



**PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF BERBASIS *CREATIVE PROBLEM SOLVING* MENGGUNAKAN MODEL ADDIE UNTUK KELAS X SMA
(SEKOLAH MENENGAH ATAS)**

SKRIPSI

Oleh

**Diana Kusuma Widyastutik
NIM 140210302006**

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



**PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF BERBASIS *CREATIVE PROBLEM SOLVING* MENGGUNAKAN MODEL ADDIE UNTUK KELAS X SMA
(SEKOLAH MENENGAH ATAS)**

SKRIPSI

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

Oleh

Diana Kusuma Widyastutik

NIM. 140210302006

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

2018

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Ibu Nurhasanah dan Bapak Asmuni Diantoro yang telah mendoakan, memberi motivasi dan kepercayaan serta pengorbanan yang tulus selama ini;
2. Adikku tercinta, Afifa Arifatul Qur'an, yang memberikan doa, semangat, dan kasih sayang;
3. Guru-guru sejak TK hingga SMA dan para Bapak/Ibu dosen Prodi Pendidikan Sejarah yang telah berjasa dalam mendidik, membimbing, dan memberikan ilmu dengan penuh ikhlas dan kesabaran;
4. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

MOTTO

*Working hard is important, but there's something that matters even more:
believing in yourself.*

(J.K. Rowling, 2003) *)



*) Rowling, J.K. 2003. *Harry Potter and the Order of the Phoenix*. London: Bloomsbury

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diana Kusuma Widyastutik

NIM : 140210302006

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Creative Problem Solving* Menggunakan Model ADDIE Untuk Kelas X SMA (Sekolah Menengah Atas)” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya penjiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudia hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 15 November 2018

Yang Menyatakan,

Diana Kusuma Widyastutik

NIM. 140210302006

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF BERBASIS *CREATIVE PROBLEM SOLVING* MENGGUNAKAN MODEL ADDIE UNTUK KELAS X SMA
(SEKOLAH MENENGAH ATAS)**

Oleh

Diana Kusuma Widyastutik

NIM. 140210302006

Pembimbing

Pembimbing I : Dr. Nurul Umamah, M. Pd.

Pembimbing II : Dr. Sumardi, M. Hum.

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Creative Problem Solving* Menggunakan Model ADDIE Untuk Kelas X SMA (Sekolah Menengah Atas)” telah diuji dan disahkan pada:

hari : Kamis

tanggal : 15 November 2018

tempat : Gedung 1 FKIP Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua

Sekretaris

Dr. Nurul Umamah, M. Pd.

NIP. 19690204 199303 2 008

Dr. Sumardi, M.Hum.

NIP.19600518 198902 1 001

Anggota I,

Anggota II,

Drs. Sumarno, M.Pd.

NIP. 19522104 198403 1 002

Dr. Mohammad Na'im, M.Pd.

NIP. 19660328 200012 1 001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

NIP 196808021993031004

RINGKASAN

Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Creative Problem Solving Menggunakan Model ADDIE Untuk Kelas X SMA (Sekolah Menengah Atas); Diana Kusuma Widyastutik, 1402010302006; 2018; xviii + 142 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah; Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Mata pelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang penting pada kurikulum 2013. Pada Kurikulum 2013 penempatan mata pelajaran sejarah berada pada kelompok wajib A untuk sejarah Indonesia, yang berarti mata pelajaran tersebut wajib diambil atau ditempuh oleh seluruh peserta didik tanpa terkecuali. Selain mata pelajaran wajib, mata pelajaran sejarah juga terdapat pula mata pelajaran sejarah yang berada dalam kelompok peminatan ilmu-ilmu sosial dan menjadi pelajaran lintas minat. Belajar sejarah akan melahirkan kesadaran tentang hakekat perkembangan budaya dan peradaban manusia, hasil belajar inilah yang kemudian dikenal sebagai kesadaran sejarah (*historical consciousness*). Permasalahan yang ada pada pembelajaran sejarah menurut Umamah (2014) terjadi karena pendidik mengalami kendala dalam merancang desain pembelajaran sejarah yang memfasilitasi peserta didik agar dapat memaknai peristiwa sejarah. Permasalahan yang sudah dikemukakan diatas harus memiliki solusi dalam pemecahan masalahnya. Pemecahan masalah ialah dengan mengembangkan e-book interaktif yang dirancang agar dapat menambah motivasi peserta didik. *E-book* yang memiliki sifat yang efektif dan efisien memungkinkan peserta didik untuk memiliki waktu belajara yang lebih banyak. Tuntutan dari sekolah yang mengharuskan peserta didik untuk memahami berbagai macam materi yang tidak bisa diselesaikan pada saat kegiatan belajar berlangsung.

Pemecahan masalah tersebut adalah dengan cara mengembangkan *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving*. Selanjutnya produk *e-book* interaktif yang telah tervalidasi akan diuji keefektifannya, sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana hasil validasi ahli terhadap *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* dengan menggunakan model ADDIE untuk

kelas X SMA?, (2) Apakah *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* dengan menggunakan model *addie* untuk kelas X SMA dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran untuk SMA kelas X?.

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; dan (4) tes. Subjek penelitian ini melibatkan 1 pendidik mata pelajaran sejarah dan peserta didik sebanyak 36 orang di kelas X SMAN Arjasa. Analisis data dalam penelitian ini, digunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Produk yang dihasilkan, kemudian divalidasi ahli isi bidang studi mendapat nilai 78% dengan kategori “baik”, ahli desain mendapat nilai 95% dengan kategori “sangat baik” dan ahli bahasa mendapat nilai 94% dengan kategori “sangat baik”: Hasil uji pengguna yang terdiri dari tiga macam uji coba, antara lain uji coba perseorangan mendapatkan nilai 84% berkategori “baik”. Uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan, menggunakan soal pretest dan post test dengan hasil uji coba kelompok kecil (*small group trial*) yang dilakukan oleh peserta didik telah mampu meningkatkan hasil belajar sebesar 38,33, dan uji coba lapangan (*field trial*) yang dilakukan oleh peserta didik telah mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sebesar 36,75. Penggunaan *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* yang telah dikembangkan menunjukkan tingkat efektivitas yang tinggi. Berdasarkan hasil dari pemberian pre test dan post test yang dilakukan pada 36 peserta didik kelas XI IPS 3 SMAN Arjasa diperoleh persentase efektivitas 74,70% yang dideskripsikan penggunaan *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* merupakan produk dengan tingkat keefektivan tinggi.

Berdasarkan penelitian, maka dapat diambil kesimpulan: (1) *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* telah tervalidasi ahli dan layak untuk digunakan sebagai sumber pembelajaran sejarah kelas X SMA dan (2) *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* efektif meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap materi sejarah.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul : “Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis *Creative Problem Solving* Menggunakan Model ADDIE Untuk Kelas X SMA (Sekolah Menengah Atas)” 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.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan baik secara moril maupun materil dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis 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 Pembimbing 1;
4. Dr. Sumardi, M.Hum., Selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran hingga terselesainya skripsi ini;
5. Drs. Sumarno, M.Pd., dan Dr. Mohammad Na'im, 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, Bapak Asmuni Diantoro dan Ibu Nurhasanah yang tak pernah lelah memberikan do'a, semangat, serta dukungan berupa materi maupun moril demi tercapainya cita-citaku;

9. Adikku, Afifa Arifatul Qur'an, yang senantiasa memberi do'a dan semangat;
10. Teman-teman kampus, Eka Setyorini, S.Pd., dan Galih Widodo S.Pd., yang telah menemani, membantuku, memberikan saran serta semangat untuk segera wisuda;
11. Sahabat-sahabatku, Hendra, Elissa, Icha, Alia, Ifi, Dwi, Intan, Rizki, Nita, dan Niken yang telah tak henti-hentinya menyemangati sekaligus menjadi keluarga yang baik;
12. Teman-teman Historica 2014;
13. Teman-teman KKMT SMAN 1 Arjasa, Dea, Cece, Joni, Bahrn, Aji.
14. 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, 15 November 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Pengembangan.....	9
1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan	9
1.5 Pentingnya Pengembangan	13
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	14
1.6.1 Asumsi.....	14
1.6.2 Keterbatasan Pengembangan.....	15
1.7 Batasan Istilah.....	15
1.8 Sistematika Penulisan	16
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	18
2.1 Urgensi E-book Dalam Pembelajaran Sejarah.....	18
2.2 <i>E-book</i> Interaktif	21
2.3 Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS).....	24
2.3.1 Pengertian Creative Problem Solving (CPS).....	25

2.3.2 Implementasi dari Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving (CPS)</i>	26
2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan.....	28
2.4 E-book Interaktif berbasis Creative Problem Solving (CPS)	29
2.5 Argumentasi Pemilihan Model Pengembangan ADDIE	30
2.6 Model ADDIE.....	31
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	38
3.1 Jenis Penelitian.....	38
3.2 Desain Penelitian Pengembangan.....	39
3.2.1 Analisis (<i>Analyze</i>)	39
3.2.2 Desain (<i>Design</i>)	44
3.2.3 Pengembangan (<i>Develop</i>)	45
3.2.4 Implementasi (<i>Implement</i>)	50
3.2.5 Evaluasi (<i>Evaluate</i>).....	52
3.3 Instrumen Pengumpulan Data.....	55
3.4 Teknik Analisis Data.....	56
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	61
4.1 Hasil	61
4.1.1 Validasi Ahli	61
4.1.2 Uji Coba Pengguna	70
4.2.3 Efektivitas Penggunaan <i>E-book</i> Interaktif Berbasis <i>Creative Problem Solving</i>	78
4.2 Pembahasan.....	83
4.2.1 Kajian Validasi Ahli	83
4.2.1 Kajian uji coba pengguna	85
4.2.3 Kajian Efektivitas Penggunaan <i>E-Book</i> Interaktif Berbasis <i>Creative Problem Solving</i>	88
BAB 5. PENUTUP.....	90
5.1 Kesimpulan	90
5.2 Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	93

DAFTAR TABEL

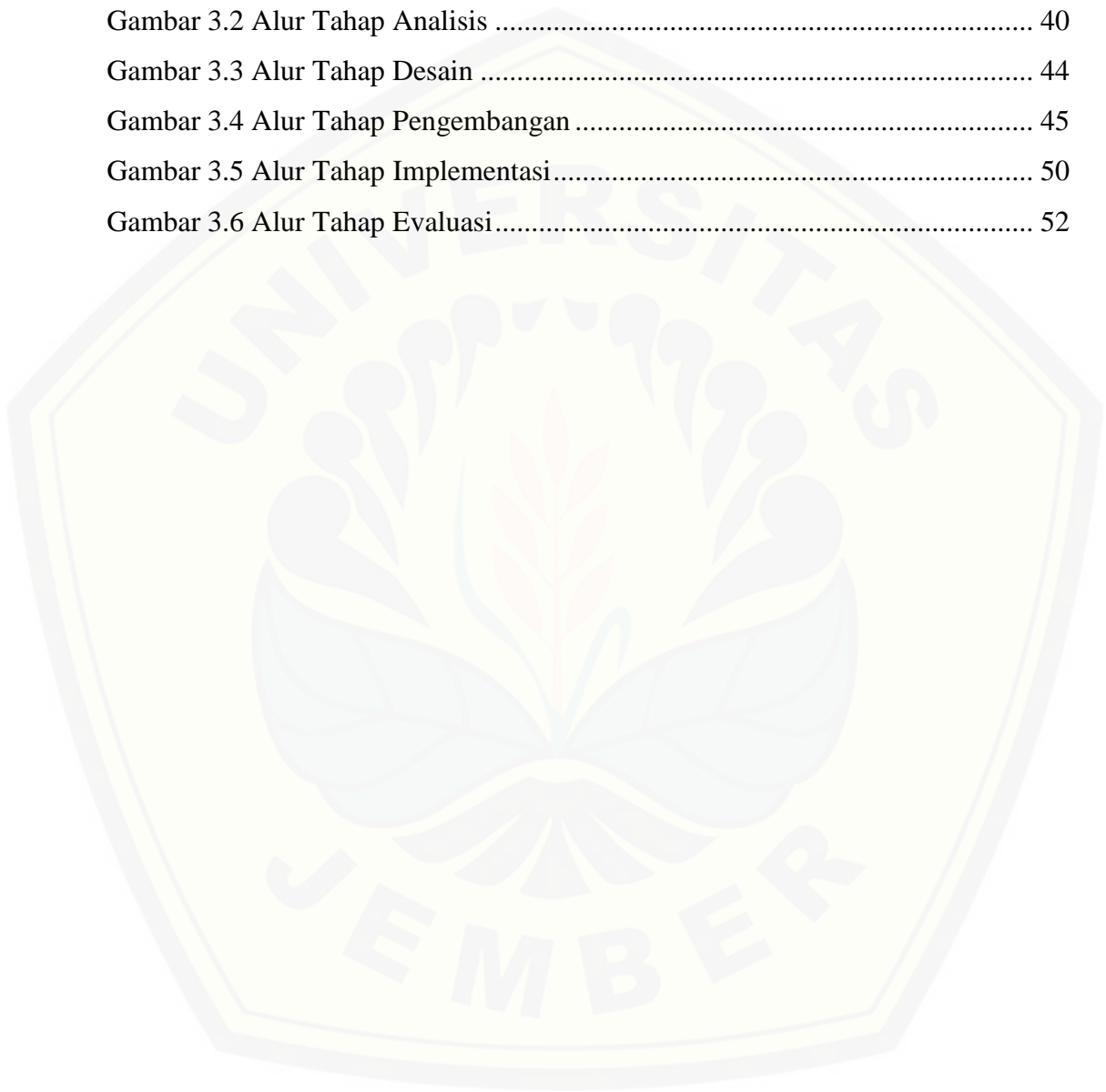
Tabel 2.1	Prosedur Umum Model ADDIE dengan Desain Instruksional.....	32
Tabel 3.1	Skala Likert.....	57
Tabel 3.2	Tabel Kelayakan Produk.....	57
Tabel 3.3	Kriteria Tingkat Kefektifan Produk.....	60
Tabel 4.1	Hasil Penilaian Ahli Isi Bidang Studi.....	62
Tabel 4.2	Hasil Komentar dan Saran Ahli Isi Bidang Studi.....	63
Tabel 4.3	Tabel Kelayakan Produk.....	64
Tabel 4.4	Hasil Penilaian Ahli Desain.....	65
Tabel 4.5	Hasil Komentar dan Saran Ahli Desain.....	66
Tabel 4.6	Tabel Kelayakan Produk.....	67
Tabel 4.7	Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	68
Tabel 4.8	Hasil Komentar dan Saran Ahli Bahasa.....	69
Tabel 4.9	Tabel Kelayakan Produk.....	69
Tabel 4.10	Hasil Penilaian dan Tanggapan Pendidik.....	71
Tabel 4.11	Tabel Kelayakan Produk.....	72
Tabel 4.12	Tabel Hasil Rata-rata Uji Kelompok Kecil.....	73
Tabel 4.13	Nilai Mean, Jumlah Siswa, Standar Deviasi dan Standar Error Hasil Pretest dan Postest Uji Kelompok Kecil.....	74
Tabel 4.14	Hasil Uji T Kelompok Kecil Menunjukkan Perbedaan Antara Hasil Pretest dan Postest.....	74
Tabel 4.15	Hasil Rata-rata Uji Coba Lapangan.....	76
Tabel 4.16	Nilai Mean, Jumlah Siswa, Standar Deviasi dan Standar Error Hasil Pretest dan Postest Pada Uji Coba Lapangan.....	77
Tabel 4.17	Hasil Uji T Kelompok Kecil Menunjukkan Perbedaan Antara Hasil Pre Test dan Post Test Uji Lapangan.....	77
Tabel 4.18	Hasil Rata-Rata Pretest dan Post Test Penggunaan <i>E-Book</i> Interaktif.....	79

Tabel 4.19	Nilai Mean, Jumlah Siswa, Standar Deviasi dan Standar Error Hasil Pretest dan Postest.....	80
Tabel 4.20	Hasil Uji T Kelompok Kecil Menunjukkan Perbedaan Antara Hasil Pre Test dan Post Test Efektivitas Produk	81
Tabel 4.21	Kriteria Tingkat Kefektifan Produk.....	82



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perbandingan Pengguna <i>E-Book</i> dengan Buku Lain.....	22
Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE.....	39
Gambar 3.2 Alur Tahap Analisis	40
Gambar 3.3 Alur Tahap Desain	44
Gambar 3.4 Alur Tahap Pengembangan	45
Gambar 3.5 Alur Tahap Implementasi.....	50
Gambar 3.6 Alur Tahap Evaluasi.....	52



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Matriks Penelitian	97
Lampiran B. Analisis Instruksional Kompetensi Dasar 3.9	99
Lampiran C. Surat Penelitian	100
Lampiran D. Surat Telah Melakukan Penelitian	101
Lampiran E. Instrumen-Instrumen Angket Peserta Didik.....	102
E.1 Instrumen Wawancara Ketersediaan Sumber Daya	102
E.2 Instrumen Wawancara Ketersediaan Sumber Daya	105
E. 3 Instrumen Angket Motivasi Belajar Peserta Didik.....	108
Lampiran F. Instrumen Pengumpulan Data (Angket Validasi)	110
F.1 Angket Validasi Isi Bidang Studi	110
F.2 Angket Validasi Desain	112
F.3 Angket Validasi Bahasa.....	114
F.4. Angket Hasil Validasi Ahli Isi Bidang Studi.....	116
F.5 Angket Hasil Validasi Ahli Desain	118
F.6 Angket Hasil Validasi Ahli Bahasa	120
Lampiran G. Penilaian dan Tanggapan.....	122
G.1 Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik	122
G.2 Angket Hasil Penilaian dan Tanggapan	124
Lampiran H. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	126
Lampiran I. Kisi-Kisi dan Soal Evaluasi.....	128
I.1 Kisi-Kisi Soal Evaluasi	128
Lampiran J. Soal Evaluasi.....	133
Lampiran K. Dokumentasi	139
Lampiran L. Perancangan <i>E-book</i> Interaktif Berbasis <i>Creative Problem Solving</i>	141

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mata pelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang penting pada kurikulum 2013. Pada Kurikulum 2013 penempatan mata pelajaran sejarah berada pada kelompok wajib A untuk sejarah Indonesia, yang berarti mata pelajaran tersebut wajib diambil atau ditempuh oleh seluruh peserta didik tanpa terkecuali. Selain mata pelajaran wajib, mata pelajaran sejarah juga terdapat juga terdapat pula mata pelajaran sejarah yang berada dalam kelompok peminatan ilmu-ilmu sosial dan menjadi pelajaran lintas minat.

Sejarah sebagai mata pelajaran di sekolah, tidak lagi terpisah dari nilai-nilai dan peneladanan tokoh-tokoh pahlawan bangsa dan negara yang diharapkan akan diteruskan oleh para generasi berikutnya (Ulhaq et al., 2017). Kurikulum 2013 telah menempatkan mata pelajaran Sejarah Indonesia pada posisinya yang sesungguhnya. Diharapkan mata pelajaran Sejarah Indonesia mampu mengembangkan berpikir kritis dan imajinatif serta menjadi wahana pembentukan karakter bangsa, menjadi alat pemersatu dan penguatan rasa kebangsaan dan cinta tanah air (Sardiman, 2015). Berdasarkan penjelasan tersebut mata pelajaran sejarah memiliki peran dan tujuan sebagai pembentuk karakteristik dari penerus bangsa dan sebagai alat untuk pemersatu bangsa Indonesia.

Tujuan dari pembelajaran sejarah di sekolah menurut hasil kerja dari *History Working Group* dalam Hunt (2007:7), antara lain: (1) Untuk memahami masa kini dalam konteks masa lalu, (2) Untuk membangkitkan minat dari masa lalu, (3) Untuk memberikan identitas dari para siswa (kebangsaan), (4) Untuk membantu memberikan murid pemahaman tentang akar dan warisan budaya mereka, (5) Untuk berkontribusi terhadap pemahaman dan pengetahuan peserta didik mengenai negara dan kebudayaan berbeda dalam dunia modern, (6) Untuk melatih pikiran dengan studi disiplin ilmu sejarah, (7) Untuk memperkenalkan siswa metodologi sejarah yang khas, (8) Untuk mendorong bagian lain dari kurikulum, (9) Untuk mempersiapkan siswa menuju kehidupan dewasa.

Berdasarkan dari tujuan dari belajar sejarah di sekolah tersebut, menjelaskan bahwa kegunaan dari pembelajaran sejarah dalam tatanan praktis, yakni sebagai suatu media yang membangun identitas dari suatu bangsa dan dapat juga sebagai suatu alat untuk melatih peserta didik dalam kemampuan dari disiplin ilmu sejarah yang dipelajari.

Belajar sejarah akan melahirkan kesadaran tentang hakekat perkembangan budaya dan peradaban manusia, hasil belajar inilah yang kemudian dikenal sebagai kesadaran sejarah (*historical consciousness*). Pembelajaran sejarah yang ideal adalah sebuah situasi yang memfasilitasi siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah secara optimal (Sayono, 2015). Pembelajaran sejarah yang optimal terdiri dari beberapa aspek yang saling berkesinambungan yang menciptakan dorongan serta motivasi kepada peserta didik. Aspek yang pertama adalah pendidik. Pendidik tidak hanya sebagai fasilitator atau seorang yang memfasilitasi terjadinya proses pembelajaran, melainkan pendidik adalah seorang perancang atau desainer dari kegiatan belajar yang berlangsung. Aspek kedua adalah tersedianya fasilitas yang memadai. Fasilitas pembelajaran sejarah termasuk buku-buku penunjang pembelajaran haruslah terpenuhi. Pemenuhan fasilitas pembelajaran yang tidak sesuai akan menimbulkan permasalahan dalam pembelajaran.

Permasalahan yang ada pada pembelajaran sejarah menurut Umamah (2014) terjadi karena pendidik mengalami kendala dalam merancang desain pembelajaran sejarah yang memfasilitasi peserta didik agar dapat memaknai peristiwa sejarah. Pendidik merancang desain pembelajaran hanya menekankan ranah kognitif. Desain pembelajaran harusnya dirancang agar dapat mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Pendidik mendesain pembelajaran sejarah 85% hanya sampai pada ranah memahami (C2), sedangkan pada kurikulum 2013 mayoritas KD memiliki tuntutan pada ranah analisis, evaluasi dan mencipta.

Permasalahan yang ditemukan juga ada pada buku sekolah elektronik (BSE) yakni buku elektronik yang dicanangkan pemerintah. Buku-buku paket BSE yang beredar hanya menjadi *minimum requirement students needs* atau

kebutuhan mendasar para siswa di sekolah dan banyak yang belum menjadi materi ajar utama oleh guru di kelas (Ramadhan, 2014:117). Pada beberapa penelitian ditemukan bahwa susunan materi BSE yang kurang sesuai dengan kurikulum, materi yang terlalu singkat, penampilan yang kurang baik, dan ditemukannya kesalahan konsep (Jumanto & Prasetyo, 2015). Berdasarkan pemaparan mengenai *elektronik book* (e-book) yang dibuat pemerintah dengan nama Buku Sekolah Elektronik (BSE) terdapat permasalahan yang ditemukan.

Permasalahan terkait dengan proses pembelajaran berada pada kinerja yang dimiliki oleh pendidik dan ketersediaan bahan ajar yang digunakan. Hasil penelitian menurut Widoyoko (2009) kinerja pendidik dalam meningkatkan motivasi menunjukkan bahwa kecenderungan kinerja pendidik dan motivasi belajar yang hasilnya pendidik yang mempunyai kinerja yang sangat tinggi mempunyai peserta didik dengan motivasi belajar sangat tinggi sebesar 8,7% dan 7,5%. Sedangkan jika dibandingkan dengan pendidik yang kinerjanya cukup, hanya mempunyai 3,7% peserta didik dengan motivasi belajar yang sangat tinggi. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa kualitas kinerja pendidik di dalam kelas akan mempengaruhi motivasi belajar dari peserta didik. Pendidik dengan kinerja yang baik akan membuat peserta didik termotivasi untuk melaksanakan pembelajaran. Pendidik dengan kualitas kinerja yang cukup menurunkan motivasi belajar peserta didik.

Permasalahan yang ada di sekolah dapat dilihat dari angket analisis performansi yang diadaptasi dari Umamah (2014:13) yang telah dilakukan yang hasilnya meliputi: (1) pendidik hanya menyesuaikan materi dengan silabus tanpa mengembangkan materi-materi yang akan diajarkan; (2) pendidik menggunakan metode ceramah yang terkesan membosankan untuk pelajaran sejarah; (3) media yang digunakan dalam pembelajaran hanya PPT dan gambar-gambar sehingga kurang bervariasi hanya menggunakan buku paket dan LKS ; (4) sumber belajar yang digunakan hanya buku teks, artikel, dan modul, sumber belajar tersebut kurang memotivasi peserta didik; (5) pendidik memerlukan sumber belajar yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik; (6) evaluasi yang

dilakukan berupa penilaian harian dan tanya jawab, sehingga kurang memberikan ruang untuk menganalisis.

Permasalahan yang sudah dikemukakan diatas harus memiliki solusi dalam pemecahan masalahnya. Pemecahan masalah ialah dengan mengembangkan e-book interaktif yang dirancang agar dapat menambah motivasi peserta didik. E-book memiliki potensi untuk memberikan guru dengan alat pengajaran yang dapat membantu mereka untuk menyampaikan pelajaran mereka secara efektif kepada siswa mereka (Embong et al. 2012). Hasil studi oleh Chau (2008) yang melaporkan efek positif dari e-book yang dirancang untuk pendidikan anak-anak, ditemukan bahwa e-buku dan keuntungan di bidang pendidikan adalah seperti tanah yang kaya untuk mengajar berbagai usia khusus anak-anak, dan bahwa hal itu kebutuhan untuk studi dan analisis lebih lanjut.

E-book yang memiliki sifat yang efektif dan efisien memungkinkan peserta didik untuk memiliki waktu belajar yang lebih banyak. Tuntutan dari sekolah yang mengharuskan peserta didik untuk memahami berbagai macam materi yang tidak bisa diselesaikan pada saat kegiatan belajar berlangsung. Kenyataan ini yang membuat peserta didik membutuhkan waktu lebih untuk belajar materi yang lain. Adanya e-book interaktif yang fleksibel akan memudahkan peserta didik untuk belajar sejarah dimanapun dan kapanpun. E-book interaktif yang berupa buku digital bisa disimpan di laptop ataupun di handphone.

E-book interaktif yang akan dikembangkan berbasis *Creative Problem Solving* sebagai strategi yang digunakan dalam pembelajaran sejarah. *Creative Problem Solving* merupakan suatu metode pembelajaran yang menggunakan kreativitas sebagai pemecahan masalah. Penggunaan *Creative Problem Solving* yang menitik beratkan pada kreativitas peserta didik dalam memecahkan suatu masalah mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran sejarah.

Mengembangkan e-book interaktif berbasis *Creative Problem Solving* dengan disertai konten-konten pendukung yang menunjang penguasaan peserta didik terhadap materi sejarah. Penyajian dari materi dalam e-book interaktif akan mendorong peserta didik untuk memecahkan permasalahan tidak hanya dengan

menggunakan teknik menghafal melainkan dengan cara yang kreatif. Kegiatan yang menitik beratkan pada suatu yang menarik akan memotivasi peserta didik. E-book interaktif yang memiliki isi yang menarik sesuai dengan perkembangan zaman. Hal ini berkaitan dengan pengguna atau sasaran dari e-book yang merupakan generasi masa depan. Generasi masa depan yang sering disebut dengan generasi Z atau gen Z merupakan generasi yang dioptimalkan kebutuhan serta hasrat belajarnya. Pengembangan e-book ini sesuai dengan karakteristik gen Z, antara lain: *digitalnatives*, *screenters*, *gamers*, *zeds*, cerdas teknologi, terhubung dalam kehidupan global di planet bumi, pengubah dunia dan “mengikuti kata hati”, maka perlu dirancang pembelajaran sejarah yang sesuai dengan kebutuhan mereka (Umamah, 2017).

Kebutuhan yang harus dipenuhi generasi Z ini harus sesuai dengan perubahan dunia yang kini memasuki era revolusi industri 4.0. Generasi di era industri 4.0 memegang komitmen peningkatan fleksibilitas di bidang manufaktur, secara massal, dengan kualitas dan produktivitas yang lebih baik (Zhong, et al., 2017). Pada perkembangannya terdapat tantangan di era revolusi industri 4.0 seperti adanya perubahan perilaku generasi Z dalam konteks pembelajaran yang memiliki potensi distraksi yang cukup tinggi pada setiap individu, informasi yang *overload* bahkan tak terverifikasi, serta adanya dominasi pada interaksi virtual (Wardani, 2018). Berdasarkan penjelasan tersebut dalam suatu pengembangan bahan ajar haruslah mengikuti perkembangan era yang semakin modern.

Pengembangan e-book interaktif berbasis *Creative Problem Solving* agar sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan peserta didik, maka dilakukan kegiatan sesuai dengan model pengembangan yakni ADDIE. Kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui keadaan di lapangan adalah Analisis (*analyze*). Pada tahap *analyze* terdiri dari 6 prosedur umum yang harus dilakukan, antara lain: (1) Validasi kesenjangan kinerja (*Validate the performance gap*); (2) Menentukan tujuan instruksional (*Determine instructional goals*); (3) mengkonfirmasi khalayak yang dituju (*Confirm the intended audience*); (4) Identifikasi sumber daya yang dibutuhkan (*Identify required resources*); (5) Menentukan sistem pengiriman potensial (*Determine potential delivery systems*); (6) Membuat

rencana pengelolaan proyek (*Compose a project management plan*). Pada prosedur pertama di tahap *analyze* adalah untuk memvalidasi kesenjangan yang terjadi di lapangan. Peneliti melakukan proses validasi terhadap kesenjangan kerja di tiga SMA Negeri di Jember yakni SMAN 3 Jember, SMAN Arjasa, dan SMAN Balung. Proses ini mengharuskan peneliti untuk mencari penyebab utama dari kesenjangan berdasarkan tiga kategori, antara lain: (1) kurangnya sumber daya (*Lack of Resources*); (2) kurangnya motivasi (*Lack of Motivation*); (3) kurangnya pengetahuan dan keterampilan (*Lack of Knowledge and Skill*) (Branch, 2009:27). Berdasarkan ketiga penyebab utama ini, peneliti mencari penyebab terjadinya kesenjangan yang terjadi pada sekolah. Pada kategori pertama adalah kurangnya sumber daya (*Lack of Resources*) menggunakan angket yang dibagikan kepada pendidik dan peserta didik yang terdiri dari empat jenis sumber daya yakni sumber daya konten, sumber daya teknologi, fasilitas intruksional, dan sumber daya manusia; kategori kedua, kurangnya motivasi (*Lack of Motivation*) menggunakan angket motivasi; dan yang terakhir kategori kurangnya pengetahuan dan keterampilan (*Lack of Knowledge and Skill*) menggunakan analisis dokumentasi dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan nilai.

Pada kategori pertama mengenai kurangnya sumber daya (*Lack of Resources*) menggunakan angket yang diberikan kepada pendidik dan peserta didik. Pada sumber daya konten menjelaskan bahwa masing masing sekolah hanya menggunakan sumber belajar standar seperti LKS, buku paket, dan dibantu dengan internet dan pengetahuan peserta didik tentang materi belum mendalam. Pada sumber daya teknologi dari ketiga sekolah tersebut menjelaskan bahwa sarana dan prasana pendukung pembelajaran sejarah belum tersedia seperti LCD dan belum adanya komputer pada masing masing kelas, penggunaan fasilitas pembelajaran berupa laboratorium masih minim, keseluruhan pembelajaran tidak banyak menggunakan laptop maupun komputer, penggunaan sumber belajar masih menggunakan sumber belajar cetak. Pada fasilitas instruksional peneliti juga melakukan observasi pada sekolah menjelaskan bahwa ruang kelas sebanyak 27 ruangan, peserta didik dalam satu ruang kelas sebanyak 35-38 peserta didik, sekolah sudah terdapat perpustakaan, alat peraga dalam pembelajaran, viewer,

laptop, peta, gambar-gambar pendukung pembelajaran. Terakhir mengenai sumber daya manusia menjelaskan bahwa pendidik sejarah pada setiap sekolah terdiri 3 sampai 5 pendidik disertai dengan guru bantu dan pendidik sejarah menggunakan handphone/ laptop/ komputer dalam pembelajaran. Pada angket sumber daya untuk peserta didik ditambah dengan pertanyaan mengenai sikap dan keterampilan yang menjelaskan bahwa peserta didik menyukai mata pelajaran sejarah, peserta didik menyukai materi sejarah, peserta didik bosan dengan penyampaian pendidik yang cenderung tidak menarik, keterampilan yang didapat peserta didik adalah dapat mengedit dan membuat video, presentasi serta terampil dalam menjelaskan dan menganalisis materi.

Kategori kedua, kurangnya motivasi (*Lack of Motivation*) menggunakan angket motivasi. Pertanyaan dalam angket mengadaptasi penelitian yang dilakukan oleh Frauke Kubischta (2014). Hasil dari angket yang telah di sebar ke tiga sekolah di Jember menjelaskan bahwa: SMAN Arjasa memiliki tingkat motivasi 65,7, SMAN 3 Jember memiliki tingkat motivasi 60,5 %, sedangkan SMAN memiliki tingkat motivasi 53,8%.

Pada sumber data yang terakhir yakni kurangnya pengetahuan dan keterampilan (*Lack of Knowledge and Skill*), peneliti menggunakan analisis dokumentasi untuk mengetahui kesenjangan dari sisi pengetahuan dan keterampilan pada masing masing sekolah apakah sudah terpenuhi atau tidak. Data pertama didapat dari rencana pelaksanaan pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik pada semester gasal dan data kedua dari hasil evaluasi berupa penilaian pendidik terhadap peserta didik. Hasil dari data pertama dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada setiap sekolah menyimpulkan bahwa 2 dari 3 sekolah menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat oleh pendidik tidak menggunakan kurikulum yang sudah direvisi, sedangkan 1 sekolah sudah menggunakan kurikulum 2013. Hal ini sejalan dengan permasalahan pembelajaran sejarah yang dikemukakan oleh Umamah (2014) bahwa pendidik mengalami kendala dalam merancang suatu desain pembelajaran sejarah yang sesuai dengan tuntutan kurikulum. Pada analisis dokumentasi dari data kedua

berupa nilai menyimpulkan bahwa peserta didik mendapatkan sudah mendapat nilai yang baik, akan tetapi pada penilaian akhir mendapat nilai yang kurang.

Berdasarkan hasil observasi tersebut maka perlu adanya pengembangan e-book interaktif berbasis *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran sejarah. E-book interaktif didesain sedemikian rupa untuk membantu peserta didik meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir secara kreatif. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan bahan ajar dengan judul **“Pengembangan E-book Interaktif Berbasis Creative Problem Solving Menggunakan Model ADDIE Untuk Kelas X SMA (Sekolah Menengah Atas)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, maka beberapa permasalahan yang dihadapi adalah: (1) implementasi kurikulum 2013 yang belum maksimal, terbukti dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dibuat oleh pendidik masih belum memenuhi tuntutan dari kurikulum 2013; (2) bahan ajar yang digunakan oleh pendidik pada mata pelajaran sejarah kurang efektif untuk mengembangkan kemampuan peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri dalam mencari dan menemukan jawaban dari persoalan; (3) bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran kurang bervariasi hanya menggunakan buku paket, dan LKS.

Pemecahan masalah dari beberapa masalah tersebut adalah dengan mengembangkan e-book interaktif berbasis *creative problem solving* untuk membantu peserta didik lebih mudah memahami pelajaran sejarah lewat bahan ajar yang menyenangkan dan dapat memberikan makna bagi peserta didik. Selanjutnya produk e-book yang telah tervalidasi akan diuji keefektifannya, sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana hasil validasi ahli terhadap *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* dengan menggunakan model ADDIE untuk kelas X SMA?

- 2) Apakah *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* dengan menggunakan model *addie* untuk kelas X SMA dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran untuk SMA kelas X?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini adalah menghasilkan produk yang berupa elektronik book (e-book) interaktif berbasis *creative problem solving* yang memenuhi tuntutan dari kurikulum tentang pengembangan sumber belajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Pengembangan produk e-book ini diharapkan bisa dijadikan sebagai sarana untuk memberi variasi jenis sumber belajar bagi peserta didik pada mata pelajaran sejarah. E-book interaktif yang dikembangkan diharapkan mampu membuat peserta didik tertarik untuk belajar sejarah. E-book interaktif berbasis *creative problem solving* yang dihasilkan dapat melewati tahapan validasi ahli dan uji coba lapangan agar mampu digunakan untuk meningkatkan efektivitas pada proses pembelajaran sejarah berkaitan dengan sumber belajar yang kurang dapat memberi stimulus bagi peserta didik untuk dapat belajar mandiri dan memiliki kemampuan mencari serta menemukan solusi dengan cara berfikir secara kreatif .

1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang nantinya akan dihasilkan dalam penelitian ini berupa bahan ajar e-book interaktif berbasis *creative problem solving* yang dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE. E-book interaktif yang dimaksud adalah e-book yang berisi konten-konten penunjang yang nantinya dapat menceritakan pembelajaran sejarah dengan cara yang menarik. E-book interaktif memiliki prinsip utama dari kelayakan produk menurut Wang (2015), antara lain:

1. Visibilitas (*Visibility*)

Memberikan informasi yang kondusif untuk komunikasi dan interaksi, serta instruksi yang jelas.

2. Kemudahan (*Ease*)

Memudah pengguna mempelajari, dan pengguna dapat dengan cepat membiasakan diri dengan fungsi dan operasi sistem, sehingga, waktu yang dihabiskan untuk belajar dapat diminimalkan.

3. Efisiensi (*efficiency*)

Setelah pengguna telah belajar bagaimana menggunakan sistem, mudah untuk menggunakan fungsi dari sistem pada kapasitas penuh.

4. Kenikmatan (*ejoyment*)

Pengguna merasa puas saat menyelesaikan tugas saat menggunakan sistem.

Mengingat e-book yang dikembangkan merupakan buku digital atau disebut elektronik book (e-book), maka berikut pemaparan mengenai spesifikasi dari e-book.

- 1) Produk ini berupa *e-book* berbasis *creative problem solving* berisi K.D 3.9 Menganalisis persamaan dan perbedaan antara manusia purba Indonesia dan dunia dengan manusia modern dalam aspek fisik dan nonfisik yang mana nantinya e-book ini akan terfokus pada pembahasan manusia purba yang ada di Indonesia serta di dunia.
- 2) *E-book* interaktif dikembangkan dengan menggunakan aplikasi FlipBuilder Flip PDF Professional 2.4.6.8, sehingga dibutuhkan komputer (laptop) dalam penggunaannya.
- 3) *E-book* interaktif berbasis *creative problem solving* memiliki format .exe. yang hanya bisa dibuka pada perangkat laptop.
- 4) Konten Visual (gambar dan video) yang disisipkan pada e-book merupakan salah satu cara untuk memperjelas materi *e-book* yang akan disampaikan pada peserta didik. Konten yang berupa gambar dan video akan lebih menarik dan lebih mudah diingat oleh peserta didik.
- 5) Konten Audio sebagai sarana pemberian informasi melalui suara. Konten audio yang disisipkan dalam *e-book* bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat materi yang ada. Hal ini berkaitan dengan kemampuan peserta didik yang memiliki kecenderungan untuk mengingat

dengan cara mendengarkan. Audio yang disisipkan dapat digunakan untuk: (a) memudahkan peserta didik mengingat materi; (b) menarik perhatian peserta didik; (c) melengkapi tampilan dan fitur *e-book*; (d) meminimalkan teks pada *e-book*.

E-book interaktif yang dikembangkan memiliki kelebihan dibandingkan bahan ajar yang serupa, berikut kelebihanannya.

- 1) *E-book* interaktif berbasis *creative problem solving* memiliki tampilan yang menarik sehingga akan menarik minat peserta didik untuk belajar menggunakan *e-book* interaktif.
- 2) *E-book* interaktif berbasis *creative problem solving* memiliki fitur sederhana sehingga memudahkan peserta didik menggunakan *e-book* interaktif.
- 3) *E-book* interaktif berbasis *creative problem solving* tidak memerlukan jaringan internet untuk dapat menggunakannya.
- 4) Pengguna *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* dapat memutar video secara langsung pada *e-book*.
- 5) Pengguna *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* tidak memerlukan software atau aplikasi tambahan untuk membuka *e-book* interaktif.

E-book interaktif berbasis *creative problem solving* juga memiliki kekurangan, antara lain:

- 1) Penggunaan *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* hanya bisa digunakan digunakan pada perangkat laptop atau komputer.
- 2) *E-book* interaktif berbasis *creative problem solving* memiliki ukuran file yang cukup besar.

Konten-konten pendukung yang digabungkan pada *e-book* interaktif tersebut merupakan salah satu upaya untuk mempermudah dan memperjelas materi yang akan dijelaskan kepada peserta didik. Penggunaan *e-book* akan mempermudah untuk memahami dan menyampaikan materi sejarah yang susah untuk dipahami dan diingat. Susunan *e-book* interaktif meliputi: (1) judul; (2) kata pengantar; (3) daftar isi; (4) kompetensi; (5) tujuan pembelajaran; (6) petunjuk

penggunaan e-book; (7) uraian materi; (8) rangkuman; (9) latihan soal; (10) kunci jawaban; (11) glosarium; dan (12) daftar pustaka.

1) Judul

Judul yang dimaksud dalam e-book ini adalah “Manusia Purba Indonesia, Dunia dan Modern”.

2) Kata pengantar

Kata pengantar berguna sebagai pembuka interaksi antara e-book dengan peserta didik yang menggunakan e-book.

3) Daftar isi

Daftar isi dalam e-book berguna untuk memudahkan peserta didik mencari topik-topik pembahasan yang diinginkan sesuai dengan urutan tampilan dan nomor halaman.

4) Kompetensi

Bagian Kompetensi terdiri dari kompetensi inti dan kompetensi dasar yang berdasarkan Kurikulum 2013 sesuai dengan materi yang akan dikembangkan dalam e-book.

5) Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran berisi ketercapaian kompetensi peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

6) Petunjuk penggunaan e-book

Petunjuk penggunaan e-book merupakan pedoman dan tata cara belajar dengan menggunakan e-book. Petunjuk e-book dirasa penting mengingat penggunaan e-book dalam suatu pembelajaran sangatlah baru.

7) Uraian materi

Uraian materi berisikan uraian pengetahuan (materi), ketrampilan, dan sikap yang harus dikuasai oleh peserta didik sebagai penunjang ketercapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar.

8) Rangkuman

Rangkuman memuat pokok-pokok atau inti dari materi dalam satu bab dan diletakkan di bagian akhir pembahasan materi di setiap bab.

9) Latihan soal

Berisikan soal-soal penunjang materi yang sudah dijelaskan dan diberikan kepada peserta didik sebagai pengguna dalam upaya untuk seberapa paham peserta didik pada materi yang sudah dibahas atau sebagai evaluasi ketercapaian kompetensi.

10) Kunci jawaban

Berisikan jawaban atas latihan soal yang telah dibuat dan diletakkan pada akhir e-book. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik bersungguh-sungguh mengasah pengetahuan yang didapat dari e-book.

11) Glosarium

Glosarium merupakan penjelasan mengenai istilah-istilah yang sulit yang ada dalam uraian materi.

12) Daftar pustaka

Daftar pustaka berisikan buku-buku yang menjadi sumber bacaan dan acuan penyusunan e-book.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan e-book interaktif ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Pengembangan e-book interaktif berbasis *creative problem solving* dengan menggunakan model ADDIE untuk kelas X SMA dapat digunakan sebagai suatu sarana untuk memenuhi tuntutan dari kurikulum yang terkait dengan pemenuhan materi-materi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.
- 2) Pengembangan e-book interaktif pada mata pelajaran sejarah dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi pendidik yang tujuannya untuk memberikan referensi dalam jenis sumber belajar mata pelajaran sejarah yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
- 3) Pengembangan e-book interaktif pada mata pelajaran sejarah ini dapat dijadikan sebagai pedoman peserta didik dalam meningkatkan keefektifan,

minat baca dan motivasi dalam pembelajaran sejarah, sehingga dapat menjadikan pembelajaran sejarah yang lebih menarik dan efektif.

- 4) Untuk mendukung pemahaman dan meningkatkan peserta didik terhadap peristiwa-peristiwa yang terjadi dimasa lampau.
- 5) Pengembangan e-book interaktif berbasis *creative problem solving* ini diharapkan dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya sebagai motivasi untuk melakukan penelitian pengembangan sejenisnya.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian pengembangan ini terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan. Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1.6.1 Asumsi

Asumsi pada penelitian pengembangan ini merupakan suatu anggapan dasar atas suatu pemikiran mengenai sebuah objek penelitian yang sebenarnya masih perlu dibuktikan. Beberapa asumsi dalam pengembangan e-book interaktif berbasis *creative problem solving* pada pembelajaran sejarah ini meliputi:

- 1) Pengembangan *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* ini mampu meningkatkan keefektifan pembelajaran sejarah untuk peserta didik SMA kelas X.
- 2) Pengembangan *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* dapat menjadi sumber belajar yang alternatif untuk mensinkroniskan teori yang telah didapat dari bahan ajar yang sudah pernah dibuat. Sehingga e-book menjadi salah satu alternatif pilihan.
- 3) E-book yang berisi fakta-fakta yang telah dipilih dan diuji dengan teliti sehingga memberikan informasi pengetahuan dari peristiwa sejarah yang isinya tidak melenceng atau tidak mengubah peristiwa sejarah yang sebenarnya terjadi.
- 4) Pengembangan *e-book* interaktif ini dapat menumbuhkembangkan karakteristik peserta didik sesuai dengan kondisi lingkungannya, serta

dapat menumbuhkan kesadaran peserta didik akan pentingnya menjaga peninggalan-peninggalan yang bersejarah.

- 5) Pengembangan *e-book* yang disusun secara sistematis dapat membantu para pendidik dan peserta didik untuk menuju tujuan pembelajaran sejarah yang diharapkan.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan *e-book* interaktif ini memiliki beberapa keterbatasan. Keterbatasan pengembangan *e-book* interaktif ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan *e-book* interaktif ini didesain khusus hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik kelas X SMA pada mata pelajaran sejarah.
- 2) Pengembangan *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* ini sendiri menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki tahap-tahapan sistematis yang dalam proses pelaksanaannya. Sehingga dalam pelaksanaannya harus benar-benar menyelesaikan tahapan sesuai dengan urutan sebelum melakukan tahapan selanjutnya.
- 3) Terbatasnya literatur untuk menyusun *e-book*. Hal ini dikarenakan tidak semua sumber atau literatur memberikan pembahasan yang sesuai dengan yang diinginkan.

1.7 Batasan Istilah

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

1. *E-book* interaktif pada dasarnya adalah format buku digital di mana pengguna, buku digital, dan lingkungan dapat berinteraksi secara timbal balik pada tingkat yang tinggi; elemen buku digital dapat berkomunikasi dan berinteraksi di antara mereka sendiri dan lingkungan serta pengguna, dan banyak saluran komunikasi yang digunakan pada satu waktu yang sama (Bozkurt & Bozkaya, 2013:60).

2. Creative Problem Solving adalah salah satu model yang dapat membantu siswa memecahkan sebuah masalah dan mengatur perubahannya secara kreatif (Treffinger 2003:2).
3. ADDIE adalah akronim untuk Menganalisis, Desain, Mengembangkan, Melaksanakan, dan Evaluasi (Branch, 2009:2). Model ADDIE dikembangkan sebagai model pembelajaran yang inovatif. Hal ini karena model ADDIE dapat memberikan proses belajar yang sistematis, efektif yang dikemas dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan batasan istilah tersebut, maka yang dimaksud dengan pengembangan *E-book* Interaktif berbasis *Creative Problem Solving* pada mata pelajaran Sejarah untuk kelas X SMA dengan pokok bahasan “Persamaan dan Perbedaan Antara Manusia Purba Indonesia Dan Dunia Dengan Manusia Modern Dalam Aspek Fisik Dan Nonfisik” adalah proses pembuatan bahan ajar elektronik yang dibuat khusus agar dapat digunakan pada proses pembelajaran Sejarah. Pada proses pengembangannya melalui *Analye, Disign, Develop, Implement, Evaluate*. *E-book* yang dihasilkan melewati beberapa pengujian yakni uji validitas isi, validitas pembelajaran dan validitas Bahasa. Produk yang sudah tervalidasi akan dilakukan tahap uji coba melalui uji coba uji perorangan, uji kelompok kecil, ujicoba lapangan.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pengembangan *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* dengan menggunakan model ADDIE untuk kelas X SMA adalah sebagai berikut: Bab 1. Pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, spesifikasi produk pengembangan, pentingnya pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, batasan istilah serta sistematika penulisan. Bab 2. Tinjauan Pustaka, menguraikan tentang Urgensi *e-book* dalam pembelajaran sejarah, *e-book* interaktif, model pembelajaran *creative problem solving* (cps), *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* (cps), argumentasi pemilihan model pengembangan ADDIE, model ADDIE. Bab 3. Metode Pengembangan, menjelaskan mengenai jenis penelitian, prosedur dan

mekanisme pengembangan e-book berdasarkan model pengembangan ADDIE, dan analisis data. Bab 4. Hasil dan Pembahasan, terdiri dari penyajian data dan uji coba, analisis data, serta revisi produk pengembangan berdasarkan analisis data, produk yang telah direvisi dan keefektivan produk terhadap peserta didik. Bab 5. sebagai Penutup berisi kesimpulan dan saran.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Urgensi E-book Dalam Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang berpusat pada kemampuan berpikir kritis, analitis, serta historis dalam mengkaji berbagai peristiwa yang terjadi dimasa lampau untuk dijadikan pedoman bagi kehidupan pada masa kini dan juga pada masa depan. Pada era informasi ini, pembelajaran memerlukan paradigma baru yang berbeda dengan pembelajaran sejarah di era industri (Reigeluth, 2009). Pembelajaran sejarah pada saat ini haruslah mengikuti perkembangan zaman.

Perkembangan zaman melahirkan generasi-generasi yang memiliki pola pikir yang modern. Generasi yang lahir dan tumbuh pada zaman modern ini disebut dengan generasi Z (Gen Z). Generasi Z ini memiliki karakter yang unik dan sangat berbeda dengan karakter yang dimiliki oleh generasi-generasi sebelumnya. Pengaruh teknologi yang sangat kuat ini tercermin pada, misalnya, ketergantungan generasi Z dengan gadget dan durasi konsentrasi yang singkat (Ozkan & Solmaz, 2015). Pengaruh dari teknologi terhadap generasi Z harus dimanfaatkan dengan baik untuk dapat menghadapi generasi Z.

Menghadapi generasi Z yang sangat dekat dengan teknologi, memiliki kecenderungan hiperaktif, penuh percaya diri, dan mudah bosan, inovasi dan terobosan dalam metode pengajaran sangat diperlukan, dimana guru berperan sebagai fasilitator (Kelly, 2008). Pendidik harus memiliki strategi yang cocok untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik bereksperimen dan eksplorasi pada sebuah topik. Hal ini diharapkan agar peserta didik lebih kreatif dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran.

Hasil penelitian yang terkait dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, gen Z cenderung mempelajari materi via website 64%, DVD 50%, Smartboard, digital text book 46%, video online 45%, belajar menggunakan website 42%. Teknologi pembelajaran yang sangat membantu mereka adalah smartboard 84%, Belajar mandiri 81%, Digital teks book 81%, Mempelajari

materi melalui website 81%, Video online 80%, Sistem pembelajaran berbasis game 79%, textbook 77%, Media sosial/user generated 74%, Skype 73%, Poscast 72%, DVD/ Movie 61% (Umamah, 2017). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa teknologi akan sangat membantu peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan sifat dari generasi Z yang memiliki ketergantungan terhadap teknologi.

Ketergantungan terhadap teknologi ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk lebih kreatif dalam membuat kebutuhan belajar peserta didik. Salah satu kebutuhan belajar peserta didik adalah buku. Di era informasi seperti saat ini, sangatlah dibutuhkan bentuk modern dari buku. Pada saat ini buku sudah mengalami banyak perkembangan terutama dalam hal teknologinya. Buku hasil dari pengembangan teknologi berubah menjadi e-book (electronic book) atau digital book.

Pada era revolusi industri 4.0 ini, Relevansi pendidikan perlu disesuaikan dengan perkembangan era dan IPTEK dengan tetap memberikan perhatian kepada aspek humanities (Ahmad, 2018). Pendidikan yang ada pada era modern seperti saat ini haruslah mengikuti perkembangan zaman atau mengikuti ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik tidak buta akan perkembangan ilmu pengetahuan.

Hadirnya e-book dalam proses belajar mengajar sebagai pengganti buku teks mempunyai banyak manfaat. Salah satunya dapat meningkatkan produktivitas belajar peserta didik. Penggunaan e-book membantu pendidik untuk mengefektifkan serta mengefisienkan waktu dalam proses belajar mengajar. Informasi yang ada pada e-book bersifat konkret dan memungkinkan siswa untuk mendapat informasi yang lebih menarik dibanding buku teks biasa. E-book dapat menunjang materi-materi tambahan, sehingga pengetahuan yang didapat peserta didik akan lebih luas.

Penggunaan e-book dalam pembelajaran sesuai dengan pendekatan yang ada pada K13 (Kurikulum 2013) yaitu *Student Centered Learning* (SCL). Pendekatan ini menempatkan peserta didik sebagai pusat dari proses belajar. Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif

dalam pembelajaran. Peserta didik dituntut untuk melakukan pembelajaran secara mandiri dengan pengawasan dari pendidik agar dalam proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Berbeda dengan TCL (*Teacher Centered Learning*) yang dalam proses pembelajaran berpusat pada pendidik dan peserta didik hanya menerima materi yang telah diberikan oleh pendidik. *Teacher Centered Learning* sudah dianggap kuno dan tidak memberikan kebebasan peserta didik untuk berfikir. Terutama untuk pembelajaran sejarah yang memiliki metode ceramah, sehingga membutuhkan inovasi untuk mengganti pendekatan yang lama dengan pendekatan yang baru. Salah satu bentuk inovasinya dengan menggunakan e-book.

Pada pembelajaran sejarah, penggunaan *e-book* diharapkan dapat memberikan kemudahan untuk memahami materi-materi pembelajaran. Pelajaran sejarah yang dianggap membosankan haruslah memiliki suatu terobosan dalam pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Anderson (2007), peserta didik yang menggunakan *e-book* dapat menemukan proses yang menyenangkan karena fitur menarik dari *e-book* (yaitu fungsi yang ramah pengguna; grafis yang menarik; ukuran teks yang diperbesar; speaker plug-in).

Teknologi telah menjadi suatu titik yang relevan dalam pendidikan sebagai alat yang baik dan efektif untuk mengajar peserta didik (Embong, et. al. 2012). Berdasarkan pernyataan tersebut maka pembelajaran sejarah yang ada pada saat ini haruslah mengikuti perkembangan teknologi. Adanya perkembangan sarana penerbitan elektronik, informasi global, dan akses mudah melalui internet, e-book menjadi alat yang lebih canggih yang digunakan untuk mentransfer pengetahuan (chen, 2002). Penggunaan e-book pada pembelajaran sejarah digunakan untuk memudahkan proses transfer pengetahuan.

Penggunaan teknologi e-book interaktif dalam pembelajaran sejarah juga berkaitan dengan era revolusi industri 4.0 yang terjadi pada saat ini. Indonesia telah mengawali proses adaptasi terhadap Industri 4.0 dengan meningkatkan kompetensi sumber daya manusia melalui program link and match antara pendidikan dengan industri (Satya, 2018). Proses adaptasi ini diharapkan juga

dapat diterapkan pada pembelajaran sejarah dengan menghubungkan pembelajaran sejarah dengan teknologi.

E-book yang akan dikembangkan diharapkan dapat menghadirkan peristiwa masa lampau di dalam pembelajaran melalui gambar-gambar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. *E-book* dibuat untuk dapat meningkatkan minat dan daya tarik belajar peserta didik secara mandiri dalam pembelajaran sejarah. Pengembangan *e-book* dalam pembelajaran sejarah dilakukan karena pembelajaran sejarah yang kurang menyenangkan. Pada umumnya pembelajaran sejarah hanya menggunakan buku teks yang hanya berisi banyak tulisan yang mungkin sudah untuk dipahami. Buku teks yang digunakan pada saat ini dirasa belum mampu untuk mencapai tujuan pembelajaran sejarah. Mengganti buku teks dengan *e-book* diharapkan mampu untuk membantu peserta didik belajar mandiri dan *e-book* juga diharapkan dapat memberikan suasana menyenangkan dalam mempelajari peristiwa sejarah.

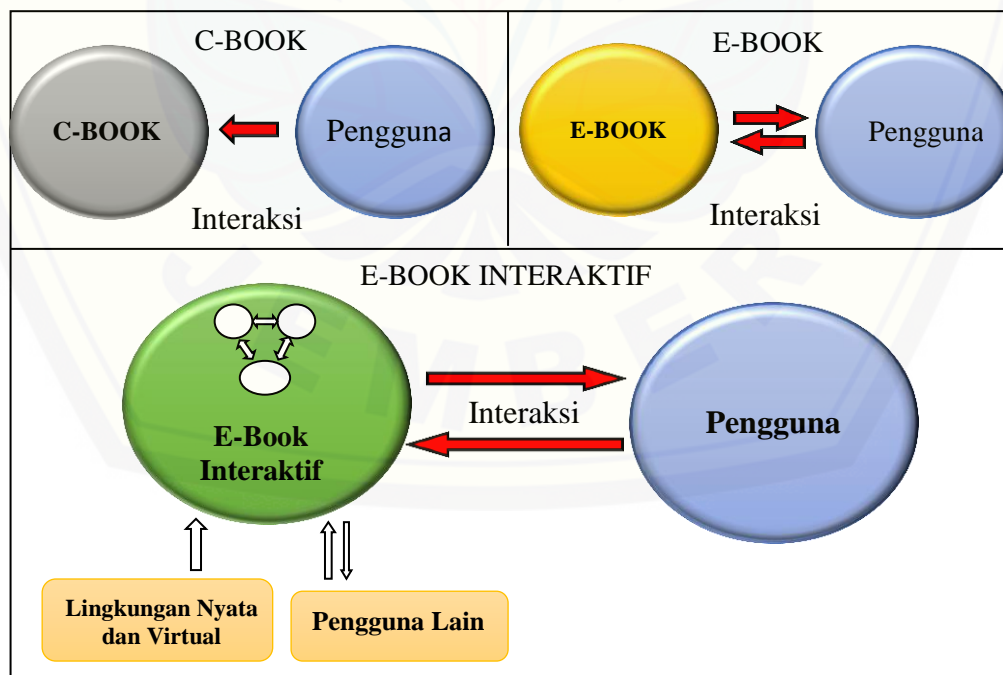
2.2 *E-book* Interaktif

E-book merupakan buku yang diprogramkan ke dalam komputer sehingga dapat memvisualisasikan materi yang abstrak ke dalam bentuk visual yang dapat dianimasikan sehingga siswa lebih tertarik dalam proses belajar mengajar (Suryani, 2012:2). Dengan kata lain *e-book* merupakan versi digital dari buku teks yang mengolah materi dari buku teks menjadi bentuk atau perumpamaan yang lebih mudah untuk dimengerti oleh peserta didik.

Pengembangannya *e-book* telah banyak perubahan menjadi lebih interaktif yang kemudian disebut *e-book* interaktif. *E-book* dikatakan interaktif apabila terjadi bentuk komunikasi dua arah yang berlangsung antara *e-book* dan pembaca (Munir, 2008). *E-book* dianggap sebagai bahan ajar yang efektif dalam penggunaannya apabila dalam pemakaian dari *e-book* tersebut memahami kandungan dari *e-book*. Isi dari *e-book* pun haruslah membantu peserta didik dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran. Jadi dari peserta didik dan *e-book* terjadi suatu interaksi dua arah.

E-book interaktif adalah e-book yang dilengkapi dengan fitur-fitur multimedia interaktif atau animasi bergerak sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran (Rosita, 2017:4). E-book interaktif merupakan bahan ajar berupa buku elektronik yang memiliki fitur-fitur multimedia yang menarik dan mempermudah peserta didik untuk menyerap materi serta informasi mengenai pembelajaran.

E-book interaktif pada dasarnya adalah format buku digital di mana pengguna, buku digital, dan lingkungan dapat berinteraksi secara timbal balik pada tingkat yang tinggi; elemen buku digital dapat berkomunikasi dan berinteraksi di antara mereka sendiri dan lingkungan serta pengguna, dan banyak saluran komunikasi yang digunakan pada satu waktu yang sama (Bozkurt & Bozkaya, 2013:60). Penggunaan e-book bukan hanya ada interaksi dari pemakai (peserta didik) dengan e-book melainkan adanya hubungan timbal balik dari e-book ke peserta didik dan peserta didik dengan e-book. Berikut perbandingan penggunaan e-book dengan buku yang lain:



Gambar 2.1 Perbandingan Pengguna E-Book dengan Buku Lain

E-book interaktif berada di garis depan evolusi dari buku digital. Akibat dari ketergantungan e-book terhadap teknologi, perbedaan antara ebooks interaktif dan perangkat lunak dan aplikasi seluler menjadi buram. Adanya batas yang buram ini menjadi berbeda dalam menerapkan prinsip dari desain interaktif yang mengacu pada pengalaman dari pengguna e-book interaktif. Menurut Bozkurt & Bozkaya (2013:61) pengalaman membaca dengan menggunakan e-book interaktif, ada empat jenis interaksi: interaksi antara lingkungan (lingkungan nyata dan virtual), interaksi di antara elemen buku digital, interaksi dengan pengguna lain, dan interaksi dengan pengguna.

1) Interaksi di antara elemen buku digital

Elemen e-book interaktif dapat berkomunikasi dan berinteraksi di antara mereka sendiri. Ini mengacu pada keterkaitan elemen-elemen e-book interaktif (misalnya secara serentak mengambil data dalam buku seperti pada bagan interaktif).

2) Interaksi antar lingkungan:

E-book interaktif dapat berkomunikasi lebih lanjut dengan lingkungan nyata dan digital. Sensor pembaca e-book interaktif (akselerometer, barometer, kompas, pembaca sidik jari, sensor gerakan, GPS, A-GPS, GLONASS, giroskop, monitor detak jantung, sensor cahaya ambient, sensor jarak dan banyak lagi) dapat mengumpulkan informasi dari lingkungan fisik, misalnya, informasi geo-lokasi atau data yang diambil dari basis data daring.

3) Interaksi antara buku digital dan pengguna

Selain interaksi kognitif tak terlihat yang terjadi saat membaca di buku apa pun, ini merujuk pada interaksi nyata antara e-book interaktif dan pengguna (misalnya mendeteksi gerakan pengguna untuk navigasi atau melacak mata untuk menjaga layar tetap aktif dalam mode bacaan).

4) Interaksi dengan pengguna lain / komunitas online:

Pengguna dapat berinteraksi dengan komunitas online tertentu dengan melacak hashtag terkait dengan konten dalam e-book interaktif atau mereka

dapat membagikan semua atau bagian tertentu dari buku tersebut di jejaring sosial online mereka sendiri.

Penggunaan e-book interaktif sebagai bahan ajar memiliki kelebihan dalam penggunaannya (Ebied, 2015) antara lain:

- 1) Pada proses pembelajaran menggunakan e-book, peran guru diubah dari sumber informasi dan pengetahuan menjadi seorang pemandu dan fasilitator; peran siswa akan dipengaruhi oleh beralih dari penerima informasi, pengetahuan dan keterampilan untuk peran yang lebih positif dalam berpartisipasi dalam memperoleh informasi dan pembelajaran sesuai dengan prinsip pembelajaran mandiri dan terus menerus.
- 2) Meningkatkan prestasi akademik dan motivasi untuk berpartisipasi dalam proses pendidikan.
- 3) Meningkatkan kesenangan belajar dengan memanfaatkan keunggulan desain e-book berdasarkan pembelajaran multimedia.
- 4) E-book memberikan kebebasan dan fleksibilitas kepada peserta didik dalam belajar sesuai dengan kemampuan, waktu, dan kecepatan belajar mereka sendiri.
- 5) Kontrol dalam metode pembelajaran dan pendekatan ditransfer dari guru ke siswa.
- 6) Mengembangkan kemandirian dalam belajar melalui belajar mandiri yang berorientasi.
- 7) Mengurangi beban membawa buku teks cetak, selain itu juga kemudahan dalam memperbarui dan mengembangkan pengetahuan dan informasi yang tersedia di *e-book*.

2.3 Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS)

Creative Problem Solving pada awalnya dikembangkan oleh Osborn dan Parnes pada 1960-an. Model ini adalah model yang diterapkan dan ditetapkan untuk mengajarkan keterampilan berpikir kritis dan strategi metakognitif. Pada *creative problem solving* pembelajaran berpusat pada pemecahan masalah yang disertai dengan adanya suatu penguatan keterampilan. Ketika peserta didik

dihadapkan pada suatu pertanyaan atau permasalahan dari pendidik, peserta didik dapat menggunakan keterampilan berfikir secara kreatif untuk memecahkan masalah dan dapat mendeskripsikan tanggapannya tidak hanya dengan proses menghafal melainkan keterampilan dalam memperluas proses berfikir. Berikut akan dipaparkan tentang pengertian, implementasi, serta kelebihan dan kekurangan dari creative problem solving.

2.3.1 Pengertian Creative Problem Solving (CPS)

Creative problem solving atau dapat diartikan pemecahan masalah secara kreatif merupakan salah satu model pembelajaran yang bersifat kooperatif. Treffinger (2003:2) menyatakan *Creative Problem Solving* adalah salah satu model yang dapat membantu siswa memecahkan sebuah masalah dan mengatur perubahannya secara kreatif. Model ini dapat membantu siswa untuk merealisasikan tujuan atau imajinasinya menjadi kenyataan.

Pada penerapan model pembelajaran *creative problem solving* peserta didik dapat melakukan suatu keterampilan yang dalam pemecahan suatu masalah. Pemecahan masalah yang dilakukan oleh peserta didik dalam pembelajaran, tidak hanya dengan cara menghafal tanpa melalui proses berpikir akan tetapi keterampilan dalam memecahkan masalah diharapkan menggunakan proses berpikir yang luas dan kreatif.

Proses *problem solving* menurut Edward L. Pinzzini (1996) membuat peserta didik mampu menjadi pemikir yang mandiri dan handal dalam pemecahan masalah. Mereka dirangsang untuk mampu menjadi seorang eksplorasi-mencari penemuan baru, inventor mengembangkan ide atau gagasan dan pengujian baru yang inovatif, designer mengkreasi rencana dan model terbaru, pengambil keputusan-berlatih bagaimana menetapkan pilihan yang bijaksana, dan sebagai komunikator-mengembangkan metode dan teknik untuk bertukar pendapat dan berinteraksi.

Metode pemecahan masalah yang kreatif telah terbukti mampu memberikan keefektifan dalam mengubah sikap individu ke arah pemikiran yang berbeda, yaitu menghindari penutupan dini, penerimaan terhadap ide orang lain

dan kurang self-censorship; juga subjek yang setuju dengan kemampuan metode dalam menyediakan cara yang profesional dan efisien dalam mengatur pengetahuan sedemikian rupa yang dapat membantu individu menemukan solusi orisinal untuk masalah, dan instrumen penting untuk memimpin tim menuju kreativitas dan inovasi. Alat pemecahan masalah yang kreatif telah menunjukkan kegunaannya dalam mencari solusi dan membantu organisasi untuk meningkatkan, apa yang masih harus dibuktikan adalah nilai memilih dan mengatur orang-orang berbakat dalam suatu organisasi, dengan memberi mereka waktu, ruang, pengetahuan dan kesempatan untuk bekerja sama dan mengarahkan kreativitas individu mereka ke masalah organisasi (sousa, et. al. 2010).

Pada penggunaannya, Model pembelajaran *creative problem solving* dapat dikatakan efektif bila peserta didik dilibatkan secara aktif dalam mengorganisasi dan menemukan hubungan dan informasi yang diberikan, dan tidak hanya secara pasif menerima pengetahuan dari pendidik, sehingga ada hubungan antara efektivitas dengan pengaruh (Sunyono, 2013).

Beberapa indikator yang terdapat dalam model pembelajaran *creative problem solving* (Shoimin, 2014:56), antara lain:

- 1) Siswa mampu menyatakan urutan langkah-langkah pemecahan masalah dalam CPS.
- 2) Siswa mampu menemukan kemungkinan-kemungkinan strategi pemecahan masalah.
- 3) Siswa mampu mengevaluasi dan menyeleksi kemungkinan-kemungkinan tersebut kaitannya dengan kriteria-kriteria yang ada.
- 4) Siswa mampu memilih suatu pilihan solusi yang optimal.

2.3.2 Implementasi dari Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Implementasi dari penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS), terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

1) Tahap Awal

Pendidik menanyakan kesiapan peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung, pendidik mengulas kembali materi sebelumnya

mengenai materi yang dijadikan sebagai prasyarat pada materi saat ini kemudian pendidik menjelaskan aturan main ketika model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berlangsung serta pendidik memberi motivasi-motivasi kepada peserta didik akan pentingnya pembahasan materi melalui pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).

2) Tahap Inti

Peserta didik membentuk beberapa kelompok kecil untuk melakukan diskusi kecil (*small discussion*). Tiap kelompok terdiri dari 2 sampai 4 anak yang ditentukan oleh peserta didik dan kelompok ini bersifat permanen. Tiap-tiap kelompok mendapat materi pembahasan atau bahan ajar siswa (BAS) untuk dibahas bersama. Secara berkelompok, peserta didik memecahkan permasalahan yang terdapat dalam bahan ajar peserta didik sesuai petunjuk yang terdapat di dalamnya. Peserta didik mendapat bimbingan dan arahan dari pendidik dalam memecahkan suatu permasalahan (peranan pendidik yakni untuk menciptakan situasi yang dapat memudahkan peserta didik untuk memunculkan pertanyaan dan mengarahkan kegiatan *brainstorming* serta menumbuhkan situasi dan kondisi lingkungan yang dihasilkan berdasarkan ketertarikan peserta didik).

Penekanan dalam pendampingan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan (Pepkin, 2004), sebagai berikut:

(1) Klasifikasi masalah

Klasifikasi masalah meliputi adanya pemberian penjelasan kepada peserta didik mengenai masalah yang diajukan untuk peserta didik. Hal ini dilakukan agar peserta didik dapat mengerti tentang penyelesaian dari suatu permasalahan seperti apa yang diharapkan.

(2) Pengungkapan Masalah

Pada tahap ini peserta didik bebas untuk mengungkapkan pendapatnya tentang berbagai macam strategi penyelesaian dari suatu masalah, tidak ada sanggahan dalam mengungkapkan ide dan gagasan antara peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lain.

(3) Evaluasi dan Pemilihan

Pada tahap evaluasi dan pemilihan setiap kelompok yang telah dibentuk mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi-strategi mana yang cocok dalam penyelesaian dari suatu permasalahan yang diberikan atau yang terjadi.

(4) Implementasi

Pada tahap terakhir yakni implementasi, peserta didik menentukan strategi mana yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut. Lebih lanjut perwakilan salah satu peserta didik yang merupakan perwakilan dari masing-masing kelompok mempresentasikan hasil yang telah didiskusikan dengan kelompoknya ke depan kelas dan peserta didik lain menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain. Kemudian pendidik bersama peserta didik menyimpulkan materi.

3) Tahap Penutup

Sebagai pemantapan dari pemahaman suatu materi atau pembahasan, secara individu peserta didik mengerjakan soal tes dan pendidik memberikan kredit poin atau nilai bagi peserta didik yang mampu memecahkannya sebagai upaya motivasi peserta didik dalam mengerjakan soal tes dan menyelesaikan tugas yang telah diberikan pendidik pada saat pembelajaran.

2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Model *Creative Problem Solving*

Model-model pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik memiliki kelebihan dan kelemahan pada masing-masing modelnya. Model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) pun juga memiliki kelebihan yang disertai dengan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) menurut Huda (2013:320) antara lain:

1) Kelebihan

- a. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memahami konsep-konsep dengan cara menyelesaikan suatu permasalahan.

- b. Membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran.
- c. Mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik karena disajikan masalah pada awal pembelajaran dan memberi keleluasaan kepada peserta didik untuk mencari arah-arah penyelesaiannya sendiri.
- d. Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk mendefinisikan masalah, mengumpulkan data, menganalisis data, membangun hipotesis, dan percobaan untuk memecahkan suatu permasalahan.
- e. Membuat peserta didik dapat menerapkan pengetahuan yang sudah dimilikinya ke dalam situasi baru.

2) Kekurangan

- a. Perbedaan level pemahaman dan kecerdasan peserta didik dalam menghadapi masalah.
- b. Ketidaksiapan peserta didik untuk menghadapi masalah baru yang dijumpai di lapangan.
- c. Model ini mungkin tidak terapkan untuk peserta didik taman kanak-kanak atau kelas-kelas awal sekolah dasar.
- d. Membutuhkan waktu yang tidak sebentar untuk mempersiapkan peserta didik melakukan tahap-tahap di atas.

2.4 E-book Interaktif berbasis Creative Problem Solving (CPS)

Definisi e-book sebagai buku elektronik yang dapat dibaca secara digital pada layar komputer, piranti khusus pembaca e-book (*e-book reader*), *personal digital assistant* (PDA), atau bahkan pada telepon genggam (Nelson, 2008). Penggunaan e-book dalam pembelajaran dirasa sangat cocok untuk menambah informasi peserta didik. E-book yang dapat mempengaruhi pola belajar peserta didik bisa disebut sebagai e-book interaktif. E-book juga dirasa perlu dengan menambahkan pendekatan atau menggunakan *game* (permainan) dalam e-book interaktif tersebut. Hal ini dikarenakan e-book interaktif haruslah menarik dan dengan menambahkan yang menggunakan game sebagai stimulus.

E-book yang dibuat untuk dapat digunakan dalam permasalahan pembelajaran yang kompleks bagi peserta didik dalam melakukan investigasi dan

memahami suatu permasalahan. E-book Interaktif berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan suatu bahan ajar yang menggunakan pemecahan masalah secara kreatif sebagai dasar dari e-book. Penggunaan kreatifitas dalam pembelajaran sangatlah perlu karena pada dasarnya guru haruslah kreatif pada saat melakukan kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran Sejarah merupakan pembelajaran yang pada hakikatnya mempelajari suatu kejadian yang sudah terjadi pada masa lampau. Cara yang digunakan dalam pembelajaran ialah dengan menghadirkan kembali peristiwa sejarah dengan cara yang kreatif. Hal ini dilakukan agar peserta didik tidak merasa bosan dalam mempelajari sejarah yang kejadiannya terjadi bahkan sebelum mereka lahir. Maka dari itu untuk dapat memaknai pembelajaran sejarah, dapat menggunakan bahan ajar yang menarik minat peserta didik agar mau belajar sejarah.

E-book Interaktif berbasis *Creative Problem Solving* dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena isinya yang menarik dan memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk memecahkan masalah dengan cara yang kreatif. E-book Interaktif berbasis *Creative Problem Solving* memuat materi serta informasi-informasi penting dalam pembelajaran sejarah. E-book Interaktif dikemas menjadi bahasan yang menarik. Sehingga dengan adanya E-book Interaktif dapat diharapkan adanya suatu dorongan bagi peserta didik agar temotivasi dan menambah minat baca peserta didik serta peserta didik dapat dengan mudah memaknai peristiwa sejarah.

2.5 Argumentasi Pemilihan Model Pengembangan ADDIE

Pemilihan model pengembangan dalam sebuah penelitian pendidikan akan menghasilkan suatu hasil atau produk yang efisien serta efektif. Suatu produk yang dikembangkan dan menghasilkan produk yang efisien dan efektif akan banyak memberi manfaat dan digunakan dengan baik. Hasil Produk Pengembangan yang baik dan tepat akan meningkatkan motivasi dan keinginan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan lebih dalam terhadap materi yang disajikan (Donald Ary, Dkk. 1982:50). Produk pengembangan yang

menarik diharapkan dapat kemudahan bagi peserta didik untuk memahami materi yang dipelajari.

Pengembangan suatu bahan ajar atau yang sering disebut dengan pengembangan instruksional merupakan hal yang sangat dibutuhkan dalam pendidikan. Desain Instruksional adalah proses sistematis yang digunakan untuk mengembangkan program pendidikan dan pelatihan secara konsisten dan dapat diandalkan (Branch, 2009:10). Pengembangan Instruksional memiliki pengembangan yang tetap dalam proses pengembangan bahan ajar dan penggunaannya dalam mengembangkan bahan ajar dapat dipercaya. Model pengembangan pembelajaran sangatlah banyak jenisnya. Salah satu model yang bersifat sistematis adalah model pengembangan pembelajaran ADDIE.

Alasan penelitian pengembangan ini menggunakan Model ADDIE:

- 1) Model ADDIE merupakan salah satu model prosedural yaitu menggambarkan pentingnya alur atau langkah-langkah sehingga menghasilkan produk. Hal ini sesuai dengan salah satu karakteristik dari sejarah yang mementingkan kronologi waktu.
- 2) Model ADDIE relatif sederhana, namun menampilkan tahapan dan komponen yang dikembangkan secara rinci, sehingga dapat membantu kemampuan awal mahasiswa yang ingin melakukan penelitian dan dapat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar (Thohri, 2013:4).
- 3) Model ADDIE merupakan model yang banyak digunakan oleh peneliti lainnya dan tahapannya hampir mirip dengan model Kemp dan Model Briggs.

2.6 Model ADDIE

ADDIE adalah akronim untuk Menganalisis, Desain, Mengembangkan, Melaksanakan, dan Evaluasi (Branch, 2009:2). Model ADDIE dikembangkan sebagai model pembelajaran yang inovatif. Hal ini karena model ADDIE dapat memberikan proses belajar yang sistematis, efektif yang dikemas dalam proses pembelajaran.

Model desain sistem pembelajaran ADDIE merupakan model pembelajaran yang memiliki komponen-komponen yang meliputi analisis kebutuhan sesuai dengan masalah yang ditemui, menentukan strategi pembelajaran, memproduksi program dan bahan ajar kemudian melaksanakan program pembelajaran tersebut dan yang terakhir yaitu melakukan evaluasi program pembelajaran dan evaluasi hasil belajar (Pribadi, 2009:127).

Branch (2009:3) juga mengemukakan Model ADDIE sebagai proses mendasar untuk menciptakan sumber belajar yang efektif. Model ADDIE memiliki desain yang memudahkan aktif, multi fungsi terletak pada pendekatan inspirasional untuk belajar. Proses pengembangan model ADDIE digunakan prosedur umum yang terkait dengan desain instruksional, berikut prosedurnya umum yang digunakan.

Tabel 2.1 Prosedur Umum Model ADDIE dengan Desain Instruksional

	<i>Analyze</i> (Analisis)	<i>Design</i> (Desain)	<i>Develop</i> (Pengembangan)	<i>Implement</i> (implementasi)	<i>Evaluate</i> (Evaluasi)
Konsep	Identifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan kinerja	Verifikasi kinerja yang diinginkan dan metode pengujian yang sesuai	Menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar	Siapkan lingkungan belajar dan libatkan siswa	Menilai kualitas produk dan proses instruksional, baik sebelum dan sesudah implementasi
Prosedur Umum	1. Validasi kesenjangan kinerja 2. Menentukan tujuan instruksional	7. Melakukan inventarisasi tugas 8. Menyebutkan tujuan	11. Menghasilkan konten 12. Memilih atau mengembangan media	17. Menyiapkan guru 18. Menyiapkan siswa	19. Menentukan kriteria evaluasi 20. Memilih alat evaluasi

3. mengkonfirmasi khalayak yang dituju	kinerja	pendukung		21. Melakukan evaluasi
4. Identifikasi sumber daya yang dibutuhkan	9. Menghasilkan strategi pengujian	13. Mengembangkan bimbingan untuk siswa		
5. Menentukan sistem pengiriman potensial (termasuk perkiraan biaya)	10. Menghitung laba atas investasi	14. Mengembangkan panduan untuk guru		
6. Membuat rencana pengelolaan proyek		15. Melakukan revisi formatif		
		16. Lakukan Uji Coba Pilot		
Ringkasan Analisis	Desain Singkat	Sumber Belajar	Strategi Implementasi	Rencana Evaluasi

Sumber : Branch, 2009:3

Berdasarkan tabel prosedur umum model ADDIE dengan desain instruksional, berikut pemaparan singkat mengenai prosedur umum model ADDIE.

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap pertama, bertujuan untuk mengetahui penyebab kesenjangan. Langkah-langkah dalam tahap analisis terdiri enam langkah, sebagai berikut.

- 1) Validasi kesenjangan kinerja
Mengukur kinerja aktual, Menetapkan kinerja yang ingin dicapai,
Mengidentifikasi penyebab

- 2) Merumuskan tujuan Instruksional
Menggunakan taksonomi Bloom, Taksonomi lain.
- 3) Mengidentifikasi karakter peserta didik
Kemampuan, pengalaman, motivasi, Sikap dan Lain-lain
- 4) Mengidentifikasi sumber-sumber
Mengidentifikasi pilihan-pilihan, Pertimbangan waktu, Konten, teknologi, fasilitas dan manusia
- 5) Menentukan strategi pembelajaran yang tepat
Mengidentifikasi pilihan-pilihan, Pertimbangan waktu, Biaya setiap fase ADDIE, Biaya keseluruhan.
- 6) Menyusun rencana kegiatan:
Anggota Tim, batas-batas yang berarti, jadwal, Laporan akhir.

2. Desain (Design)

Pada tahap kedua adalah tahap desain (*design*). Tahap ini memiliki tujuan untuk memverifikasi kinerja yang akan dicapai dan pemilihan metode tes yang sesuai. Prosedur umum yang dilakukan pada tahap ini antara lain:

- 1) Melakukan inventarisasi tugas
Melakukan identifikasi semua hal yang dibutuhkan untuk membuat produk sesuai dengan rancangan.
- 2) Menyebutkan tujuan kinerja
Tujuan kinerja menurut Branch (2009:68) antara lain:
 - 1) Kinerja siswa harus menunjukkan sebelum dianggap kompeten
 - 2) Kondisi di mana kinerja diukur
 - 3) Standar kinerja siswa yang dapat diterima
- 3) Menghasilkan strategi pengujian
Tujuan dari menghasilkan strategi pengujian menurut adalah membuat item untuk pelaksanaan tes kemampuan peserta didik.
- 4) Menghitung laba atas investasi
Pada tahap ini berkaitan dengan perkiraan biaya untuk menyelesaikan keseluruhan proses ADDIE.

3. Pengembangan (*Develop*)

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan (*develop*). Tahap ini memiliki tujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber-sumber belajar. Tahapan ini merupakan tahapan yang menghasilkan segala sesuatu yang telah dirancang atau didesain pada tahap sebelumnya (desain) menjadi nyata. Prosedur umum yang harus dilakukan pada tahap ini antara lain:

1) Menghasilkan konten

Konten adalah titik fokus untuk melibatkan siswa selama proses konstruksi pengetahuan. Pendidik tentu diharuskan memiliki strategi selama proses pembelajaran berlangsung.

2) Memilih atau mengembangkan media pendukung

Pemilihan media yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran haruslah menyesuaikan keadaan yang ada di lapangan.

3) Mengembangkan panduan/modul bagi siswa

Teori dasar untuk mengembangkan panduan bagi siswa adalah penyusunan awal. Penyusunan awal adalah ikhtisar dari informasi yang akan diikuti atau dicari.

4) Mengembangkan panduan/modul bagi guru

Pada panduan bagi peserta didik membantu peserta didik dalam belajar, maka pada panduan pendidik membantu pendidik sebagai seorang fasilitator dalam mengarahkan peserta didik melalui strategi instruksional.

5) Melakukan revisi pada tes formatif

Bertujuan untuk menentukan keefektifan dari sumber belajar untuk meningkatkan motivasi belajar yang sedang dikembangkan dengan 3 tahap antara lain: Uji coba perorangan (*one-to-one trial*), Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Trial*), Uji Coba Lapangan (*field trial*).

6) Melakukan Uji Coba

Peneliti menguji produk yang dikembangkan kepada subjek yang merupakan peserta didik dan pendidik

4. Implementasi (*Implement*)

Tahap selanjutnya ialah tahap implementasi. Pada tahapan ini sistem pembelajaran sudah siap untuk digunakan oleh peserta didik. Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini adalah mempersiapkan dan mengimplementasikan ke target yakni peserta didik. Tujuan utama dari langkah ini antara lain sebagai berikut.

- a. Membimbing peserta didik agar dapat mencapai tujuan dari pembelajaran.
- b. Menjamin adanya pemecahan masalah untuk mengatasi kesenjangan dari hasil belajar peserta didik.
- c. Memastikan pada akhir kegiatan pembelajaran, peserta didik memiliki kompetensi berupa pengetahuan, ketrampilan, dan sikap.

Adapun prosedur umum pada tahap ke empat ini terdiri dari dua bagian, antara lain:

- 1) Menyiapkan pendidik
Bertujuan untuk menyiapkan pendidik sebelum melakukan pembelajaran.
- 2) Menyiakan peserta didik
Bertujuan untuk menyiapkan peserta didik sebelum melakukan pembelajaran.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap ini merupakan tahapan terakhir dalam rangkaian pengembangan model ADDIE. Tahap ini memiliki tujuan untuk mengukur kualitas dari produk dan proses sebelum dan setelah pelaksanaan kegiatan. Adapun prosedur umum dari proses evaluasi antara lain:

1. Menentukan kriteria evaluasi
Tahap ini digunakan untuk menilai banyak jenis solusi pembelajaran menggunakan tingkatan, antara lain *Level 1, level 2, level 3*.
2. Memilih alat untuk evaluasi
Pada tahap ini peneliti memilih alat evaluasi yang sesuai. Alat evaluasi yang akan digunakan peneliti adalah Skala Likert.

3. Mengadakan evaluasi itu sendiri

Evaluasi adalah proses yang berkelanjutan. Evaluasi membantu tim desain instruksional dalam menilai kualitas sumber belajar serta menilai kualitas proses yang digunakan untuk menghasilkan sumber belajar tersebut. Berbagai tingkat evaluasi harus digunakan pada akhir proses desain instruksional.



BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian dan pengembangan yaitu penelitian yang selain menghasilkan produk ada juga kegiatan lainya yaitu menguji keefektifan dari produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2014:297). Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan atau menciptakan suatu produk tertentu yang digunakan untuk menguji keberhasilan dari suatu produk yang dihasilkan oleh peneliti.

Model Pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan (Puslitjaknov, 2008:8). Penelitian pengembangan dalam yang akan dilakukan bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang berkaitan dengan pendidikan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan sesuai dengan keperluan yang dibutuhkan oleh pemakai dari produk pengembangan.

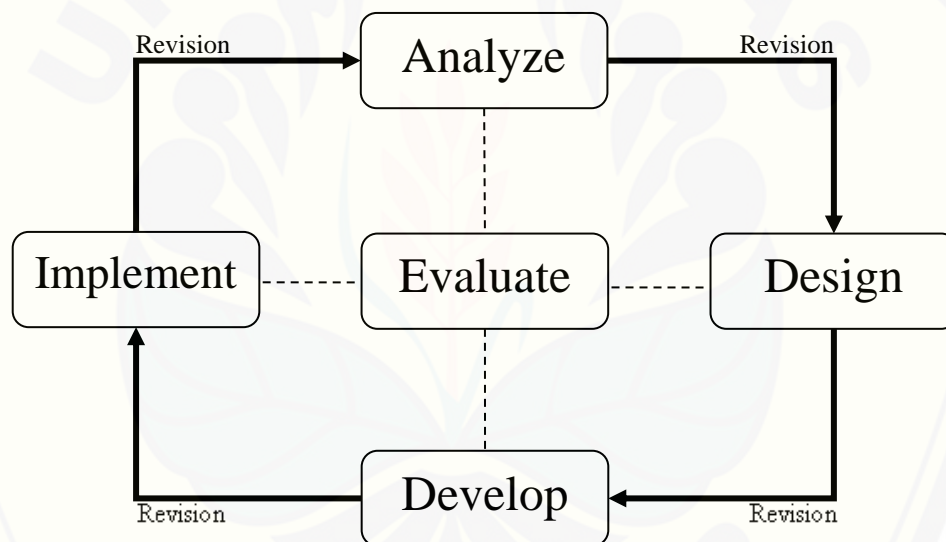
Penelitian Pengembangan juga diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan (Sujadi, 2003:164). Penelitian pengembangan memiliki tahapan-tahapan dalam pengembangan produknya. Tahapan-tahapan yang digunakan untuk produk yang baru dikembangkan atau untuk menyempurnak sebuah produk yang sudah dibuat dan digunakan.

Penelitian pengembangan ini bermaksud untuk mengembangkan produk e-book interaktif sebagai sebuah media pembelajaran untuk kelas X SMA. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini adalah ADDIE. Alasan dari penggunaan model ADDIE sebagai model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini karena model ADDIE memiliki tahapan atau langkah-langkah yang sistematis dan sesuai dengan produk yang akan dikembangkan. Sehingga menghasilkan produk pengembangan yang valid. Oleh sebab itu, pemilihan model ADDIE dianggap cocok sebagai model pengembangan dari produk e-book interaktif.

3.2 Desain Penelitian Pengembangan

Prosedur penelitian merupakan alur atau langkah-langkah prosedural yang dikerjakan dengan tujuan untuk mendapatkan apa yang diinginkan dari penelitian yang dilakukan. Prosedur penelitian adalah langkah-langkah yang terdapat dalam penelitian yang akan dilakukan, yaitu penelitian pengembangan dengan menghasilkan produk tertentu (Setyosari, 2013: 230). Jadi dapat dikatakan prosedur penelitian adalah tahapan-tahapan yang harus dilakukan dalam penelitian pengembangan yang dapat menghasilkan suatu produk sesuai dengan yang dibutuhkan.

Menurut Branch (2009:2), langkah-langkah pengembangan media pembelajaran dengan model ADDIE yaitu:



Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE

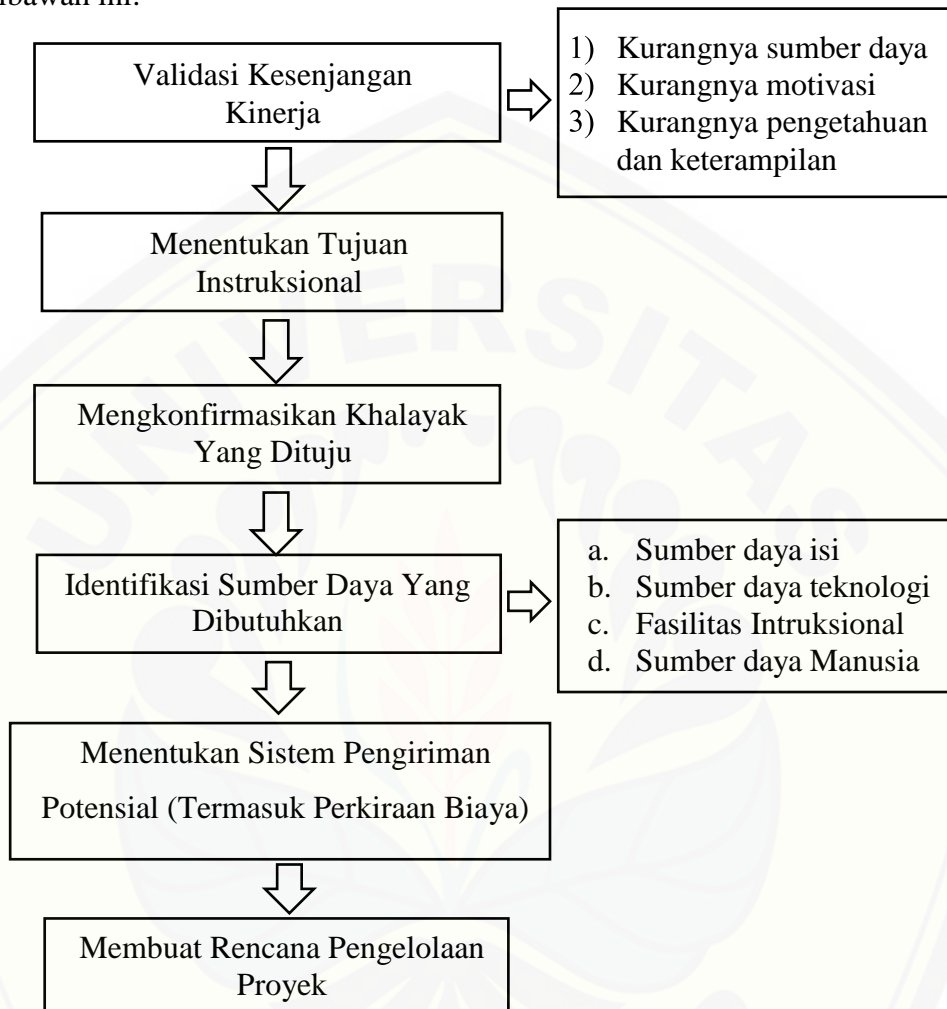
(Sumber: Branch, 2009:6)

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan tahapan-tahapan yang ada pada model pengembangan model ADDIE, antara lain:

3.2.1 Analisis (*Analyze*)

Menurut Branch (2009:25), tujuan dari tahap analisis adalah mengidentifikasi penyebab kemungkinan untuk kesenjangan kinerja. Langkah kerja yang umum dilakukan pada tahap ini yaitu memvalidasi kesenjangan

kinerja, menetapkan tujuan, menganalisis peserta didik, sumber daya yang tersedia, dan rencana kerja. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari gambar dibawah ini:



Gambar 3.2 Alur Tahap Analisis

(Sumber: Branch, 2009:25)

Berikut penjelasan dari skema mengenai tahap analisis:

1. Memvalidasi Kesenjangan Kerja

Tujuan dari memvalidasi kesenjangan kinerja adalah untuk menghasilkan sebuah pernyataan yang berkaitan dengan sebuah masalah, mencari tahu penyebabnya dan terakhir mencari solusi dari kesenjangan atau masalah yang timbul. Menurut Branch (2009:27), ada tiga penyebab utama untuk kesenjangan kinerja :

1) Kurangnya sumber daya

Kesenjangan kinerja yang disebabkan oleh kurangnya sumber daya menunjukkan bahwa seseorang termotivasi untuk melakukan tugas yang diinginkan, tetapi sumber daya tidak tersedia untuk melakukan tugas yang diinginkan tersebut. Pada umumnya, kurangnya sumber daya tersebut meliputi kapasitas teknologi yang terbatas, kapasitas pengetahuan yang terbatas, dan kapasitas pelaksanaan yang terbatas.

2) Kurangnya motivasi

Ada beberapa alasan yang menyebabkan kurangnya motivasi, misalnya :

- a. Media pembelajaran tidak menyajikan asumsi atau landasan yang benar yang diperlukan untuk mengerjakan tugas.
- b. Siswa yang tidak menerima umpan balik dari guru
- c. Guru yang kurang mempersiapkan bahan ajar
- d. Seseorang yang pernah dihukum karena perbuatannya di masa lalu
- e. Seseorang yang tidak tahu alasan mengapa ia perlu mengerjakan sebuah pekerjaan

3) Kurangnya pengetahuan dan keterampilan

Kesenjangan kinerja yang disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan keterampilan menunjukkan seseorang yang mempunyai sumber daya dan bersedia untuk melakukan pekerjaan yang diinginkan, akan tetapi keterampilan intelektual atau keterampilan psikomotor untuk melakukan pekerjaan yang diinginkan tersebut tidak jelas.

2. Menetapkan tujuan instruksional

Pada tahap ini menurut Branch (2009:33) mengemukakan bahwa menetapkan tujuan adalah untuk menghasilkan tujuan yang mengatasi kesenjangan kinerja yang disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan

keterampilan. Berdasarkan masalah yang ditemukan oleh peneliti maka peneliti menetapkan tujuan yaitu mengembangkan media e-book interaktif berbasis *Creative Problem Solving*. dan melihat keefektifan dari penggunaan e-book interaktif berbasis *Creative Problem Solving*. sebagai media pembelajaran.

3. Mengkonfirmasi audiens yang dituju

Tahap selanjutnya menurut Branch (2009:37) menyatakan pada tahap ini dilakukan identifikasi terhadap kemampuan, pengalaman, dan motivasi dari peserta didik. Data yang dikumpulkan akan memengaruhi keputusan di seluruh proses ADDIE yang tersisa. Jenis-jenis data tidak terbatas pada.

- 1) Identifikasi kelompok
- 2) Karakteristik umum
- 3) Jumlah siswa
- 4) Lokasi siswa
- 5) Tingkat pengalaman
- 6) Sikap Siswa
- 7) Keterampilan yang berdampak potensial untuk berhasil dalam lingkungan belajar

4. Mengidentifikasi sumber daya yang dibutuhkan.

Pada tahap ini, menurut Branch (2009:43) hal yang dilakukan adalah mengidentifikasi semua jenis sumber daya yang dibutuhkan. Ada empat jenis sumber daya yang harus diuji:

1) Sumber daya isi

Sumber daya yang sudah ada yang mungkin tersedia. Sumber daya ini kemudian dapat digunakan sebagai referensi untuk isi, sebagai referensi untuk strategi pembelajaran, sebagai bagian yang digunakan dalam lingkungan belajar tanpa perubahan, dan sebagai bagian yang digunakan hanya untuk ilustrasi atau contoh. Sumber daya isi dalam penelitian ini meliputi buku guru dan buku siswa.

2) Sumber daya teknologi

Sumber daya teknologi yang tersedia disalah satu sekolah sangat minim, maka harus terdapat alternatif penggunaan media pembelajaran selain berbantu komputer.

3) Fasilitas Instruksional

Fasilitas instruksional pembelajaran meliputi kelas yang diperlukan dalam proses penelitian dengan model ADDIE, siswa dan jadwal mat pelajaran.

4) Sumber daya Manusia

Sumber daya manusia yang mempengaruhi desain, pengembangan, dan penerapan pada lingkungan belajar perlu diidentifikasi, sumber daya manusia tersebut adalah peneliti, guru matematika, ahli media, ahli desain, dan ahli materi pada pengembangan media e-book interaktif berbasis *Creative Problem Solving*..

5. Menentukan sistem pengiriman potensial

Pada tahap ini menurut Branch (2009:47) bertujuan untuk mengevaluasi sistem pengiriman instruksional yang berbeda dan merekomendasikan opsi terbaik yang memiliki potensi terbesar untuk menutup kesenjangan kinerja.

6. Membuat rencana manajemen proyek

Pada tahap ini menurut Branch (2009:52) dibuat sebuah rencana kerja, dimana sebuah rencana kerja tentang pembuatan produk yang akan dihasilkan oleh peneliti pada tahap akhir pengembangan. Produk yang dikembangkan peneliti yaitu e-book interaktif berbasis *Creative Problem Solving*. Membuat rencana manajemen proyek memiliki 2 aturan, antara lain:

- 1) Sebuah proyek memiliki awal, tengah, dan akhir
- 2) Sebuah proyek diukur dari segi kualitas, waktu, dan uang

3.2.2 Desain (*Design*)

Menurut Branch (2009:60) tahap desain atau perancangan dilakukan untuk memverifikasi kinerja yang diinginkan dan metode pengujian yang tepat. Prosedur umum yang terkait dengan tahap desain atau perancangan dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 3.3 Alur Tahap Desain
(Sumber Branch, 2009:60)

1. Melakukan Inventarisasi Tugas

Pada tahap ini, menurut Branch (2009:61) dilakukan identifikasi semua hal yang dibutuhkan untuk membuat produk sesuai dengan rancangan. Kemudian direalisasikan untuk menghasilkan sebuah produk yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Branch (2009:62) mengatakan persediaan tugas secara logis mengatur konten atau informasi agar siswa dapat membangun pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mencapai tujuan instruksional.

2. Menulis Tujuan Kinerja

Pada tahap ini peneliti mendefinisikan tujuan kinerja. Tujuan kinerja menurut Branch (2009:68) antara lain:

- 1) Kinerja siswa harus menunjukkan sebelum dianggap kompeten
- 2) Kondisi di mana kinerja diukur

3) Standar kinerja siswa yang dapat diterima

3. Menghasilkan Strategi Pengujian

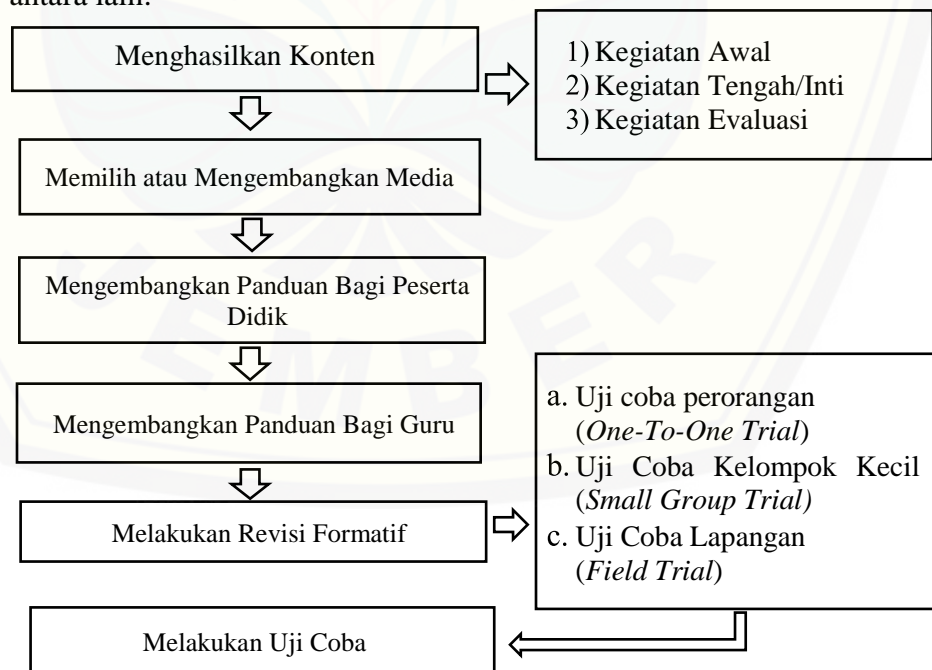
Tujuan dari menghasilkan strategi pengujian menurut Branch (2009:71) adalah membuat item untuk pelaksanaan tes kemampuan siswa. Item yang akan dibuat oleh peneliti berupa soal post test yang di uji cobakan kepada siswa yang telah mempelajari materi tersebut.

4. Hitung Laba Atas Investasi

Pada tahap ini berkaitan dengan perkiraan biaya untuk menyelesaikan keseluruhan proses ADDIE dalam pembuatan e-book interaktif. Kalkulasi yang dilakukan oleh peneliti dengan menghitung tahap-tahapan yang ada pada proses ADDIE.

3.2.3 Pengembangan (*Develop*)

Tujuan dari tahap pengembangan menurut Branch (2009:84) adalah untuk menghasilkan dan memvalidasi media pembelajaran yang akan digunakan dalam program pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa serangkaian prosedur, antara lain:



Gambar 3.4 Alur Tahap Pengembangan

(Sumber: Branch, 2009:83)

1. Menghasilkan Konten

Konten adalah titik fokus untuk melibatkan siswa selama proses konstruksi pengetahuan (branch, 2009:85). Hal ini searah dengan isi dari kurikulum 2013 yang mewajibkan peserta didik untuk aktif dalam suatu kegiatan pembelajaran. Peserta didik dengan kata lain merupakan titik pusat atau center dalam pembelajaran, sedangkan pendidik hanyalah fasilitatornya yang hanya memfasilitasi dan membantu peserta didik pada saat pembelajaran. Pendidik tentu diharuskan memiliki strategi selama proses pembelajaran berlangsung. Strategi pembelajaran dimaksudkan sebagai urutan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

Pada tahap ini peneliti menyusun strategi pembelajaran atau disebut dengan Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP). Rancangan ini terdiri dari 3 kegiatan, antara lain:

1) Kegiatan Awal

Terdiri dari beberapa kegiatan, antara lain:

- a. Tugas motivasi (dapatkan perhatian siswa).
- b. Informasi tentang harapan (klarifikasi tujuan).
- c. Konfirmasi prasyarat (meninjau pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk memulai episode ini).

2) Kegiatan Tengah / Inti

Kegiatan Inti cenderung memfasilitasi interaksi paling besar antara siswa, guru, media, dan materi. Mendiskusikan materi adalah kegiatan di mana peserta didik memiliki kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan membangun keterampilan.

3) Kegiatan Evaluasi

Peristiwa yang sangat penting adalah penutupan. Penutupan membantu siswa menghubungkan pengetahuan, keterampilan, dan prosedur yang diperkenalkan selama episode. Penutupan dapat mencakup kegiatan seperti

- a. Sesi singkat pada akhir kegiatan.
- b. Transisi dari satu pertemuan ke pertemuan lain.

- c. Tinjau aktivitas.
- d. Ringkasan.
- e. Rencana aksi.

2. Memilih atau mengembangkan Media

Proses untuk memilih media yang ada atau mengembangkan media baru didasarkan pada konteks, harapan, kondisi kinerja, sumber daya yang tersedia, budaya, dan kepraktisan (Branch, 2009:98). Pemilihan media yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran haruslah menyesuaikan keadaan yang ada di lapangan. Artinya pengembangan e-book interaktif haruslah menyesuaikan ketersediaan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran dalam suatu sekolah.

Memilih atau mengembangkan media didasarkan pada beberapa alasan yang salah satunya adalah gaya belajar. Gaya belajar umumnya terdiri dari 3 tipe, seperti:

1) Auditori

Peserta didik menyimpan informasi terbaik jika mendengar suatu informasi. Tipe ini juga dapat mendiskusikan informasi yang didapat dari kegiatan mendengar.

2) Visual.

Peserta didik dengan gaya belajar visual belajar paling banyak melalui indera visual. Contoh-contoh tersebut termasuk penggunaan gambar, objek nyata, ilustrasi, gambar, dan video.

3) Kinestetik.

Peserta didik dengan gaya belajar kinestetik mendapatkan pengetahuan dan keterampilan melalui indera psikomotor. Peserta didik harus bergerak atau menjadi bagian dari tindakan. Pilihan media bagi kelompok pembelajar ini seperti bekerja dengan mock-up dan simulator.

Pada tahap ini, peneliti memilih atau mengembangkan sumber belajar e-book yang didasari dengan tipe auditori dan visual. Hal ini

dikarenakan keterbatasan e-book yang berisikan materi-materi dengan konten-konten penunjang seperti video, gambar, dan audio.

3. Mengembangkan Panduan Bagi Peserta Didik

Teori dasar untuk mengembangkan panduan bagi siswa adalah penyusunan awal. Penyusunan awal adalah ikhtisar dari informasi yang akan diikuti atau dicari (Branch, 2009:111). Penyusunan awal dapat diartikan sebagai daftar isi yang ada di awal produk yang akan dikembangkan. Produk yang dikembangkan haruslah memiliki daftar isi yang membantu peserta didik untuk menemukan materi yang diinginkan.

Pada tahap ini peneliti mengembangkan panduan bagi siswa sesuai dengan yang dilampirkan Branch, berikut isi dari penyusunan awal menurut Branch (2009:112):

- i. Halaman judul
- ii. hak cipta
- iii. Ucapan Terima Kasih Halaman
- iv. Daftar Isi
- v. Tubuh
- vi. Glosarium
- vii. Lampiran

4. Mengembangkan Panduan Bagi Guru

Bagian ini berfokus pada unsur-unsur yang memungkinkan guru untuk memandu siswa melalui strategi instruksional yang direncanakan (Branch, 2009:118). Pada panduan bagi peserta didik membantu peserta didik dalam belajar, maka pada panduan pendidik membantu pendidik sebagai seorang fasilitator dalam mengarahkan peserta didik melalui strategi instruksional.

Pada tahap ini, peneliti memberikan panduan bagi pendidik pada masing-masing pembahasan. Hal ini dikarenakan e-book interaktif yang akan dikembangkan oleh peneliti memiliki tujuan utama untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Panduan bagi pendidik berupa kolom yang diletakkan di awal sebelum menginjak pada

materi yang akan dibahas. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pendidik untuk memahami maksud dari konten-konten (video, audio, dan gambar) yang ada pada materi.

5. Melakukan Revisi Formatif

Pada tahap ini bertujuan untuk menentukan keefektifan dari sumber belajar yang sedang dikembangkan dan untuk mengidentifikasi bagian-bagian dari sumber belajar yang perlu untuk direvisi. Revisi dibuat berdasarkan ringkasan data. Data yang didapat tentang bagaimana siswa belajar dalam konteks tertentu. Pada tahap ini terdapat 3 fase revisi formatif menurut Branch (2009:123), antara lain:

1) Uji coba perorangan (*one-to-one trial*)

Pada fase ini, bertujuan untuk menghapus kesalahan yang paling jelas dari pembelajaran yang dilakukan sebelumnya. Sasaran atau subjek dari uji coba perorangan ini yaitu satu orang pendidik yang berkompeten dan sudah berpengalaman dalam bidangnya. Pada uji coba perorangan ini peneliti melakukan pengamatan dan menganalisis aktivitas dari subyek penelitian. Uji coba perorangan dilakukan untuk memperoleh data mengenai pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dengan menggunakan bahan ajar yang biasanya digunakan.

2) Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Trial*)

Pada tahapan selanjutnya pada fase revisi formatif, dilakukan uji coba kelompok kecil. Tujuan uji coba ini adalah untuk melihat keefektifan bahan ajar. Uji coba kelompok kecil digunakan untuk menentukan efektivitas instruksi yang direvisi dan untuk mendapatkan umpan balik pada bahan ajar dalam bentuk akhirnya. Jumlah optimal dari kelompok kecil dapat antara 8 dan 20 (Branch, 2009:124).

Pada penelitian ini produk yang berupa e-book interaktif yang telah divalidasi diujikan kepada 8-20 peserta didik dengan cara memberikan e-book interaktif tersebut. Peserta didik diberikan pre-test sebelum menggunakan produk, kemudian peserta didik diminta untuk mengerjakan post test setelah menggunakan produk *e-book* interaktif.

3) Uji Coba Lapangan (*Field Trial*)

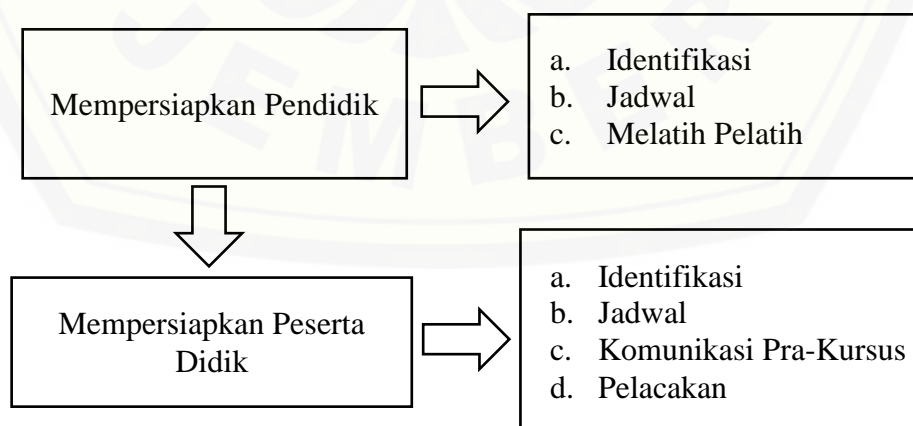
Pada tahap uji coba kelompok besar, peneliti melibatkan subjek yang lebih dari 20 peserta didik atau satu kelas. Angket yang digunakan merupakan angket tertutup untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap bahan ajar apakah telah mencapai standar yang telah ditetapkan. Setelah mendapatkan saran dan masukan media lalu diperbaiki, selanjutnya media yang telah diuji coba di kelompok besar lalu digunakan pada tahap implementasi.

6. Melakukan Uji Coba

Tahap ini memiliki persamaan dengan tahapan yang dijelaskan di tahap melakukan revisi formatif. Peneliti menguji produk yang dikembangkan kepada subjek yang merupakan peserta didik. Pada uji coba ini, sama dengan uji coba kelompok kecil, data dikumpulkan berdasarkan hasil pre-test dan post test peserta didik.

3.2.4 Implementasi (*Implement*)

Tahap implementasi memiliki tujuan untuk menyiapkan lingkungan belajar dan melibatkan siswa. Setelah produk selesai direvisi, maka produk hasil pengembangan e-book interaktif berbasis creative problem solving diimplementasikan di kelas yang sesungguhnya. Prosedur umum dari tahap implementasi terdiri dari 2 prosedur, antara lain :



Gambar 3.5 Alur Tahap Implementasi

(Sumber: Branch, 2009:131)

1. Mempersiapkan Pendidik (*Prepare the Teacher*)

Pendidik memiliki peran sangat penting dalam pembelajaran. pendidik bertanggung jawab untuk memfasilitasi kursus, mengatur langkah, memberikan bimbingan dan bantuan, melengkapi keahlian subjek, dan membantu dalam penilaian dan evaluasi. Salah satu komponen prosedur Persiapan Pendidik adalah Rencana Fasilitator. Rencana Fasilitator terdiri dari tiga bagian:

1) Identifikasi

Peneliti mengidentifikasi pendidik yang memiliki kualitas dalam bidangnya sebagai fasilitator yang nantinya akan memfasilitasi instruksi.

2) Jadwal

Jadwal dipersiapkan untuk menunjukkan kapan dan di mana setiap pendidik akan dipersiapkan. Jadwal disusun berdasarkan kesiapan pendidik.

3) Melatih Pelatih

melatih pelatih dimaksudkan untuk melatih pendidik yang akan berperan sebagai fasilitator. Pendidik disiapkan untuk mempraktikkan dan menggunakan produk pengembangan berupa e-book interaktif.

2. Mempersiapkan Peserta Didik (*Prepare The Student*)

Peserta didik memiliki peran untuk memikul tanggung jawab belajar. Sementara peserta didik sudah memiliki beberapa keterampilan pengetahuan untuk bidang konten, setiap siswa perlu dipersiapkan untuk interaksi yang bermakna dengan menggunakan instruksi yang dikembangkan. Salah satu komponen dari prosedur Mempersiapkan Peserta didik adalah Rencana Pembelajaran yang terfokus pada empat bagian, berikut penjelasannya:

1) Identifikasi

Tujuan dari komponen identifikasi ini adalah untuk mengkonfirmasi gaya belajar siswa yang lebih disukai.

2) Jadwal

Komponen jadwal harus memastikan bahwa setiap peserta didik diidentifikasi untuk berpartisipasi. Jadwal untuk partisipasi peserta didik dikembangkan berdasarkan:

- a. Jumlah total siswa yang akan berpartisipasi dalam instruksi
- b. Jumlah siswa per kelas
- c. Tempat pertemuan
- d. Daftar kelas

3) Komunikasi Pra-kursus

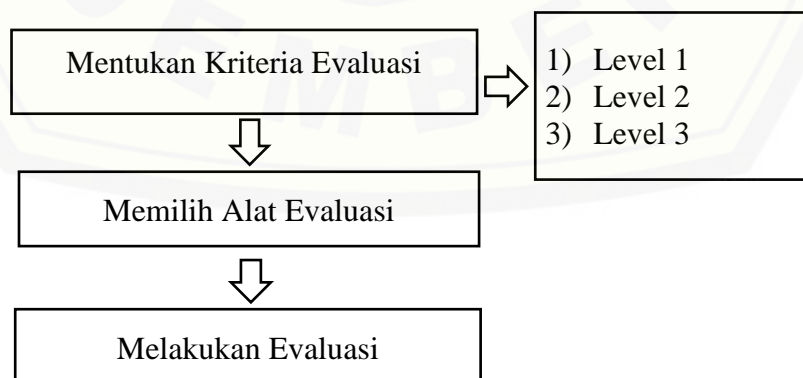
Peserta didik yang telah diidentifikasi dan dijadwalkan untuk berpartisipasi dalam suatu program studi, dia harus menerima komunikasi pra-kursus tentang spesifik mata pelajaran.

4) Pelacakan

Pelacakan adalah istilah umum yang digunakan untuk menggambarkan proses catatan siswa. Catatan siswa harus dipelihara sesuai dengan kebijakan kelembagaan dan prosedur organisasi.

3.2.5 Evaluasi (*Evaluate*)

Tahapan terakhir pada model ADDIE adalah evaluasi. Tujuan dari tahap evaluasi menurut Branch (2009:151) adalah untuk menilai kualitas produk dan proses pembelajaran, baik sebelum dan sesudah implementasi. Prosedur umum yang terkait dengan fase evaluasi adalah sebagai berikut.



Gambar 3.6 Alur Tahap Evaluasi

(Sumber: Branch, 2009:149)

1. Mentukan Kriteria Evaluasi

Evaluasi digunakan untuk menilai banyak jenis solusi pembelajaran. Pendekatan ADDIE untuk desain instruksional secara sistematis menilai berbagai solusi pembelajaran melalui berbagai tingkat evaluasi. Tingkatan evaluasi pada model ADDIE menurut Branch (2009:154) terdiri dari 3 level, antara lain:

1) Level 1 : Persepsi (Perception)

Evaluasi persepsi adalah evaluasi untuk mengetahui apa yang dipikirkan peserta didik tentang. Menurut Branch (2009:154-155) pada level 1 terdiri dari 5W dan 1H berikut ini

Who (Siapa) : Dikelola oleh guru

What (Apa) : Mengukur persepsi siswa

When (Kapan) : Seseegera mungkin pada kesimpulan konten pelajaran

Where (Dimana) : Dalam ruang belajar (ruang kelas)

Why (Mengapa) : - Menentukan tingkat kepuasan terhadap materi
- Menentukan tingkat kepuasan terhadap guru

How (bagaimana):

- a. Angket
- b. Wawancara
- c. Linkert Scales

2) Level 2 : Pengetahuan (Learning)

Evaluasi pembelajaran adalah evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa untuk melakukan tugas yang ditunjukkan di setiap tujuan dan sasaran. Pada level 2 Menurut Branch (2009:156-157) terdiri dari 5W dan 1H, sebagai berikut:

Who (Siapa) : Dikelola oleh guru

What (Apa) : Mengukur pengetahuan melalui hasil belajar

When (Kapan) : Seseegera mungkin selesainya konten pelajaran

Where (Dimana) : Dalam ruang belajar (ruang kelas)

Why (Mengapa) : Menentukan kualitas sumber belajar (media)

How (bagaimana): Observasi

3) Level 3 : Kinerja (Performance)

Evaluasi kinerja adalah evaluasi untuk mengukur pengetahuan dan keterampilan siswa karena mereka benar-benar diterapkan dalam lingkungan kerja yang otentik. Pada level 2 Menurut Branch (2009:156-157) terdiri dari 5W dan 1H, sebagai berikut:

Who (Siapa) : Dikelola oleh supervisor atau pihak ketiga yang netral

What (Apa) : Mengukur transfer pembelajaran yang sebenarnya

When (Kapan) : Seseegera mungkin selesainya konten pelajaran

Where (Dimana) : Dalam ruang belajar (ruang kelas)

Why (Mengapa) : - Tentukan kemampuan siswa untuk melakukan tugas
- Menilai apakah kesenjangan kinerja telah ditutup

How (bagaimana):

- a. Daftar periksa kinerja
- b. Penilaian pengawas

2. Memilih Alat Evaluasi

Pada tahap ini peneliti memilih alat evaluasi yang sesuai. Alat evaluasi terdiri dari survei, kuisioner, wawancara, skala likert, pertanyaan terbuka, ujian, permainan peran, observasi, latihan, simulasi, tugas autentik, daftar cek kinerja, penilaian atasan, pengamatan sebaya, dan lain-lain. Pada tahap ini peneliti memilih menggunakan ujian. Ujian yang dimaksudkan adalah pre test dan post test.

3. Melakukan Evaluasi

Evaluasi adalah proses yang berkelanjutan. Evaluasi merupakan proses terakhir yang ada di model ADDIE. Evaluasi dapat dilakukan apabila sudah terselesaikannya fase-fase pengembangan produk. evaluasi ini dapat dilakukan apabila:

- 1) kriteria untuk setiap tingkat evaluasi telah ditentukan,

- 2) alat evaluasi utama telah diidentifikasi,
- 3) strategi implementasi selesai.

3.3 Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian pengembangan ini instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah kuisisioner atau penyebaran angket, dokumentasi, dan tes. Instrumen pengumpulan data digunakan untuk memperoleh dan mengumpulkan data yang akurat berdasarkan kondisi yang ada di lapangan. Berikut penjelasannya sebagai berikut:

1) Angket

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti (Mardalis: 2008: 66). Angket yang digunakan adalah angket validasi *e-book*. Angket validasi *e-book* diisi oleh para ahli yang terdiri dari ahli isi bidang studi, ahli desain, dan ahli bahasa yang bertujuan untuk menilai kelayakan *e-book* interaktif.

2) Dokumentasi

Dokumentasi digunakan oleh pengembang bertujuan untuk mencari data terkait dengan data daftar peserta didik dan hasil belajar ranah kognitif peserta didik pada 3 SMA di Kabupaten Jember yang dijadikan sample.

3) Tes

Tes yang digunakan berupa pre test dan post test. Pre-test sebagai instrumen pengumpulan data hasil belajar ranah kognitif peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran Sejarah menggunakan *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* yang dikembangkan. Tujuan diadakan pre-test untuk menguji tingkatan pengetahuan peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan. post test adalah instrumen pengumpulan data hasil belajar ranah kognitif peserta didik setelah mengikuti pembelajaran Sejarah menggunakan *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* yang dikembangkan.

3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses berkelanjutan yang membutuhkan refleksi terus-menerus terhadap data, mengajukan pertanyaan-pertanyaan analitis, dan menulis catatan singkat sepanjang penelitian (Cresswell, 2014:238).

Analisis data yang dilakukan dalam peneliti dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Adapun kedua teknik analisis data tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Analisis Kualitatif

Analisis data kualitatif merupakan analisis data yang bersifat kualitatif dalam suatu penelitian. Schatzman dan Strauss (1973) menyatakan bahwa analisis data kualitatif utamanya melibatkan pengklasifikasian benda-benda, orang-orang, dan peristiwa-peristiwa, serta property-properti lain yang mencirikan ketiganya (Cresswell, 2014:257). Pada penelitian ini analisis data kualitatif diperoleh dari data-data observasi di sekolah, kuisisioner, saran dari para ahli, dan dokumentasi. Data-data yang diperoleh tersebut selanjutnya dianalisis dan diolah secara deskriptif.

2) Analisis Kuantitatif

Data kuantitatif adalah jenis data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung, yang berupa informasi atau penjelasan yang dinyatakan dengan bilangan atau berbentuk angka (Sugiyono, 2010:15). Dalam analisis kuantitatif ini merupakan analisis yang digunakan untuk mendeskripsikan kualitas produk pengembangan yang berupa data numerik atau angka.

Pada penelitian pengembangan *e-book* Interaktif Berbasis *Creative Problem Solving* ini menggunakan instrumen berupa angket yang diberikan pada para ahli antara lain ahli materi dan ahli media pembelajaran. Hasil dari angket yang digunakan lalu disusun berdasarkan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2014: 93). Skala Likert yang digunakan terdiri dari lima kategori alternatif pilihan yang dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 3.1 Skala Likert

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

(Sugiyono, 2014: 94-95)

Pada penelitian ini, pengembang menggunakan teknik analisis persentase sebagai teknik analisis data untuk menganalisis hasil dari angket. Perhitungan persentase disusun berdasarkan rumus yang dirujuk dari Arikunto (2008:216). Rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan :

P : persentase

 $\sum x$: jumlah keseluruhan jawaban responden $\sum xi$: jumlah keseluruhan nilai ideal dalam 1 item

100% : konstanta

Sumber : Arikunto (2008:216)

Ketetapan pada analisis data yang semula berupa data persentase penilaian kualitatif lalu diubah menjadi deskriptif. Pengambilan keputusan dari analisis data menggunakan skala kualifikasi sebagai pedoman dalam menentukan kesimpulan. Kriteria kelayakan hasil validasi dan uji coba terbatas disajikan dalam tabel 3.2 sebagai berikut.

Tabel 3.2 Tabel Kelayakan Produk

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

Sumber: Arikunto, 2008:216.

Teknik analisis data yang dilakukan melalui proses pengujian menggunakan angket dari para ahli, antara lain: ahli materi dan ahli media. Hasil dari pengujian tersebut menghasilkan data kualitatif yang berupa saran dan perbaikan. Saran dan perbaikan yang diberikan digunakan untuk memperbaiki e-book interaktif berbasis *creative problem solving* yang dikembangkan. Perbaikan dilakukan e-book interaktif berbasis *creative problem solving* lebih valid dan layak untuk digunakan saat uji coba di lapangan.

Data yang berkaitan dengan efektivitas dari penggunaan e-book interaktif berbasis *creative problem solving* diperoleh melalui pre test dan post test yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan e-book kepada peserta didik pada saat pembelajaran sejarah. Data yang didapat selanjutnya dianalisis menggunakan rumus rata-rata. Rata-rata diperoleh atau dihitung dengan cara menjumlah seluruh skor yang diperoleh dengan membagi jumlah subjek (Setyosari, 2012:236). Pada penelitian ini nilai yang didapat dari pre test dan post test peserta didik selanjutnya dijumlah dan hasilnya dibagi dengan jumlah dari keseluruhan peserta didik. Berikut rumus untuk menentukan rata-rata:

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

Keterangan:

\bar{x} : rata-rata

Σx : jumlah skor keseluruhan individu

N : jumlah individu

Sumber : Setyosari, 2012:236

Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah uji-t. Uji T dilakukan yaitu Paired Sample t-Test dengan menggunakan bantuan program SPSS (Statistic Product Service Solution) versi 25. Penggunaan Uji T pada analisis data dimaksudkan untuk mengetahui signifikansi peningkatan hasil pretes ke post test peserta didik.

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

Keterangan :

Md : mean dari deviasi (d) antara post-test dan pre-test

Xd : perbedaan deviasi dengan mean deviasi

N : banyaknya subjek

Sumber: (Arikunto, 2011: 125)

Hasil dari nilai rata-rata pre test dan post test peserta didik menggunakan produk pengembangan berupa *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* yang telah dikembangkan akan digunakan untuk mengukur tingkat keefektifan pada pembelajaran sejarah dengan menggunakan rumus gain yang dinormalisasikan (N-gain). Berikut ini rumus (N-gain) yang ditentukan berdasarkan rata-rata skor gain yang dinormalisasi (g) .

$$N - gain = \frac{S_f - S_i}{100 - S_i}$$

Keterangan:

N-gain : Skor gain yang dinormalisasi

S_f : Skor post test

S_i : Skor pre test

100 : Skor maksimal

Sumber : Hake, 1999

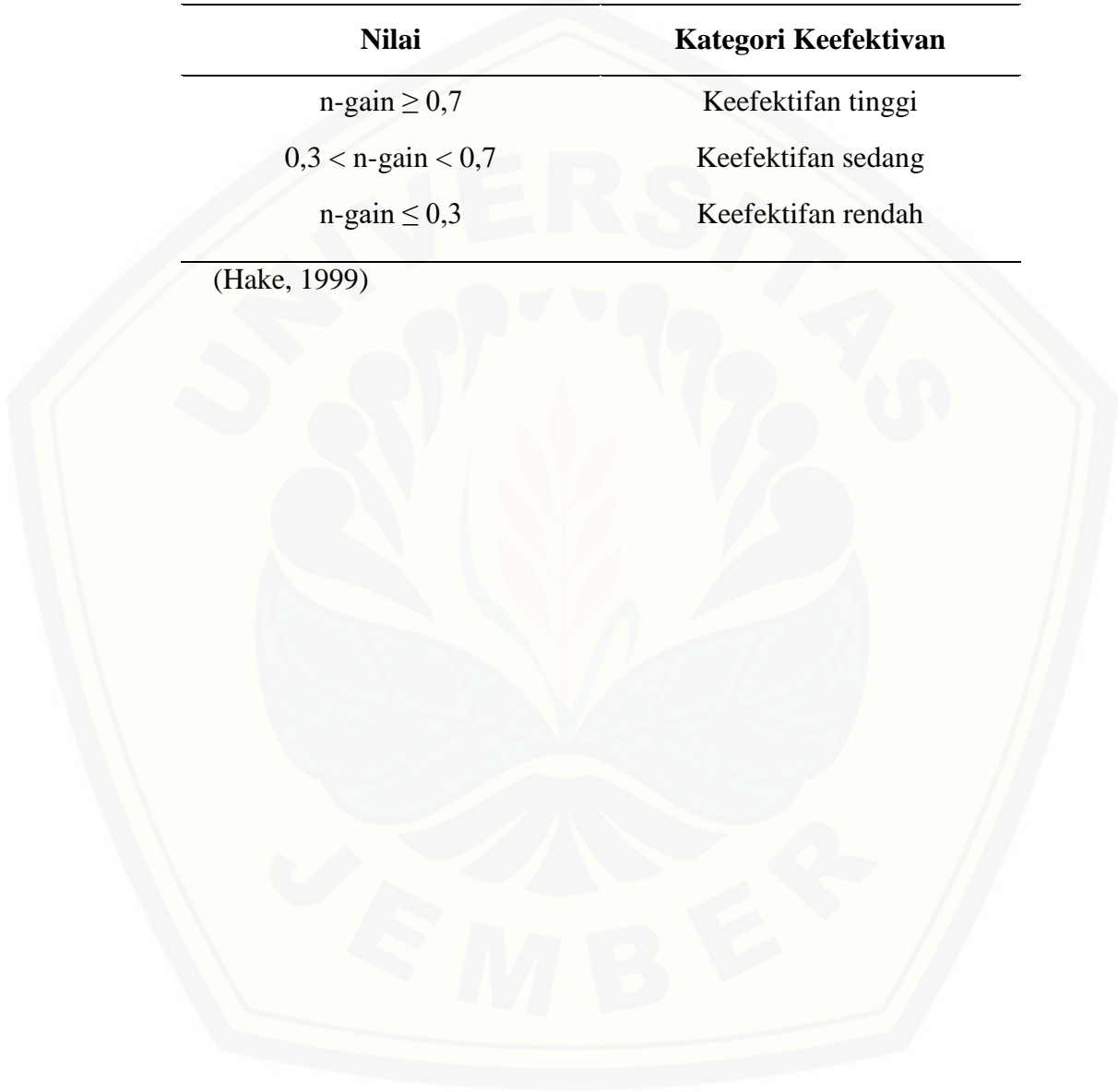
Berdasarkan hasil analisis data mengenai keefektifan relatif yang diperoleh, maka dapat diketahui apakah modul digital yang dikembangkan memiliki tingkat efektifitas yang tinggi bagi peserta didik. Hasil analisis yang semula berupa berupa nilai kuantitatif, kemudian diubah menjadi kualitatif

deskriptif. Adapun perubahan dari nilai kuantitatif menjadi kualitatif deskriptif dapat ditafsirkan berdasarkan beberapa kriteria pada tabel 3.2 sebagai berikut.

Tabel 3.3 Kriteria Tingkat Keefektifan Produk

Nilai	Kategori Keefektifan
$n\text{-gain} \geq 0,7$	Keefektifan tinggi
$0,3 < n\text{-gain} < 0,7$	Keefektifan sedang
$n\text{-gain} \leq 0,3$	Keefektifan rendah

(Hake, 1999)



BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil validasi, uji coba pengguna, dan efektivitas penggunaan *e-book* interaktif yang dilakukan selama proses pengembangan, maka dapat dideskripsikan sebagai berikut. *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* yang dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran;

Produk pengembangan berupa *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* telah memenuhi kelayakan sebagai bahan ajar karena telah melalui proses validasi ahli. Validasi yang dilakukan terdiri dari 3 ahli, antara lain uji ahli isi bidang studi dengan hasil persentase sebesar 78% yang dideskripsikan berkriteria baik, uji ahli desain dengan hasil persentase sebesar 95% yang dideskripsikan berkriteria sangat baik, dan uji ahli bahasa dengan hasil persentase sebesar 94% yang dideskripsikan berkriteria sangat baik. *E-book* interaktif berbasis *creative problem solving* telah memenuhi kelayakan pada uji coba pengguna. Uji coba pengguna yang dilakukan terdiri dari 3 tahap uji coba, antara lain uji coba perorangan (*one to one trial*) yang dilakukan oleh pendidik dengan hasil persentase 84%, uji coba kelompok kecil (*small group trial*) yang dilakukan oleh peserta didik telah mampu meningkatkan hasil belajar sebesar 38,33, dan uji coba lapangan (*field trial*) yang dilakukan oleh peserta didik telah mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sebesar 36,75. Penggunaan *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* yang telah dikembangkan menunjukkan tingkat efektivitas yang tinggi. Berdasarkan hasil dari pemberian pre test dan post test yang dilakukan pada 36 peserta didik kelas XI IPS 3 SMAN Arjasa diperoleh persentase efektivitas 74,70% yang dideskripsikan penggunaan *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* merupakan produk dengan tingkat keefektivan tinggi.

5.2 Saran

Pengembangann *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* yang telah melalui beberapa tahapan, antara lain validasi ahli, uji coba pengguna,

efektivitas penggunaan produk. Berdasarkan tahapan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan telah layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah, meskipun masih perlu adanya perbaikan dan pengembangan. Kelebihan dari *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* yang dikembangkan antara lain sebagai berikut.

- 1) *E-book* interaktif berbasis *creative problem solving* dibuat dengan sedemikian rupa berdasarkan KI dan KD yang ada pada kurikulum 2013;
- 2) *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* didesain semenarik mungkin, yaitu dengan layout dan bahasa yang mudah dipahami,
- 3) *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* dapat meningkatkan efektivitas peserta didik dalam pembelajaran sejarah;
- 4) *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* dibuat dengan menggunakan software Flip PDF Professional, sehingga dalam tampilannya terdapat beberapa komponen seperti teks, gambar, video, peta, link dan latihan soal interaktif;
- 5) *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* merupakan buku elektronik yang dapat dibaca dilaptop dan handphone sehingga dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja.

E-book interaktif berbasis *creative problem solving* juga memiliki kelemahan. Kelemahan-kelemahan yang terdapat dalam pembuatan *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* ini diantaranya sebagai berikut.

- 1) *E-book* interaktif berbasis *creative problem solving* membutuhkan waktu yang relatif lama dalam mengembangkan materi dan mendesain tampilannya, karena *e-book* interaktif yang dibuat haruslah menarik sehingga diperlukan ide dan kreatifitas yang memadai.
- 2) *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* memiliki ukuran *file* yang cukup besar, hal ini dikarenakan isi dari *e-book* interaktif yang penuh dengan gambar-gambar dan video penunjang materi.
- 3) Masih perlu banyak perbaikan pada bagian isi bidang studi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, saran pemanfaatan *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* adalah sebagai berikut.

- 1) proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* menggunakan metode pembelajaran kooperatif yang sesuai dengan kurikulum 2013;
- 2) peserta didik dan juga pendidik diharapkan mampu secara mandiri mengoperasikan *e-book* interaktif berbasis *creative problem solving* pada saat kegiatan pembelajaran; dan
- 3) pendidik diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif dengan berbagai bahan ajar, media pembelajaran dan metode pembelajaran yang lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, I. 2018. *Proses Pembelajaran Digital dalam Era Revolusi Industri 4.0*. Kementerian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi.
- Aprianto, D. 2017. Pengembangan Modul Elektronik Sejarah Kebudayaan Masyarakat Using Berbasis Local Genius Menggunakan Model Pengembangan Borg & Gall. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Arikunto, S. 2002. *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2011. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amri, S. 2013. *Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Botturi, L. 2003. *Instruksional Desain And Learning Technology Standarts: An Overview*. Icef. Quadermidell' Institutto.
- Bourdillon , H. 2013. *Teaching History*. London: Routledge
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Chau, M. 2008. *The Effects of Electronic Books Designed for Children in Education*. Essays on the Design of Electronic Text.
- Chen, Y. 2002. *Application and development of electronic books in an e-Gutenberg Age*. Online Information Review 27
- Creswell, J.W. 2014. *Research Design : Pendekatan Kualitatif Kualitatif dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Embong, A. M. Noor, A.M., Hashim, H. M. , Ali, R. M., Shaari, Z.H. 2012. *E-book as the The Text Books In The Classroom*. Elsevier.

- Ebied, M. M. A., Rahman, S. A. A. R., 2015. *The effect of interactive e-book on students achievement at Najran University in computer in education course*. Saudi Arabia Faculty of education- Najran University.
- Hake, R. R. 1999. *Analizing Change/Gain Scores*. California: American Educational Research Association's Division D.
- Huda, M. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jumanto., Prasetyo, Zuhdan Kun. 2015. *Analisis Kualitas BSE Dan Non-BSE Sains SD Dengan Sistem Penilaian Buku Teks Sains*. Vol. 3 – No. 2
- Kelly, C. 2008. *Teacher as Facilitator of Learning*. In P. Mårtensso, & M. Bild, *Teaching and Learning at Business Schools: Transforming Business Education*.
- Kwartolo, Y. 2010. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal pendidikan penabur-No.14/ tahun ke – 9.
- Nelson, M. R. 2008. *E-books in higher education: nearing the end of the era of hype? Educase Review*. vol. 2008, issue 1
- Nguyen, N.G. 2015. *Designing and Using interactive e-book in Vietnam*. Inter. J. Learn. Teach. Educ. Res., Vol. 11, No. 1
- Matin, Fuad, N., 2016. *Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan: Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mardalis. 2008. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi. Aksara.
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Ozkan, M., & Solmaz, B. 2015. *Mobile Addiction of Generation Z and Its Effects*. Elsevier.
- Pepkin, K.L. 2004. *Creative Problem Solving In Math*.
- Pizzini, E. L. 1996. *Implementation Handbook for the SSCS Problem Solving Instructional Model*. Iowa: The University of Iowa.
- Pribadi, B. A. 2014. *Desain dan Pengembangan Progrm Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Puslitjaknov. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Departemen Pendidikan Nasional: Pusat Penelitian Kebijakan Badan Penelitian Dan Pengembangan.
- Purwanto, B. 2006. *Gagalnya Historiografi Indonesiasentris*. Yogyakarta: Ombak
- Rosita. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar E- Book Interaktif Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Menumbuhkembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*. Tesis. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Ramadhan, S. 2014. *Kebijakan Sekolah Dalam Pemanfaatan Buku Sekolah Elektronik (Bse) Di SMP Negeri 5 Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Reigeluth, C. M. 2009. *Instructional Theory for Education In The Information Age*. C.M. Reigeluth & Chellman A.A.C (etf). *Instructional Design Theories anc Models: Building a Knowledge Base*. New York and London: Routledge.
- Saksen, S. G. & Treffinger, D.J. 2004. *Celebrating 50 Years of Reflective Practice: Versions of Creative Problem Solving*. Journal Of Creative Behavior, Quarter.
- Sayono, J. 2015. *Pembelajaran Sejarah Di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis*. Jurusan Sejarah FIS Universitas Negeri Malang
- Satya, V. E. 2018. *Strategi Indonesia Menghadapi Industri 4.0*. Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI.
- Setyosari. H. P. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Smaldino, S. E., dkk. 2014. *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Prenamedia Grup.
- Sugiyono. 2010. *Statistik untuk Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

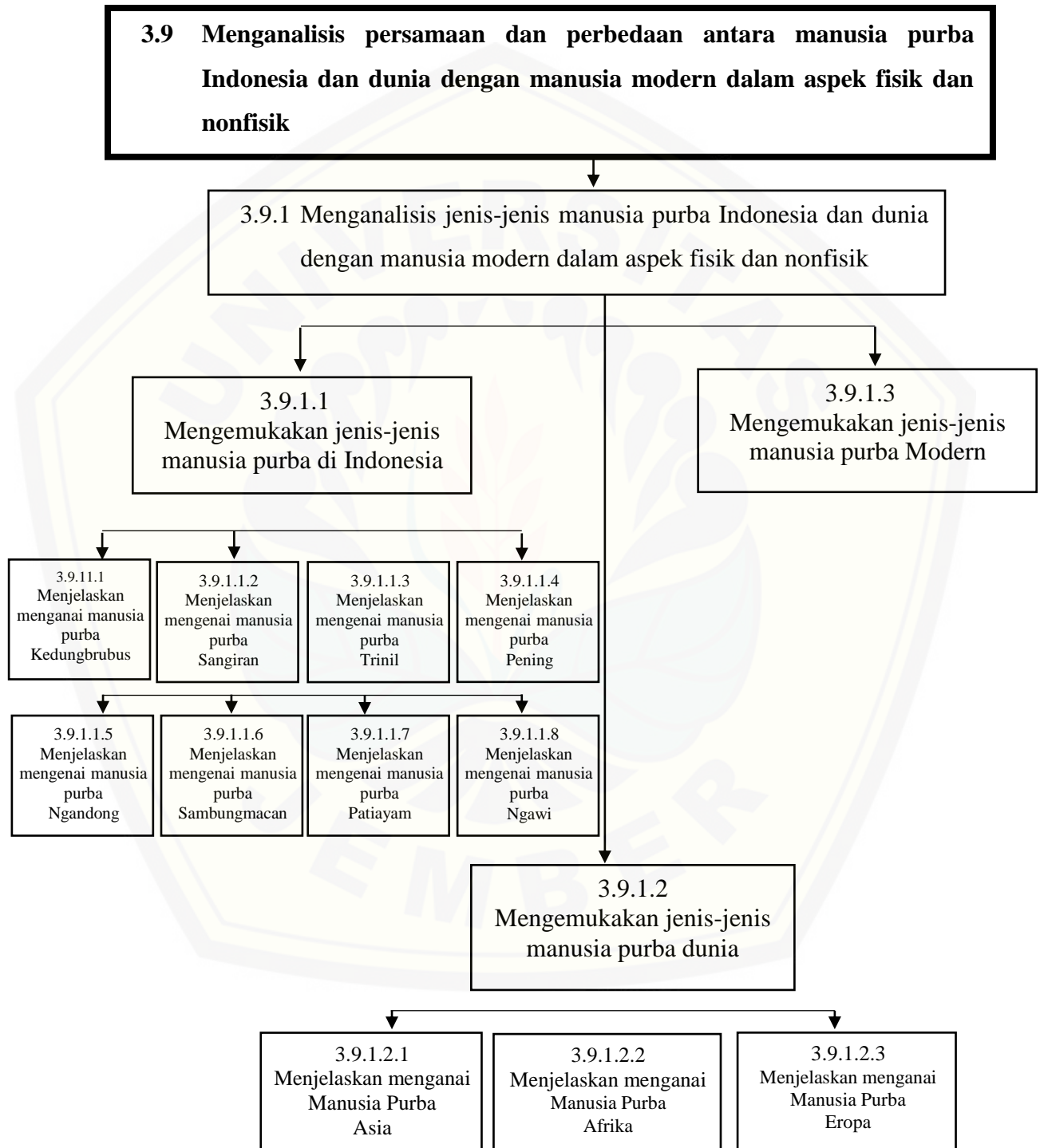
- Sardiman. 2015. *Menakar Posisi Sejarah Indonesia Pada Kurikulum 2013*. Jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sujadi. 2003. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka cipta.
- Suryani, W. 2012. *Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Pokok Elektrokimia Kelas XII SMA*. Surabaya: Unesa.
- Susilowati, D. 2008. *Tes dan pengukuran*. UPI Sumedang Press.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar – Ruzz Media.
- Sousa, F. C., Monteiro, P. I., Pellissier, R. 2009. *Measures Of Effectiveness Of Creative Problem Solving In Developing Team Creativity*. Prancis: De Boeck Supérieur.
- Ulhaq., et al. 2017. *Pembelajaran Sejarah Berbasis Kurikulum 2013 di SMA kota Madya Jakarta Timur*.
- Umamah, N. 2014. *Kurikulum 2013 Kendala yang Dihadapi Pendidik dalam Merancang Desain Pembelajaran Sejarah*. dalam Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Sejarah di Tengah Perubahan. UM: Malang.
- Umamah, N. 2014. *Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Bidang Studi*. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Umamah, N. 2017. *Kapita Selekta (Pendidikan) Sejarah Indonesia*. dalam Perkumpulan Program Studi Sejarah se-Indonesia (PPSI), Masyarakat Sejarawan Indonesia (MSI), dan Departemen Sejarah UGM. Yogyakarta: Ombak.
- Wardani, R. 2018. *21st Century Educator: Menyongsong Transformasi Pendidikan 4.0*. Seminar Nasional Dinamika Informatika Senadi Upy 2018.
- Zarley, J. 2011. *EBook Publication for Training: A Guide to Creating the Digital Reference Bookshelf for Today's Organization*. Ohio: Purple Palm Media.
- Zhong, R. Y., Xu, X., Klotz, E., & Newman, S. T. 2017. *Intelligent Manufacturing in the Context of Industry 4.0: a Review*. Engineering.

Lampiran A. Matriks Penelitian

MATRIKS PENELITIAN

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variable	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Creative Problem Solving Menggunakan Model ADDIE untuk Kelas X SMA (Sekolah Menengah Atas)	1) Bagaimana hasil validasi ahli terhadap <i>e-book</i> interaktif berbasis <i>creative problem solving</i> dengan menggunakan model ADDIE untuk kelas X	1) Variabel bebas: – Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Creative Problem Solving 2) Variabel terikat: – Hasil validasi ahli terhadap e-book interaktif berbasis <i>Creative Problem Solving</i> . – Ketercapaian penggunaan e-book interaktif untuk	1) Hasil validasi ahli terhadap e-book interaktif, meliputi: – kelayakan isi isi bidang studi. – kelayakan bahasa. – kelayakan desain. 2) ketercapaian penggunaan e-book interaktif	1) Angket – Data analisis kebutuhan bahan ajar. – Data hasil validasi ahli terhadap e-book interaktif berbasis <i>Creative Problem Solving</i> . 2) Dokumentasi	1) Jenis Penelitian: penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE 2) Tempat penelitian: Peserta didik kelas X IPS SMAN 3 Jember, SMAN Arjasa, SMAN Balung. 3) Metode pengumpulan data: angket, analisi dokumen dan tes uji coba. 4) Analisis data: Rumus yang digunakan untuk mengukur:

	<p>SMA?</p> <p>2) Apakah <i>e-book</i> interaktif berbasis <i>creative problem solving</i> dengan menggunakan model <i>addie</i> untuk kelas X SMA dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran untuk SMA kelas X?</p>	<p>meningkatkan meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah.</p>	<p>untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah peserta didik, meliputi: hasil belajar kognitif peserta didik setelah menggunakan e-book interaktif.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Data terkait dengan tingkat efektivitas pembelajaran peserta didik. 3) Tes <ul style="list-style-type: none"> - Data daftar peserta didik. - Daftar nilai hasil belajar ranah kognitif peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> - Prosentase $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$ <p>P : persentase $\sum x$: jumlah keseluruhan jawaban responden $\sum xi$: jumlah keseluruhan nilai ideal dalam 1 item</p> <p>100% : konstanta</p> - Rata-rata $\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$ - Efektivitas $N - gain = \frac{S_f - S_i}{100 - S_{si}}$
--	---	--	---	--	--

Lampiran B. Analisis Instruksional Kompetensi Dasar 3.9

Lampiran C. Surat Penelitian



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

Nomor 6916/UN25.1.5/LT/2018
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

09 OCT 2018

Yth. Kepala SMA Negeri Arjasa
di
Jember

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

Nama : Diana Kusuma Widyastutik
NIM : 140210302006
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Berkenaan dengan penyelesaian tugas akhir, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian tentang “Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis *Creative Problem Solving* Menggunakan Model ADDIE Untuk Kelas X SMA (Sekolah Menengah Atas)” 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.



Prof. Dr. Suratno, M.Si
NIP 196706251992031003

Lampiran D. Surat Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1
ARJASA – JEMBER

Jalan Sultan Agung No. 64. Telp. (0331) 540133 e_mail smaarjasa@yahoo.co.id
JEMBER

Kode 68191

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.3/161/101.6.5.10/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMA Negeri 1 Arjasa :

Nama : WIDIWASITO, S.Pd
NIP : 19690415 199703 1 010
Pangkat/Golongan : Pembina TK.I, IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **DIANA KUSUMA WIDYASTUTIK**
NIM : **140210302006**
Jurusan : Pendidikan Sejarah
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Penelitian :

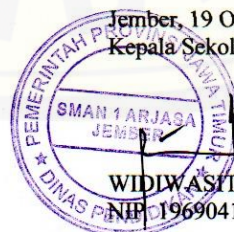
“ Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Creative Problem Solving Menggunakan Model ADDIE untuk kelas X SMA (Sekolah Menengah Atas)“

Tanggal Pelaksanaan : 16, 19 Oktober 2018 (2 tatap muka)

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan tugas Penelitian di SMA Negeri 1 Arjasa Jember.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 19 Oktober 2018
Kepala Sekolah,



WIDIWASITO, S.Pd
NIP. 19690415 199703 1 010

Lampiran E. Instrumen-Instrumen Angket Peserta Didik**E.1 Instrumen Wawancara Ketersediaan Sumber Daya****I. Identitas pendidik**

Nama :

NIP :

Nama sekolah :

Mengajar kelas :

Pendidikan terakhir :

II. Petunjuk

1. Angket ini dibuat dalam rangka mengadakan penelitian untuk mendapatkan data yang valid berkaitan dengan penulisan skripsi peneliti.
2. Pengisian ini tidak akan berpengaruh terhadap hasil/prestasi belajar Anda dan hasil jawaban Anda akan terjaga kerahasiaannya.
3. Kejujuran Anda dalam menjawab angket ini sangat kami perlukan

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

1. Sumber belajar apa yang digunakan oleh Bapak/Ibu dalam pembelajaran sejarah?
.....
.....
2. Apakah Bapak/Ibu mengajarkan materi tentang manusia purba Indonesia dan dunia dengan manusia modern dalam aspek fisik dan non fisik ?
.....
.....
3. E-book apa yang Bapak/Ibu gunakan dalam proses pembelajaran sejarah?

.....

B. Ketersediaan Sumber Daya Teknologi

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

.....

2. Apakah Bapak/Ibu sering menggunakan laboratorium dalam menunjang pembelajaran sejarah?

.....

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

.....

4. Apakah Bapak/Ibu menggunakan buku yang berbasis elektronik untuk menunjang pembelajaran sejarah?

.....

C. Ketersediaan Sumber Daya Fasilitas Instruksional

1. Berapakah jumlah kelas yang tersedia di sekolah ini?

.....

2. Apakah terdapat perpustakaan di sekolah ini?

.....

3. Berapakah jumlah siswa dalam satu kelas?

.....

4. Alat peraga apa yang Bapak/Ibu gunakan ketika proses pembelajaran?

.....
.....

D. Ketersediaan Sumber Daya Manusia

1. Berapakah jumlah guru sejarah yang ada di sekolah ini?

.....
.....

2. Apakah Bapak/Ibu menggunakan HP/komputer/laptop dalam pembelajaran sejarah?

.....
.....

3. Apakah peserta didik terampil menggunakan HP/komputer/laptop ketika pembelajaran sejarah?

.....
.....

4. Keterampilan apa yang diharapkan didapatkan peserta didik setelah Bapak/Ibu melaksanakan pembelajaran mata pelajaran sejarah ?

.....
.....

E.2 Instrumen Wawancara Ketersediaan Sumber Daya**(Peserta Didik)****I. Identitas Peserta Didik**

Nama :

Sekolah :

Kelas :

Hari/Tanggal :

II. Petunjuk

1. Angket ini dibuat dalam rangka mengadakan penelitian untuk mendapatkan data yang valid berkaitan dengan penulisan skripsi peneliti.
2. Pengisian ini tidak akan berpengaruh terhadap hasil/prestasi belajar Anda dan hasil jawaban Anda akan terjaga kerahasiaannya.
3. Kejujuran Anda dalam menjawab angket ini sangat kami perlukan.

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

1. Sumber belajar apa saja yang Anda gunakan dalam melaksanakan pembelajaran sejarah?
.....
.....
2. Apa yang Anda ketahui mengenai manusia purba Indonesia dan dunia dengan manusia modern dalam aspek fisik dan nonfisik?
.....
.....
3. E-book apa yang Anda gunakan dalam proses pembelajaran sejarah?
.....
.....

B. Ketersediaan Sumber Daya Teknologi

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

.....
.....

2. Apakah Anda sering menggunakan laboratorium dalam menunjang pembelajaran sejarah?

.....
.....

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

.....
.....

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

.....
.....

C. Ketersediaan Sumber Daya Fasilitas Instruksional

1. Berapakah jumlah kelas di sekolah Anda?

.....
.....

2. Apakah ada perpustakaan di sekolah Anda?

.....
.....

3. Berapakah jumlah siswa di kelas Anda?

.....
.....

4. Alat peraga apa saja yang digunakan guru Anda dalam melaksanakan pembelajaran?

.....
.....

D. Ketersediaan Sumber Daya Manusia

1. Berapakah jumlah guru sejarah di sekolah Anda?

.....
.....

2. Apakah guru Anda menggunakan handphone/komputer/laptop dalam pembelajaran sejarah?

.....
.....

3. Apakah Anda terampil dalam menggunakan handphone/ komputer/ laptop ketika pembelajaran sejarah berlangsung?

.....
.....

E. Sikap dan Keterampilan

1. Apakah Anda suka dengan mata pelajaran sejarah?

.....
.....

2. Apakah Anda suka dengan materi pelajaran sejarah?

.....
.....

3. Apakah Anda suka dengan cara penyampaian materi yang digunakan guru Anda?

.....
.....

4. Keterampilan apa yang Anda dapatkan setelah mengikuti pembelajaran sejarah?

.....
.....

5. Anda lebih suka belajar kelompok atau individu?

.....
.....

E. 3 Instrumen Angket Motivasi Belajar Peserta Didik

I. Identitas Peserta Didik

Nama :

Sekolah :

Kelas :

Hari/Tanggal :

II. Petunjuk

1. Pengisian angket ini tidak ada kaitannya dengan penilaian mata pelajaran yang anda ikuti.
2. Berilah tanda centang (√) pada point yang anda pilih terhadap pernyataan yang telah disediakan!
3. Isilah angket ini dengan cara memberi jawaban sesuai dengan pendapat anda pada jawaban yang telah disediakan.
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - R : Ragu-Ragu
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju
4. Isilah pertanyaan yang tertera dengan jujur dan objektif.

III. Pertanyaan

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya merasa bahwa belajar sejarah itu menyenangkan					
2.	Saya harus banyak membaca materi dan membuat kesimpulan.					
3.	Saya memiliki tujuan untuk lulus tanpa banyak					

	belajar.					
4.	Saya mempelajari dengan serius apa yang diberikan di kelas atau tempat bimbingan.					
5.	Saya merasa hampir semua materi sangat menarik setelah saya memahaminya.					
6.	Saya menemukan banyak materi baru yang menarik dan saya banyak belajar tentang materi-materi tersebut.					
7.	Saya tidak menemukan mata pelajaran yang minati jadi saya jarang belajar.					
8.	Saya belajar beberapa hal dengan menghafal, mengulanginya sampai saya hafal meskipun saya tidak dapat memahami.					
9.	Saya menguji diri saya sendiri dengan materi pelajaran yang penting sampai saya paham sepenuhnya.					
10.	Saya merasa bahwa saya bisa mendapat nilai yang baik dalam dengan cara menghafal bagian-bagian utama dari pada mencoba memahaminya.					
11.	Saya belajar hanya pada materi pelajaran yang sudah ditetapkan oleh pendidik.					
12.	Saya belajar dengan giat ketika saya menemukan materi yang menarik.					
13.	Saya tidak harus belajar materi secara mendalam karena membingungkan dan membuang-buang waktu					
14.	Saya menemukan bahwa cara untuk lulus dalam ujian dengan mengingat-ingat jawaban dari soal-soal yang sudah dipelajari					

Sumber : diadaptasi dari Frauke Kubischta, 2014

Lampiran F. Instrumen Pengumpulan Data (Angket Validasi)

F.1 Angket Validasi Isi Bidang Studi

A. Petunjuk

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

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
1.	Ketepatan KI, KD dengan judul e-book interaktif	1	2	3	4	5
2.	Ketepatan prosedur analisis tujuan	1	2	3	4	5
3.	Kebenaran substansi isi e-book interaktif	1	2	3	4	5
4.	Ketepatan struktur kerangka untuk menggambarkan langkah procedural dalam mempelajari e-book interaktif	1	2	3	4	5
5.	Ketepatan memilih bahan/materi yang sesuai untuk penyusunan e-book interaktif	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.	E-book interaktif meningkatkan pemahaman sejarah peserta didik	1	2	3	4	5
15.	e-book interaktif memiliki soal yang menyenangkan sehingga mendukung peserta didik untuk memahami materi	1	2	3	4	5
16.	Kedalaman materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	1	2	3	4	5

Skore Total =

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

Keterangan

1. **Sangat Kurang Baik**
 2. **Kurang Baik**
 3. **Cukup Baik**
 4. **Baik**
 5. **Sangat Baik**
-

Komentar dan Saran Perbaikan

Jember, September 2018

Ahli isi bidang Studi

Suharto, S.S., M.A

NIP. 197009212002121004

F.2 Angket Validasi Desain

A. Petunjuk

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

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
1.	Ketepatan e-book interaktif dalama memberikan informasi yang kondusif untuk komunikasi dan interaksi, serta instruksi yang jelas (<i>Visibility</i>).	1	2	3	4	5
2.	Ketepatan e-book interaktif memudahkan pengguna mempelajari, dan cepat membiasakan diri dengan fungsi dan operasi e-book, sehingga, waktu yang dihabiskan untuk belajar dapat diminimalkan (<i>Ease</i>).	1	2	3	4	5
3.	Ketepatan e-book interaktif setelah penggunaan, memudahkan peserta didik untuk menggunakan e-book secara keseluruhan (<i>efficiency</i>).	1	2	3	4	5
4.	Ketepatan e-book interaktif memungkinkan peserta didik merasa puas dan dapat menyelesaikan tugas (<i>ejoyment</i>).	1	2	3	4	5
5.	e-book interaktif sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.	1	2	3	4	5
6.	Kemudahan memahami pertanyaan pada bagian tahap klarifikasi masalah, pengungkapan masalah , evaluasi dan pemilihan, implementasi.	1	2	3	4	5
7.	Ketepatan e-book interaktif dapat digunakan tanpa bantuan pendidik sebagai fasilitator.	1	2	3	4	5
8.	Ketepatan e-book interaktif dalam memvisualisasikan materi dari kombinasi teks, gambar, dan ilustrasi.	1	2	3	4	5

Skore Total =

F.3 Angket Validasi Bahasa

A. Petunjuk

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

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
1.	Ketepatan struktur kalimat	1	2	3	4	5
2.	Keefektifan kalimat	1	2	3	4	5
3.	Kebakuan istilah	1	2	3	4	5
4.	Keterbacaan pesan	1	2	3	4	5
5.	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa	1	2	3	4	5
6.	Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat	1	2	3	4	5
7.	Kemampuan mendorong minat baca	1	2	3	4	5
8.	Kemampuan memotivasi pesan atau informatif	1	2	3	4	5
9.	Ketepatan bahasa dengan perkembangan intelektual peserta didik	1	2	3	4	5
10	Ketepatan penggunaan bahasa dalam bab dan sub bab	1	2	3	4	5
Skore Total =						

Keterangan

1. **Sangat Kurang Baik**
 2. **Kurang Baik**
 3. **Cukup Baik**
 4. **Baik**
 5. **Sangat Baik**
-

Komentar dan Saran Perbaikan

Jember, September 2018

Ahli Bahasa

Siswanto, S.Pd., M.A

NIP 198407222015041001

F.4. Angket Hasil Validasi Ahli Isi Bidang Studi

Angket Validasi Isi Bidang Studi

A. Petunjuk

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

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
1.	Ketepatan KI, KD dengan judul e-book interaktif	1	2	3	4	5
2.	Ketepatan prosedur analisis tujuan	1	2	3	4	5
3.	Kebenaran substansi isi e-book interaktif	1	2	3	4	5
4.	Ketepatan struktur kerangka untuk menggambarkan langkah procedural dalam mempelajari e-book interaktif	1	2	3	4	5
5.	Ketepatan memilih bahan/materi yang sesuai untuk penyusunan e-book interaktif	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.	E-book interaktif meningkatkan pemahaman sejarah peserta didik	1	2	3	4	5
15.	e-book interaktif memiliki soal yang menyenangkan sehingga mendukung peserta didik untuk memahami materi	1	2	3	4	5
16.	Kedalaman materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	1	2	3	4	5

Skore Total =

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

Keterangan

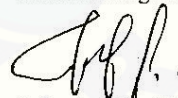
1. Sangat Kurang Baik
2. Kurang Baik
3. Cukup Baik
4. Baik
5. Sangat Baik

Komentar dan Saran Perbaikan

Pada dasarnya E-book interaktif yang berkaitan dengan sejarah perkembangan manusia purba sudah layak untuk diajarkan bahkan rangkaiannya gambar beserta tulisan sudah bisa memancing anak didik untuk memahami, bagaimana manusia purba muncul, kemudiannya berkembang dan menuju kepunahan. Sudah sepatutnya buku pembelajaran ini berlatar gambar baik.

Jember, September 2018

Ahli isi bidang Studi



Suharto, S.S., M.A

NIP. 197009212002121004

F.5 Angket Hasil Validasi Ahli Desain

Angket Validasi Desain

A. Petunjuk

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

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
1.	Ketepatan e-book interaktif dalam memberikan informasi yang kondusif untuk komunikasi dan interaksi, serta instruksi yang jelas (<i>Visibility</i>).	1	2	3	4	5
2.	Ketepatan e-book interaktif memudahkan pengguna mempelajari, dan cepat membiasakan diri dengan fungsi dan operasi e-book, sehingga, waktu yang dihabiskan untuk belajar dapat diminimalkan (<i>Ease</i>).	1	2	3	4	5
3.	Ketepatan e-book interaktif setelah penggunaan, memudahkan peserta didik untuk menggunakan e-book secara keseluruhan (<i>efficiency</i>).	1	2	3	4	5
4.	Ketepatan e-book interaktif memungkinkan peserta didik merasa puas dan dapat menyelesaikan tugas (<i>ejoyment</i>).	1	2	3	4	5
5.	e-book interaktif sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.	1	2	3	4	5
6.	Kemudahan memahami pertanyaan pada bagian tahap klarifikasi masalah, pengungkapan masalah, evaluasi dan pemilihan, implementasi.	1	2	3	4	5
7.	Ketepatan e-book interaktif dapat digunakan tanpa bantuan pendidik sebagai fasilitator.	1	2	3	4	5
8.	Ketepatan e-book interaktif dalam memvisualisasikan materi dari kombinasi teks, gambar, dan ilustrasi.	1	2	3	4	5

Skore Total =

(Sumber: Adaptasi Aprianto, 2017)

Keterangan

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

Komentar dan Saran Perbaikan

① Daftar isi sebaiknya bisa di-klik

② Video sebaiknya bisa ditampilkan dan ukuran lebih besar

③ Akan lebih baik jika bagian soal & latihan bisa lebih interaktif, bisa di-klik & di'isi'

Jember, 3 Oktober 2018

Ahli Desain



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

NIP 198301312015041001

F.6 Angket Hasil Validasi Ahli Bahasa

Angket Validasi Bahasa

A. Petunjuk

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

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan struktur kalimat					5
2.	Keefektifan kalimat					5
3.	Kebakuan istilah				4	5
4.	Keterbacaan pesan					5
5.	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa				4	5
6.	Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat					5
7.	Kemampuan mendorong minat baca					5
8.	Kemampuan memotivasi pesan atau informatif					5
9.	Ketepatan bahasa dengan perkembangan intelektual peserta didik					5
10.	Ketepatan penggunaan bahasa dalam bab dan sub bab				4	5
Skore Total =						

(Sumber: Adaptasi Aprianto, 2017)

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

Komentar dan Saran Perbaikan

1. ~~gunakan~~ gunakan kata (di) dalam awal bab.

2. kata asing / daerah / nama Uudah lebih singkat

Jember, 24 September 2018

Ahli Bahasa



Siswanto, S.Pd., M.A

NIP 198407222015041001

Lampiran G. Penilaian dan Tanggapan

G.1 Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik

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

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
1.	Ketepatan judul dengan materi yang akan dibahas	1	2	3	4	5
2.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
3.	Runtutan kronologis sejarah	1	2	3	4	5
4.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi	1	2	3	4	5
5.	Kesesuaian ilustrasi video dengan materi	1	2	3	4	5
6.	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	1	2	3	4	5
7.	Desain <i>layout</i> e-book interaktif	1	2	3	4	5
8.	Pemilihan <i>font</i> tata tulis	1	2	3	4	5
9.	Pemilihan ukuran <i>font</i>	1	2	3	4	5
10	Kemampuan pemberian informasi penting dan baru	1	2	3	4	5
Skore Total =						

(Sumber: Adaptasi Aprianto, 2017)

G.2 Angket Hasil Penilaian dan Tanggapan

Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik

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

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
1.	Ketepatan judul dengan materi yang akan dibahas	1	2	3	4	5
2.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
3.	Runtutan kronologis sejarah	1	2	3	4	5
4.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi	1	2	3	4	5
5.	Kesesuaian ilustrasi video dengan materi	1	2	3	4	5
6.	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	1	2	3	4	5
7.	Desain <i>layout</i> e-book interaktif	1	2	3	4	5
8.	Pemilihan <i>font</i> tata tulis	1	2	3	4	5
9.	Pemilihan ukuran <i>font</i>	1	2	3	4	5
10.	Kemampuan pemberian informasi penting dan baru	1	2	3	4	5
Skore Total =						

(Sumber: Adaptasi Aprianto, 2017)

Lampiran H. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	4) Pendidik meminta salah seorang peserta didik memimpin doa 5) Pendidik mempersiapkan kelas lebih kondusif dan siap untuk belajar 6) Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran 7) Pendidik memberikan pre test untuk mengetahui apakah ada diantara peserta didik yang sudah mengetahui mengenai materi yang akan diajarkan. 8) Pendidik menjelaskan pembelajaran menggunakan <i>e-book</i> interaktif berbasis <i>creative problem solving</i> .	10 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta untuk melakukan kegiatan belajar yang pertama tentang manusia purba Indonesia, dunia, dan modern, sesuai yang ada dalam <i>e-book</i> interaktif berbasis <i>creative problem solving</i>. • Peserta didik diminta untuk membaca dan mengamati gambar yang ada pada bagian lembar identifikasi masalah di dalam <i>e-book</i> interaktif berbasis <i>creative problem solving</i> • Peserta didik kemudian diminta menyusun langkah-langkah kegiatan pada lembar penyelesaian strategi masalah dan membuat konsep untuk menyelesaikannya. • Peserta didik melaksanakan rencana penyelesaian sesuai dengan langkah-langkah 	50 Menit

	<p>yang telah dirancang serta dengan konsep-konsep untuk memecahkan masalah.</p> <ul style="list-style-type: none">• Kemudian setelah itu, pendidik meminta peserta didik untuk memahami lembar menguji kebenaran strategi dan setelah selesai diminta mengerjakan soal secara individu pada 50 Menit bagian uji kompetensi yang ada dalam <i>e-book</i> interaktif berbasis <i>creative problem solving</i>.• Peserta didik untuk maju ke depan kelas membacakan hasil pekerjaan mereka dan pendidik meminta peserta didik yang lain untuk memberi tanggapan, saran atau kritikan.	
Penutup	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik dan pendidik mengulang kembali materi yang sudah dipelajari.• Pendidik dapat menanyakan apakah peserta didik sudah memahami materi yang baru saja dipelajari.• Pendidik memberikan post test sesuai yang ada dilembar evaluasi kepada peserta didik agar, mendapatkan mengetahui sejauhmana pemahaman peserta didik atas pembelajaran yang baru saja dipelajari.	30 menit

Lampiran I. Kisi-Kisi dan Soal Evaluasi**I.1 Kisi-kisi soal evaluasi**

Jenis Sekolah : SMA

Alokasi Waktu :

Mata Pelajaran : Sejarah Peminatan

Jumlah Soal : 20 Butir

Kurikulum : Kurikulum 2013

Penulis : Diana Kusuma Widyastutik

No.	Kompetensi Inti	Kompetensi dasar	Kelas/smts	Materi	Indikator soal	Bentuk Tes Tertulis/Praktek	No. Soal
1.	Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu	3.9 Menganalisis persamaan dan perbedaan antara manusia purba Indonesia dan dunia dengan manusia modern	X/Genap	Manusia Purba Indonesia, Dunia, dan Modern	1. Menunjukkan orang yang pertama kali mengadakan penelitian tentang manusia purba di Indonesia	Tertulis	1.
					2. Menjelaskan zaman Manusia purba pertama kali muncul	Tertulis	2.
					3. Menyimpulkan pendukung	Tertulis	3.

<p>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.</p>	<p>dalam aspek fisik dan nonfisik.</p>				<p>Kebudayaan Pacitan adalah <i>Pithecanthropus erectus</i>.</p>		
					<p>4. Mengelompokkan ciri-ciri <i>Meganthropus Palaeojavanicus</i></p>	Tertulis	4.
					<p>5. Mengidentifikasi jenis manusia purba ini memiliki volume otak kira-kira 900 cc dan volume otaknya berada diantara volume otak kera dan manusia serta dikenal sebagai manusia kera yang sudah dapat berjalan tegak</p>	Tertulis	5.
					<p>6. Mengidentifikasi jenis peninggalan berupa sisa-sisa tumbuh-tumbuhan, hewan, dan manusia yang telah membatu di dalam tanah karena proses kimiawi.</p>	Tertulis	6.
					<p>7. Mengidentifikasi fosil manusia purba yang ditemukan pada</p>	Tertulis	7.

					lapisan dan fauna Jetis		
					8. Mengidentifikasi Jenis manusia purba yang dikenal dengan manusia cerdas	Tertulis	8.
					9. Mengidentifikasi jenis manusia purba yang memiliki ukuran tubuh sangat besar	Tertulis	9.
					10. Mengidentifikasi Fosil manusia purba yang ditemukan pada lapisan dan fauna Ngandong	Tertulis	10.
					11. Mengidentifikasi manusia purba yang ditemukan di Eropa	Tertulis	11.
					12. mengelompokkan jenis manusia purba yang ditemukan di Afrika.	Tertulis	12.
					13. menyimpulkan alasan penemuan fosil-fosil manusia purba terdapat didaerah aliran sungai.	Tertulis	13.
					14. Menganalisis manusia purba dari	Tertulis	14.

					<p>luar Indonesia yang hidup sezaman dengan manusia purba di Indonesia. Manusia purba dari gua chou Kou Tien, China yang memiliki banyak kesamaan dengan Pithecanthropus Erectus di Indonesia.</p>		
					15. Menjelaskan penemuan manusia purba <i>Heidelberg</i> .	Tertulis	15.
					16. Menganalisis penemuan tengkorak perempuan yang meninggal pada masa remaja.	Tertulis	16.
					17. Menjelaskan hubungan dari istilah Mousterian.	Tertulis	17.
					18. Menjelaskan manusia purba yang mirip dengan manusia Neanderthal.	Tertulis	18.

					19. mengidentifikasi faktor yang penyebab manusia purba <i>Vértesszőlös</i> termasuk kedalam subspecies <i>Homo sapiens</i> .	Tertulis	19.
					20. Menjelaskan manusia purba <i>Swanscombe</i> dengan kapasitas otak 1325 cc.	Tertulis	20.

Lampiran J. Soal Evaluasi

No.	Butir Soal	Kunci Jawaban
1.	Siapakah orang yang pertama kali mengadakan penelitian tentang manusia purba di Indonesia A. Charles Darwin B. E. Dubois C. Wedenreich D. Teuku Jacob E. Von Koeningswald	B
2.	Manusia purba pertama kali muncul pada zaman ... A. Holosen B. Pleistosen C. Dilluvium D. Mesozoikum E. Neozoikum	A
3.	Diperkirakan pendukung Kebudayaan Pacitan adalah <i>Pithecanthropus erectus</i> . Kesimpulan tersebut didasarkan pada.... A. Alat-alat bantu dari Pacitan ditemukan bersama-sama <i>Pithecanthropus erectus</i> B. Kapak genggam banyak ditemukan bersama-sama <i>Pithecanthropus erectus</i> C. <i>Pithecanthropus erectus</i> banyak ditemukan di daerah pacitan. D. <i>Pithecanthropus erectus</i> merupakan manusia purba terbanyak ditemukan di Indonesia E. <i>Pithecanthropus erectus</i> merupakan manusia purba tertua di Indonesia	B

4. Bacalah beberapa ciri-ciri dibawah ini!

- 1) Ditemukan di daerah Trinil
- 2) tidak memiliki dagu
- 3) tubuhnya berukuran besar
- 4) Ditemukan di Sangiran
- 5) Volume otaknya lebih dari 1000 cc

Yang merupakan ciri-ciri *Meganthropus Palaeojavanicus* B
adalah ...

- A. 1,2, dan 3
- B. 2,3, dan 4
- C. 3,4, dan 5
- D. 1,2, dan 4
- E. 1, 3, dan 4

5. Jenis manusia purba ini memiliki volume otak kira-kira 900 cc dan volume otaknya berada diantara volume otak kera dan manusia serta dikenal sebagai manusia kera yang sudah dapat berjalan tegak. Jenis manusia purba ini dinamakan ...

- A. *Pithecanthropus Erectus* A
- B. *Homo Wajakensis*
- C. *Homo Soloensis*
- D. *Meganthropus Palaeojavanicus*
- E. *Pithecanthropus Mojokertensis*

6. Sisa-sisa tumbuh-tumbuhan, hewan, dan manusia yang telah membatu di dalam tanah karena proses kimiawi disebut ...

- A. Situs
 - B. Fosil B
 - C. Artefak
 - D. Arca
 - E. Patung
-

-
7. Fosil manusia purba yang ditemukan pada lapisan dan fauna Jetis adalah ...
- A. *Pithecanthropus Erectus*
 - B. *Homo Wajakensis* E
 - C. *Homo Soloensis*
 - D. *Homo Sapiens*
 - E. *Pithecanthropus Robustus*
-
8. Jenis manusia purba yang dikenal dengan manusia cerdas adalah ...
- A. *Homo Sapiens*
 - B. *Homo Wajakensis* A
 - C. *Pithecanthropus Erectus*
 - D. *Meganthropus Palaenjavanicus*
 - E. *Pithecanthropus Robustus*
-
9. Berikut ini merupakan jenis manusia purba yang memiliki ukuran tubuh sangat besar adalah ...
- A. *Pithecanthropus robustus*
 - B. *Sinanthropus pekinensis* C
 - C. *Meganthropus Palaeojavanicus*
 - D. *Homo wajakensis*
 - E. *Pithecanthropus Mojokertensis*
-
10. Fosil manusia purba yang ditemukan pada lapisan dan fauna Ngandong adalah ...
- A. *Pithecanthropus Erectus*
 - B. *Meganthropus Palaeojavanicus* C
 - C. *Homo Soloensis*
 - D. *Homo Sapiens*
 - E. *Pithecanthropus Robustus*
-
11. Manusia purba yang ditemukan di Eropa, adalah,...
- A. *Homo Pekinensis* C
-

-
- B. *Homo Africanus*
 - C. *Homo Neanderthalensis*
 - D. *Homo Wajakensis*
 - E. *Homo Mojokertonesis*
-

12. Perhatikan jenis-jenis manusia purba dibawah ini:

- 1) *Homo Ergaster*
- 2) *Homo Neanderthal*
- 3) *Australopithecus africanus*
- 4) *Homo Rudolfinensis*
- 5) *Sinanthropus pekinensis*

Berdasar keterangan diatas, Jenis manusia purba yang ditemukan di Afrika ditunjukkan oleh nomor... A

- A. 1, 3 dan 4
 - B. 1, 2 dan 3
 - C. 2, 3 dan 4
 - D. 3, 4 dan 5
 - E. 3, 1 dan 5
-

13. Umumnya fosil-fosil manusia purba yang ditemukan para arkeolog terdapat didaerah aliran sungai. Hal ini dapat disimpulkan bahwa...

- A. Manusia purba tinggal disekitar aliran sungai
 - B. Daerah tempat tinggal manusia purba dimasalalu berubah menjadi sungai dimasa kini
 - C. Banyak manusia purba yang meninggal di daerah aliran sungai
 - D. Pemakaman manusia purba terletak ditepi sungai
 - E. Adanya kehidupan masyarakat terapung dimasa lalu
-

14. Banyak manusia purba dari luar Indonesia yang hidup sezaman dengan manusia purba di Indonesia. Manusia purba dari gua chou Kou Tien, China yang memiliki banyak

kesamaan dengan *Pithecanthropus Erectus* di Indonesia adalah...

- A. *Homo Sapien* E
- B. *Homo Wajakensis*
- C. *Gigantrophus*
- D. *Australopithecus*
- E. *Sinantrophus Pekinansis*

15. Manusia Purba Heidelberg adalah manusia purba yang ditemukan di negara....

- A. Cina
- B. Jerman B
- C. Perancis
- D. Afrika
- E. Belanda

16. Penemuan tengkorak perempuan yang meninggal pada masa remaja adalah penemuan manusia purb...

- A. Manusia Purba *Steinheim*
- B. Manusia Purba *Australopithecus anamensis* C
- C. Manusia Purba *Swancombe*
- D. Manusia Purba *Neandhertal*
- E. *Australopithecus afarensis*

17. Istilah Mousterian selalu berhubungan dengan...

- A. Perkakas batu buatan Manusia *Swanscombe*
- B. Perkakas batu buatan Manusia *Neanderthal* B
- C. Sampah kerang
- D. Perkakas dapur
- E. Tulang belulang hewan buruan

18. Manusia purba yang mirip dengan manusia Neanderthal adalah

- A. Manusia Purba *Fontéchevade* B
-

-
- B. Manusia Purba *Steinheim*
 - C. Manusia Purba *Cro-Magnon*
 - D. Manusia Purba *Heidelbergensis*
 - E. Manusia Purba *Vértesszőlős*
-

19. Salah satu faktor yang menyebabkan manusia purba *Vértesszőlős* termasuk kedalam subspecies *Homo sapiens* adalah...

- A. Volume otak 750 -1.300 cc
- B. Alat pengunyah dan otot tengkorak mengecil
- C. Tulangnya tengkorak lonjong
- D. Bertubuh bungkuk seperti kera
- E. Tulangnya cukup tebal, dan kapasitas otak 1400 cc

E

20. Manusia purba *Swanscombe* dengan kapasitas otak 1325 cc termasuk kedalam spesies...

- A. *Homo sapiens*
 - B. *Meganthropus*
 - C. *Pithecanthropus*
 - D. *Cro-magnon*
 - E. *Neandhertal*
-

D

Lampiran K. Dokumentasi



Kegiatan Pre Test Uji Kelompok Kecil



Kegiatan Post Test Uji Kelompok Kecil



Kegiatan Pre Test Uji Lapangan

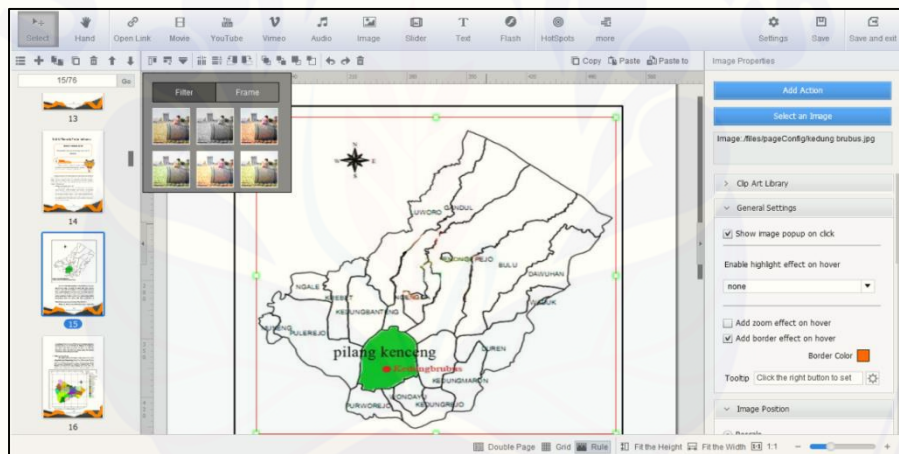


Kegiatan Post Test Uji Lapangan

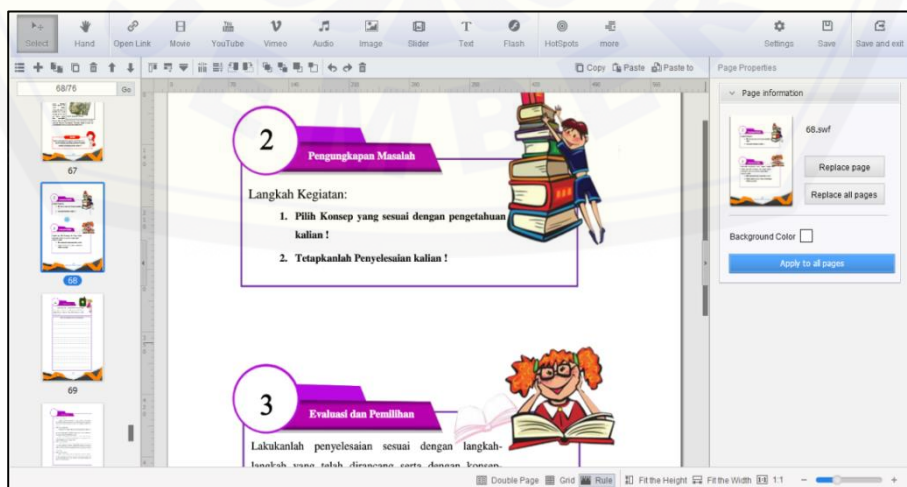
Lampiran L. Perancangan *E-book* Interaktif Berbasis *Creative Problem Solving*



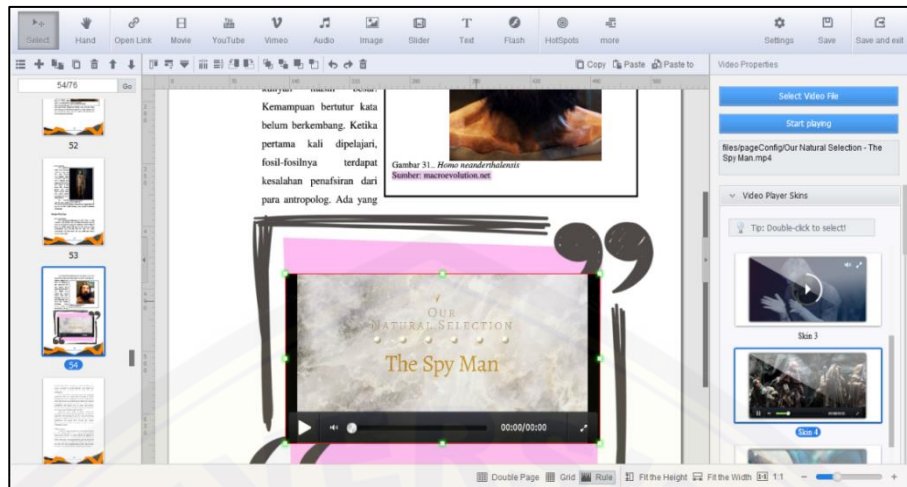
Pengaturan hyperlink



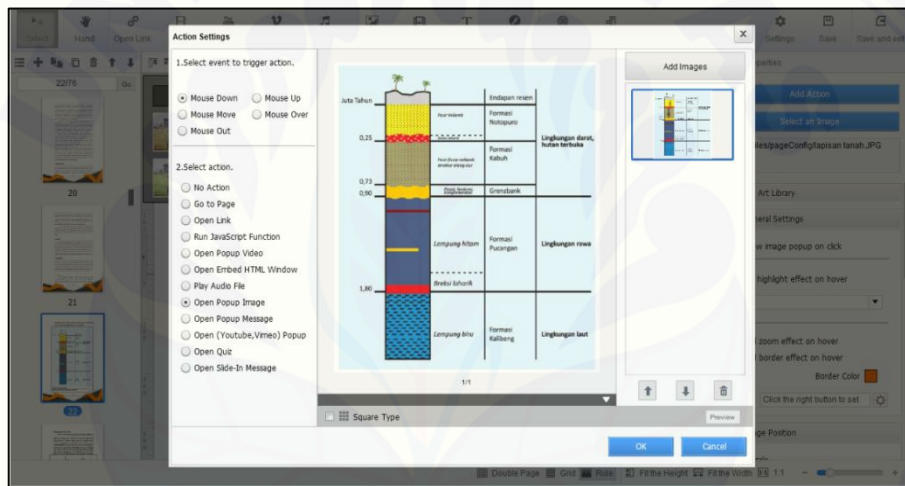
Menyematkan gambar



Mendesain isi sesuai model pembelajaran



Menyematkan video



Mengatur gambar