan-kerjaan Hindu-Budha di Indonesia adalah dengan menggunakan model ADDIE.

### 3.2 Desain Penelitian

Penelitian pengembangan ini berusaha mengembangkan bahan ajar cetak dengan materi ajar sejarah Kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia untuk pembelajaran sejarah di SMA kelas X. Model ADDIE digunakan untuk menggambarkan keurutan dari alur atau langkah-langkah yang digunakan untuk proses penelitian pengembangan.

Penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE terdiri dari 5 langkah antara lain: (1) *Analysis* (menganalisis); (2) *Design* (merancang); (3) *Development* (mengembangkan); (4) *Implementation* (implementasi); (5) *Evaluation* (evaluasi) Buttori L (2003:14). Menurut langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap daripada model 4D. Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran.



Gambar 3.1 Langkah-langkah ADDIE

(Sumber, Steven J. McGriff, *Instructional Systems*, College of Education, Penn State University)

Prosedur penelitian adalah proses yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk mencapai sebuah tujuan yang diinginkan. Prosedur penelitian sendiri adalah langkah-langkah yang harus dilakukan, yaitu penelitian pengembangan dengan menghasilkan produk tertentu (Setyorini, 2013:230). Berikut model ADDIE yaitu :

### 3.2.1 *Analysis* (menganalisis)

Langkah pertama yang harus dilakukan di dalam model ADDIE adalah menganalisis, dalam tahap ini harus melakukan needs assessment (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah dan analisis teks. Analisis kebutuhan, yaitu dengan melihat kesenjangan yang terjadi antara tujuan pembelajaran sejarah, dengan kemampuan yang sudah dimiliki oleh peserta didik di sekolah. Kegiatan analisis sendiri dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan analisis dokumen.

#### 1) Observasi

Kegiatan observasi sendiri akan dilakukan di beberapa sekolah yang berada di Jember seperti di SMAN 4 Jember, SMAN 1 Kalisat, dan SMAN Pakusari dengan membawa surat izin yang dikeluarkan oleh Pembantu Dekan 1 Universitas Jember yang merupakan syarat dari peneliti untuk mendapatkan informasi dan juga data dalam penelitian pengembangan yang dilakukan, khususnya di salah satu lembaga pendidikan.

Persiapan yang dilakukan ketika hendak melakukan observasi adalah mempersiapkan lembar observasi yang dibutuhkan, lembar observasi ini nantinya sekaligus akan digunakan sebagai panduan untuk menganalisis masalah-masalah yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah. Instrumen observasi yang dibuat oleh pengembang berisi seputar masalah pada pembelajaran sejarah serta ketersediaan dan kualitas bahan ajar yang digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Observasi yang dilakukan bertujuan untuk menemukan permasalahan yang seringkali dihadapi dalam pembelajaran sejarah. observasi dilakukan dengan cara memberikan angket kepada peserta didik dan melakukan wawancara langsung seputar kendala-kendala pada pembelajaran sejarah serta mengai bahan ajar yang diperlukan untuk mendukung pembelajaran sejarah.

Berdasarkan hasil observasi menghasilkan beberapa keterangan mengenai kesenjangan yang terjadi terhadap minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran sejarah, hal ini dikarenakan karena pembelajaran sejarah cenderung menggunakan metode ceramah yang membuat peserta didik bosan. Proses

pembelajaran didalam kelas pada umumnya hanya menggunakan bahan ajar seperti buku paket dan LKS saja. Berdasarkan hasil observasi tersebut, dapat dilakukan analisis permasalahan yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan juga acuan untuk menentukan menentukan solusi yang akan dilakukan dalam memecahkan masalah dalam proses pembelajaran sejarah.

## 2) Wawancara

Wawancara adalah suatu metode atau cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden atau tanya jawab secara langsung Arikunto (2012:44). Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara terhadap pendidik mata pelajaran sejarah ditiga SMAN di Jember yaitu SMAN 4 Jember, SMAN 1 Kalisat dan SMAN Pakusari.

Pengembang melakukan wawancara dengan pendidik untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah. sebelum melakukan wawancara, pengembang telah mempersiapkan pedoman wawancara yang berisi sejumlah pertanyaan untuk mempermudah mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Kegiatan wawancara ini, menitik beratkan pada kualitas penggunaan bahan ajar yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik.

### 3.2.2 *Design* (Pendesainan)

Desain merupakan prosedur kedua dalam model ADIIE, desain ini diperlukan adanya klarifikasi program pembelajaran yang didesain sehingga program tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Pusat perhatian perlu difokuskan pada upaya untuk menyelidiki masalah pembelajaran yang dihadapi.

Langkah penting yang perlu dilakukan dalam desain adalah menentukan pengalaman belajar yang dimiliki oleh peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Desain ini harus mampu menjaab pertanyaan apakah program pembelajaran yang didesain dapat meghadapi permasalahan yang dihadapi peserta didik dengan cara sebagai berikut.

### 1) Identifikasi tujuan

Pada kegiatan ini, pengembang merumuskan tujuan pembelajaran dengan cara mengintegrasikan kedalam perangkat pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat diperoleh berdasarkan penjabaran dari kompetensi inti, kompetensi dasar yang telah ada kedalam tujuan khusus yang lebih operasional dengan indikator-indikator tertentu.

Kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator yang dicapai kompetensi antara lain sebagai berikut.

#### 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 sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia;
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintanya 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, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan;

#### Kompetensi Dasar

- 1.1. Menghayati keteladanan para pemimpin dalam mengamalkan ajaran agamanya;
- 2.1. Menunjukkan sikap tanggung jawab, peduli terhadap berbagai hasil budaya pada masa praaksara, Hindu-Buddha dan Islam;



- 3.6. Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini;
- 4.6. Menyajikan hasil penalaran dalam bentuk tulisan tentang nilai-nilai dan unsur budaya yang berkembang pada masa kerajaan Hindu-Buddha dan masih berkelanjutan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada masa kini.

#### Indikator

Indikator yang dapat dikembangkan melalui kompetensi dasar menurut kurikulum 2013 adalah sebagai berikut.

1. Menganalisis perkembangan karakteristik kehidupan masyarakat pada zaman kerajaan-kerajaan Hindu-Budha.
2. Menganalisis pemerintahan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Budha
3. Menganalisis kebudayaan pada masa kerajaan Hindu-Budha dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.

Penyusunan modul ini pengembang hanya akan memfokuskan pengembangan materi kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia.

Tujuan pembelajaran dapat dirumuskan dengan ABCD yaitu : A (*audience*), B (*behavior*), C (*condition*), D (*degree*) (Smaldino, et al, 2014:119). Komponen *audience* menunjukkan deskripsi tentang profil peserta didik dalam proses pembelajaran. Komponen *behavior* menunjukkan kompetensi yang harus dimiliki peserta didik setelah setelah mengikuti pembelajaran. Komponen *condition* memperlihatkan kompetensi atau tujuan pembelajaran dan *degree* menunjukkan tingkat penguasaan peserta didik dalam melakukan kompetensi.

Analisis identifikasi tujuan ini berhubungan dengan tujuan yang akan dicapai peserta didik terkait dengan ketersediaan modul berbasis *Quantum Learning* adalah sebagai berikut.

### Tujuan Pembelajaran

1. Setelah melakukan pembelajaran, peserta didik kelas X mampu menganalisis perkembangan karakteristik kehidupan masyarakat pada zaman kerajaan-kerajaan Hindu-Budha dengan benar.
2. Setelah melakukan pembelajaran, peserta didik kelas X mampu menganalisis pemerintahan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Budha dengan benar.
3. Setelah melakukan pembelajaran, peserta didik kelas X mampu menganalisis kebudayaan pada masa kerajaan Hindu-Budha dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini dengan benar.

### 2) Analisis instruksional

Analisis instruksional disesuaikan dengan kompetensi yang dijabarkan menjadi beberapa indikator berupa kompetensi. Kompetensi yang akan dijabarkan dalam modul berbasis *Quantum Learning* adalah tentang kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia.

### 3) Memilih dan menentukan metode dan bahan ajar

Proses penilihan metode pembelajaran pada penelitian ini disesuaikan berdasarkan tujuan instruksional serta tujuan pembelajaran yang dihadapkan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Kegiatan ini merupakan langkah pertama yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan baik. Metode pembelajaran yang dipilih juga hendaknya merupakan metode belajar yang dapat menarik minat peserta didik terhadap proses pembelajaran serta sesuai dengan jenis sumber belajar yang digunakan.

Sumber belajar yang digunakan adalah modul berbasis *Quantum Learning* yang telah dikembangkan. Dengan menggunakan modul berbasis *Quantum Learning* ini diharapkan mampu menarik minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran sejarah.

#### 4) Dengan instrumen penilaian

Instrumen penilaian dapat dikembangkan berdasarkan tujuan instruksional untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik terhadap modul berbasis *Quantum Learning* yang dibuat. Instrumen penilaian dapat berupa tes.

#### 3.2.3 *Development* (mengembangkan)

Pada tahap mengembangkan atau *development* proses pembuatan modul, peneliti akan menggunakan sumber-sumber yang relevan dengan materi kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia yang akan dihadirkan di dalam modul dan akan dimodifikasi agar sesuai dengan kriteria modul yang akan dibuat. Pada tahap ini peneliti merealisasikan langkah-langkah yang sesuai dengan kriteria pada tahap desain modul. Materi yang telah dikaji dengan menggunakan beberapa sumber pustaka akan dikemas menjadi modul yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Sehingga nantinya akan menghasilkan sebuah *draft* cetak yang akan dikonsultasikan dulu kepada pembimbing untuk mengetahui kekurangan dan hal apa saja yang perlu diperbaiki dalam *draft* tersebut.

#### 3.2.4 *Implementation* (implementasi)

Pada tahap implementasi ini merupakan tahapan pelaksanaan atau pengujian modul sejarah kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia yang akan dilakukan pada peserta didik, apakah dengan menggunakan modul tersebut bekerja efektif untuk pembelajaran peserta didik. Pada tahap implementasi sendiri merupakan tahap evaluasi, karena peneliti dapat mengetahui sendiri kekurangan dari modul yang dibuat tersebut, serta dapat memberikan komentar seputar modul tersebut apabila digunakan pada pembelajaran yang sesungguhnya.

#### 3.2.5 *Evaluation* (evaluasi)

Tahap evaluasi sendiri merupakan tahap terakhir dari model yang digunakan, pada tahap ini akan memberikan nilai pada modul yang dikembangkan, pada tahap evaluasi ini berkaitan dengan pemberian nilai yang diberikan oleh beberapa ahli pada tahap uji coba. Tahap evaluasi merupakan tahap

penilaian dari para ahli dan juga praktisi. Penilaian ahli yang dimaksud adalah penilaian dari tiga ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain yang kemudian juga akan dinilai oleh pengguna tidak lain adalah guru mata pelajaran sejarah di SMA dan yang terakhir akan di uji cobakan untuk mengetahui efektivitas modul.

### 3.3 Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini Instrumen pengumpulan data yang akan dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang akurat adalah dengan menggunakan angket, wawancara, observasi, teknik tes, dan dokumentasi. Berikut pemaparannya:

#### 3.3.1 Angket

Angket atau kuesioner merupakan draft dari pertanyaan yang terperinci dan lengkap untuk memperoleh suatu data. Angket akan digunakan untuk mengumpulkan data dari tim ahli (Validator). Selanjutnya hasil dari angket tersebut digunakan untuk dasar pertimbangan modul berbasis *Quantum learning* itu layak atau tidak untuk pembelajaran sejarah. Angket ini juga digunakan untuk studi pendahuluan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dengan angket khusus yang didesain oleh pengembang dan dibantu oleh pembimbing sesuai indikator yang dibutuhkan untuk analisis kebutuhan.

#### 3.3.2 Wawancara

Wawancara adalah proses untuk memperoleh keterangan, untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden atau orang yang akan diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara (Bungin, 20013:133). Wawancara sendiri digunakan untuk mengumpulkan data apabila ingin melakukan *study* pendahuluan untuk menemukan masalah, peneliti melakukan wawancara terhadap pendidik di SMAN 4 Jember, SMAN 1 Kalisat, dan SMAN Pakusari yang dilakukan saat pembelajaran telah selesai.

### 3.3.3 Observasi

Observasi atau pengamatan adalah cara untuk melakukan pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut (Nazir,2009), berdasarkan dari instrumen yang digunakan, observasi dibedakan menjadi dua yakni observasi terstruktur dan juga tidak terstruktur, pada proses pengumpulan data observasi di bedakan menjadi partisipan dan non partisipan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik observasi tidak terstruktur ketika melakukan analisis kebutuhan dan juga teknik observasi terstruktur ketika akan melakukan uji coba produk.

### 3.3.4 Teknik Tes

Tes ialah pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010:193). Teknik tes ini akan di gunakan untuk mendapatkan data dari hasil belajar atau evaluasi peserta didik sesudah dan sebelum mengikuti pelajaran atau *pre-test* dan *post-test* menggunakan modul yang kan dikembangkan. Nilai yang didapat peneliti akan dilakukan perhitungan tingkat keefektifan modul dalam pembelajaran.

### 3.3.5 Dokumentasi

Dokumentasi ialah cara untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa sebuah catatan, traskip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat dan sebagainya (Arikunto, 2010, 274). Pada teknik pengumpulan data ini sendiri peneliti mengabadikan kegiatan-kegiatan di dalam kelas seperti penyebaran angket kebtuhan dan juga uji coba, data data tersebut dikumpulkan yang nantinya akan digunakan sebagai bukti sehingga dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

## 3.4 Teknik Analisis Data

Penelitian ini akan menggunakan analisis data dengan dua cara yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif, sebagai berikut penjelasannya :

### 3.4.1 Analisis Kualitatif

Pada analisis kualitatif adalah salah satu tindakan dari analisis data yang yang bersifat kualitatif. Data ini dapat disusun dan juga diartikan guna menyusun kesimpulan penelitian, yaitu dengan cara kategorisasi data kualitatif berdasarkan dari masalah dan tujuan penelitian (Sudjana & Ibrahim, 2012:126). Data kualitatif di dalam penelitian ini didapat dari data observasi, angket dan dokumentasi, data dari angket nantinya juga akan mendapatkan komentar dari para ahli, yakni ahli bahasa, ahli materi dan ahli desain, yang nantinya akan berguna untuk tahap penyempurnaan dari modul yang dikembangkan.

### 3.4.2 Analisis Kuantitatif

Pada analisis kuantitatif merupakan data yang sifatnya numerikal, yang berarti belum menggambarkan apa adanya sebelum dilakukan pengolahan analisis lebih lanjut (Sudjana & Ibrahim, 2012:126). Pada penelitian ini analisis kuantitatif dipakai untuk mendeskripsikan kualitas dari modul yang akan dikembangkan, yang didasarkan dari penilaian para ahli, yaitu ahli bahasa, ahli desain, dan juga ahli materi, serta untuk mendeskripsikan hasil belajar peserta didik dari nilai *post-test* dan *pre-test*, sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran kelompok kecil maupun kelompok besar yang nantinya hasil tersebut akan dibuat untuk data uji efektifitas.

Di dalam penelitian ini yaitu pengembangan modul berbasis *Quantum Learning* akan menggunakan instrumen angket yang akan diberikan saat uji validasi dari para ahli, dan juga uji pengguna. Jawaban dari angket nantinya akan disusun berdasarkan skala *likert*. Skala *Likert* yang digunakan terdiri dari lima kategori alternatif pilihan yang dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 3.1 Kategori pilihan berdasarkan skala *Likert*

Skor	Kategori
1	Sangat tidak baik
2	Kurang baik
3	Cukup baik

Skor	Kategori
4	Baik
5	Sangat baik

(Sumber : Sugiyono, 2014: 94-95)

Analisis data dalam penelitian ini akan digunakan untuk mendeskripsikan kualitas dan juga kelayan, dari bahan ajar yang akan dikembangkan berdasarkan dari penilaian beberapa ahli, yakni ahli bahasa, ahli materi dan juga ahli desain, serta untuk mengetahui keefektifan bahan ajar tersebut, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

$p$  = Hasil / presentase

$\sum x$  = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum x$  = jumlah maksimal yang diperoleh

100%= konstanta

Berdasarkan dari validasi dan juga uji coba yang didapatkan, maka selanjutnya akan diketahui bagaimana kelayakan kualitas bahan ajar. Adapun kriterianya sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kelayakan modul berbasis *Quantum Learning*

Hasil pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85%-100%	Sangat baik	Tidak revisi
75%-84%	Baik	Tidak revisi
65%-74%	Cukup	Revisi
55%-64%	Kurang	Revisi
0%-54%	Kurang sekali	Revisi

(Sumber : Arikunto, 2010:216)

Berdasarkan pada instrumen pengumpulan data dengan angket yang diberikan kepada para ahli yang akan menguji kevalidan modul berbasis *Quantum*

*learning* dan juga memberikan saran perbaikan yang akan digunakan untuk perbaikan modul yang akan dikembangkan, nantinya akan menjadi bahan ajar yang layak saat digunakan untuk uji coba.

Uji coba lapangan akan dibagi menjadi dua yaitu uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Pada penelitian pengembangan ini nantinya akan menghasilkan dua nilai, yaitu nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik. Analisis data dari nilai *pre-test* dan *pos-test*, saat melakukan uji coba dengan menggunakan draft dari bahan ajar yang dikembangkan akan dianalisis dengan menggunakan rumus rata-rata (*mean*). Nilai dari *pre-test* peserta didik pada uji coba kelompok kecil dijumlahkan dan hasilnya dibagi dengan jumlah peserta didik yang mengikuti *pre-test*, hal tersebut juga dilakukan kepada *post-test* kelompok kecil maupun kelompok besar. Berikut rumus untuk menentukan rata-rata:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

- $\bar{x}$  : Rata-rata  
 $\sum x$  : Jumlah skor keseluruhan individu  
 $N$  : Jumlah individu

Sumber : (Setyorini,2012:236)

Uji *t* akan digunakan untuk memperoleh peserta didik pada kondisi awal dan juga akhir. Perbedaan dari kondisi awal dan kondisi akhir penggunaan modul berbasis *Quantum Learning* diasumsikan merupakan efek yang ditimbulkan dari *treatment*/perlakuan.

- a. Rumus yang digunakan untuk menghitung efektivitas *treatment* adalah:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

- Md = Mean dari deviasi (d) antara *post-test* dan *pre-test*.  
 $x^2 d$  = Perbedaan deviasi dengan mean deviasi  
 $N$  = Panyaknya subjek



Df = Atau db adalah N-1

Sumber : (Arikunto,2011:125)

Hasil dari nilai rata-rata (mean) *pre-test* yang didapat oleh peserta didik saat melakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar menggunakan modul berbasis *Quantum Learning* yang dikembangkan, juga akan digunakan untuk mengukur tingkat efektif pembelajaran sejarah dengan rumus efektivitas relatif .

b. Rumus efektivitas relatif :

$$ER = \frac{Mx2 - Mx1}{\left(\frac{Mx1 + Mx2}{2}\right)} \times 100\%$$

Keterangan:

ER = tingkat efektivasi relatif

Mx1 = nilai rata-rata sebelum dilakukan tes

Mx2 = nilai rata-rata sesudah dilakukan tes (Masyhud, 2014:321)

Hasil dari analisis keefektifan kemudian ditafsirkan berdasarkan kriteria berikut :

Tabel 3.3. Kriteria tafsiran uji keefektifan

Hasil Uji Keefektifan Relatif	Kategori Keefektifan
90%-100%	Keefektifan sangat tinggi
71%-90%	Keefektifan tinggi
31%-70%	Keefektifan sedang
11%-30%	Keefektifan rendah
0%-10%	Keefektifan sangat rendah

(Sumber : Sugiyono, 2014: 94-95)

Hasil perhitungan dari tingkat keefektifan relatif (ER), dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah menggunakan modul berbasis *Quantum Learning* apakah lebih efektif atau tidak, bisa dinyatakan ke dalam bentuk presentase (%). Nilai didapat dari pemberian *pre-test* dan juga *post-test* peserta didik akan dilakukan perbandingan, dimana Mx2 adalah merupakan nilai sebelum dilakukannya tindakan dan ER adalah nilai efektifnya. Kemudian kedua nilai itu

diolah untuk mendapatkan hasil yang valid mengenai tingkat keefektifan modul berbasis *Quantum Learning*.



## BAB 5. PENUTUP

Bab penutup memaparkan simpulan dan saran berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan.

### 5.1 Kesimpulan

Mengacu pada hasil analisis data, pembahasan terhadap proses pengembangan dan hasil pengembangan modul berbasis *Quantum Learning*, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

- 1) Modul berbasis *Quantum Learning* telah tervalidasi ahli, yaitu: (1) validasi ahli materi mendapatkan nilai persentase sebesar 77% yang termasuk dalam kategori “baik” dalam kriteria kelayak produk, (2) validasi ahli bahasa mendapat nilai persentase sebesar 90% yang termasuk kategori “sangat baik” dalam kriteria kelayak produk dan (3) validasi ahli desain mendapatkan nilai persentase sebesar 98% yang termasuk kategori “sangat baik” dalam kriteria kelayakan produk. Selain tervalidasi ahli, modul berbasis *Quantum Learning* ini juga tervalidasi pengguna, yang mendapatkan nilai sebesar 84,4% yang termasuk kategori “sangat baik” dalam kriteria kelayakan produk.
- 2) Modul berbasis *Quantum Learning* ini efektif dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap pembelajaran sejarah khususnya pada materi kerajaan-kerajaan Hindu-Budha. Tingkat keefektifitas modul diperoleh dari dua uji coba yang dilaksanakan, yaitu : (1) uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai persentase 92,08% yang termasuk kategori “keefektifan sangat tinggi” dalam kriteria efektivitas relatif, (2) uji coba kelompok besar mendapatkan nilai persentase sebesar 75,82% yang termasuk kategori “keefektifan tinggi” dalam kriteria keefektifan relatif.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kegiatan empiris uji coba produk yang telah dilaksanakan, saran yang dapat diberikan atas pemanfaatan modul berbasis *Quantum Learning* adalah sebagai berikut:

1) Saran kepada sekolah

Sekolah sebagai pelaksana program pendidikan yang paling utama, diharapkan mampu mengimplementasikan setiap aturan dan regulasi resmi terkait kegiatan pembelajaran. Terutama terkait implementasi kurikulum 2013 yaitu perlu dilaksanakan secara baik dan bersinergi antara komponen pendidikan, sehingga tujuan pendidikan yang seutuhnya dapat dicapai secara maksimal.

2) Saran kepada pendidik

Pada dasarnya kegiatan pembelajaran, pendidik adalah peran yang sangat peting dan vital. Dilaksanakan demikian karena yang membentuk peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah pendidik. Sehingga sudah seharusnya pendidik memiliki pemahaman yang baik terhadap apa yang menjadi porsinya dan mengimplementasikannya secara maksimal dalam bertugas sebagai pendidik.

3) Saran kepada peserta didik

Diharapkan peserta didik sebagai subjek belajar yang memiliki kebutuhan untuk belajar, seharusnya dapat memiliki kesadaran atas pemenuhan kompetensi yang harus dicapainya, terlebih dahulu dalam situasi perkembangan teknologi dan informasi saat ini, upayakan untuk mampu memanfaatkannya.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Alfian, Magdalia. 2012. *Pendidikan Sejarah dan Permasalahan yang Dihadapi*.  
Jurnal Ilmiah Kependidikan. 3 (2).
- Aprianto, Diky. 2017. “Pengembangan Modul Elektronik Sejarah Kebudayaan Masyarakat Using Berbasis *Local Genius* Menggunakan Model Pengembangan Borg & Gall”. *Skripsi*. Jember: Universitas Jember.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur penelitian dan pengembangan media untuk pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. 2011. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Reneka Cipta.
- Ary. H. G. 2010. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Botturi, L. 2003. *Instruksional Desain And Learning Technology Standarts: An Overview*. Icef. Quadermidell’ Instituto.
- Borg, W.R & Gall, M.D.1983. *Educational Research: An Introduction, Fourth Edition*. New York: Longman Inc.
- Branch, R, M. 2009. *Instructional Desingn: The ADDIE Approach*.USA: Univesity Of Geogia.
- Bugin, B. 2013. *Metodelogi Penelitian Sosial dan Ekonomi*. Jakarta :PT. Fajar Interpratama Mandiri.
- Cheung , L. 2016. Using The ADDIE Model Of Intstruksional Desing To Tech Chast Radiograph Internation. Hindawi Publising Corporation Journal Of Biomedical Edication Vol 2016, Article ID 9502572, 6 Pages
- Clinton, G and Brand H.2011. *Creativity In The Training And Practice Of Instruksional Designer : The Desing/Creativity Loops Model*. Association Of Educations And Communication.
- Colin, Wilson. 2006. *Experiential Learning. A Best Practice handbookfor educationand trainers*. London and Philadelphia. Kogan Page.
- Depdiknas. 2004. *Kerangka Dasar Kurikulum*. Jakarta.
- Depdiknas. 2008. *Penulisan Modul*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Tenaga Kependidikan Ditjen PMPTK.

- Depdiknas. 2006. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran IPS Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang, Depdiknas.
- DePorter, B dan Hernacki, M. Terjemahan Alwiyah Abdurrahman. 2013. *Quantum Learnig Mebiasakan Pembelajaran Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- DePorter, B dan Reardon, M. Terjemahan Ary Nilandari. 2010. *Quantum Teaching: Membuktikan Quantum Learning di Kelas*. Bandung Kaifa.
- Diyah, Dkk 2013. *Istrumen Penilaian Afektif Pendidikan Karakter Bangsa Mata Pelajaran PKN SMK*. Semarang: Universitas Negeri Semarang..
- Fadhilah, M. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013: palam pembelajaran SD/MI, SMP/MTs, & SMA/MA*. Yagyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. 10th ed. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hasan, H. 2010. *Pendidikan Sejarah. kemana dan bagaimana. Jurnal Pendidikan sejarah-*.
- Hera, R., Khairil, dan Hasanuddin. 2014. *Pengembangan Handout Pembeajaran Embriologi Berbasis Kontekstual Pada Perkuliahan Perkembangan Hewan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Di Universitas Muhammadiyah Banda Aceh. Jurnal Edu Bio Tropika*.vol. 2 (2) : 187-250.
- Hidayat, R.N. 2016. *Pengembangan Modul Kimia Berbasis Quantum Learning pada Larutan Penyangga Kimia SMA Kelas XI. Skripsi*. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Imaduddin, M. 2013. *Modul Q-Sets” Sebagai Rekayasa Bahan Ajar Kimia yang Bermuatan Quantum Learning dan Bervisi Salingtemas. Jurnal Pendidikan Sains*. Vol (1). No (1).
- Kochhar, S. K. 2008. *Teacing of History* . pentj. Purnawarman dan Yovinta Hardiwati. Jakarta: Gramedia Widia Surana Indonesia (Grasindo).
- Kemendikbud. 2014. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2014 Mata Pelajaran Sjarah SMA/SMK*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan Dan Kebudayaan Dan Penjamin Mutu Pendidikan.
- Masyhud, M. S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: LPMK.
- Mulyatiningsih, E. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Nezir, M. 1983. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Ningrum, A.P. 2016. “Pengembangan Bahan Ajar Berupa Modul Berbasis *Quantum Teacing* pada Pembelajaran Fisika di SMA”. *Skripsi*. Jember: Universitas Jember.
- Pathak, S. P. 2003. *The Teaching of History The Paedo-centric Approach*.
- Prastowo, A. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva press.
- Prastowo, A. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar*. Jogjakarta :Diva Press.
- Pribadi, B. 2014. *Bunga Rampai Wawasan Kebangsaan Suara Guru Untuk Bangsa*. Surabaya: CV Malowopati.
- Purwanto, Rahadi, A, dan Lasmono, S. 2007. *Pengembangan Modul*. Jakarta PUSTEKKOM Depdiknas.
- Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Setyorini, P. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Setyosari. H.P. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Situmorang, A. 2017. “Pengembangan Modul Berbasis Inquiri pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI Menggunakan Model Borg And Gall”. *Skripsi*. Jember : Universitas Jember
- Slmaldino, et al. 2014. *Instructional Technology & Media For Learnig*. Jakarta: Kencana Prenemedia Group.
- Steven. J. M. (2000). *Instructional Systems Design (ISD): Using The ADDIE Model*. College of Education: Penn State University.
- Sudjana, N., Ibrahim. 2012. *Penelitian dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugianto.1991. *pengantar Ilmu Sejarah*. Jember. Univeritas jember.
- Sugiyanto, kartika, I. & purwanto, J., 2012. *Pengembangan Modul IPA Terpadu Berbasis Sains-Lingkungan-Teknologi-Masyarakat Dengan Tema Teknologi Biogas*. *Jurnal Kependidikan*, 42(1): p.56.

- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta Kencana.
- Umamah, N. 2008. *Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Bidang Studi*. Jember.
- Umamah, N. 2008 “Pengembangan Paket Pembelajaran Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Bidang Studi pada Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNEJ dengan Model Dick & Carey”. *Tesis*. Malang: Universitas Malang.
- Uammah, N. 2014. *Kurikulum 2013 dan Kendala yang Dihadapi Pendidik dalam Merancang Desain Pembelajaran Sejarah Prosiding Seminar Nasional 2014, Pembelajaran Sejarah di Tengah Perubahan*. Fakultas Ilmu Sosial UM.
- Warsita, B 2008. *Teknologi pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*, jakarta: Renika Cipta.
- Yamin, M. 2013. *Paradikma baru pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Yaumi, M. 2013. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta Kencana.



## Lampiran A. Matriks Penelitian

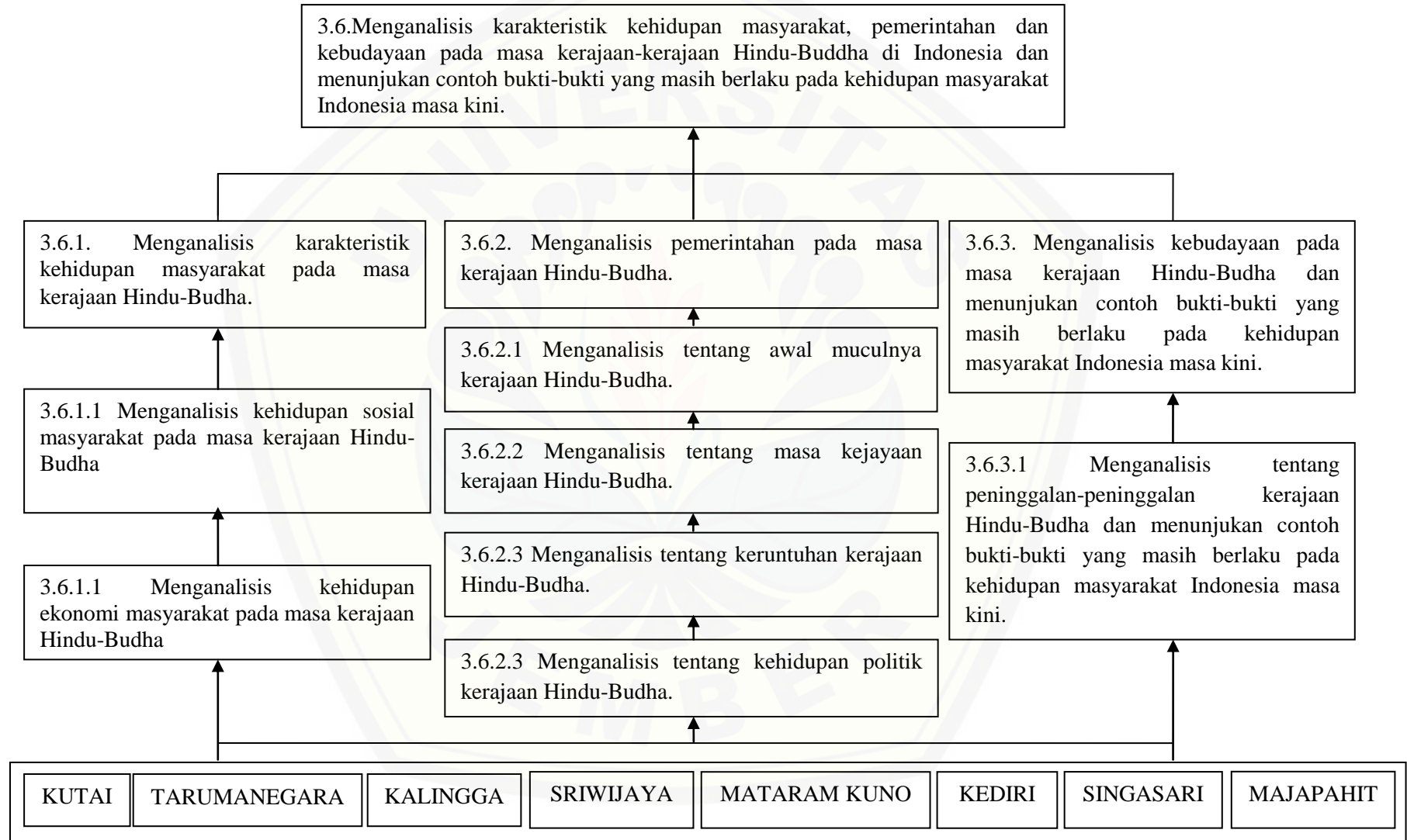
## MATRIKS PENELITIAN

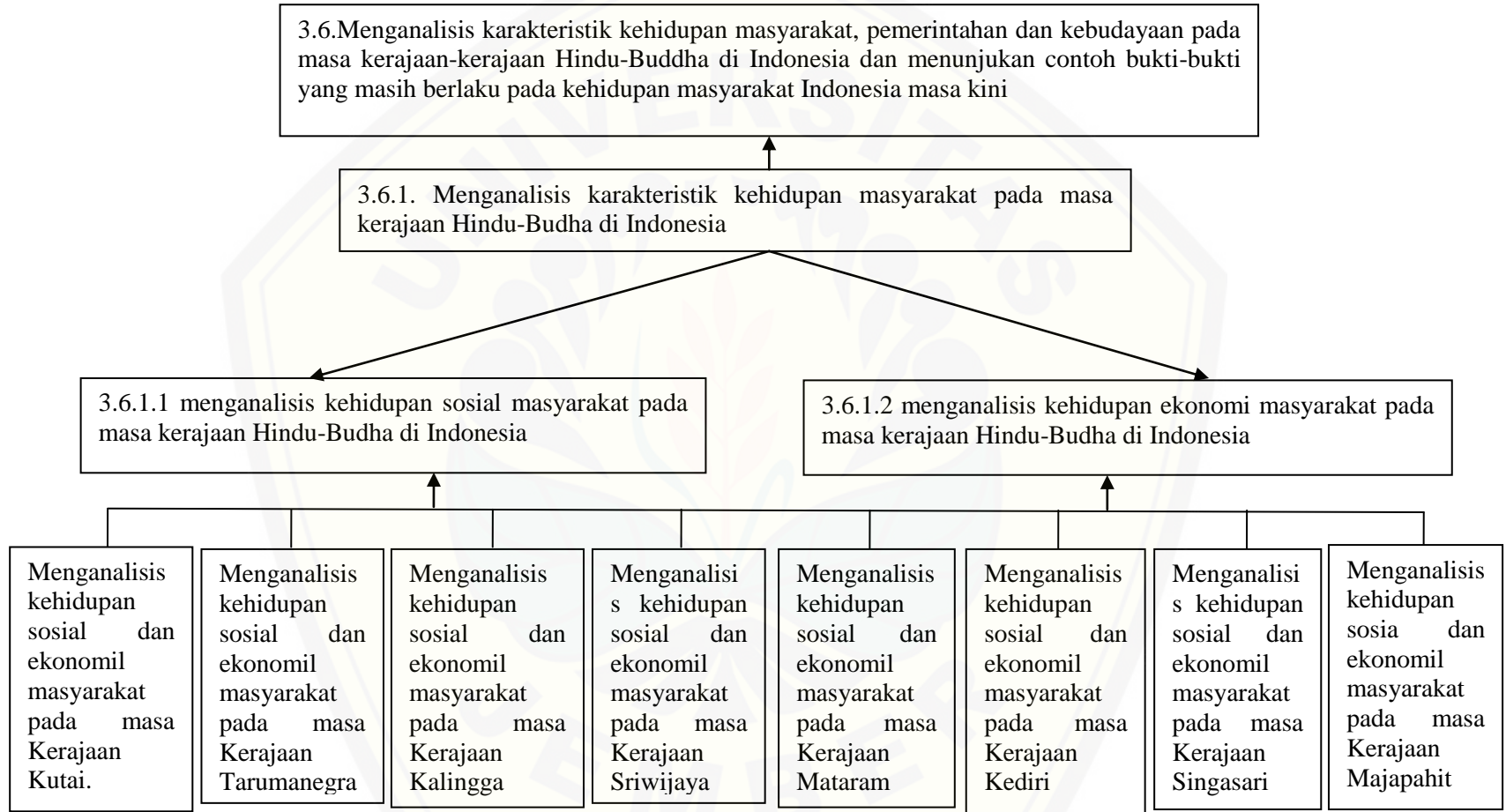
Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Modul Berbasis <i>Quantum Learning</i> Dengan Menggunakan Model ADDIE Untuk Meningkatkan Efektivitas Pada Mata Pelajaran Sejarah Untuk SMA Kelas X	1) Bagaimana hasil validasi ahli terhadap modul berbasis <i>Quantum Learning</i> dengan menggunakan model ADDIE pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA? 2) Bagaimana	1) Variabel bebas - Pengembangan modul berbasis <i>Quantum Learning</i> 2) Variabel terikat - Hasil validasi ahli terhadap modul berbasis <i>Quantum Learning</i> ; - Keefektivan modul berbasis <i>Quantum</i>	1) Hasil validasi ahli terhadap modul Berbasis <i>Quantum Learning</i> meliputi: - Kelayakan materi; - Kelayakan bahasa; - Kelayakan desain. 2) Keefektivan penggunaan	1) Angket - Daya tarik peserta didik; - Analisis karakteristi k peserta didik. - Data hasil validasi ahli mulai dari materi, bahasa dan juga desain	1) Jenis penelitian: penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE 2) Lokasi penelitian SMAN 4 Jember, SMAN 1 Kalisat dan SMAN Pakusari.

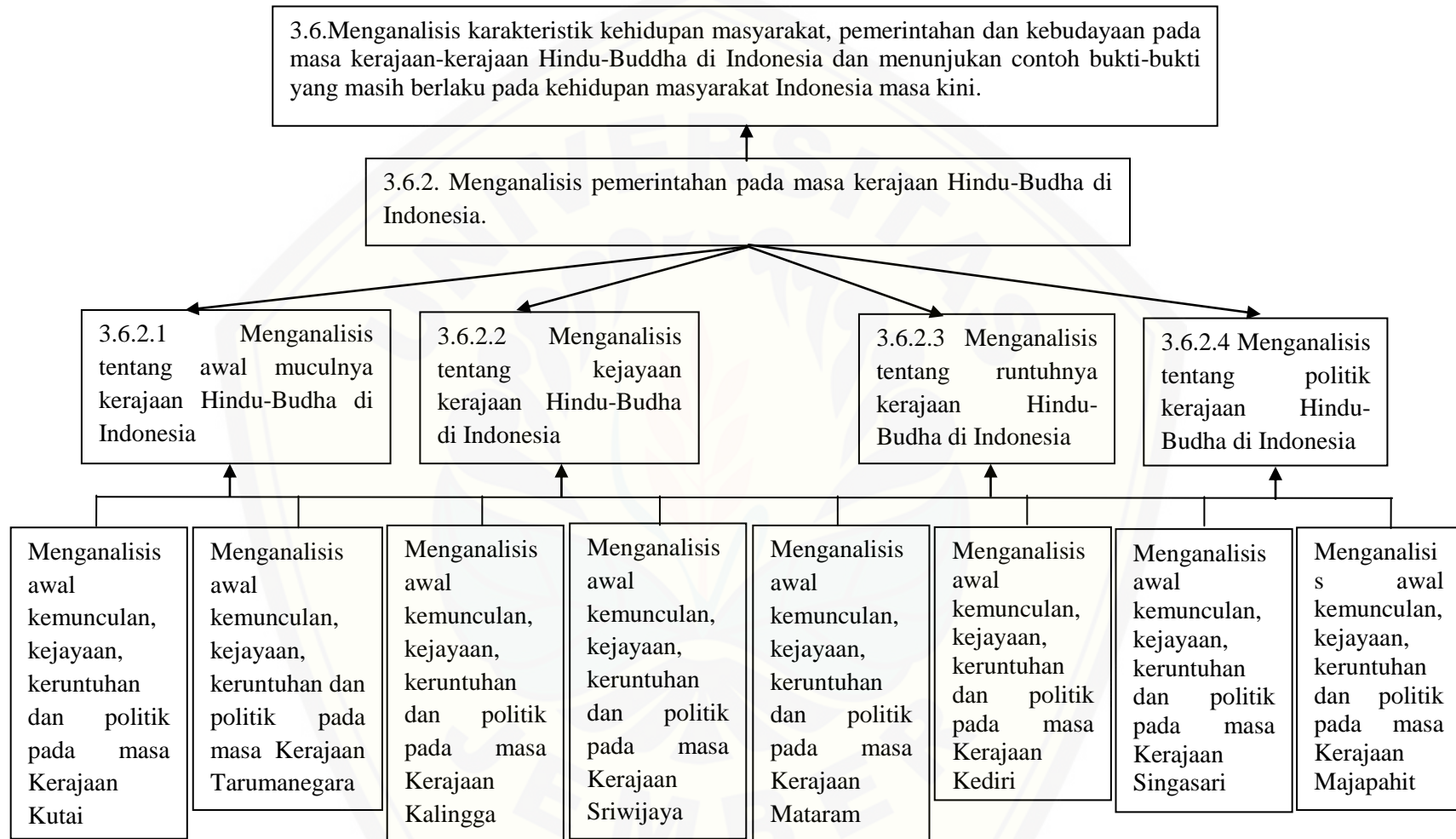
	<p>tingkat efektivitas modul berbasis <i>Quantum Learning</i> dengan menggunakan model ADDIE pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA ?</p>	<p><i>Learning</i></p>	<p>modul berbasis <i>Quantum Learning</i> meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hasil belajar kognitif peserta didik setelah menggunakan modul berbasis <i>Quantum Learning</i>.</li> </ul>	<p>terhadap modul berbasis <i>Quantum Learning</i>;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Data hasil tanggapan peserta didik terhadap modul berbasis <i>Quantum Learning</i></li> </ul> <p>2) Wawancara</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Data analisis karakteristik peserta</li> </ul>	<p>3) Metode pengumpulan data angket, wawancara, dokumentasi dan tes.</p> <p>4) Anallisis data : rumus yang di gunakan untuk mengukur:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prosentase</li> </ul> $p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$ <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rata-rata</li> </ul> $\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$ <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ewektivitas <i>Treatmen</i></li> </ul>
--	--	------------------------	--	--	--

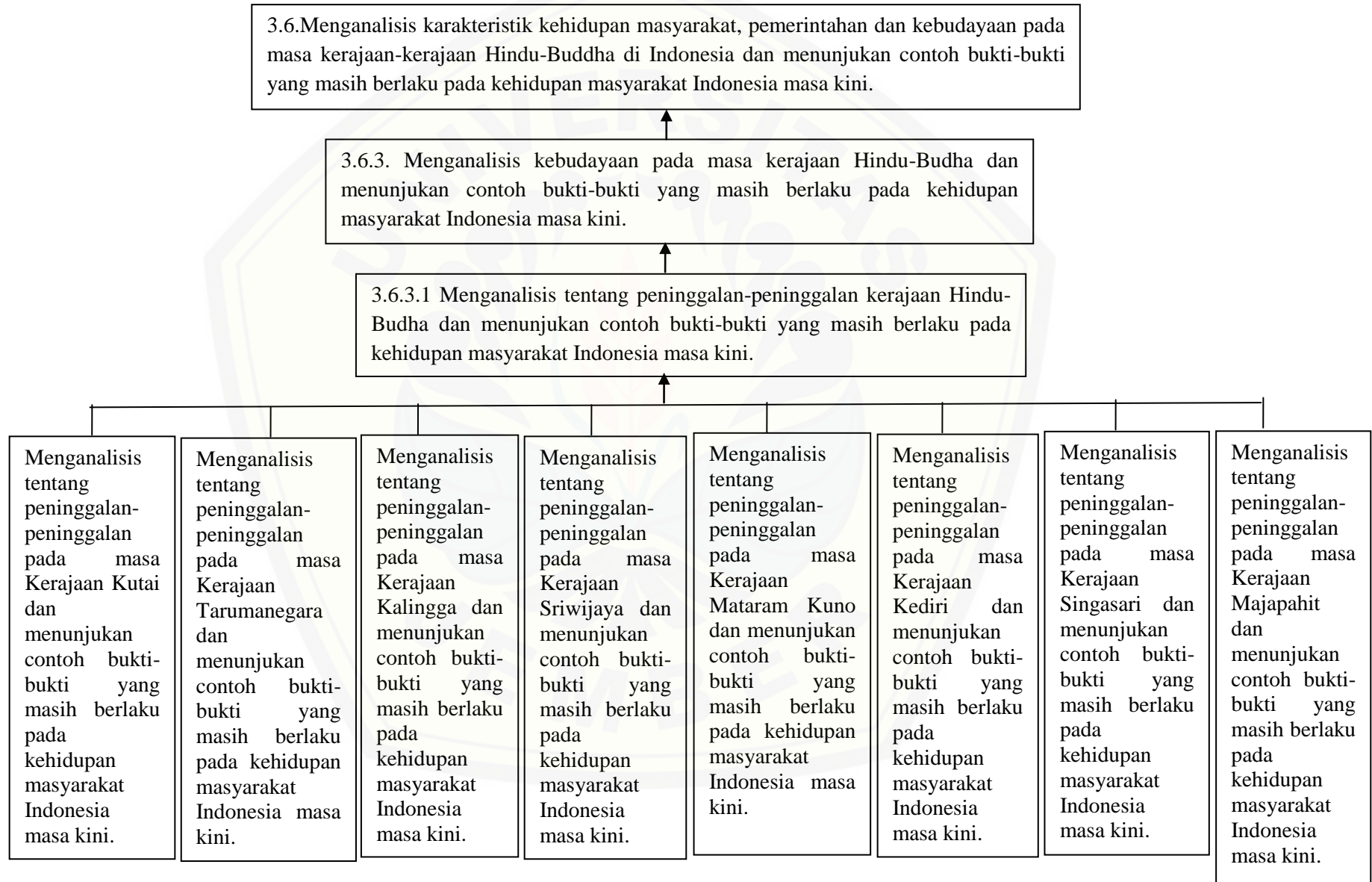
				<p>didik</p> <p>3) Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Data analisis kebutuhan.</li> </ul> <p>4) Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Data nilai <i>pre-test</i> dan <i>pos-test</i></li> </ul> <p>5) Dokumentasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Data hasil angket dan foto pelaksanaan</li> </ul>	$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$ <p>- Efektifitas Relatif</p> $ER = \frac{Mx2 - Mx1}{\left(\frac{Mx1 + Mx2}{2}\right)} \times 100\%$
--	--	--	--	--	--

**Lampiran B. Analisis Instruksional Kompetensi Dasar 3.6**









**Lampiran C. Angket Pendidik****Isntrumen Wawancara Terstruktur Pendidik**

Petunjuk :

1. Mohon bapak/ibu memberikan tanda centang (√) pada skor yang terpenuhi dan tulis jawaban sesuai dengan pedapat anda pada kolom yang disediakan.
2. Pengisian angket hanya untuk mengetahui seputar bahan ajar yang digunakan di sekolah.

Nama :

NIP :

Nama Sekolah :

**PERTANYAAN**

1. Pada mata pelajaran sejarah metode pembelajaran apa yang biasa bapak/ibu gunakan di kelas ? (boleh lebih dari satu)

Ceramah

Lapang

Diskusi

Tanya-jawab

( )

2. Bahan ajar apa yang biasanya bapak/ibu gunakan sebagai acuan materi pembelajaran sejarah ? (boleh lebih dari satu)

Buku teks

LKPD/LKS

Power point

Modul

Bahan ajar multimedia

( )

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

Rancangan orang lain

BSE

Perpustakaan

Rancangan pribadi

( )



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

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

5. Apakah ketersediaan bahan ajar di sekolah memenuhi kebutuhan pembelajaran Sejarah Indonesia ?

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

6. Bagaimana kedalaman materi yang ada pada bahan ajar yang bapak/ibu gunakan untuk pembelajaran sejarah Indonesia ?

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

7. Apa kendala yang dihadapi bapak/ibu ketika mengajarkan materi mengenai sejarah indonesia terutama pada materi kerajaan-kerajaan Hindu Budha ?

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

8. Menurut bapak/ibu apakah perlu dikembangkan bahan ajar dengan materi tentang sub materi kerajaan-kerajaan Hindu Budha !

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

9. Menurut bapak/ibu apakah bahan ajar yang menyenangkan, menambah daya ingat, serta dapat mempertajam pemahaman di butuhkan untuk menunjang pembelajaran sejarah ?

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



**Lampiran D. Angket Peserta Didik****D.1. Angket Daya Tarik Peserta Didik terhadap Pembelajaran Sejarah**

Nama :

Sekolah :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Berilah tanda centang (√) pada poin yang anda pilih terhadap pernyataan yang telah disediakan!

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah materi kerajaan-kerajaan Hindu Budha menarik?		
2.	Apakah Anda menyesal jika tidak mengikuti pembelajaran sejarah ?		
3.	Apakah pembelajaran sejarah yang dilaksanakan menyenangkan?		
4.	Apakah materi kerajaan-kerajaan Hindu Budha mudah dimengerti?		
5.	Apakah Anda termotivasi untuk belajar materi kerajaan-kerajaan Hindu Budha?		
6.	Apakah pembelajaran sejarah materi kerajaan-kerajaan Hindu Budha mendorong Anda untuk belajar mandiri?		

---

(Sumber: Adaptasi, Aprianto, 2017)

7. Bahan ajar apa saja yang anda gunakan dalam pembelajaran kerajaan-kerajaan Hindu Budha ? (LKS, Modul, Buku Paket, dan lain-lain)

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

8. Apakah anda mudah memahami materi pada bahan ajar yang anda gunakan dalam pembelajaran sejarah?

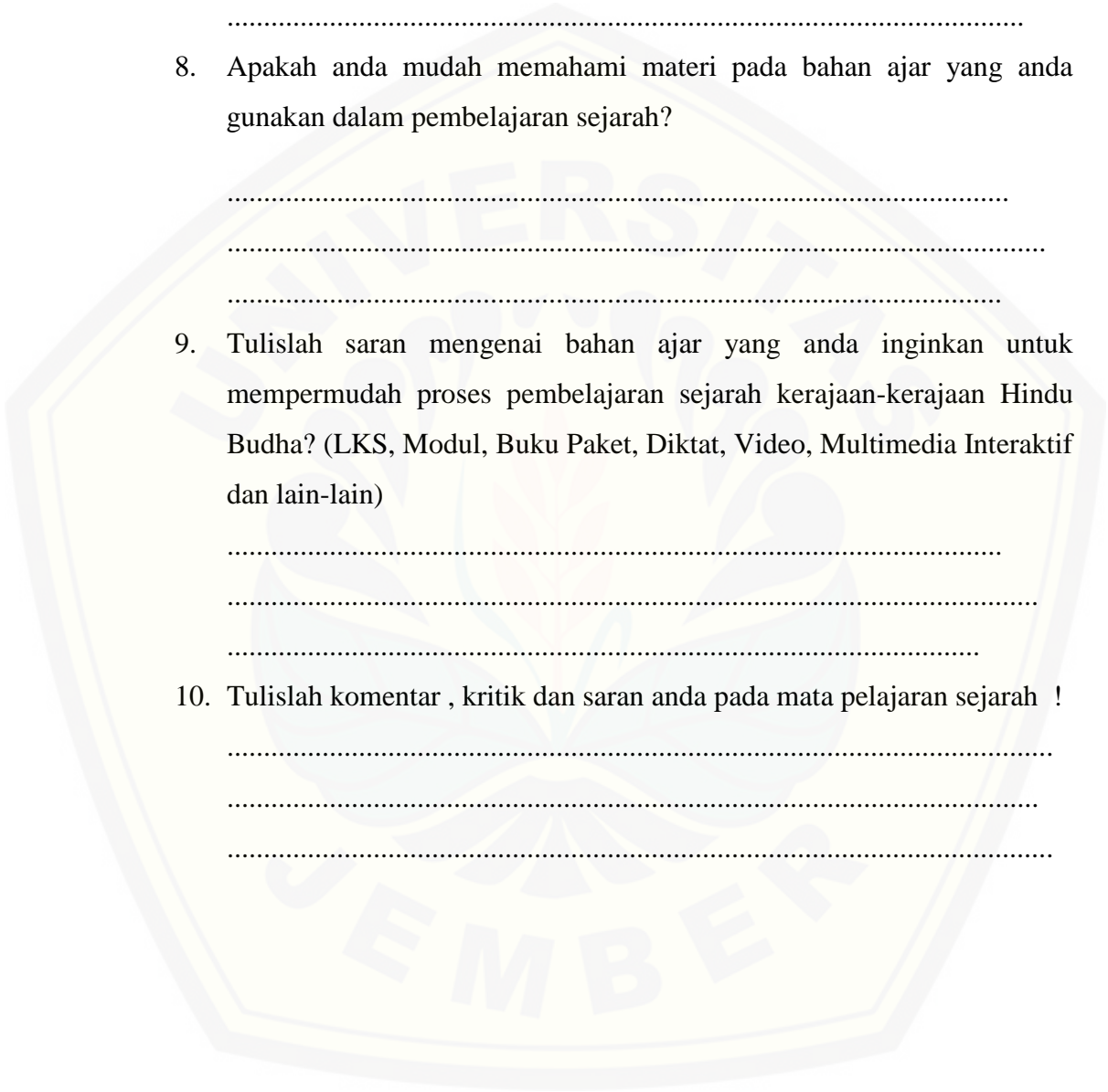
.....  
.....  
.....

9. Tulislah saran mengenai bahan ajar yang anda inginkan untuk mempermudah proses pembelajaran sejarah kerajaan-kerajaan Hindu Budha? (LKS, Modul, Buku Paket, Diktat, Video, Multimedia Interaktif dan lain-lain)

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

10. Tulislah komentar , kritik dan saran anda pada mata pelajaran sejarah !

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



**D.2. Angket Karakteristik Peserta Didik (Angket Gaya Belajar)**

Nama :

Sekolah :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Bacalah setiap pertanyaan dan lingkarilah jawaban yang kelihatannya sama atau hampir sama dengan kebiasaan dan kesukaan anda !

1. Bagaimana kebiasaan anda dalam belajar sesuatu yang baru ?
  - (a). Dengan mendengarkan yang di ceritakan guru.
  - (b). Dengan melihat guru melakukan sesuatu.
  - (c). dengan melakukan sendiri apa yang di pelajari.
2. Apa yang biasa anda lakukan di dalam rumah pada waktu senggang ?
  - (a). Membaca buku, komik, majalah, atau surat kabar yang lucu.
  - (b). Menggambar, mewarnai, mengecat, bermain game, menata ruang dll.
  - (c). Menari atau mengerjakan pekerjaan fisik lainnya
3. Apa yang biasa anda lakukan pada ahir pekan ?
  - (a). Berbicara di telepon, HP, atau surat kabar yang lucu.
  - (b). Bermain musik, melakukan pekerjaan seni, atau mendengarkan musik.
  - (c). Berolahraga
4. Bagaimana cara terbaik bagi anda dalam mengingat nomor telfon ?
  - (a). Menyebut angka berkali-kali sambil memencet tombolnya.
  - (b). Berusaha membenyangkan nomornya.
  - (c). Menulis nomornya (walaupun hanya di udara)
5. Apa yang anda perhatikan lebih banyak ketika menonton filem ?
  - (a). Apa saja yang di katakan seseorang pemeran utama kepada yang lainnya

- (b). Pakaian yang di gunakan, pemandangan, dan hal-hal yang spesial di sekitarnya.
- (c). Semua adegan yang mebuat saya bahagia, takut, atau marah.
6. Ketika anda membaca buku cerita, apa yang paling anda perhatikan ?
- (a). Saya berpikir tentang makna kata katanya.
- (b). Saya membayangkan semua yang di baca.
- (c). Saya merasakan apa yang pemeran sedang rasakan.
7. Bagaimana anda menceritakan kepada seseorang tentang binatang yang luar biasa yang perna anda lihat ?
- (a). Menjelaskan dengan kata-kata.
- (b). Menggambar foto binatang itu (di atas kertas atau di papan tulis).
- (c). Menggunakan anggota tubuh saya untuk meniru binatang tersebut.
8. Saya baru memahami sesuatu itu bagus sekali setelah saya ?
- (a). Memikirkan barang itu
- (b). Melihatnya.
- (c). Mencobanya
9. Salah satu kebiasaan saya untuk menghabiskan waktu adalah ?
- (a). Mendengarkan musik
- (b). Bermain Video game pada komputer/leptop.
- (c). Pergi berbelanja, jalan-jalan, atau mengerjakan sesuatu.
10. Ketika saya bertemu dengan orang baru, saya bisa mengingat ?
- (a). Sesuatu yang di katakan .
- (b). Pakaian yang di gunakan (Penampilan).
- (c). Bagaimana dia bertindak atau berbuat.

Jumlah Skor dari masing-masing kategori dan tulislah skor anda di bawah.

..... jawaban a untuk gaya belajar auditorial.

..... jawaban b untuk gaya belajar visual.

..... jawaban c untuk gaya belajar kinestik.

Banyak orang belajar dengan suatu cara yang paling kuat, sebagiannya memiliki dua cara sama kuatnya, dan yang lainnya lagi memiliki ketiga cara tersebut sama kuatnya. Yang manakalah cara belajar yang paling kuat untuk anda?

(sumber : Connel dalam Yaumi, 2013)



**Lampiran E. Hasil Rata-Rata Angket Gaya Belajar****Hasil Rata-Rata Hasil Angket Gaya Belajar SMAN 4 Jember, SMAN 1 Kalisat dan SMAN Pakusari.**

<b>Gaya belajar</b>	<b>Prosentase</b>
Auditorial	32,50%
Visual	37,08%
Kinestik	30,42%

**Lampiran F. Hasil Rata-Rata Angket Daya Tarik****Hasil Rata-Rata Daya Tarik Peserta Didik Terhadap Mata Pelajaran Sejarah.**

<b>Sekolah</b>	<b>Prosentase Tiap Sekolah</b>	<b>Rata-Rata Prosentase</b>
<b>SMAN 4 Jember</b>	69,12%	<b>67,88%</b>
<b>SMAN 1 Kalisat</b>	67,14%	
<b>SMAN Pakusari</b>	67,28%	

**Lampiran G. Hasil Rata-Rata Angket Daya Tarik Peserta Didik Terhadap Bahan Ajar****Hasil Rata-Rata Daya Tarik Peserta Didik Terhadap Bahan Ajar Yang Diminati**

<b>Bahan Ajar</b>	<b>Prosentase</b>
Lks	39,58%
Modul	18,75%
Buku paket	41,67%
Diktat	3,13%
Video	31,25%
Multimedia interaktif	18,75%



## Lamprin H. Identitas Produk

### H.1. Identifikasi Produk

1. Mata Pelajaran : Sejarah
2. Topik Pokok Bahasan : Kerajaan-kerajaan pada masa Hindu-Budha
3. Sub Topik Pokok Bahasan : Karakteristik kehidupan, pemerintahan dan peninggalan pada masa Kerajaan Hindu-Budha
4. Judul Produk : Pengembangan Modul Berbasis *Quantum Learning* Dengan Menggunakan Model Addie Untuk Meningkatkan Efektivitas Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA
5. Tujuan Pembelajaran :
  - a. Karakteristik kehidupan masyarakat pada masa kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dengan benar;
  - b. Pemerintahan pada masa kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dengan benar;
  - c. Dan Kebudayaan pada masa kerajaan Hindu-Budha di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini dengan benar.
6. Sasaran/ *Audiens* : Peserta didik kelas X SMAN 1 Kalisat
7. Format Produk : Modul Cetak
8. Validator Ahli Materi : Rully Putri Nirmala Puji, S.Pd., M.Ed.

9. Validator Ahli Bahasa : Siswanto, S.Pd., M.A  
10. Validator Ahli Desain : Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd.



## H.2. Garis Besar Isi Modul Berbasis *Quantum Learning*

Indikator	Topik Materi	Pokok-Pokok Sajian Narasi
Karakteristik kehidupan, pemerintahan dan peninggalan pada masa Kerajaan Hindu-Budha	Sejarah Kerajaan- Hindu-Budha di Indonesia	<p>1) Karakteristik kehidupan masyarakat pada masa Kerajaan Hindu-Budha;</p> <p>2) Kehidupan Pemerintahan pada masa Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia;</p> <p>3) Peninggalan pada masa Kerajaan Hindu-Budha yang masih berlaku pada kehidupan masa kini</p>

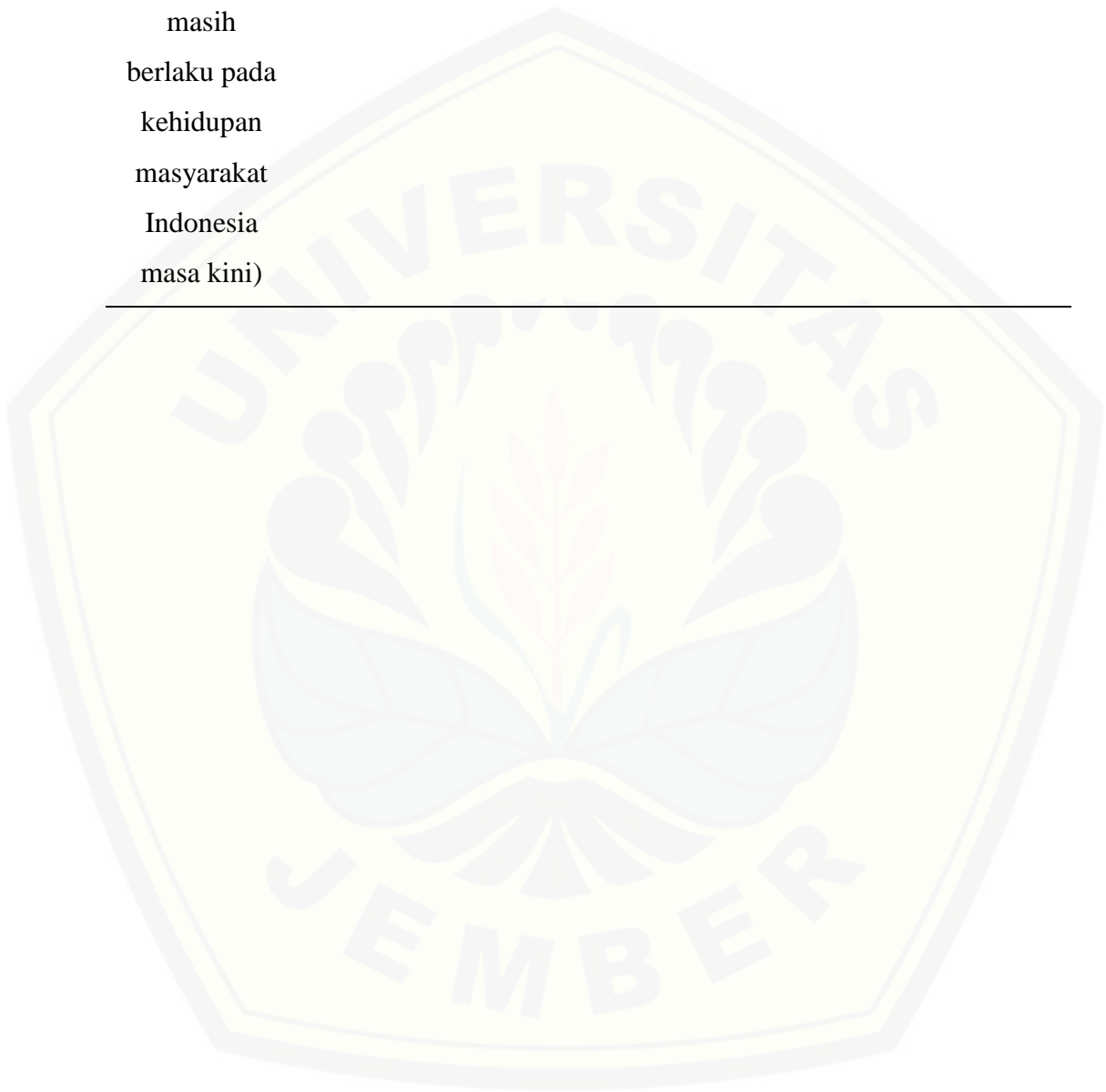
### H.3. Pemetaan Uraian Materi pada Modul Berbasis *Quantum Learning*

BAB	MATERI
Pengantar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Karakteristik kehidupan masyarakat pada masa kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia;</li> <li>2. Pemerintahan pada masa kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia;</li> <li>3. Dan Kebudayaan pada masa kerajaan Hindu-Budha di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.</li> </ol>
BAB 1. Kehidupan Sosial Dan Ekonomi Kerajaan- Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Karakteristik kehidupan masyarakat pada masa kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia</li> <li>2. Kehidupan sosial masyarakat pada masa kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia</li> <li>3. Kehidupan ekonomi masyarakat pada masa kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia</li> </ol>
BAB 2. Pemerintahan Pada Masa Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Awal munculnya kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia.</li> <li>2. Kejayaan kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia.</li> <li>3. Keruntuhnya kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia.</li> <li>4. Politik kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dengan</li> </ol>
BAB 3. (Kebudayaan pada masa kerajaan Hindu-	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peninggalan-peninggalan kerajaan Hindu-Buddha dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini</li> </ol>

---

Buddha dan  
menunjukkan  
contoh bukti-  
bukti yang  
masih  
berlaku pada  
kehidupan  
masyarakat  
Indonesia  
masa kini)

---



## Lampiran I. Instrumen Pengumpulan Data (Angket Validasi) dan Hasil Validasi

### I.1. Angket Validasi Kelayakan Materi

#### I. Petunjuk

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

#### II. Penilaian

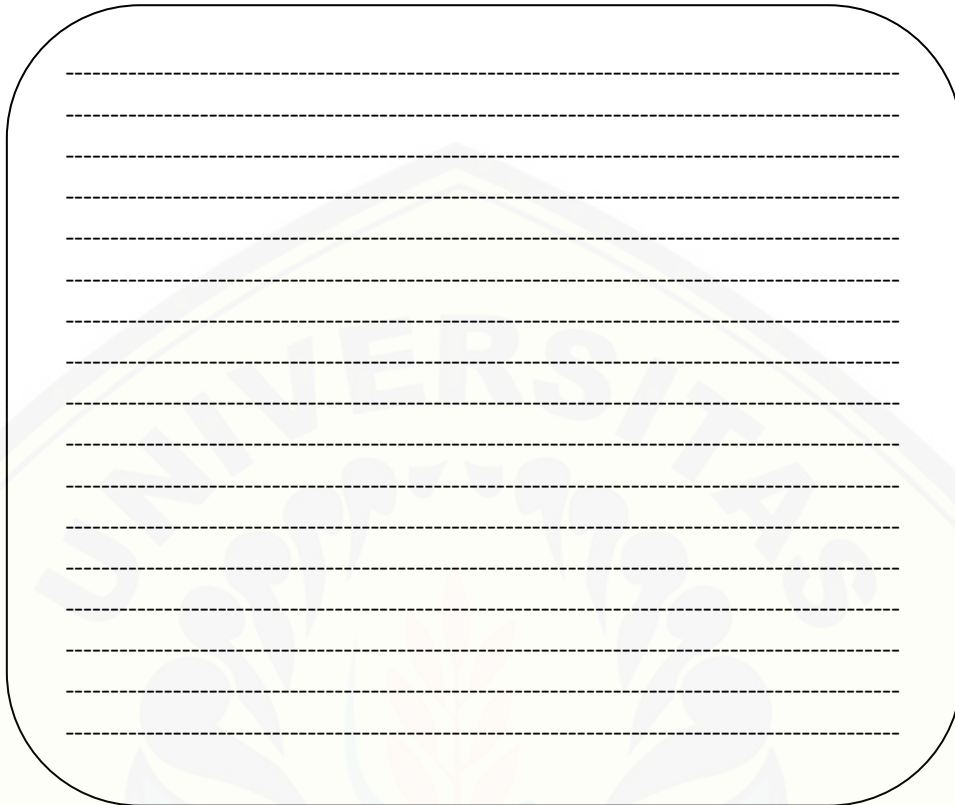
No	Aspek yang dinilai	Skor penilaian				
1	Ketepatan KI, KD dengan judul modul	1	2	3	4	5
2	Ketepatan prosedur analisis tujuan	1	2	3	4	5
3	Kebenaran Subtansi isi modul	1	2	3	4	5
4	Ketepatan struktur kerangka untuk menggambarkan langkah prosedural dalam mempelajari modul	1	2	3	4	5
5	Ketepatan mamilih bahan/materi yang sesuai untuk penyusunan modul	1	2	3	4	5
6	Keruntutan kronologi waktu dalam materi.	1	2	3	4	5
7	Ketepatan pemilihan gambar sebagai media untuk memperjelas materi.	1	2	3	4	5
8	Ketepatan uraian materi pada bab I	1	2	3	4	5
9	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada bab I	1	2	3	4	5
10	Ketepatan uraian materi pada bab II	1	2	3	4	5
11	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada bab II	1	2	3	4	5
12	Ketepatan uraian materi pada bab III	1	2	3	4	5
13	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada bab III.	1	2	3	4	5
14	Modul meningkatkan motivasi peserta didik untuk membaca.	1	2	3	4	5
15	Modul memiliki soal yang menyenangkan sehingga	1	2	3	4	5

No	Aspek yang dinilai	Skor penilaian				
	mendukung peserta didik untuk memahami materi.					
16	Kedalaman materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan di capai.	1	2	3	4	5
<b>Total Skor =</b>						

(Sumber: Adaptasi, Umamah : 2008)

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

Komentar saran dan perbaikan :



A large rounded rectangular box with a black border, containing 18 horizontal dashed lines for writing. The box is centered on the page and is partially overlaid by a large, faint watermark of the Universitas Jember logo.

Jember, 2018

Ahli Materi

**Rully Putri Nirmala Puji, S.Pd., M.Ed**



## I.2. Angket Validasi Bahasa

### I. Petunjuk

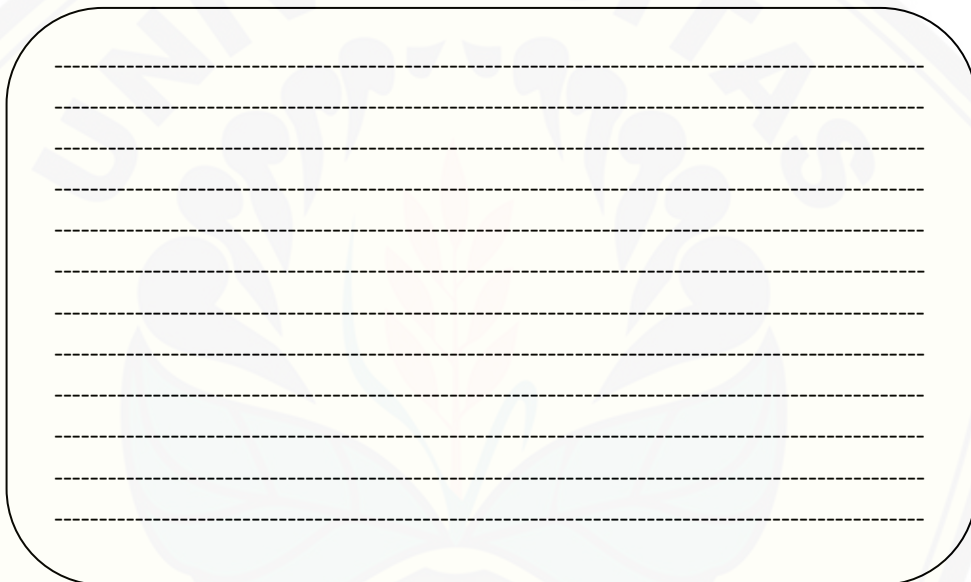
1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara melingkari skor yang tepenuhi;
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran.

### II. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor penilaian				
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 bahasa	1	2	3	4	5
6	Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat	1	2	3	4	5
7	Kemampuan mendorong minat baca	1	2	3	4	5
8	Kemampuan memotivasi pesan atau informasi	1	2	3	4	5
9	Ketepatan bahasa dengan perkembangan intelektual peserta didik	1	2	3	4	5
10	Ketepatan penggunaan bahasa dalam sub-sub materi	1	2	3	4	5
<b>Skor Total =</b>						

(Sumber: Adaptasi : Aprianto: 2017)

<b>Keterangan</b>	
1.	Sangat kurang baik
2.	Kurang baik
3.	Cukup baik
4.	Baik
5.	Sangat baik

**Komentar dan saran perbaikan**

Jember, 2018  
Ahli Bahasa

**Siswanto, S.Pd., M.A.**  
**NIP. 19840722 201504 1 001**

### I.3. Angket Validasi Desain

#### I. Petunjuk

1. Mohon bapak/ibu memberikan penilaian dengan cara melingkari skor yang terpenuhi;
2. Jika perlu ada revisi, mohon berikan revisi pada bagian saran.

#### II. Penilaian

No	Aspek penilaian	Aspek Skor				
1	Modul sejarah berbasis <i>Quantum Learning</i> mengenai kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia dapat dipelajari peserta didik secara mandiri ( <i>Self Instruction</i> ).	1	2	3	4	5
2	Modul sejarah berbasis <i>Quantum Learning</i> mengenai kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia memungkinkan peserta didik melakukan penilaian secara mandiri ( <i>Self Assesment</i> ).	1	2	3	4	5
3	Modul sejarah <i>Quantum Learning</i> mengenai kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia dapat digunakan sebagai sumber belajar ( <i>Stand alone</i> ).	1	2	3	4	5
4	Modul sejarah <i>Quantum Learning</i> mengenai kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia memberikan penjelasan menarik melalui teks, gambar serta pembawaan yang menyenangkan.	1	2	3	4	5
5	Modul sejarah <i>Quantum Learning</i> mengenai kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia memungkinkan peserta didik dapat belajar secara tuntas ( <i>Self Contained</i> ).	1	2	3	4	5
6	Modul berbasis <i>Quantum Learning</i> memberikan uji kompetensi yang dikemas dalam bentuk praktek membuat (peta), game, serta pilihan ganda, agar	1	2	3	4	5

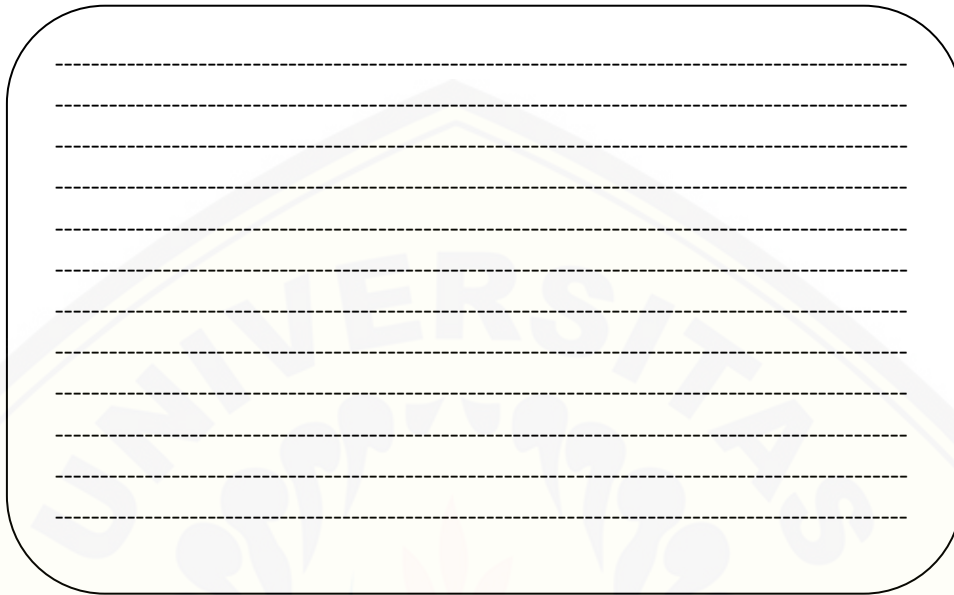
No	Aspek penilaian	Aspek Skor				
	pembelajaran tidak membosankan.					
7	Fleksibilitas penggunaan Modul sejarah <i>Quantum Learning</i> mengenai kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia ( <i>User Friendly</i> ).	1	2	3	4	5
8	Modul sejarah mengenai kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia dapat digunakan tanpa bantuan pendidik sebagai fasilitator.	1	2	3	4	5
9	Modul sejarah mengenai kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia memvisualisasikan materi dari kombinasi teks dan gambar.	1	2	3	4	5
10	Modul sudah sesuai dengan langkah-langkah dalam <i>Quantum Learning</i> yaitu TANDUR.	1	2	3	4	5

**Skor Total =**

(Sumber : Adaptasi, Aprianto : 2017)

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

Komentar saran dan perbaikan :



Jember, 2018

Ahli Desain

**Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd.**  
**NIP. 19870924 201504 1 001**

#### I.4. Angket Hasil Validasi Ahli Materi Ke-1

##### Angket Validasi Kelayakan Materi

###### I. Petunjuk

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

###### II. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor penilaian				
1	Ketepatan KI, KD dengan judul modul	1	2	3	4	5
2	Ketepatan prosedur analisis tujuan	1	2	3	4	5
3	Kebenaran Subtansi isi modul	1	2	3	4	5
4	Ketepatan struktur kerangka untuk menggambarkan langkah prosedural dalam mempelajari modul.	1	2	3	4	5
5	Ketepatan mamilih bahan/materi yang sesuai untuk penyusunan modul.	1	2	3	4	5
6	Keruntutan kronologi waktu dalam materi.	1	2	3	4	5
7	Ketepatan pemilihan gambar sebagai media untuk memperjelas materi.	1	2	3	4	5
8	Ketepatan uraian materi pada bab I	1	2	3	4	5
9	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada bab I	1	2	3	4	5
10	Ketepatan uraian materi pada bab II	1	2	3	4	5
11	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada bab II	1	2	3	4	5
12	Ketepatan uraian materi pada bab III	1	2	3	4	5
13	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada bab III.	1	2	3	4	5
14	Modul meningkatkan motivasi peserta didik untuk membaca.	1	2	3	4	5
15	Modul memiliki soal yang menyenangkan	1	2	3	4	5

	sehingga mendukung peserta didik untuk memahami materi.					
16	Kedalaman materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan di capai.	1	2	3	4	5

**Total Skor =**

(Sumber: Adaptasi, Umamah : 2008)

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

Komentar saran dan perbaikan :

1. Lengkapi redaksional tujuan pembelajaran pada point 3
2. Huraikan pengantar singkat pada masing-masing Kerajaan sebelum masuk kepada pembahasan sosial & ekonomi
3. Lengkapi sumber referensi pada setiap kutipan
4. Pertanyaan dan kuis diharapkan mampu mewakili masing-masing Kerajaan pada setiap materinya.
5. pada bagian akhir bab, lengkapi dengan rangkuman atau kronologis waktu sebelum masuk kepada pertanyaan.
6. sebelum masuk pada materi Kerajaan Kutub, tambahkan dengan fakta sejarah terbaru mengenai Kerajaan sarakawagari.
7. Perbaiki salah tulis dan tata bahasa
8. Berikan sumber pada setiap ilustrasi

Jember, 8 - Jun-2018

Ahli Materi



Rully Putri Nirmala Puji, S.Pd., M.Ed

## I.5. Angket Hasil Validasi Ahli Materi Ke-2

### Angket Validasi Kelayakan Materi

#### I. Petunjuk

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

#### II. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor penilaian				
1	Ketepatan KI, KD dengan judul modul	1	2	3	④	5
2	Ketepatan prosedur analisis tujuan	1	2	③	4	5
3	Kebenaran Subtansi isi modul	1	2	3	④	5
4	Ketepatan struktur kerangka untuk menggambarkan langkah prosedural dalam mempelajari modul.	1	2	3	④	5
5	Ketepatan mamilih bahan/materi yang sesuai untuk penyusunan modul.	1	2	3	④	5
6	Keruntutan kronologi waktu dalam materi.	1	2	3	4	⑤
7	Ketepatan pemilihan gambar sebagai media untuk memperjelas materi.	1	2	③	4	5
8	Ketepatan uraian materi pada bab I	1	2	3	④	5
9	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada bab I	1	2	③	4	5
10	Ketepatan uraian materi pada bab II	1	2	3	④	5
11	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada bab II	1	2	3	④	5
12	Ketepatan uraian materi pada bab III	1	2	3	④	5
13	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada bab III.	1	2	3	④	5
14	Modul meningkatkan motivasi peserta didik untuk membaca.	1	2	3	④	5
15	Modul memiliki soal yang menyenangkan	1	2	③	4	5



	sehingga mendukung peserta didik untuk memahami materi.					
16	Kedalaman materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan di capai.	1	2	3	4	5

**Total Skor =**

(Sumber: Adaptasi, Umamah : 2008)

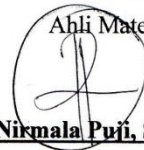
Keterangan	
1.	Sangat kurang baik
2.	Kurang baik
3.	Cukup baik
4.	Baik
5.	Sangat baik

Komentar saran dan perbaikan :

1. Berikan deskripsi kebudayaan menabung dalam Masyarakat kerajaan Majapahit yang dibuktikan oleh penemuan celengan yang sekarang berada di museum Trowulan Mojokerto.
2. Berikan icon atau bullet untuk setiap pilihan jawaban pada soal menjodohkan.
3. Jelaskan mendetail mengenai struktur pemerintahan kerajaan ~~Kerajaan~~ <sup>Hindu-Budha</sup> Puyuk buku labon dalam lab Kerajaan Hindu-Budha. Dalam buku tersebut secara jelas disebutkan skema pemerintahan di Kerajaan Kediri.

Jember, 20 Jun 2018

Abli Materi



Rully Putri Nirmala Puji, S.Pd., M.Ed

## I.6. Angket Hasil Validasi Ahli Bahasa

## Angket Validasi Bahasa

## I. Petunjuk

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

## II. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan 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 bahasa	1	2	3	4	5
6	Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat	1	2	3	4	5
7	Kemampuan mendorong minat baca	1	2	3	4	5
8	Kemampuan memotivasi pesan atau informasi	1	2	3	4	5
9	Ketepatan bahasa dengan perkembangan intelektual peserta didik	1	2	3	4	5
10	Ketepatan penggunaan bahasa dalam sub-sub materi	1	2	3	4	5
<b>Skor Total =</b>		45				

(Sumber: Adaptasi : Aprianto: 2017)

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

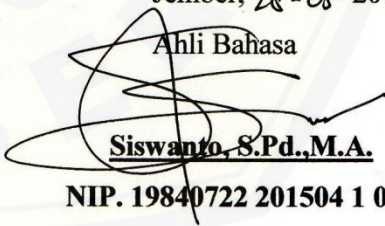
## Komentar dan saran perbaikan

③ kata perantaraan (kata baca)  
diperbaiki. ↓  
juga

④ Carilah Sumber foto + Foto.

Jember, 28-05-2018

Ahli Bahasa

  
Siswanto, S.Pd., M.A.

NIP. 19840722 201504 1 001

## I.7. Angket Hasil Validasi Ahli Desain Ke-1

## Angket Validasi Desain

## I. Petunjuk

1. Mohon bapak/ibu memberikan penilaian dengan cara melingkari skor yang terpenuhi;
2. Jika perlu ada revisi, mohon berikan revisi pada bagian saran.

## II. Penilaian

No	Aspek penilaian	Aspek Skor				
		1	2	3	4	5
1	Modul sejarah berbasis <i>Quantum Learning</i> mengenai kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia dapat dipelajari peserta didik secara mandiri ( <i>Self Instruction</i> ).	1	2	3	4	5
2	Modul sejarah brbasis <i>Quantum Learning</i> mengenai kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia memungkinkan peserta didik melakukan penilaian secara mandiri ( <i>Self Assesment</i> ).	1	2	3	4	5
3	Modul sejarah <i>Quantum Learning</i> mengenai kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia dapat digunakan sebagai sumber belajar ( <i>Stand alone</i> ).	1	2	3	4	5
4	Modul sejarah <i>Quantum Learning</i> mengenai kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia memberikan penjelasan menarik melalui teks, gambar serta pembawaan yang menyenangkan.	1	2	3	4	5
5	Modul sejarah <i>Quantum Learning</i> mengenai kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia memungkinkan peserta didik dapat belajar secara tuntas ( <i>Self Contained</i> ).	1	2	3	4	5
6	Modul berbasis <i>Quantum Learning</i> memberikan uji kompetensi yang dikemas	1	2	3	4	5

	dalam bentuk praktek membuat (peta), game, serta pilihan ganda, agar pembelajaran tidak membosankan.					
7	Fleksibilitas penggunaan Modul sejarah <i>Quantum Learning</i> mengenai kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia ( <i>User Friendly</i> ).	1	2	3	4	5
8	Modul sejarah mengenai kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia dapat digunakan tanpa bantuan pendidik sebagai fasilitator.	1	2	3	4	5
9	Modul sejarah mengenai kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia memvisualisasikan materi dari kombinasi teks dan gambar.	1	2	3	4	5
10	Modul sudah sesuai dengan langkah-langkah dalam <i>Quantum Learning</i> yaitu TANDUR.	1	2	3	4	5
<b>Skor Total =</b>						

(Sumber : Adaptasi, Aprianto : 2017)

<b>Keterangan</b>	
1.	Sangat kurang baik
2.	Kurang baik
3.	Cukup baik
4.	Baik
5.	Sangat baik

Komentar saran dan perbaikan :

- pemilihan warna
- kata jelas
- gunakan page number.
- desain cover.

Jember, 6/6/2018

Ahli Desain



**Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd.**  
**NIP. 19870924 201504 1 001**

### I.8. Angket Hasil Validasi Ahli Desain Ke-2

#### Angket Validasi Desain

##### I. Petunjuk

1. Mohon bapak/ibu memberikan penilaian dengan cara melingkari skor yang terpenuhi;
2. Jika perlu ada revisi, mohon berikan revisi pada bagian saran.

##### II. Penilaian

No	Aspek penilaian	Aspek Skor				
		1	2	3	4	5
1	Modul sejarah berbasis <i>Quantum Learning</i> mengenai kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia dapat dipelajari peserta didik secara mandiri ( <i>Self Instruction</i> ).					5
2	Modul sejarah berbasis <i>Quantum Learning</i> mengenai kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia memungkinkan peserta didik melakukan penilaian secara mandiri ( <i>Self Assesment</i> ).					5
3	Modul sejarah <i>Quantum Learning</i> mengenai kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia dapat digunakan sebagai sumber belajar ( <i>Stand alone</i> ).					5
4	Modul sejarah <i>Quantum Learning</i> mengenai kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia memberikan penjelasan menarik melalui teks, gambar serta pembawaan yang menyenangkan.				4	5
5	Modul sejarah <i>Quantum Learning</i> mengenai kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia memungkinkan peserta didik dapat belajar secara tuntas ( <i>Self Contained</i> ).					5
6	Modul berbasis <i>Quantum Learning</i> memberikan uji kompetensi yang dikemas					5

	dalam bentuk praktek membuat (peta), game, serta pilihan ganda, agar pembelajaran tidak membosankan.					
7	Fleksibilitas penggunaan Modul sejarah <i>Quantum Learning</i> mengenai kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia ( <i>User Friendly</i> ).	1	2	3	4	5
8	Modul sejarah mengenai kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia dapat digunakan tanpa bantuan pendidik sebagai fasilitator.	1	2	3	4	5
9	Modul sejarah mengenai kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia memvisualisasikan materi dari kombinasi teks dan gambar.	1	2	3	4	5
10	Modul sudah sesuai dengan langkah-langkah dalam Quantum Learning yaitu TANDUR.	1	2	3	4	5
<b>Skor Total =</b>						

(Sumber : Adaptasi, Aprianto : 2017)

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



Komentar saran dan perbaikan :

*Kayak untuk di implementasi  
baru uji cobatan .*

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Jember, 5/7/2018

Ahli Desain



**Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd.**  
**NIP. 19870924 201504 1 001**

**Lampiran J. Surat Izin dan Balasan Penelitian****J.1. Surat Izin Penelitian SMAN 1 Kalisat**

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

Nomor : 5 0 2 6 /UN25.1.5/LT/2018  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

1 6 JUL 2018

Yth. Kepala SMAN 1 Kalisat  
di  
Jember

Dalam rangka memperoleh data yang diperlukan untuk menyusun Skripsi mahasiswa FKIP Universitas Jember dibawah ini :

Nama : Rizky Andriani  
NIM : 140210302032  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Bermaksud mengadakan penelitian tentang “Pengembangan Modul Berbasis *Quantum Learning* Dengan Menggunakan Model ADDIE Untuk Meningkatkan Efektivitas Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA” di sekolah yang saudara pimpin.

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

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



an. Dekan  
ok. Dekan I,

Prof. Dr. Suratno, M.Si

NIP 196706251992031003

## J.2. Surat Balasan Penelitian



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SMA NEGERI KALISAT**  
 Jalan Ki Hajar Dewantara No.42 Telepon 0331-591084 Faximile 0331-593104  
 Kalisat - Jember Kode Pos 68193  
 Website : [www.smankalisat.sch.id](http://www.smankalisat.sch.id) - Email : [smankalisat42@yahoo.com](mailto:smankalisat42@yahoo.com)

**SURAT KETERANGAN**  
**Nomor : 670/203/101.6.5.13/2018**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Drs. H. KARNIYANTO, MM**  
 NIP : 19630707 198703 1 018  
 Pangkat/Golongan : Pembina Tingkat I, IV/b  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Unit Kerja : SMA Negeri Kalisat - Jember

menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **RIZKY ANDRIANI**  
 NIM : 140210302032  
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
 Program Studi : Pendidikan Sejarah

Yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian di SMA Negeri Kalisat dengan judul :  
**“ Pengembangan Modul Berbasis *Quantum Learning* Dengan Menggunakan Model ADDIE Untuk Meningkatkan Efektivitas Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA “**  
 yang dilaksanakan mulai bulan Maret s/d Juli 2018.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan kepada yang berkepentingan harap maklum.

Jember, 18 Juli 2018  
 Kepala Sekolah,  
  
**Drs. H. KARNIYANTO, MM**  
 Pembina Tingkat I  
 NIP. 19630707 198703 1 018

## Lampiran K. Angket Tanggapan Pengguna

### K.1. Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik

#### I. Petunjuk

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

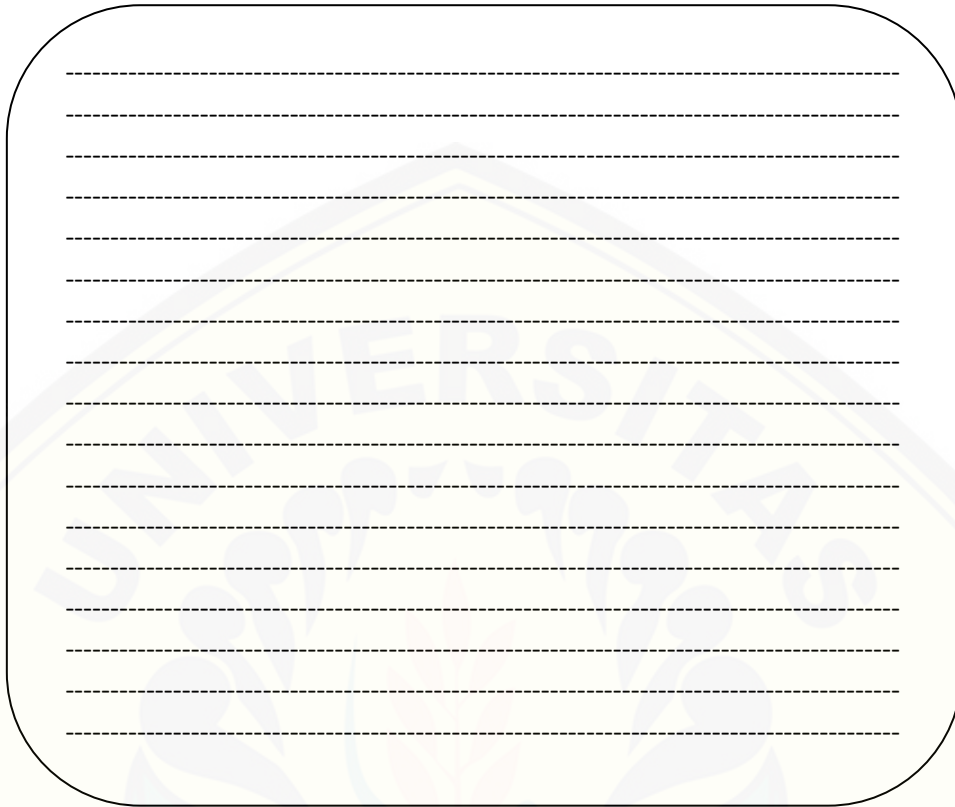
#### II. Penilaian

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

(Sumber: Adaptasi, Aprianto : 2017)

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

Komentar saran dan perbaikan :



A large rounded rectangular box with a black border, containing 18 horizontal dashed lines for writing. The box is centered on the page and is partially overlaid by a large, faint watermark of the Universitas Jember logo.

Jember, 2018  
Pendidik

-----

## K.2. Hasil Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik

### Angket Penilaian Dan Tanggapan Pendidik

#### I. Petunjuk

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

#### II. Penilaian

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

Skore Total =

(Sumber: Adaptasi, Aprianto : 2017)

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

Komentar saran dan perbaikan :

Isi materi sudah baik, yang lebih  
diperbaiki lagi jarak spasi pada  
kalimat;

Jember, 2018

Pendidik



Dra. Lilik Eko. W

**Lampiran L. Kisi-Kisi dan Soal Evaluasi****L.1 Kisi-Kisi Soal Evaluasi**

Jenis Sekolah : SMA

Alokasi Waktu :

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia

Jenis Soal : 20 butir

Kurikulum : Kurikulum 2013

Penulis : Rizky Andriani

No	Kopetensi Inti	Kompetensi Dasar	Kelas/ Smt	Materi	Indikator Soal	Bentuk Testertulis/pratek	No Soal
1	3.Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintaunya	3.6.Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Hindu dan Buddha di	X/ Gasal	Kerajaan-kerajaan Hindu Budha di Indonesia	1 Menyebutkan peninggalan dari Kerajaan Kutai;	Tertulis	1



	<p>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</p>	<p>Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini</p>					
--	--	--	--	--	--	--	--

	minatnya untuk memecahkan masalah						
2					2 Menyebutkan raja dari Kerajaan Kutai;	Tertulis	2
3					3 Menunjukkan apa saja yang menjadi peninggalan dari Kerajaan Kutai;	Tertulis	3
4					4 Menyebutkan isi dari Prasasti Muara;	Tertulis	4
5					5 Menyebutkan bagaimana Kerajaan Tarumanegara mencapai	Tertulis	5

					puncak kejayaan;		
6					6 Menyebutkan salah satu isi dari Prasasti Tugu;	Tertulis	6
7					7 Menyebutkan isi dari Prasasti Kebon Kopi;	Tertulis	7
8					8 Menyebutkan pada abad berapa Kerajaan Kalingga muncul;	Tertulis	8
9					9 Menyebutkan mengapa kerajaan kalingga	Tertulis	9

					mengalami kemunduran;		
10					10 Menyebutkan Prasasti Tukmas sebagai lambang dari keamatan manusia dan dewa-dewa Hindu;	Tertulis	10
11					11 Menyebutkan di daerah mana kerajaan sriwijaya pertama kali didirikan;	Tertulis	11
12					12 Menyebutkan masa kejayaan Kerajaan Sriwijaya;	Tertulis	12

13					13 Menyebutkan Prasasti Kota Kapur sebagai kutukan bila membangkang pemerintahan Kerajaan Sriwijaya;	Tertulis	13
14					14 Menyebutkan peninggalan dari Kerajaan Sriwijaya;	Tertulis	14
15					15 Penyebutkan Prasasti Peninggalan dari masa Mpu Sindok;	Tertulis	15
16					16 Menyebutkan isi dari teori	Tertulis	16

					Bosch;		
17					17 Menyebutkan letak dari Kerajaan Kediri;	Tertulis	17
18					18 Menyebutka raja yang memerintah pada masa Kerajaan Kediri;	Tertulis	18
19					19 Menyebutkan peninggalan dari Raja Rakai Sirikan Sri Bameswara;	Tertulis	19
20					20 Menyebutkan pendiri Kerajaan Singasari.	Tertulis	20

**L.2. Soal Evaluasi****Soal Evaluasi**

No	Butir Soal	Kunci Jawaban
1	Prasasti tertua yang menyatakan telah berdirinya suatu Kerajaan Hindu tertua adalah. . . . a. Prasasti Ciaruteun b. Prasasti Kebon Kopi c. Prasasti Kedukan Bukit d. Prasasti Yupa e. Prasasti Canggal	D
2	Maharaja Dharma Setia yang merupakan raja terakhir Kerajaan Kutai tewas akibat. . . . a. Dibunuh oleh saudaranya yaitu Maharaja Indra Paruta Dewa b. Dibunuh oleh Aji Pangeran Anum Panji Mendapa c. Usia yang sudah sangat lanjut d. Peperangan antara Kerajaan Kutai dengan Kerajaan Tarumanegara e. Penyakit menular yang menyerang penduduk Kerajaan Kutai	B
3	Perhatikan peninggalan berikut ini! 1) Prasasti Yupa 2) Ketopong Sultan 3) Candi Kalasan 4) Kalung Ciwa 5) Kura-kura Emas 6) Prasasti Cianten 7) Pedang Sultan	A

8) Keris Bukit Kang

9) Singgasana Sultan

Yang bukan merupakan peninggalan dari Kerajaan Kutai adalah. . . .

a. 3 dan 6

b. 1 dan 3

c. 2 dan 5

d. 4 dan 9

e. 7 dan 8

4 “Peristiwa pengembalian pemerintahan kepada Raja Sunda” B

merupakan isi dari prasasti. . . .

a. Prasasti Muara Cianten

b. Prasasti Pasir Muara

c. Prasasti Tugu

d. Prasasti Cidanghiyang

e. Prasasti Jambu

5 Kerajaan Tarumanegara mencapai puncak kejayaannya pada C  
masa pemerintahan. . . .

a. Rajadirajaguru Jayasingawarman

b. Dharmayawarman

c. Purnawarman

d. Asmawarman

e. Mulawarman

6 Salah satu hal yang terdapat dalam Prasasti Tugu adalah. . . . E

a. Mengagungkan keberanian raja Purnawarman.

b. Memuji pemerintahan raja Mulawarman.

c. menegaskan kedudukan Purnawarman yang diibaratkan dewa Wisnu maka dianggap sebagai penguasa sekaligus pelindung rakyat.

d. Penyembelihan 1000 ekor sapi sebagai persembahan



- kepada raja.
- e. Dilaksanakannya upacara selamatannya oleh Brahmana disertai dengan seribu ekor sapi yang dihadiahkan raja.
- 7 "gagah, mengagumkan dan jujur terhadap tugasnya adalah pemimpin manusia yang tiada taranya, yang termasyhur Sri Purnawarman, yang memerintah di taruma dan yang baju zirahnya tak dapat ditembus oleh musuh ..." merupakan isi dari prasasti peninggalan Tarumanegara yakni. . . . C
- a. Prasasti Ciaruteun
  - b. Prasasti Jambu
  - c. Prasasti Kebon Kopi
  - d. Prasasti Pasir Awi
  - e. Prasasti Muara Cianten
- 8 Kerajaan Kalingga berdiri pada abad. . . . C
- a. Ke-4
  - b. Ke-5
  - c. Ke-6
  - d. Ke-7
  - e. Ke-8
- 9 Penyebab kemunduran Kerajaan Kalingga adalah. . . . A
- a. Sriwijaya yang menguasai perdagangan
  - b. Perang saudara
  - c. Pemimpinnya dibunuh
  - d. Sriwijaya menyerang Kalingga dengan peperangan
  - e. Kepercayaan rakyat yang mulai merosot
- 10 Pada prasasti Tukmas terdapat gambar-gambar seperti trisula, kendi, kapak, kelasangka, cakra dan bunga teratai yang merupakan lambang dari. . . . D
- a. Kesejahteraan rakyat Kalingga
  - b. Kebijakan Ratu Sima dalam memimpin

- c. Kemakmuran tanah Kerajaan Kalingga
  - d. Keeratan hubungan manusia dengan dewa-dewa Hindu
  - e. Keharmonisan masyarakat dengan pemimpin
- 11 Kedaulatan Sriwijaya pertama kali didirikan di. . . . A
- a. Palembang
  - b. Jakarta
  - c. Aceh
  - d. Bali
  - e. Magelang
- 12 Kerajaan Sriwijaya mencapai masa puncak kejayaannya pada masa kekuasaan. . . . E
- a. Samaratungga
  - b. Balaputradewa
  - c. Sri Cudamani Warmadewa
  - d. Sangramavijayottunggawarman
  - e. Dapunta Hyang Sri Jayanaga
- 13 Prasasti yang berisi tentang kutukan bagi siapa saja yang membantah titah dari kekuasaan kemaharajaan Sriwijaya adalah. . . B
- a. Prasasti Kedukan Bukit
  - b. Prasasti Kota Kapur
  - c. Prasasti Talang Tuo
  - d. Prasasti Karang Birahi
  - e. Prasasti Bukit Siguntang
- 14 Candi Muara Takus merupakan candi peninggalan dari kerajaan. . . A
- a. Sriwijaya
  - b. Tarumanegara
  - c. Kalingga
  - d. Mataram Kuno

- e. Majapahit
- 15 Prasasti pada Zaman Mpu Sendok antara lain. . . . C
- a. Medang i Bhumi Mataram dan Medang i Mamrati
  - b. Medang i Poh Pitu dan Medang i Bhumi Mataram
  - c. Medang i Tamwlang dan Medang i Watugaluh
  - d. Medang i Wwatan dan Medang i Poh Pitu
  - e. Medang i Watugaluh dan Medang i Mamrati
- 16 Nama raja-raja Medang dalam Prasasti Mantyasih dianggap D  
sebagai anggota Wangsa Sanjaya secara keseluruhan  
merupakan teori dari. . . .
- a. Slamet Muljana
  - b. I-Tsing
  - c. Dyah Pancapana
  - d. Bosch
  - e. Fa hien dan Ho-Ling
- 17 Kerajaan yang terletak di tepi sungai Brantas, Jawa Timur D  
adalah kerajaan. . . .
- a. Sriwijaya
  - b. Tarumanegara
  - c. Singasari
  - d. Kediri
  - e. Majapahit
- 18 Perhatikan nama raja berikut ini! B
- 1) Jayabaya
  - 2) Shri Jayawarsa Digjaya Shastraprabu
  - 3) Kameshwara
  - 4) Prabu Sarwaswera
  - 5) Srengga Kertajaya
  - 6) Prabu Krhoncharyadipa
- Urutan Raja dari Kerajaan Kediri adalah. . . .
- a. 1-2-3-4-5-6

- b. 2-3-1-4-6-5
- c. 6-3-2-4-5-1
- d. 3-4-2-6-1-5
- e. 4-6-2-5-1-3

19 Prasasti Candi Tuban berangka tahun 1052 Saka (1130 M) B  
merupakan prasasti yang dikeluarkan oleh raja. . . .

- a. Raja Jayabaya
- b. Rakai Sirikan Sri Bameswara
- c. Raja Sarweswara
- d. Sri Aryyeswara
- e. Sri Gandra

20 Kerajaan Singasari didirikan oleh. . . . E

- a. Tunggul Ametung
  - b. Kertajaya
  - c. Anusapati
  - d. Kertanegara
  - e. Ken Arok
-

**Lampiran M. Nilai *Pre-Test* dan *Pos-Test* Peserta Didik dalam Uji Coba  
Modul Berbasis *Quantum Learning***

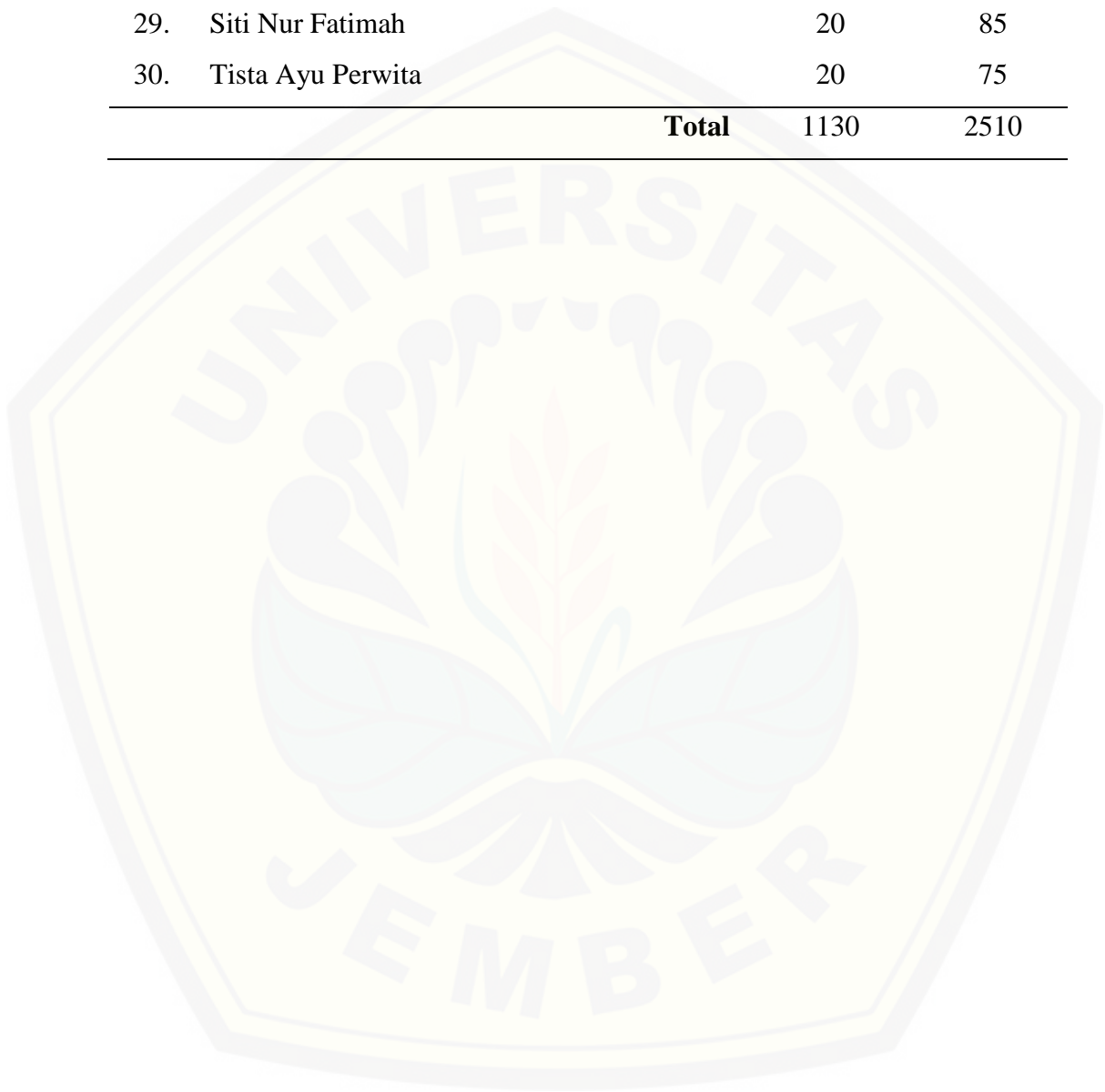
**M.1. Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Aspek	Skor	
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1.	Abdullah	25	80
2.	Andre Mahaputra Sani	25	80
3.	Citra Amelia	40	70
4.	Ibra Febian El Haq	25	80
5.	Lina Aprillia	25	80
6.	Rohmadion R	35	75
7.	Salman Al-Farisi	25	80
8.	Septian Galung B.P	25	80
9.	Tista Ayu Perwita	30	65
Total		255	690

**M.2. Uji Coba Kelompok Besar**

No	Aspek	Skor	
		<i>Pre-test</i>	<i>Pos-test</i>
1.	Abdullah	30	95
2.	Afiska Prita D.J	50	80
3.	Agung Triyahya Putra	45	80
4.	Ahmad Ardinata Priyandana	25	85
5.	Ahmad Fanani	30	75
6.	Andi Prasetyo Hadi	25	70
7.	Andre Mahapura Sani	25	75
8.	Aninda Nur Rosulina	30	75
9.	Citra Amelia	40	80
10.	Diva Yumeka Putri	45	80
11.	Gorlah Dela Wasillah	50	80
12.	Hidiahtul Hikmah	60	95
13.	Ibra Febian El Haq	20	80
14.	Ina Yunaning	50	80
15.	Lala Inandiya	45	80
16.	Lina Aprilia	45	85
17.	Maharani Puteri Ayu R	30	85
18.	Mutiara Dwi Fitriana	30	85
19.	Nadhiroh	30	90
20.	Nur Wardatul W.	20	90
21.	Redita Ade Tata Sari	45	90
22.	Reni Novitasari	40	95
23.	Riska Wahyuning	45	80
24.	Rohana Adibah	45	85
25.	Rohmadion R.	45	85
26.	Salman Al-Farisi	45	90

No	Aspek	Skor	
		<i>Pre-test</i>	<i>Pos-test</i>
27.	Sela Ardita Kusuma Wardani	50	90
28.	Septian gulung B.P.	50	90
29.	Siti Nur Fatimah	20	85
30.	Tista Ayu Perwita	20	75
<b>Total</b>		1130	2510



## Lampiran N. Analisis Uji Coba

## N.1. Uji Coba Kelompok Kecil

## a. Hasil Statistik pada Uji Coba Terbatas Paires Samples Statistik

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	28.33	9	5.590	1.863
	POSTEST	76.67	9	5.590	1.863

## b. Korelasi Sampel pada Uji Coba Terbatas Paires Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTEST	9	-.700	.036

c. Hasil *t*-tes Sampel pada Uji Coba Terbatas Paires Samples Test

Paired Differences				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST-POSTEST	-48.333	10.308	3.436
Paired Differences				
95% Confidence Interval of the Difference				
		Lower	Upper	
Pair 1	PRETEST-POSTEST	-56.257	-40.410	



---

---

	<b>T</b>	<b>Df</b>	<b>Sig. (2-tailed)</b>
Pair 1 PRETEST-POSTEST	-14.067	8	.000

---



## N.2. Uji Coba Kelompok Besar

### a. Hasil Statistik pada Uji Coba Luas Paires Samples Statistik

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	37.67	30	11.502	2.100
	POSTEST	83.67	30	6.557	1.197

### b. Korelasi Sampel pada Uji Coba Luas Paires Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTEST	30	.403	.027

### c. Hasil *t*-tes Sampel pada Uji Coba Luas Paires Samples Test

Paired Differences				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST - POSTEST	-46.000	10.700	1.953
Paired Differences				
95% Confidence Interval of the Difference				
		Lower	Upper	
Pair 1	PRETEST - POSTEST	-49.995	-42.005	

---

---

		<b>T</b>	<b>Df</b>	<b>Sig. (2-tailed)</b>
Pair 1	PRETEST - POSTEST	-23.548	29	.000

---



**Lampiran O. Dokumentasi Uji Coba Produk**

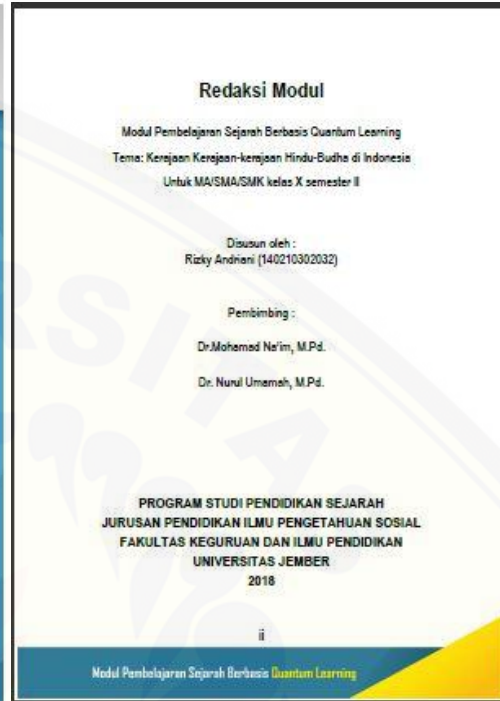
**1. Kelompok Kecil**



## 2. Kelompok Besar



Lampiran P. Modul Berbasis *Quantum Learning*



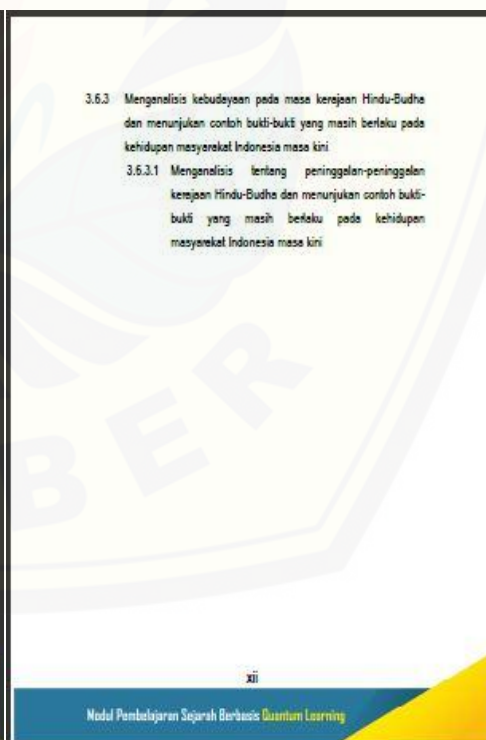
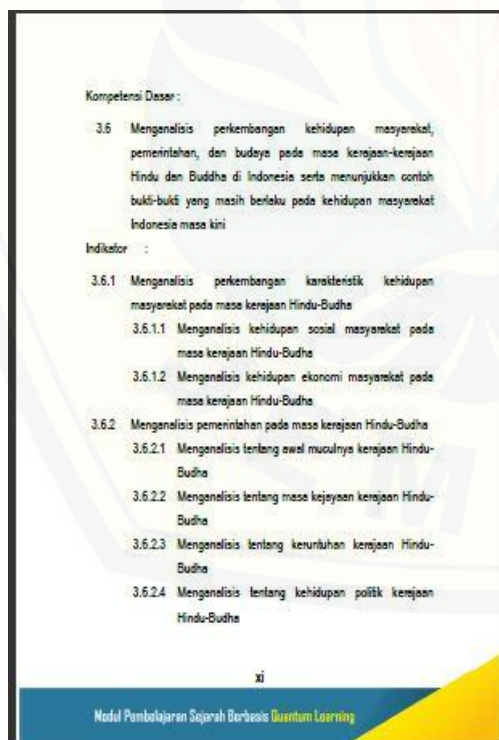
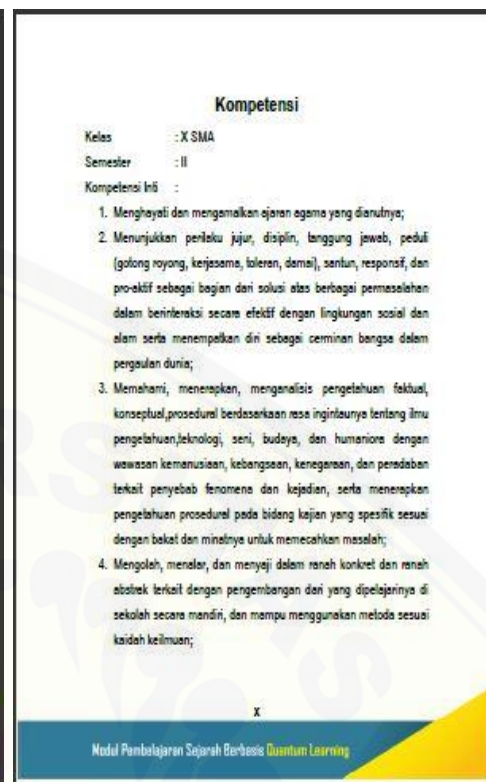
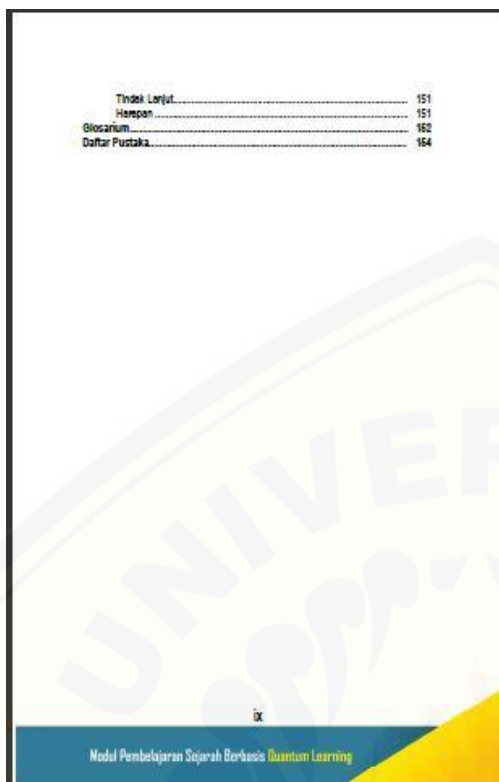
**Daftar Isi**

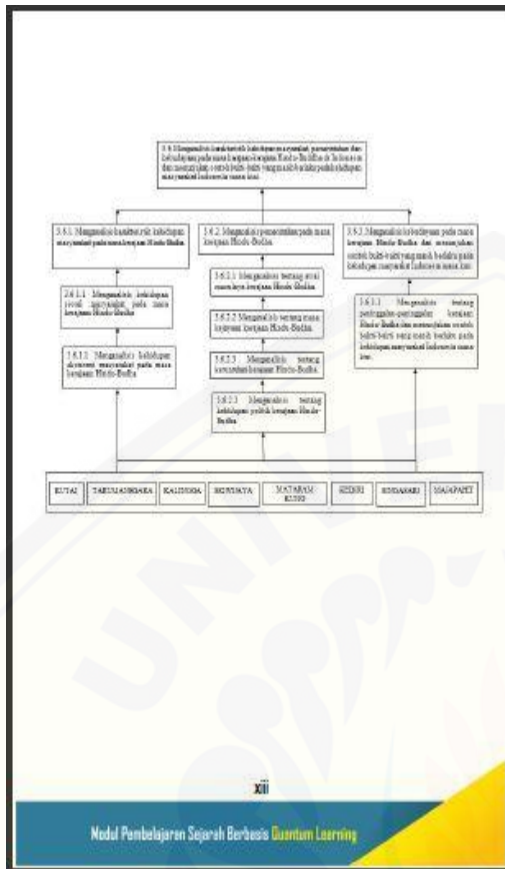
COVER	i
REDAKSI MODUL	ii
JUDUL	iii
KATA PENGANTAR	iv
TENTANG MODUL	v
PENDAHULUAN	vi
DAFTAR ISI	vii
KOMPETENSI	xi
PENGANTAR MATERI	1
Peta Konsep Pembelajaran	2
KEGIATAN BELAJAR 1: KARAKTERISTIK KEHIDUPAN MASYARAKAT PADA ZAMAN HINDU-BUDHA	3
Pemahaman Dasar	4
Kegiatan Pembelajaran	5
Kerajaan Kutai	5
Kerajaan Tarumanegara	7
Kerajaan Kalingga	9
Kerajaan Sriwijaya	12
Kerajaan Mataram Kuno	14
Kerajaan Kediri	18
Kerajaan Singhasari	20
Kerajaan Majapahit	22
Kesimpulan	27
Demotestikan	28
Mari Kita Ulang	29
Pedoman Penilaian dan Kriteria Pencapaian	30
Balikan	31
Peta Konsep Pembelajaran	32
KEGIATAN BELAJAR 2 : PEMERINTAHAN PADA MASA KERAJAAN-KERAJAAN HINDU-BUDHA	33
Pemahaman Dasar	34
Kegiatan Pembelajaran	35
Kerajaan Kutai	35
Kerajaan Tarumanegara	40
Kerajaan Kalingga	44
Kerajaan Sriwijaya	47
Kerajaan Mataram Kuno	55

vii

Kerajaan Kediri	59
Kerajaan Singhasari	67
Kerajaan Majapahit	75
Kesimpulan	87
Demotestikan	89
Mari Kita Ulang	90
Pedoman Penilaian dan Kriteria Pencapaian	91
Balikan	92
PETA KONSEP PEMBELAJARAN	93
KEGIATAN BELAJAR 3 : KEBUDAYAAN PADA MASA KERAJAAN HINDU-BUDHA DAN MENUNJUKAN CONTOH BUKTI-BUKTI YANG MASIH BERLAKU PADA KEHIDUPAN MASYARAKAT INDONESIA MASA KINI	94
Pemahaman Dasar	95
Kegiatan pembelajaran	96
Kerajaan Kutai	96
Kerajaan Tarumanegara	97
Kerajaan Kalingga	100
Kerajaan Sriwijaya	102
Kerajaan Mataram Kuno	104
Kerajaan Kediri	115
Kerajaan Singhasari	119
Kerajaan Majapahit	123
Kesimpulan	129
Demotestikan	130
Mari Kita Ulang	131
Pedoman Penilaian dan Kriteria Pencapaian	134
Balikan	135
EVALUASI	136
A. Maksud dan Tujuan Evaluasi	136
B. Materi Evaluasi	137
C. Soal Evaluasi	138
Pedoman Penilaian dan Kriteria Pencapaian Evaluasi	147
KUNCI JAWABAN	148
Soal Menjodohkan	148
Soal Benar-Salah	148
Soal Teka-Teki Silang	149
Kunci Jawaban Soal Evaluasi	150
PENUTUP	151

viii





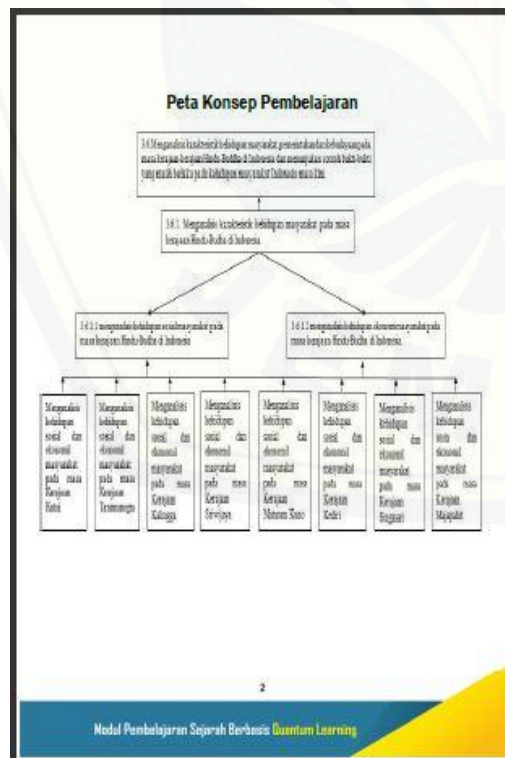
### Pengantar Materi

Perhatikan !!

Modul berbasis Quantum Learning ini akan membahas tentang materi kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha yang ada di Indonesia yaitu :

1. Karakteristik kehidupan masyarakat pada masa kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia;
2. Pemerintahan pada masa kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia;
3. Dan Kebudayaan pada masa kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.

Modul Pembelajaran Sejarah Berbasis Quantum Learning



### KEGIATAN BELAJAR 1

#### Karakteristik Kehidupan Masyarakat pada Masa Kerajaan Hindu-Buddha

Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran ini peserta didik diharapkan mampu :

1. Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat pada masa kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dengan benar;
2. Menganalisis kehidupan sosial masyarakat pada masa kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dengan benar.
3. Menganalisis kehidupan ekonomi masyarakat pada masa kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dengan benar.

Menjelai pembelajaran kali ini !!

Kalian bisa memahami tentang bagaimana karakteristik kehidupan masyarakat pada masa kerajaan Hindu-Buddha yang meliputi kehidupan sosial dan ekonominya, kalian juga bisa belajar bagaimana pada zaman itu mereka bisa menghargai perbedaan, serta menerapkan nilai-nilai yang baik pada zaman itu di kehidupan masa kini.

Modul Pembelajaran Sejarah Berbasis Quantum Learning



### Mari Kita Ulang Soal Menjodokan

No	Soal	Pilihan jawaban
1.	Agama yang dianut masyarakat kerajaan Kutai. <input type="checkbox"/>	a. Raja b. Kertenegara
2.	Presesi yang mengatakan tentang Raja Purnawarman memberikan 1000 ekor sapi kepada Brahmana. <input type="checkbox"/>	b. Kerajaan Singhasari
3.	Penimpin Kerajaan Kalingga. <input type="checkbox"/>	c. Dinasti Mataram Kuno
4.	Agama yang berkembang di Kerajaan Sriwijaya. <input type="checkbox"/>	d. Ratu Sima
5.	Syalendra, Sanjaya, dan Iyana <input type="checkbox"/>	e. Hindu-Siwa
6.	Trong kehidupan sosial perkawinan, keluarga penjamin wanita menerima mas kawin berupa emas. <input type="checkbox"/>	f. Presesi Yupa
7.	Pada masa pemerintahan Kertanegara, kerajaan dibangun dengan baik dan rakyat dapat hidup aman dan sejahtera. <input type="checkbox"/>	g. Kerajaan Kalingga
8.	Lalu lintas perdagangan melalui sungai Bengawan Solo dan sungai Brantas. <input type="checkbox"/>	h. Kerajaan Kediri
9.	Penimpin yang membawa Kerajaan Singhasari pada masa keemasan. <input type="checkbox"/>	i. Buddha-Mahayana
10.	penghasil kulit pernyu, emas, perak, cula badak, dan gading gajah untuk dijual. <input type="checkbox"/>	j. Kerajaan Majapahit

29

Modul Pembelajaran Sejarah Berbasis Quantum Learning

### Peta Konsep Pembelajaran

111 Menganalisis budaya awal (kudungga) masyarakat pada masa kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia

112 Menganalisis pemerintahan pada masa kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia

112.1 Menganalisis tentang awal masyarakat kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia

112.2 Menganalisis tentang kejayaan kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia

112.3 Menganalisis tentang runtuhnya kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia

112.4 Menganalisis tentang politik kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia

Menganalisis awal kemunculan, lelucon, lelucon dan politik pada masa Kerajaan Kutai	Menganalisis awal kemunculan, lelucon, lelucon dan politik pada masa Kerajaan Singhasari	Menganalisis awal kemunculan, lelucon, lelucon dan politik pada masa Kerajaan Kalingga	Menganalisis awal kemunculan, lelucon, lelucon dan politik pada masa Kerajaan Sriwijaya	Menganalisis awal kemunculan, lelucon, lelucon dan politik pada masa Kerajaan Mataram Kuno	Menganalisis awal kemunculan, lelucon, lelucon dan politik pada masa Kerajaan Kediri	Menganalisis awal kemunculan, lelucon, lelucon dan politik pada masa Kerajaan Singhasari	Menganalisis awal kemunculan, lelucon, lelucon dan politik pada masa Kerajaan Majapahit
---	--	--	---	--	--	--	---

32

Modul Pembelajaran Sejarah Berbasis Quantum Learning

### KEGIATAN BELAJAR 2

Pemerintahan pada Masa Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia

#### TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah pembelajaran ini peserta didik diharapkan mampu :

1. Menganalisis tentang awal munculnya kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dengan benar.
2. Menganalisis tentang kejayaan kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dengan benar.
3. Menganalisis tentang runtuhnya kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dengan benar.
4. Menganalisis tentang politik kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dengan benar.

Membuat pembelajaran kali ini !

Kalian bisa memahami tentang bagaimana pemerintahan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha bagaimana raja-raja memerintah, dan kalian bisa mencontoh sikap baik raja-raja tersebut di kehidupan sehari-hari contohnya bertanggung jawab, tegas, konsisten, jujur dan lain sebagainya. Tetapi sifat yang buruk jangan di contoh ya.

33

Modul Pembelajaran Sejarah Berbasis Quantum Learning

### Mari Kita Ulang Soal Benar Salah

Tuliskan B (Benar) jika pernyataan di bawah ini kamu anggap benar, dan S (salah) jika pernyataan di bawah ini kamu anggap salah !

No.	Soal	Jawaban
1.	Kerajaan Kutai pertama kali didirikan oleh Kudungga kemudian dilanjutkan oleh anaknya Aswawaman dan mencapai puncak kejayaan pada masa Mulewarman (Anek Aswawaman).	
2.	Kehidupan politik yang ada pada kerajaan Kutai memiliki sistem pilih, artinya kepemimpinan akan dipilih sesuai persetujuan dan rakyatnya. Sistem pemerintahan sendiri sudah ada dan sudah dijalankan sejak kepemimpinan Aswawaman.	
3.	Kerajaan Tarumanegara mencapai puncak kejayaannya ketika dipimpin oleh Kertawaman.	
4.	Hancurnya Kerajaan Tarumanegara dikarenakan adanya serangan yang berasal dari para armada Kerajaan Sriwijaya yang ingin mencoba untuk menguasai pada kedua sisi di Selet Sunda.	

36

Modul Pembelajaran Sejarah Berbasis Quantum Learning

### Peta Konsep Pembelajaran

135) Mendeskripsikan landasan budaya masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kejayaan kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dan menunjukkan contoh hasil-hasil yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.

141) Mengaplikasikan dan menganalisis pengaruh-pengaruh kerajaan Hindu-Buddha dan menunjukkan contoh hasil-hasil yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.

142) Menganalisis rentang peringgalan-peringgalan kerajaan Hindu-Buddha dan menunjukkan contoh hasil-hasil yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.

Menganalisis rentang peringgalan-peringgalan kerajaan Hindu-Buddha dan menunjukkan contoh hasil-hasil yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.	Menganalisis rentang peringgalan-peringgalan kerajaan Hindu-Buddha dan menunjukkan contoh hasil-hasil yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.	Menganalisis rentang peringgalan-peringgalan kerajaan Hindu-Buddha dan menunjukkan contoh hasil-hasil yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.	Menganalisis rentang peringgalan-peringgalan kerajaan Hindu-Buddha dan menunjukkan contoh hasil-hasil yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.	Menganalisis rentang peringgalan-peringgalan kerajaan Hindu-Buddha dan menunjukkan contoh hasil-hasil yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.	Menganalisis rentang peringgalan-peringgalan kerajaan Hindu-Buddha dan menunjukkan contoh hasil-hasil yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.	Menganalisis rentang peringgalan-peringgalan kerajaan Hindu-Buddha dan menunjukkan contoh hasil-hasil yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.	Menganalisis rentang peringgalan-peringgalan kerajaan Hindu-Buddha dan menunjukkan contoh hasil-hasil yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.
---	---	---	---	---	---	---	---

93

Modul Pembelajaran Sejarah Berbasis Quantum Learning

### KEGIATAN BELAJAR 3

#### Kebudayaan pada Masa Kerajaan Hindu-Buddha dan Menunjukkan Contoh Bukti-Bukti yang Masih Berlaku pada Kehidupan Masyarakat Indonesia Masa Kini

**TUJUAN PEMBELAJARAN**

Setelah pembelajaran ini peserta didik di harapkan mampu :

1. Menganalisis tentang peringgalan-peringgalan kerajaan Hindu-Buddha dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini dengan benar.

Manfaat pada pembelajaran kali ini !!

Pada pembelajaran kali ini, kita akan mempelajari tentang apa saja peringgalan dari kerajaan Hindu-Buddha ini, kita juga bisa belajar bahwa bagaimana pentingnya warisan nenek moyang kita untuk dilestarikan untuk dijaga dan tidak dirusak, agar para generasi setelah kita tetap bisa tahu kehidupan warisan budaya kita.

94

Modul Pembelajaran Sejarah Berbasis Quantum Learning

### Mari Kita Ulang Teka-Teki Silang

134

Modul Pembelajaran Sejarah Berbasis Quantum Learning