



**PENGEMBANGAN MODUL INTERAKTIF BERBASIS KVISOFT
FLIPBOOK MAKERMATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA
MENGUNAKAN MODEL PENGEMBANGAN 4D**

SKRIPSI

Oleh

**Nurul Hikmah
NIM 140210302077**

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



**PENGEMBANGAN MODUL INTERAKTIF BERBASIS *KVISOFT*
FLIPBOOK MAKER MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA
MENGUNAKAN MODEL PENGEMBANGAN 4D**

SKRIPSI

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

Oleh

**Nurul Hikmah
NIM 140210302077**

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

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Bapak Holil dan Ibu Tini, terimakasih atas do'a, kasih sayang, serta dukungan yang tulus selama ini;
2. Adikku Abdul Rohman dan Agus Susanto yang sudah memberikan semangat;
3. Bapak/Ibu Guru sejak SD sampai SMA serta Bapak/Ibu Dosen Prodi Pendidikan Sejarah yang telah berjasa mendidik, membimbing, dan memberikan ilmunya dengan penuh keikhlasan dan kesabaran;
4. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan lain). Dan hanya kepada tuhanmulah engkau berharap.”

(terjemah Surat Al- Insyirah ayat 6-8)



1) Khadijah, M. 2012. Alqur'an dan Terjemahan. Jakarta: Alfatih.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurul Hikmah

NIM : 140210302077

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengembangan Modul Interaktif Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Menggunakan Model Pengembangan 4D” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi mana pun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas kesalahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

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

Jember, 30 November 2018

Yang menyatakan,

Nurul Hikmah
140210302077

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MODUL INTERAKTIF BERBASIS *KVISOFT*
FLIPBOOK MAKERMATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA
MENGUNAKAN MODEL PENGEMBANGAN 4D**

Oleh

Nurul Hikmah
NIM 140210302077

Pembimbing

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

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

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Modul Interaktif Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Menggunakan Model Pengembangan 4D” telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal : Kamis, 03 Januari 2019

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Mohammad Na'im, M.Pd.
NIP 19660328 200012 1 001

Dr. Sumardi, M.Hum.
NIP 196005181 98902 1 001

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Nurul Umamah, M.Pd.
NIP 19690204 199303 2 008

Drs. Sumarno, M.Pd.
NIP 7760017263

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

RINGKASAN

Pengembangan Modul Interaktif Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Menggunakan Model Pengembangan 4D;

Nurul Hikmah, 140210302077; 2019; xiv+131 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah; Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosila; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Bahan ajar yang digunakan peserta didik dalam pembelajaran belum mampu menumbuhkan kemampuan peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri serta peserta didik belum mampu dalam mengkonstruksi pemahamannya. Fakta dilapangan menunjukkan pembelajaran sejarah disekolah cenderung masih menggunakan bahan ajar berupa buku paket dan LKS. Bahan ajar yang digunakan disekolah kurang menarik peserta didik dalam pembelajaran sejarah karena kurang berkaitan dengan kemajuan IPTEK masa kini. Untuk itu perlunya tersedia suatu modul interaktif. Dengan menggunakan bahan ajar yang inovatif, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kemampuannya untuk belajar melalui inisiatifnya sendiri dan mampu belajar secara mandiri tanpa adanya pendidik. penelitian ini mengidentifikasi mengenai analisis kebutuhan peseta didik akan bahan ajar yang inovatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana hasil validasi ahli terhadap modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* menggunakan model 4D pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA?; (2) bagaimana tingkat efektivitas modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* menggunakan model 4D sebagai sumber belajar pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA?. Dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa modul interaktif yang tervalidasi oleh ahli. Mengetahui tingkat efektivitas modul interaktif pada pembelajaran sejarah. Selain itu, tujuan pengembangan modul ineteraktif ini adalah untuk mengatasi kekurangan sumber yang kurang menstimulus peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri.

Pengembangan modul interaktif ini menggunakan model pengembangan 4D. Tahapan dalam model pengembangan ini yaitu *define* (definisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) ,dan *disseminate* (penyebaran).

Produk modul interaktif yang dihasilkan tersebut selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, bahasa, media dan desain pembelajaran. Hasil validasi materi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berada pada kualifikasi sangat baik dengan persentase 92,5%, hasil validasi ahli bahasa 83,3 %, hasil validasi ahli desain dan media 91,42 %. Validator ahli lapangan yaitu pendidik dan peserta didik. Hasil uji coba pengguna yang melibatkan pendidik mencapai persentase 91% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji beda (*paired sample t-test*) kelompok kecil yang melibatkan 9 peserta didik menghasilkan nilai $t_{hitung} = 19.000 \geq t_{tabel,05;09} = 2.262$ dengan nilai signifikansi = $0.000 < \alpha = 0.050$ yang menunjukkan modul interaktif yang dikembangkan efektif dalam pembelajaran. Kemudian dengan menggunakan rumus N-gain yang digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas didapat nilai 0.66% yang berkategori keefektivan sedang. Sedangkan hasil uji beda (*paired sample t-test*) uji coba kelompok besar yang melibatkan 35 peserta didik menghasilkan dengan nilai $t_{hitung} = 24.554 \geq t_{tabel,05;35} = 2.030$ dengan nilai signifikansi = $0.000 < \alpha = 0.050$ yang menunjukkan modul interaktif yang dikembangkan efektif dalam pembelajaran. Kemudian dengan menggunakan rumus N-gain yang digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas didapat nilai 0,73% yang berkategori keefektivas tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa modul interaktif dengan efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran sejarah dan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri.

Kesimpulan dari penelitian pengembangan diatas adalah (1) hasil validasi ahli terhadap produk pengembangan modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Makermasuk* dalam kategori baik; (2) mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran peserta didik sebelum diterapkannya modul interaktif berbasis *kvisoft flipbook maker* dengan setelah diterapkannya modul berbasis *kvisoft flipbook maker*.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Modul Interaktif Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Menggunakan Model Pengembangan 4D”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc, Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc, Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
3. Dr. Sumardi, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial sekaligus Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dengan sabar dalam penulisan skripsi ini;
4. Dr. Nurul Umamah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah sekaligus Dosen Penguji I yang telah memberikan saran dan pengarahan dalam penulisan skripsi ini;
5. Dr. Mohamad Na'im, M.Pd., selaku Dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, pikiran dalam memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran, serta pengarahan yang sangat berguna dalam penulisan skripsi ini;
6. Drs. Sumarno, M.Pd., selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan saran dan pengarahan yang berguna bagi penyempurnaan skripsi ini;
7. Bapak/Ibu dosen yang telah memberikan bekal ilmu yang sangat berharga selama menyelesaikan studi di Pendidikan Sejarah;
8. Kedua orang tuaku, Bapak Holil dan Ibu Tini yang tak pernah lelah memberikan do'a serta dukungan yang sangat besar dalam mencapai cita-cita;
9. Adik-adikku, Abdul Rohma dan Agus susanto yang telah memberikan do'a dan dukungannya.

10. Sahabat-sahabatku, Aulia Sabita, Puput Mareta, Riski Wahyu Tantiyo, Fatma Sinta Aziza, Enggar Tri Megasari yang telah memberikan semangat, membantu, dan menghibur demi terselesaikannya skripsi ini;
11. Teman-teman seperjuangan Historica 2014 dan teman-teman KKMT SMAN Arjasa tahun 2017 yang telah memberikan semangat;
12. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian karya tulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 30 November 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
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.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan.....	8
1.5 Pentingnya pengembangan	11
1.6 Asumsi dan Keterbatasan pengembangan	12
1.7 Batasan Istilah	13
1.8 Sistematika Penulisan	13
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	15
2.1 Urgensi Modul Interaktif berbasis <i>Kvisoft Flipbook Maker</i> dalam Pembelajaran Sejarah.....	15
2.2 Modul Interaktif.....	22
2.3 <i>Kvisoft Flip Book Maker</i>	30
2.4 Argumentasi Pemilihan Model Pengembangan 4D.....	32

BAB 3. METODE PENELITIAN	40
3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan	40
3.2 Desain Penelitian Pengembangan.....	41
3.2.1 Pendefinisian (Define)	42
3.2.2 Perancangan (<i>Design</i>)	46
3.2.3 Pengembangan (<i>Develop</i>)	47
3.2.4 Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	49
3.3 Teknik Pengumpulan Data	50
3.3.1 Teknik Angket	50
3.3.2 Teknik Wawancara	50
3.3.3 Teknik Tes	50
3.3.4 Teknik Observasi	51
3.4 Teknik Analisis Data	51
3.4.1 Analisis Data Kualitatif	51
3.4.2 Analisis Kuantitatif.....	51
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Hasil.....	56
4.1.1 Validasi ahli	56
4.1.2 Uji Coba Produk Pengembangan	67
4.2 Kajian Produk dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Sejarah Indonesia.....	81
4.3 Kajian Produk yang Telah Direvisi	82
BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN	86
5.1 Simpulan.....	86
5.2 Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	89

DAFTAR TABEL

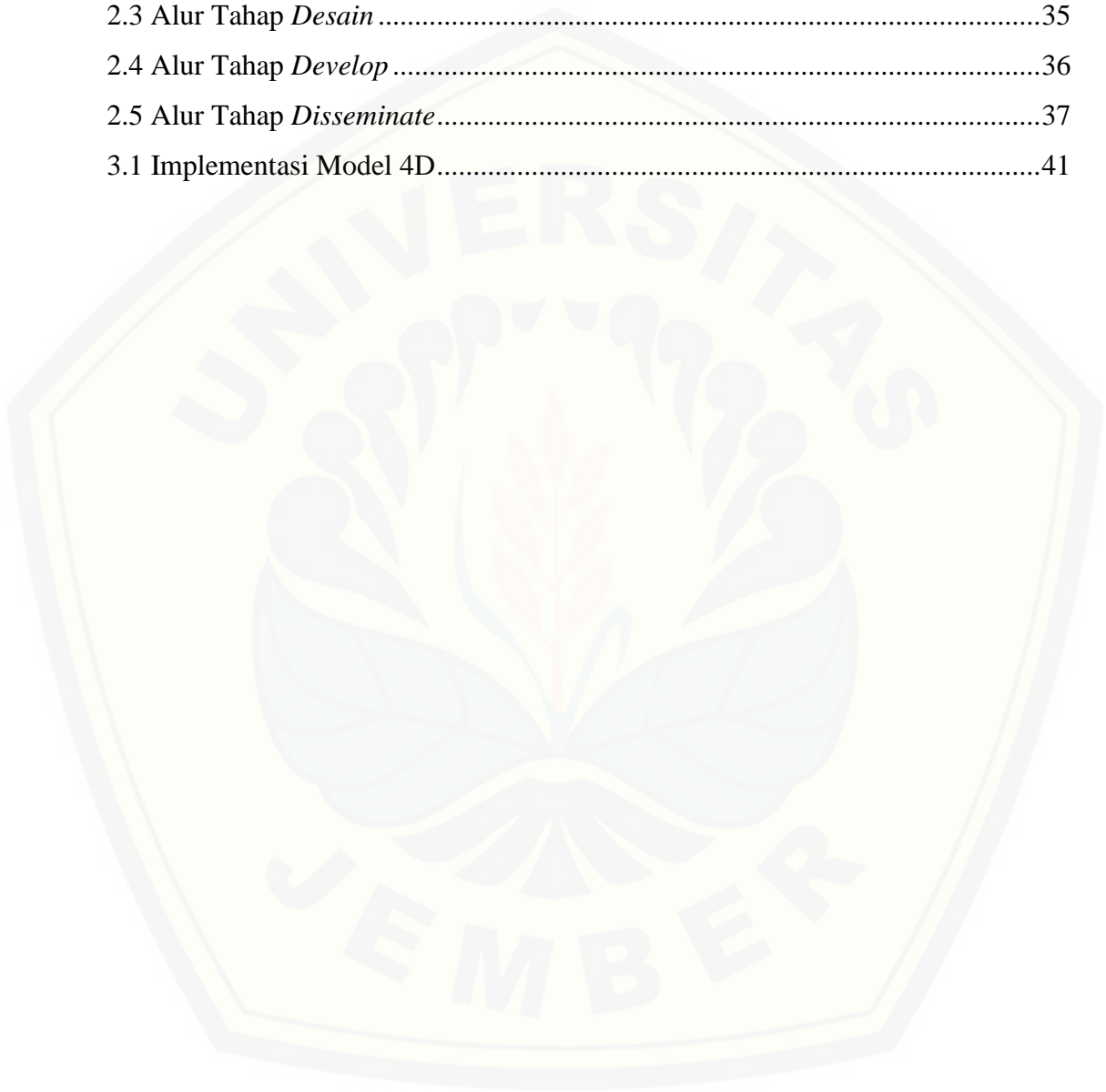
3.1 Skala Likers.....	51
3.2 Kriteria Kelayakan Modul	52
3.3 Kriteria Tingkat Keefektivan Produk.....	54
4.1 Hasil Penilaian Ahli Materi	56
4.2 Hasil Komentar Dan Saran Ahli Materi.....	57
4.3 Kategori Kelayakan Modul Interaktif	57
4.4 Revisi Ahli Materi Berdasarkan Komentar Dan Saran	58
4.5 Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	59
4.6 Hasil Komentar Dan Saran Ahli Bahasa.....	60
4.7 Kategori Kelayakan Modul Interaktif	60
4.8 Revisi Ahli Bahasa Berdasarkan Komentar Dan Saran	61
4.9 Hasil Penilaian Ahli Media Dan Desain Pembelajaran.....	62
4.10 Hasil Komentar Dan Saran AhliMedia Dan Desain Pembelajaran.....	63
4.11 Kategori Kelayakan Modul Interaktif	64
4.12 Revisi AhliMedia Dan Desain Pembelajaran Berdasrkan Komentar Dan Saran	65
4.13 Hasil Penilaian Penilaian Dan Tanggapan Pendidik Pada Uji Coba Pengguna.....	66
4.14 Hasil Kritik Dan Saran Uji Pengguna	67
4.15 Kategori Kelayakan Produk	68
4.16 Revisi Berdasarkan Uji Pengguna.....	69
4.17 Nilai <i>Pre Test</i> Dan <i>Post Test</i> Pada Uji Coba Kelompok Kecil	71
4.18 Hasil Statistik Pada Uji Coba Terbatas <i>Paired Samples Statistik</i>	71
4.19 Korelasi Sampel Pada Uji Coba Terbatas <i>Paired Samples Correlation</i>	72
4.20 Hasil <i>T-Tes</i> Sampel Pada Uji Coba Terbatas <i>Paired Samples Test</i>	72
4.21 Kriteria Tingkat Keefektivan Produk.....	73
4.22 Nilai <i>Pret Test</i> Dan <i>Post Test</i> Pada Uji Coba Kelompok Besar	75
4.23 Hasil Statistik Pada Uji Coba Luas <i>Paired Samples Statistik</i>	76
4.24 Korelasi Sampel Pada Uji Coba Luas <i>Paired Samples Correlation</i>	77

4.25 Hasil *T-Tes* Sampel Pada Uji Coba Luas *Paired Samples Test*77
4.26 Kriteria Tingkat Keefektivan Produk.....78



DAFTAR GAMBAR

2.1 Skema Tahapan Model 4D.....	32
2.2 Alur Tahap <i>Define</i>	34
2.3 Alur Tahap <i>Desain</i>	35
2.4 Alur Tahap <i>Develop</i>	36
2.5 Alur Tahap <i>Disseminate</i>	37
3.1 Implementasi Model 4D.....	41



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Matrik Penelitian	90
Lampiran B. Analisis Instruksional Kompetensi Dasar 3.6.....	93
Lampiran C. Instrumen Pengumpulan Data.....	94
Lampiran D. Hasil Validasi.....	99
D.1 Hasil Validasi Ahli Materi	99
D.2 Hasil Validasi Ahli Bahasa	101
D.3 Hasil Ahli Validasi Media dan Desain Pembelajaran.....	103
Lampiran E. Surat Izin Penelitian	106
Lampiran F. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	107
Lampiran G. Hasil Respon Pendidik Terhadap Produk Pengembangan.....	109
Lampiran H. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	112
Lampiran I. Kisi-Kisi Dan Soal Evaluasi.....	113
Lampiran J. Nilai <i>Pre Test</i> Dan <i>Post Test</i> Peserta Didik Dalam Uji Coba Produk.....	125
J.1 Uji Coba Kelompok Kecil.....	125
J.2 Uji Coba Lapangan.....	126
Lampiran K. Analisis Data Uji Coba Produk.....	128
K.1 Uji Coba Kelompok Kecil.....	128
K.2 Uji Coba Lapangan	129
Lampiran L. Dokumentasi Uji Coba Produk	130

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Modul merupakan sebuah perangkat yang dapat digunakan peserta didik selama proses pembelajaran. Modul menurut Prastowo (2012: 106) adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis serta dengan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik. Modul diberikan agar peserta didik mampu belajar mandiri tanpa adanya bimbingan pendidik. Menurut Kemendikbud (2013:69) kurikulum 2013 yang menuntut adanya perubahan paradigma pembelajaran dari behavioristik ke pembelajaran konstruktivistik, diantaranya berawal dari pembelajaran yang berpusat pada pendidik (*teacher centered*) menuju perubahan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*), pembelajaran yang interaktif dan peserta didik mampu mencari pengetahuan atau ilmu dari mana saja, maka faktor dari peserta didiklah yang menentukan berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran.

Penggunaan modul interaktif secara mandiri berkaitan dengan aktivitas *self instruction* (belajar mandiri) yang memberikan keuntungan bagi peserta didik untuk dapat belajar dimanapun dan kapanpun sesuai dengan kehendak peserta didik. Sistem belajar mandiri adalah cara belajar yang lebih menitikberatkan pada peran otonomi belajar peserta didik. Belajar mandiri adalah suatu proses dimana individu mengambil inisiatif atau tanpa bantuan orang lain untuk kebutuhan belajarnya sendiri; mengidentifikasi sumber-sumber belajar; dapat menentukan tujuan belajarnya sendiri; memilih dan melaksanakan strategi belajarnya; dan mengevaluasi hasil belajarnya sendiri.

Pembelajaran mandiri (*self instruction*) dengan modul interaktif berfokus pada penguasaan kompetensi dari bahan kajian yang dipelajari peserta didik dengan waktu tertentu. Dalam penggunaan modul dapat membantu peserta didik dalam bertanggung jawab terhadap kegiatan belajarnya sendiri. Dengan menggunakan modul peserta didik dapat mengevaluasi dan mengukur hasil belajarnya sendiri.

Adanya modul interaktif dijadikan sebagai sumber dan bahan ajar yang dibutuhkan dalam pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah yang menyajikan peristiwa masa lalu yang membutuhkan sumber belajar yang mampu menghubungkan peristiwa masa lampau. Pembelajaran sejarah adalah perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang di dalamnya mempelajari tentang peristiwa masa lampau yang erat kaitannya dengan masa kini (Widja,1989: 23). sasaran umum pembelajaran sejarah adalah peserta didik dapat mengambil nilai-nilai dari kehidupan masa lampau untuk dijadikan sebagai pengalaman terhadap kehidupan zaman sekarang. Sejarah juga memberikan gambaran masa lalu tentang suatu kejadian dengan mengemukakan suatu peristiwa sebagai permasalahannya.

Dalam kurikulum 2013 menyebutkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan proses internalisasi nilai-nilai, pengetahuan, dan keterampilan kesejarahan dari serangkaian peristiwa yang dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik. Pembelajaran sejarah mampu memproyeksikan masa lampau dan menghadirkannya kembali. Melalui sejarah nilai-nilai masa lampau dapat dipelajari dan digunakan untuk menghadapi masa kini (Widja,1989:8). Pembelajaran sejarah yang baik yang dapat menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti adanya peradaban bangsa Indonesia di masa lampau dan dapat dilihat pada pembelajaran di era modern ini lebih memfokuskan proses pembelajaran yang menekankan peserta didik dapat belajar secara mandiri berdasarkan apa yang dicari dan ditemukan oleh peserta didik. Untuk mempelajari sejarah harus memiliki kemampuan pemahaman yang sangat tinggi, maka dari itu dibutuhkan bahan ajar yang dapat membantu dan mendorong peserta didik dalam belajar secara mandiri.

Fakta dilapangan dari hasil instrumen yang dibagikan kepada pendidik di SMAN 4 Jember, SMAN Kalisat dan SMAN Rambipuji diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran sejarah disekolah masih menggunakan bahan ajar cetak berupa buku paket dan LKS. Dengan menggunakan bahan ajar cetak peserta didik cenderung pasif dan tidak ada proses terjadinya umpan balik antar pendidik

dan peserta didik. Sehingga proses pembelajaran yang terjadi kurang menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Mengacu pada angket kebutuhan (*need assesment*) yang dibagikan kepada peserta didik di SMAN 4 Jember, SMAN Kalisat dan SMAN Rambipuji di Kabupaten Jember diperoleh data 73,5 % peserta didik memanfaatkan bahan ajar buku paket, LKS dan 26,5 % sekolah memanfaatkan teknologi internet sebagai media belajar sejarah. Dengan demikian terjadi tolak belakang dengan gaya belajar peserta didik. Gaya belajar peserta didik cenderung lebih senang belajar dengan memanfaatkan media visual-auditori. Dilihat dari angket yang dibagikan pada peserta didik kelas X, didapatkan hasil bahwa peserta didik memiliki gaya belajar audio sebesar 24%, gaya belajar visual sebesar 49%, dan gaya belajar audio visual sebesar 59%. Dari hasil tersebut peserta didik lebih menginginkan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan bahan ajar yang lebih kreatif dan inovatif.

Berdasarkan hasil wawancara awal, angket dan studi dokumen dapat ditarik kesimpulan bahwa fokus permasalahan terletak pada bahan ajar yang digunakan. Bahan ajar (buku paket dan LKS) yang digunakan di tiga sekolah sudah cukup bagus namun masih kurang efektif digunakan peserta didik terhadap materi pembelajaran sejarah. Oleh sebab itu, perlu dikembangkan bahan ajar berupa modul interaktif yang kreatif yang dapat meningkatkan efektivitas peserta didik.

Peneliti mengembangkan modul interaktif karena modul memiliki banyak fungsi dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan modul ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh pendidik sebagai alat evaluasi dalam setiap pembelajaran yang dihasilkan. Maksudnya pendidik dapat mengetahui sedalam mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan. Keberadaan modul sebagai media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah menyajikan peristiwa masa lampau yang membutuhkan suatu media belajar yang menampilkan dan menghadirkan kembali suatu peristiwa. Dengan hal tersebut, Modul dikembangkan dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa adanya bimbingan penuh dari pendidik sesuai dengan kurikulum 2013 yang menjelaskan bahwa pendidik hanya

sebagai fasilitator. Penggunaan bahan ajar yang baik adalah bahan ajar yang mampu menarik peserta didik untuk dapat belajar secara kreatif dan mandiri. Jika pendidik menjelaskan materi dalam pembelajaran, maka modul yang dikembangkan harus dapat lebih menjelaskan materi dengan bahasa dan media yang mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik, tentunya sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usia dari peserta didik (Prastowo, 2015:104).

Penggunaan modul dalam pembelajaran memiliki beberapa keunggulan yaitu: (1) membantu pengguna atau pembaca dalam mempelajari modul; (2) menjelaskan hal-hal yang perlu disiapkan sebelum mempelajari modul; (3) menjelaskan hal yang perlu diharapkan setelah selesai mempelajari modul; (4) memberi pengantar dalam menghadapi modul; (5) memaparkan/ menyajikan materi se jelas mungkin; (6) memberi dukungan kepada pembaca; (7) melibatkan pembaca dalam setiap latihan; (8) memberi umpan balik; (9) membenarkan pembaca merefleksikan apa yang telah di pelajari (Prastowo, 2015:132-133). Melalui pengembangan modul peserta didik dapat melakukan penilaian terhadap diri sendiri dengan melaksanakan setiap langkah-langkah atau petunjuk dalam modul. Serta peserta didik dapat mengetahui seberapa dalam pemahaman materi dengan melihat hasil akhir (*skor*) yang ditampilkan dalam modul. Karena modul pada dasarnya disusun secara sistematis dengan bahasa dan menggunakan media yang mudah untuk dipahami oleh peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuan agar dapat belajar secara mandiri yang akhirnya dapat mencapai ketuntasan belajarnya.

Berdasarkan hasil informasi yang diperoleh tersebut, digunakan sebagai dasar pembentukan format modul yang akan dikembangkan oleh peneliti. Dari kecenderungan gaya belajar peserta didik yang visual serta minat peserta didik pada modul dan video, maka dapat ditarik kesimpulan oleh peneliti untuk mengembangkan modul dalam bentuk modul interaktif yang disusun secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan keefektifan peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Modul tersebut salah satunya berbentuk modul interaktif. Modul memberikan evaluasi untuk mendiagnosis kelemahan peserta didik agar diperbaiki dan memberi kesempatan yang sebanyak-banyaknya kepada peserta didik untuk mencapai hasil yang setinggi-tingginya. Modul interaktif didesain

sedemikian rupa agar dapat melakukan perintah balik dengan pengguna untuk melakukan aktivitas. Selain itu modul interaktif yang mengikuti perkembangan kemajuan teknologi ini berfungsi sebagai sarana belajar yang mandiri, sehingga peserta didik dapat belajar mandiri sesuai kemampuannya tanpa mengandalkan pendidik sebagai instruktur.

Modul interaktif merupakan suatu modul yang berbasis komputer, yang memiliki kelebihan lebih dibandingkan dengan modul cetak yang bersifat interaktif. Modul interaktif ini dikombinasikan dari berbagai media yakni audio, teks, gambar bergerak, warna dan video dalam penyajiannya. Modul interaktif yang akan dikembangkan dalam penelitian ini disusun menggunakan *software Kvisoft Flipbook Maker*. Keunggulan dalam menggunakan *software* tersebut yaitu; (1) mudah digunakan; (2) tampilan dalam *software* cocok untuk digunakan dalam pembelajaran dan mampu bersahabat dengan pengguna; (3) mampu menggabungkan berbagai file baik dalam bentuk video, pdf, word dll dalam *software*. Dengan berbagai kriteria dan kelebihan *software* tersebut, akan sangat mendukung bahan ajar yang dibutuhkan oleh peserta didik dengan pembelajaran sesuai kemajuan zaman.

Salah satu KD dalam kurikulum 2013 mata pelajaran Sejarah Indonesia yaitu KD 3.6 yang berbunyi “*Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini*”. Kompetensi dasar ini mengarah pada kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia. Pada dasarnya kerajaan-kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia terdapat sebelas kerajaan yang dulunya saling memperluas wilayahnya. Dilihat pada kehidupan masyarakatnya baik dalam bidang ekonomi, sosial budaya dan peninggalan yang berupa candi, arca, kitab, perhiasan, peralatan dapur dan lain sebagainya.

Kerajaan-kerajaan Hindu Budha di Indonesia dimulai dari kerajaan tertua. Indonesia sejak dahulu hingga sekarang dikenal dengan berbagai peristiwa sejarahnya dan hasil kebudayaan yang banyak. Kerajaan-kerajaan Hindu Budha,

secara garis besar dapat dijelaskan secara sistematis dari berbagai daerah di Indonesia. Beberapa kerajaan Hindu Budha di Indonesia tersebut diantaranya; (1) kerajaan Kutai; (2) kerajaan Tarumanegara; (3) kerajaan Ho-ling; (4) Kerajaan Sriwijaya; (5) kerajaan Mataram Hindu; (6) kerajaan Kadiri; (7) kerajaan Singosari; (8) kerajaan Majapahit:

Setiap kerajaan memiliki kehidupan yang berbeda-beda dilihat dari hasil kebudayaan dari setiap kerajaan. Seperti halnya kerajaan Kutai yang menjelaskan setiap kehidupan masyarakat, pemerintahan dan budayanya dilihat dan dijelaskan dalam sebuah prasasti. Indonesia merupakan negara yang memiliki berbagai peninggalan/ hasil kebudayaan dari setiap peristiwa sepertihalnya dalam kehidupan kerajaan-kerajaan Hindu Budha. Sampai saat ini, hasil kebudayaan yang ada di Indonesia dilindungi sebagai situs warisan dunia yang berharga.

Melalui pembelajaran sejarah yang menghadirkan sebuah peristiwa dan kebudayaan sebagai contoh dari setiap kerajaan memiliki kebudayaan yang berbeda-beda yang dijadikan sebagai salah satu bukti nyata kebudayaan bangsa Indonesia masih terjaga dan perlu untuk dilestarikan. Dalam kurikulum 2013 menyatakan mata pelajaran Sejarah Indonesia bertujuan dapat menumbuhkan kepedulian peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti adanya peradaban bangsa Indonesia di masa lalu.

Sesuai informasi yang dihasilkan dilapangan juga menunjukkan bahwa bahan ajar di sekolah yang membahas materi terkait perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan dan budaya Kerajaan-kerajaan Hindu Budha di Indonesia sudah sangat baik namun masih memiliki kekurangan-kekurangan dalam menjelaskan dan memaparkan setiap kerajaan. Hal ini ditunjukkan dengan dilakukan observasi terhadap bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran disekolah.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, disimpulkan bahwa modul sangat perlu dikembangkan karena modul pada pembelajaran sejarah mampu mendorong peserta didik untuk belajar mandiri (*self instruction*). Modul juga mampu dikaitkan dengan kemajuan teknologi sehingga dapat dikembangkan modul interaktif berbasis komputer yang mampu maningkatkan keefektivan

peserta didik. Atas dasar berbagai pertimbangan tersebut, penulis terdorong untuk melaksanakan penelitian pengembangan dengan judul “**Pengembangan Modul Interaktif Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Menggunakan Model Pengembangan 4D**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka permasalahan yang dihadapi adalah: (1) implementasi penerapan kurikulum 2013 terhadap mata pelajaran sejarah yang kurang maksimal, (2) kurangnya minat baca peserta didik terkait materi yang diajarkan pendidik, (3) bahan ajar yang digunakan oleh pendidik pada mata pelajaran sejarah kurang efektif dalam menyelesaikan suatu permasalahan, sehingga kemampuan peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri dalam mencari jawaban dari permasalahan yang didapat kurang tepat, (4) rendahnya pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran sejarah, sehingga peserta didik membutuhkan bahan ajar yang memberikan petunjuk yang jelas, (5) bahan ajar yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik pada mata pelajaran sejarah kurang memberikan kesan yang menyenangkan karena hanya menggunakan buku paket dan lembar kerja siswa, sehingga menyebabkan kebosanan pada sebagian besar peserta didik, yang dimana dalam kurikulum 2013 menuntut peran peserta didik yang aktif dalam memenuhi kompetensinya. Dalam menyelesaikan beberapa permasalahan tersebut, adalah dengan mengembangkan modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* untuk mengembangkan dan memantapkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

- 1) bagaimana hasil validasi ahli terhadap modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* menggunakan model 4D pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA?
- 2) bagaimana tingkat efektivitas modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* menggunakan model 4D sebagai sumber belajar pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan permasalahan diatas, maka tujuan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menghasilkan produk berupa modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* yang tervalidasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain pembelajaran;
- 2) Menghasilkan produk berupa modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* yang efektif digunakan sebagai sumber belajar pada mata pelajaran Sejarah peserta didik kelas X.

1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini, adalah berupa bahan ajar modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* yang dikembangkan dengan model pengembangan 4D. Modul interaktif yang dimaksud adalah modul yang didalamnya lebih menekankan pada media audio visual yang nantinya saling berkesinambungan sehingga mampu menceritakan mengenai karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dan menunjukan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini. Selain itu, diharapkan mampu menarik minat peserta didik dalam belajar untuk mata pelajaran Sejarah kelas X semester 2 pada KD 3.6 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dan menunjukan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini. Modul interaktif yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

- 1) Produk yang dikembangkan adalah modul interaktif yang menggunakan program *software* aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*, yang dapat di digunakan dengan bantuan komputer.
- 2) Modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* mata pelajaran sejarah Kelas X SMA. Materi yang akan dipaparkan dalam modul interaktif mata pelajaran Sejarah kelas X SMA pada sub pokok bahasan “Karakteristik

kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa Kerajaan-kerajaan Hindu Budha di Indonesia”. Materi didalamnya mengadopsi dari berbagai buku sumber dan observasi lapangan yang ditampilkan secara sistematis dan menggunakan bahasa yang komunikatif, sehingga mempermudah peserta didik untuk mencari jawaban dari suatu permasalahan.

- 3) Modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* mata pelajaran sejarah mengkombinasikan teks, gambar, dan video. Teks mengacu pada kata, kalimat, atau alinea yang disampaikan sebagai isi kandungan modul interaktif. Gambar ditayangkan untuk memproyeksikan gambaran utuh yang tergantung dalam isi yang dimaksud dalam teks. Sedangkan video sebagai sarana pemberian informasi melalui adegan yang menceritakan maksud dari video. Video dapat digunakan untuk: (a) menarik perhatian peserta didik; (b) bahan pelengkap tampilan dalam *screen*; (c) meminimalkan pesan yang disampaikan dalam *screen*; (d) mengumumkan beberapa peristiwa. Gabungan dari berbagai media dalam modul interaktif tersebut merupakan salah satu upaya untuk memperjelas materi yang akan dijelaskan pada peserta didik. Yang dimana peserta didik akan lebih mudah memahami setiap materi yang disampaikan. Selain itu juga, diharapkan mampu menarik peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Adapun susunan modul interaktif dalam satu kegiatan pembelajaran meliputi: (1) judul, (2) kata pengantar, (3) daftar isi (4) kompetensi, (5) tujuan pembelajaran, (6) petunjuk penggunaan modul, (7) uraian materi, (8) rangkuman, (9) latihan soal, (10) umpan balik, (11) kunci jawaban, (12) glosarium, dan (13) daftar pustaka.

- 1) Judul

Judul yang dimaksud adalah” Kerajaan-kerajaan Hindu Budha di Indonesia Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker*”.

2) Kata pengantar

Kata pengantar sebagai pembuka untuk melakukan interaksi dengan pengguna modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker*.

3) Daftar isi

Daftar isi dalam modul interaktif ini berguna sebagai bagian yang menginformasikan kepada pengguna tentang topik-topik yang ditampilkan sesuai dengan nomor halaman dalam modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker*.

4) Kompetensi

Bagian kompetensi terdiri dari kompetensi inti dan kompetensi dasar yang berdasarkan kurikulum 2013 sesuai dengan materi yang akan dikembangkan dalam modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker*.

5) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran ini merupakan ketercapaian kompetensi peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

6) Petunjuk penggunaan modul interaktif

Petunjuk penggunaan modul interaktif merupakan pedoman dan tata cara dalam cara belajar dengan modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker*.

7) Uraian materi

Uraian pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dikuasai peserta didik sebagai penunjang pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar.

8) Rangkuman

Rangkuman ini berisikan kesimpulan dari materi pembelajaran.

9) Latihan soal

Latihan soal merupakan upaya untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dalam penguasaan hasil belajar yang telah dicapai. mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik.

10) Umpan balik

Umpan balik diberikan untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik.

11) Kunci jawaban

Kunci jawaban dari soal-soal yang telah dibuat.

12) Glosarium

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

13) Daftar pustaka

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

1.5 Pentingnya pengembangan

Penelitian pengembangan modul interaktif ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Pengembangan modul 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.
- 2) Pengembangan modul 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.
- 3) Penelitian pengembangan modul interaktif ini dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang sejenis.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan pengembangan

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

1.6.1 Asumsi

Beberapa asumsi dalam penelitian pengembangan modul interaktif pada mata pelajaran sejarah adalah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan modul interaktif mata pelajaran sejarah ini mampu meningkatkan keefektifitasan pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Sehingga peserta didik akan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai materi pembelajaran sejarah.
- 2) Pengembangan modul interaktif ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar alternatif, sehingga meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.
- 3) Pengembangan modul interaktif yang disusun secara sistematis dapat membantu para pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran sejarah.
- 4) Pengembangan modul interaktif ini dapat menumbuhkembangkan karakteristik peserta didik sesuai dengan kondisi lingkungannya, serta dapat menumbuhkan kesadaran peserta didik akan pentingnya menjaga peninggalan-peninggalan yang bersejarah.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Peneliti pengembangan modul interaktif ini memiliki beberapa keterbatasan. Keterbatasan pengembangan modul interaktif ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan modul interaktif didesain khusus hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik kelas X SMA pada mata pelajaran sejarah.
- 2) Pengembangan modul hanya sampai pada tahap evaluasi formatif tidak sampai tahap evaluasi sumatif.

1.7 Batasan Istilah

Batasan ilmiah berisi penjelasan-penjelasan istilah penting yang terdapat dalam judul. Batasan istilah ini diperlukan agar tidak terjadi kesalahan penafsiran yang digunakan oleh peneliti dan pembaca dalam memahami produk penelitian pengembangan ini. Adapun batasan istilah tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian pengembangan adalah suatu rangkaian suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan bahan ajar yang baru atau memperbaiki bahan ajar yang telah ada sebelumnya.
- 2) Modul adalah salah satu bahan ajar yang di desain dan dikemas sesuai dengan karakteristik modul bertujuan untuk membantu peserta didik dalam penguasaan materi dan memenuhi tujuan belajar yang spesifik (Depdiknas, 2008:3).
- 3) *Kvisoft Flipbook Maker* adalah salah satu aplikasi dalam pembuatan bahan ajar buku, modul dan lain-lain dalam berbentuk flip yang mudah dan unik (Kvisoft corporation, 2014).
- 4) Model pengembangan 4D adalah model pengembangan yang dikemas oleh Thiagarajan tahun 1974 yang terdiri dari empat tahap yakni, *define*(pendefinisian), *desain*(perancangan), *develop*(pengembangan), dan *dissemination*(penyebaran).

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan pengembangan modul interaktif berbasis aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* pada mata pelajarans sejarah kelas X dengan menggunakan model pengembangan 4D adalah: Bab 1 Pendahuluan, menjelaskan tentang latar belakang masalah, Rumusan masalah, tujuan pengembangan, spesifikasi produk pengembangan, pentingnya pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, batasan istilah dan sistematika penulisan.

Bab 2 Tinjauan Pustaka, menjelaskan tentang kajian teoritik meliputi , urgensi modul dalam pembelajaran sejarah, bahan ajar modul interaktif, media *Kvisoft Flipbook Maker*, dan argumentasi pemilihan model pengembangan 4D. Bab 3 Metode pengembangan, menjelaskan mengenai prosedur dan mekanisme

pengembangan modul yang berdasarkan model pengembangan 4D serta mekanisme proses uji coba produk dan uji efektivitasan produk. Bab 4 Hasil dan Pengembangan, menjelaskan dari penyajian data dan uji coba, analisis data, serta revisi produk pengembangan berdasarkan analisis data. Bab 5 sebagai penutup berisi kesimpulan dan saran.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Urgensi Modul Interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Sejarah

Urgensi Modul Interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Sejarah, dapat dijelaskan dengan beberapa uraian berikut, yang membahas mengenai: (1) pembelajaran sejarah, (2) modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker*, (3) modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbok Maker* dalam pembelajaran sejarah.

2.1.1 Pembelajaran Sejarah

Mata pelajaran sejarah Indonesia dalam kurikulum 2013 merupakan mata pelajaran wajib yang diberikan pada jenjang pendidikan menengah (SMA/MA dan SMK/MAK). Kelompok mata pelajaran wajib merupakan bagian dari kurikulum pendidik menengah yang diikuti oleh seluruh peserta didik dalam satuan pendidikan pada setiap jenjang pendidikan. Tujuan dari mata pelajaran wajib pada jenjang pendidikan menengah yaitu memberikan pengetahuan tentang bangsa, sikap sebagai bangsa, bahasa dan kemauan penting untuk mengembangkan logika dan kehidupan pribadi peserta didik, masyarakat dan bangsa, pengenalan lingkungan fisik dan alam, serta seni budaya daerah dan nasional. Selain itu juga, Pembelajaran sejarah memiliki peranan penting dalam pembentukan identitas suatu bangsa (Amri, 2015, hal. 156); (Abrar, 2015, hal. 2).

Mata pelajaran Sejarah Indonesia menurut kurikulum 2013 memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Pembentukan kepribadian nasional beserta identitas dan jati diri tidak akan terwujud tanpa adanya pengembangan kesadaran sejarah sebagai sumber inspirasi dan aspirasi.

Mata pelajaran sejarah memiliki tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik. Tujuan pembelajaran sejarah harus mengandung materi berupa pengetahuan, kemampuan kognitif, kemampuan psikomotorik dan nilai yang terkandung dalam setiap peristiwa sejarah dapat bermakna sehingga dapat

mengembangkan jati diri bangsa untuk menghadapi tantangan di masa yang akan datang (Hasan, 2012: 67); (Sirnayatin, 2017, hal 314). Karena Pembelajaran sejarah bukan sekedar mempelajari masa lalu dengan menghafal materi, tetapi mengungkapkan makna dari peristiwa sejarah tersebut (Marta, 2015, hal. 38).

Menurut kurikulum 2013 mata pelajaran sejarah Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya konsep waktu dan tempat atau ruang dalam rangka memahami perubahan dan keberlanjutan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa di Indonesia;
- 2) mengembangkan kemampuan berfikir historis (*historical thinking*) yang menjadi dasar untuk kemampuan berfikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif;
- 3) menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia dimasa lampau;
- 4) menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap diri sendiri, masyarakat, dan proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui perjalanan sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang;
- 5) menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air, melahirkan empati dan perilaku toleran yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat dan bangsa;
- 6) mengembangkan perilaku yang didasarkan pada nilai dan moral yang mencerminkan karakter diri, masyarakat dan bangsa;
- 7) menanamkan sikap berorientasi pada masa kini dan masa depan (Modul Implementasi Kurikulum 2013, 2014:18-19).

Menurut Amri, (2015: 154) tujuan mata pelajaran Sejarah Indonesia bagi peserta didik adalah sebagai berikut:

- 1) mengandung nilai-nilai kepahlawanan, keteladanan, kepeloporan, patriotisme, nasionalisme, dan semangat pantang menyerah yang mendasari proses pembentukan watak dan kepribadian peserta didik;
- 2) memuat peradaban bangsa-bangsa, termasuk peradaban bangsa Indonesia. Materi tersebut merupakan bahan pendidikan yang mendasar bagi proses pembentukan dan penciptaan peradaban bangsa Indonesia dimasa depan;
- 3) menanamkan kesadaran persatuan dan persaudaraan serta solidaritas untuk menjadi perekat bangsa dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa;
- 4) mengenalkan ajaran moral dan kearifan yang berguna dalam mengatasi krisis multidimensi yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari;
- 5) berguna untuk menanamkan dan mengembangkan sikap bertanggung jawab dalam memelihara keseimbangan dan kelestarian lingkungan hidup.

Pencapaian keberhasilan yang didasarkan pada tujuan dalam pembelajaran sejarah yang diperoleh sebagai makna dari belajar sejarah. Dalam ketercapaian pembelajaran sejarah dapat memberikan manfaat bagi peserta didik maupun seseorang yang sedang mempelajari sejarah dalam tujuan untuk mewujudkan rasa kebangsaan, cinta tanah air, Menumbuhkan apresiasi dan kesadaran peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau.

2.1.2 Modul Interaktif berbasis Kvisoft Flipbook Maker

Modul merupakan bahan belajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum dan dikemas dalam bentuk satuan pembelajaran terkecil dan memungkinkan dipelajari secara mandiri dalam satuan waktu tertentu. Tujuan disusunnya modul ialah agar peserta didik dapat menguasai kompetensi yang diajarkan dalam kegiatan pembelajaran dengan sebaik-baiknya. Bagi pendidik, modul juga menjadi acuan dalam menyajikan dan memberikan materi selama

kegiatan pembelajaran berlangsung. Sehingga dalam hal ini dapat diungkapkan bahwa modul interaktif merupakan modul sebagai sumber belajar yang dimungkinkan untuk digunakan secara mandiri oleh peserta didik tanpa adanya bimbingan dari pendidik.

Software Kvisoft Flipbook Maker digunakan sebagai media pengembangan modul interaktif, maksudnya *Software Kvisoft Flipbook Maker* ini merupakan perantara dalam penyampaian informasi kepada peserta didik. *Software Kvisoft Flipbook Maker* ini tidak hanya berupa teks, tetapi juga dapat menyisipkan gambar/ animasi, grafik, suara, dan video sehingga Flipbook maker yang dibuat dapat lebih menarik peserta didik (Sugianto dkk, 2013:104), (Hidayatullah, 2016:85). Sehingga, dengan diimplementasikan *Software Kvisoft Flipbook Maker* sebagai media yang digunakan dalam pengembangan modul interaktif, peserta didik sebagai penerus dan bagian dari suatu masyarakat mampu memudahkan peserta didik dalam memahami dan memberikan wawasan lebih luas lagi terhadap materi yang terdapat didalam modul interaktif.

Secara spesifik, modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* ini disesuaikan dengan karakteristik gaya belajar peserta didik sebagai pengguna modul interaktif. Dapat digambarkan bahwa modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* merupakan bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik gaya belajar peserta didik yang lebih memahami dan menyukai materi dengan bahan ajar yang berbeda dari sebelumnya. Dilihat dari permasalahan dalam pembelajaran sejarah dengan sistem pembelajaran yang digunakan pendidik yang menimbulkan anggapan bahwa pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang tidak menarik dan membosankan. Upaya menghidupkan pendidikan sejarah, untuk menangani permasalahan yang terjadi perlu diadakan inovasi baru yaitu dengan cara mengembangkan modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker*.

2.1.3 Modul Interaktif berbasis Kvisoft Flipbok Maker dalam Pembelajaran Sejarah

Modul interaktif merupakan bahan ajar yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk belajar mandiri dengan atau tanpa adanya bantuan pendidik sebagai instruktur yang didalamnya terdapat media audio visual. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan modul memfokuskan peserta didik dalam belajar mandiri tanpa bimbingan pendidik. Sesuai dengan ketentuan pemerintah dalam Kurikulum 2013 menuntut adanya perubahan paradigma pembelajaran dari behavioristik ke pembelajaran konstruktivistik, diantaranya berawal dari pembelajaran yang berpusat pada pendidik (*teacher centered*) menuju perubahan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*), pembelajaran yang interaktif dan peserta didik mampu mencari pengetahuan atau ilmu dari mana saja (Kemendikbud, 2013:69).

Pembelajaran secara mandiri yang dilakukan oleh peserta didik melalui modul sesuai dengan pendekatan pembelajaran dalam kurikulum 2013. Salah satu pendekatan pembelajaran *Student Centerd Learning* (SCL). Pendekatan ini menempatkan peserta didik di tengah proses pembelajaran. Pendidik memberikan kesempatan pada peserta didik untuk belajar mandiri sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Pendekatan *Student Centered Learning* (SCL) menempatkan peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan yang dimaksud adalah peserta didik dapat mencari sumber belajar dan mempelajarinya. Tentunya dalam hal ini modul interaktif merupakan salah satu sumber alternatif yang mampu dijadikan sebagai sumber belajar dalam menunjang keberhasilan peserta didik dalam belajar mandiri.

Pada dasarnya peranan modul adalah sebagai sumber belajar atau bahan belajar dalam proses pembelajaran peserta didik dan sebagai penunjang jalannya proses pembelajaran dengan dukungan sistematika pada modul. Secara lebih dalam, modul memiliki manfaat bagi pelaku pendidikan, yaitu peserta didik. Manfaat modul ini bagi peserta didik berdasarkan Suprawoto, 2009 (dalam Kurniawan,dkk) yaitu: 1) peserta didik memiliki kesempatan melatih diri belajar

secara mandiri, 2) belajar menjadi lebih menarik karena dapat dipelajari diluar kelas dan diluar jam pembelajaran, 3) berkesempatan mengekspresikan cara-cara belajar yang sesuai dengan ke-mampuan dan minatnya, 4) ber-kesempatan menguji kemampuan diri sendiri dengan mengerjakan latihan yang disajikan dalam modul, 5) mampu membelajarkan diri sendiri, meng-embangkan kemampuan peserta didik dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya.

Selain itu pembelajaran yang menggunakan modul memiliki berbagai manfaat diantaranya sebagai berikut:

- 1) meningkatkan efektivitas pembelajaran tanpa harus melalui tatap muka secara teratur karena kondisi geografis, sosial ekonomi, dan situasi masyarakat;
- 2) menentukan dan menetapkan waktu belajar yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan belajar peserta didik;
- 3) secara tegas mengetahui pencapaian kompetensi peserta didik secara bertahap melalui kriteria yang telah ditetapkan dalam modul;
- 4) mengetahui kelemahan atau kompetensi yang belum dicapai peserta didik berdasarkan kriteria yang ditetapkan dalam modul sehingga pendidik dapat memutuskan dan membantu peserta didik untuk memperbaiki belajarnya serta melakukan remediasi (Depdiknas, 2008:8).

Adapun kelebihan dari modul inetraktif mampu memberikan kesan yang lebih menarik daripada bahan ajar cetak dalam penyajiannya. Sedangkan pada kekurangan atau kelemahan dari modul interaktif yang dikembangkan ini memerlukan perangkat elektronik dalam penyajiannya, seperti Handphone, komputer, Laptop, dll.

Hasil penelitian secara nyata membuktikan bahwa penggunaan bahan ajar sangat membantu aktivitas proses belajar mengajar di kelas, terutama peningkatan efektivitas dan daya tarik belajar peserta didik. Permasalahan dalam bidang pendidikan dilihat dalam pelaksanaan tugas mengajar yang dilakukan oleh pendidik, hal ini terbukti dalam penggunaan metode ceramah (*lecture method*) yang monoton dilakukan oleh pendidik untuk meminimalkan bebas mengajarnya.

Selain itu, terdapat permasalahan lain dalam keterbatasan media teknologi pendidikan di satu pihak dan lemahnya pendidik dalam kemampuan menciptakan media tersebut. Terbatasnya alat-alat teknologi pendidikan yang dipakai di kelas diduga merupakan salah satu sebab lemahnya mutu studi pelajar pada umumnya.

Sebagai kajian pustaka beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan peneliti ini dapat disajikan sebagai berikut, diantaranya; Muhammad Syarif Hidayatullah dengan judul penelitiannya “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flip Book Maker* Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Sampang” pada tahun 2016. Pada penelitian ini dilatarbelakangi tuntutan kurikulum SMK yang mengusahakan lulusannya memiliki kompetensi produktif sesuai dengan jurusannya. Namun pada fakta pembelajarannya kurang tercapai tujuan pendidikannya karena kurangnya pemahaman peserta didik terhadap kegiatan penyusunan media pembelajaran, penyusunan materi ajar teknik elektronika dasar, peralatan/alat-alat bengkel masih minim, anggaran untuk praktek juga masih minim. Dari analisis tersebut maka dibuatlah modul untuk mencapai kompetensi dan tujuan pembelajarannya. Dari penerapan modul tersebut diketahui hasil yang signifikan terhadap peserta didik, yang tentunya telah melewati berbagai pengujian, yaitu uji ahli dan uji pengguna. Tapi sayangnya, pada penelitian yang menghasilkan modul ini belum melaksanakan uji daya tarik, sehingga keandalannya masih belum bisa dipertanggung jawabkan.

Penelitian lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Evi Intan Pornamasari ”Pengembangan Modul Pembelajaran Berbantu *Flipbook Maker* Dengan Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* (Nht) Berbasis Teori Vygotsky Materi Pokok Relasi Dan Fungsi”. Pada penelitian ini dilatarbelakangi tuntutan kurikulum yang mengusahakan lulusannya memiliki kompetensi produktif sesuai jurusannya. Pada dasarnya sekolah yang diteliti telah menerapkan pemahaman dengan tujuan pendidikan yang berbantuan *Flipbook Maker* . Namun pada fakta pembelajarannya kurang tercapai tujuan pendidikannya karena kurangnya efektivitas peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* (Nht). Dari analisis tersebut maka

dibuatlah modul untuk mencapai kompetensi dan tujuan pembelajarannya. Dari penerapan modul tersebut diketahui hasil yang signifikan terhadap peserta didik, yang tentunya telah melewati berbagai pengujian, yaitu uji ahli dan uji pengguna uji t. Tapi sayangnya, pada penelitian yang menghasilkan modul ini belum melaksanakan uji efektifitas, sehingga kendalanya masih belum dilaksanakan.

2.2 Modul Interaktif

Modul interaktif pada dasarnya merupakan salah satu bahan ajar yang lebih mengunggulkan pada karakteristiknya sebagai sumber belajar mandiri peserta didik. Pembelajaran dengan modul mampu mengubah terjadinya perubahan paradigma pembelajaran, yaitu dari *teacher centered* kepada *student centered* sesuai kurikulum 2013. Modul interaktif disusun secara sistematis dengan tujuan meningkatkan keefektivan peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Berikut paparan mengenai modul interaktif dimulai dari definisi modul dan modul inetraktif;

2.2.1 Definisi Modul

Modul merupakan bahan ajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum dan dikemas dalam bentuk satuan pembelajaran terkecil dan memungkinkan dapat dipelajari secara mandiri dalam satuan waktu tertentu. Modul juga disebut media untuk belajar mandiri karena didalamnya dilengkapi petunjuk untuk belajar sendiri tanpa adanya bimbingan pendidik (Depdiknas, 2008:3). Sebagai bahan ajar pelajaran yang mandiri, maka melalui modul peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa bimbingan pendidik. Sementara itu (Mulyasa, 2006);(Prasetya, 2012:108) berpendapat bahwa modul merupakan paket belajar mandiri yang meliputi serangkaian pengalaman belajar yang direncanakan dan dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar. Modul akan bermakna jika memiliki kemampuan untuk dapat memudahkan pembaca atau pengguna modul tersebut dalam mempelajarinya.

Pandangan serupa juga dikemukakan oleh Pornamasari (2012:75) Modul merupakan bahan ajar yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Karena

modul adalah bahan ajar yang dirancang secara terencana untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan belajar. Peserta didik yang memiliki kecepatan tinggi dalam belajar akan lebih cepat menguasai materi. Sementara peserta didik yang memiliki kecepatan rendah dalam belajar mampu belajar lagi dengan memulai bagian-bagian yang belum dipahami.

Modul adalah sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa adanya bimbingan dari pendidik (Mahardika, 2012:26). Modul yang baik hendaknya mencakup secara keseluruhan meliputi gambaran kompetensi yang ingin dicapai, materi yang ditulis dengan bahasa yang baik dan menarik dilengkapi dengan ilustrasi atau contoh, dituliskan secara runtut supaya mudah dipahami, dilengkapi lembar kerja dan kunci jawaban (Prasetya, 2012:108).

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa modul merupakan sebuah bahan ajar berupa buku cetak yang disusun, dirancang secara sistematis dan menarik untuk membantu peserta didik dalam menguasai materi tanpa adanya bimbingan pendidik.

2.2.1.1 Tujuan penulisan Modul

Secara umum, tujuan dituliskannya modul ialah agar peserta didik mampu menguasai kompetensi yang diajarkan dalam kegiatan pembelajaran dengan sebaik-baiknya. Modul ditulis juga sebagai acuan dalam penyajian dan memberikan materi selama pembelajaran berlangsung yaitu bagi pendidik. Penggunaan modul mempunyai arti dalam kegiatan belajar mandiri tanpa adanya bimbingan pendidik. Karena konsep belajarnya mandiri, maka kegiatan belajar mandiri tersebut tidak memiliki batasan belajar baik dalam pola belajar, tempat, dan waktu dengan begitu dapat belajar kapan saja dan dimana saja secara mandiri. Terkait dengan hal tersebut maka penulisan modul memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal.
2. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik peserta belajar maupun guru/ instruktur.

3. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti untuk meningkatkan motivasi dan gairah belajar; mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya yang memungkinkan siswa atau pembelajar belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya.
4. Memungkinkan siswa atau pembelajar dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya. (Depdiknas, 2008:5)

Sedangkan menurut Prastowo (2014:107-108) modul sebagai bahan ajar memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) bahan ajar mandiri. Maksudnya ialah menggunakan modul dalam proses pembelajaran berfungsi meningkatkan kemampuan peserta didik untuk belajar mandiri tanpa bimbingan pendidik;
- 2) pengganti fungsi pendidik. Maksudnya, modul sebagai bahan ajar yang harus mampu menjelaskan materi pembelajaran dengan baik dan mudah untuk dipahami peserta didik;
- 3) sebagai alat evaluasi. Maksudnya, modul sebagai alat evaluasi yaitu dimana peserta didik dituntut untuk dapat mengukur dan menilai sendiri tingkat penguasaannya terhadap materi yang telah dipelajari.
- 4) sebagai bahan rujukan bagi peserta didik. Maksudnya, modul mengandung berbagai materi yang dipelajari oleh peserta didik maka modul juga memiliki fungsi sebagai bahan rujukan peserta didik.

Dengan memerhatikan tujuan-tujuan di atas, modul sebagai bahan ajar akan sama efektifnya dengan pembelajaran tatap muka. Hal ini tergantung pada proses penulisan modul. Penulis modul yang baik menulis seolah-olah sedang mengajarkan kepada seorang peserta mengenai suatu topik melalui tulisan. Segala sesuatu yang ingin disampaikan oleh penulis saat pembelajaran, dikemukakan dalam modul yang ditulisnya. Penggunaan modul dapat dikatakan sebagai kegiatan tutorial secara tertulis.

2.2.1.2 Karakteristik Modul

Modul memiliki karakteristik yang berbeda dengan bahan ajar lain. Untuk menghasilkan modul yang baik dan menarik menurut Kemendikbud (2008),

pengembangan harus memperhatikan karakteristik modul yang diperlukan sebagai berikut:

1) *Self Instruction*

Merupakan karakteristik yang penting dalam modul, dengan karakter tersebut memungkinkan seseorang atau peserta didik mampu belajar mandiri tanpa tergantung ada pihak lain atau pendidik. Untuk dapat memenuhi karakter *self instruction*, maka modul harus;

- a. berisikan tujuan yang dirumuskan dengan jelas;
- b. berisikan materi pembelajaran yang dikemas ke dalam unit-unit kecil sehingga memudahkan belajar secara tuntas;
- c. menyediakan contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran;
- d. menampilkan soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang memungkinkan pengguna memberikan respon dan mengukur tingkat penguasaan peserta didik;
- e. kontekstual yaitu materi-materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan peserta didik;
- f. menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif;
- g. terdapat rangkuman materi pembelajaran;
- h. terdapat instrumen penilaian yang memungkinkan peserta didik melakukan penilaian mandiri (*self assessment*);
- i. terdapat instrumen yang dapat digunakan peserta didik mengukur atau mengevaluasi tingkat penguasaan materi;
- j. terdapat umpan balik atas penilaian, sehingga peserta didik dapat mengetahui tingkat penguasaan materi; dan
- k. tersedia informasi tentang rujukan/pengayaan/referensi yang mendukung materi pembelajaran tersebut.

2) *Self Contained*

Modul dikatakan *self contained* bila seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan menjadi satu dalam modul tersebut. Tujuan dari karakter ini adalah untuk memberikan kesempatan peserta didik mempelajari materi

pembelajaran secara keseluruhan karena materi belajar dikemas kedalam satu kesatuan yang utuh yaitu modul.

3) *Stand Alone* (berdiri sendiri)

Modul dikatakan *stand alone* (berdiri sendiri) bila modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media pembelajaran lain. Dengan menggunakan modul peserta didik tidak membutuhkan media atau bahan ajar lain untuk mempelajari dan mengerjakan tugas pada modul tersebut.

4) *Adaptive*

Modul dapat dikatakan *adaptive* jika modul memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Dikatakan adaptif apabila modul dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta fleksibel digunakan.

5) *User Friendly* (bersahabat atau akrab)

Modul yang baik dan menarik hendaknya harus memenuhi kaidah *user Friendly* dengan peserta didik. Setiap menggunakan modul harus mengikuti setiap pedoman modul. Dengan hal tersebut dapat memberikan informasi yang dapat membantu pengguna. Selain itu, peserta didik dapat bersahabat dengan modul yang dikembangkan dan dapat merespon, mengakses sesuai keinginan peserta didik yang tercantum dalam modul. Modul yang dikembangkan menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti serta menggunakan istilah umum yang sering digunakan oleh setiap orang, hal tersebut merupakan salah satu bentuk *user friendly* (bersahabat atau akrab).

2.2.2 Modul Interaktif

Modul interaktif merupakan bahan ajar yang dikombinasikan dari berbagai media yakni audio, teks, grafik, gambar dan video yang ditampilkan agar peserta didik (pengguna) terlibat interaksi dua arah secara langsung dengan modul yang dipelajari (Nasyriyah, 2016:20). Modul interaktif memiliki komponen hampir sama dengan modul cetakan. Modul interaktif disajikan dalam bentuk *compact*

disk (CD). Penggunaan CD adalah sebagai inovasi agar proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, praktis, efektif dan efisien.

Modul Interaktif merupakan alat atau sarana pembelajaran berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Hupbing., dkk (2012:159) mengungkapkan bahwa, Modul yang dihasilkan harus ringkas, fleksibel, dan dapat secara efektif melengkapi alat pembelajaran dikelas. Nasryriyah (2016:23) mengatakan karakteristik modul interaktif memiliki beberapa karakteristik antara lain; (1) materi yang disampaikan secara utuh merupakan kompetensi dasar kurikulum 2013; (2) disajikan dalam bentuk *EXE* yang disusun melalui *software Kvisoft Flipbook Maker* dan dikombinasikan antara teks, gambar bergerak, suara, video; (3) terdapat tes formatif bentuk pilihan ganda yang dapat digunakan sebagai evaluasi hasil belajar, dan (4) dapat digunakan peserta didik secara mandiri tanpa bantuan atau bimbingan pendidik.

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa modul Interaktif merupakan sebuah bahan ajar yang dikombinasikan dari berbagai media audio visual yang didesain agar proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2.2.2.1 Teknik penyusunan Modul interaktif

Mendesain modul diperlukan terlebih dahulu pengetahuan tentang teknik penyusunannya. Penyusunan modul merupakan proses penyusunan materi pembelajaran yang dikemas secara sistematis sehingga siap dipelajari oleh peserta didik untuk mencapai kompetensi atau sub kompetensi. Penyusunan modul interaktif mengacu pada kompetensi yang terdapat di dalam tujuan yang ditetapkan. Teknik penyusunan bahan ajar interaktif menurut Diknas (2004) sebagai berikut:

- 1) Dalam penyusunan bahan ajar interaktif diperlukan pengetahuan dan keterampilan pendukung yang memadai terutama dalam mengoperasikan peralatan seperti komputer, kamera video, dan kamera foto;
- 2) Bahan ajar interaktif dapat disajikan dalam bentuk *Compact Disk* (CD);

- 3) Menurunkan judul dari kompetensi dasar atau materi pokok sesuai dengan besar kecilnya materi;
- 4) Menuliskan petunjuk pembelajarannya;
- 5) Menjelaskan informasi pendukung secara jelas, padat, dan menarik dalam bentuk tertulis maupun gambar diam atau bergerak;
- 6) Menuliskan tugas-tugas dalam program interaktif;
- 7) Melakukan penilaian terhadap hasil karya dari tugas yang diberikan, yang pada akhir pembelajaran dapat dilihat pendidik melalui komputer;
- 8) Menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat memperkaya materi, misalnya buku, majalah, internet, dan jurnal hasil penelitian sebagai bahan dalam membuat program.

2.2.2.2 Karakteristik Modul Interaktif

Karakteristik modul interaktif berbeda dari modul biasa. Karakteristik modul interaktif menurut Riyana (2007) yakni: (1) representasi isi; (2) visualisasi dengan multimedia (video, animasi, suara, teks, gambar); (3) menggunakan variasi yang menarik dan kualitas resolusi yang tinggi; (4) tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi; (5) respon pembelajaran dan penguatan; dan (6) dapat digunakan secara klasikal atau individual.

1) Representasi Isi

Modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* ini menampilkan beberapa aspek yang berkenaan dengan materi “Kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia” diantaranya:

- a) Terdapat Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 yang berkaitan dengan materi “Kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia”
- b) Memuat tujuan pembelajaran
- c) Memuat materi pembelajaran yang dikemas dalam unit-unit kegiatan yang kecil/spesifik, sehingga memudahkan dipelajari secara tuntas;

2) Visualisasi dengan Multimedia

Modul Interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* ini dilengkapi dengan teks, gambar dan audio yang akan bekerja secara bersamaan pada saat aplikasi digunakan.

3) Menggunakan variasi yang menarik dan kualitas resolusi yang tinggi;

Gambar bergerak yang ditampilkan memiliki resolusi tinggi, tidak pecah dan muncul sebagai background dari modul interaktif maupun gambar ilustrasi dari materi.

4) Tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi;

Modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* merupakan modul yang berbasis komputer sehingga dalam tampilan ataupun dalam penggunaannya jauh berbeda dengan modul berbasis cetakan.

5) Respon pembelajaran dan penguatan;

Untuk mengetahui keberhasilan dalam pencapaian hasil belajar peserta didik dengan menggunakan modul interaktif yang berbasis *Kvisoft Flipbook Maker*, dengan itu pengembang melengkapi dalam modul interaktif dengan tes formatif yang berbentuk pilihan ganda dan menampilkan secara langsung nilai dari hasil belajar dan pengguna dapat mengulang kembali apabila dirasa kurang memenuhi standar kriteria ketuntasan.

6) dapat digunakan secara individu atau klasikal;

Modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* ini dapat digunakan oleh user secara individual (perorangan) dengan secara mandiri tanpa bantuan pendidik sebagai instruktur dan dapat dilakukan secara klasikal (bersama-sama dalam satu kelas).

Berdasarkan karakteristik tersebut, pengembangan modul interaktif ini memiliki beberapa karakteristik antara lain; (1) materi yang disampaikan secara utuh merupakan penurunan dari kompetensi dasar kurikulum 2013 dan materi pokok yang sesuai; (2) disajikan dalam bentuk *compact disk* (CD) yang menampilkan kombinasi antara teks, gambar bergerak dan suara; (3) terdapat tes formatif bentuk pilihan ganda yang dapat digunakan sebagai evaluasi hasil

belajar; dan (4) dapat digunakan peserta didik secara individual dan klasikal tanpa bantuan pendidik.

2.3 Kvisoft Flip Book Maker

Pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak yang bersifat *open source*. Perangkat lunak tersebut adalah *Kvisoft Flipbook Maker* yang merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah buku elektronik digital berbentuk *flipbook*. Perangkat lunak tersebut dapat diunduh secara bebas atau gratis melalui akses internet.

Kvisoft Flipbook Maker adalah *Software* untuk membuat E-book, E-modul, E-paper (Habibi. 2017: 47). *Kvisoft Flipbook Maker* ini tidak hanya berupa teks, tetapi juga dapat menyisipkan gambar/ animasi, grafik, suara, dan video sehingga *Flipbook maker* yang dibuat dapat lebih menarik peserta didik (Sugianto dkk, 2013:104), (Hidayatullah, 2016:85). Karena media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keefektifan dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Sanaky, 2013:4). Media bukan hanya alat atau bahan ajar saja, tetapi hal-hal lain yang memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan.

Kvisoft Flipbook Maker juga dapat membuat file PDF menjadi seperti sebuah majalah, Majalah Digital, *Flipbook*, Katalog Perusahaan, Katalog digital dan lain-lain. Tidak hanya itu, *Kvisoft flipbook maker* ini juga dapat mengimpor file PDF, PowerPoint, Word, dan Excel, dan memiliki desain tampilan dan fitur seperti *background*, *tombol kontrol*, *navigasi bar*, *hyperlink* dan *back sound* (Kvisoft. 2014: 4). Dengan desain dan fitur tersebut proses pembelajaran dapat terwujud sesuai dengan tujuan pembelajaran yang lebih menekankan pada peserta didik yang mampu belajar mandiri. Diantaranya yang berawal dari pembelajaran yang berpusat pada pendidik (*teacher centered*) menuju perubahan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*). Dalam pembelajaran mandiri, peserta didik harus betul-betul memaksimalkan bahan pembelajaran yang

sudah didesain dengan mengintegrasikan bahan pembelajaran, panduan belajar, dan petunjuk untuk tutor (Suparman, 2012 (dalam Yaumi, 2013: 251)).

Software yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Kvisoft Flipbook Maker pro 4.0.0* dimana peserta didik mampu membaca dan belajar dengan merasakan layaknya membuka buku fisik karena didalamnya terdapat efek animasi saat akan berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik (Hidayatullah, 2016:85). Hasil akhir dari produk dapat disimpan bentuk html, exe, zip, screen sever dan app. Output TI Flash membalik buku sebagai format HTML yang memungkinkan kalian untuk mengupload ke website untuk dilihat secara online. Output sebagai berdiri sendiri *EXE* untuk pengiriman CD. Paket itu sebagai format ZIP untuk email cepat. Dan output berupa APP dapat digunakan di I-Phone, Tablet, I-Pad, dan lain-lain (Sugianto dkk, 2013:104).

Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan pembaruan dalam proses pembelajaran dikelas. (Sanaky, 2013: 5) mengatakan bahwa tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran dikelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar dan, membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran. Dengan pemakaian media pembelajaran ini juga diharapkan dapat membantu ketika pendidik tidak dapat hadir untuk menyampaikan materi dalam kelas seperti biasanya. Terdapat beberapa fungsi dari media pembelajaran menurut Sanjaya (2008: 207-210) sebagai berikut:

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu. Peristiwa-peristiwa penting atau ojek yang diabadikan dengan foto, video atau direkam melalui audio, kemudia peristiwa tersebut disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.
- 2) Manipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar peserta didik sehingga daya tarik peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

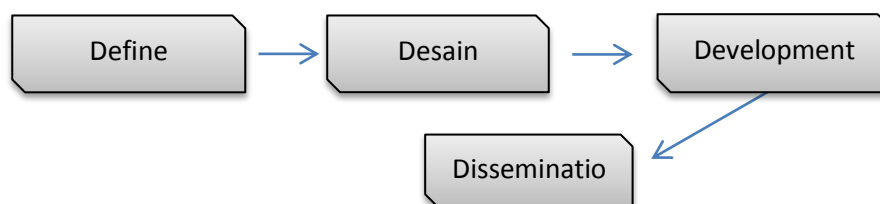
- 4) Media pembelajaran memiliki nilai praktis. Nilai praktis media pembelajaran yang dimaksud sebagai berikut:
- a. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik,
 - b. Media dapat mengatasi batas ruang kelas,
 - c. Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan,
 - d. Media dapat menghasilkan keragaman pengamatan,
 - e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat,
 - f. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar dengan baik,
 - g. Media dapat membangkitkan minat dan keinginan baru peserta didik,
 - h. Media dapat mengontor kecepatan belajar peserta didik.

Jadi dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran ini dapat mengurangi suasana yang statis dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif dan menyenangkan. Kegunaan lain dari penggunaan alat bantu pembelajaran dapat menciptakan variasi belajar sehingga tidak menimbulkan kebosanan terhadap peserta didik.

2.4 Argumentasi Pemilihan Model Pengembangan 4D

2.4.1 Model Pengembangan 4D

Pada pengembangan modul interaktif ini, peneliti menggunakan model 4D (Four D model) yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Model 4D ini memiliki 4 tahapan dalam proses pengembangannya yakni; (1) *Define* (pendefinisian), *Desain* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Dissemination* (penyebaran). Berikut merupakan skema dari model pengembangan 4D pada gambar 2.



Gambar 2.1 Skema tahapan model 4D

Model 4D ini, cocok untuk mengembangkan produk modul interaktif dengan prosedur pengembangan modul sebagai berikut;

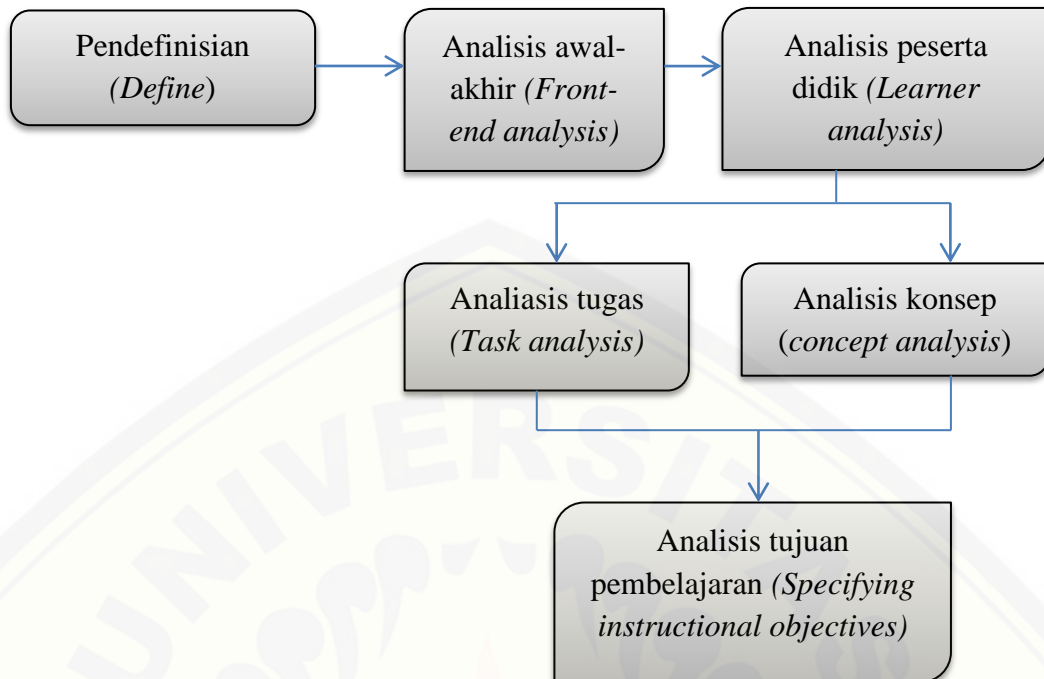
1. Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian adalah tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pengembangan. Tahapan ini terdiri dari 5 langkah yaitu analisis awal-akhir (*front-end analysis*), analisis peserta didik (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*), dan spesifikasi tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*). Tujuan tahap pendefinisian adalah menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi (Thiagarajan, 1974:6). Berikut dijelaskan masing-masing tahap pendefinisian.

- 1) Analisis awal-akhir (*Front-end analysis*). Analisis awal-akhir ini merupakan kegiatan yang bertujuan untuk menetapkan masalah dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan modul interaktif pembelajaran sejarah. Peneliti melakukan kegiatan awal pada analisis kebutuhan bahan ajar untuk meningkatkan daya tarik dan minat peserta didik terhadap pembelajaran sejarah. Melalui analisis tersebut akan didapatkan gambaran umum dan harapan alternatif penyelesaian masalah dasar yang memudahkan peneliti dalam melakukan pemilihan atau penentuan jenis bahan ajar yang akan dikembangkan.
- 2) Analisis peserta didik (*learner analysis*). Kegiatan analisis peserta didik ini adalah untuk menelaah karakteristik dari peserta didik yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan modul interaktif pembelajaran sejarah. Karakteristik peserta didik tersebut meliputi latar belakang

peserta didik, pengetahuan kognitif peserta didik baik dalam pengalaman berkelompok maupun individu yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

- 3) Analisis tugas (*Task analysis*). Kegiatan analisis tugas ini untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan utama yang diperlukan dalam pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013. Analisis ini memastikan ulasan mengenai tugas yang berkaitan dengan mata pelajaran Sejarah.
- 4) Analisis konsep (*Concept analysis*). Maksud dari kegiatan analisis konsep ini untuk mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang relevan dan akan dikembangkan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Analisis konsep ini berhubungan dengan materi yang akan disampaikan dalam pengembangan modul interaktif.
- 5) Spesifikasi tujuan pembelajaran (*Specifying instruction objectives*). Kegiatan ini merupakan kegiatan yang terakhir dalam tahap pendefinisian (*define*). Kegiatan ini bertujuan untuk mengkonversi tujuan dari analisis tugas (*task analysis*) dan analisis konsep (*concept analysis*). Hal ini dilakukan sebagai dasar untuk menentukan perilaku dari objek penelitian yang diharapkan. Kumpulan dari objek akan menjadi dasar untuk menyusun tes dan rancangan dari modul interaktif yang diintegrasikan dalam pokok bahasan materi yang akan peneliti kembangkan.



Gambar 2.2 Alur tahap Define, adaptasi Thiagarajan (1974:6)

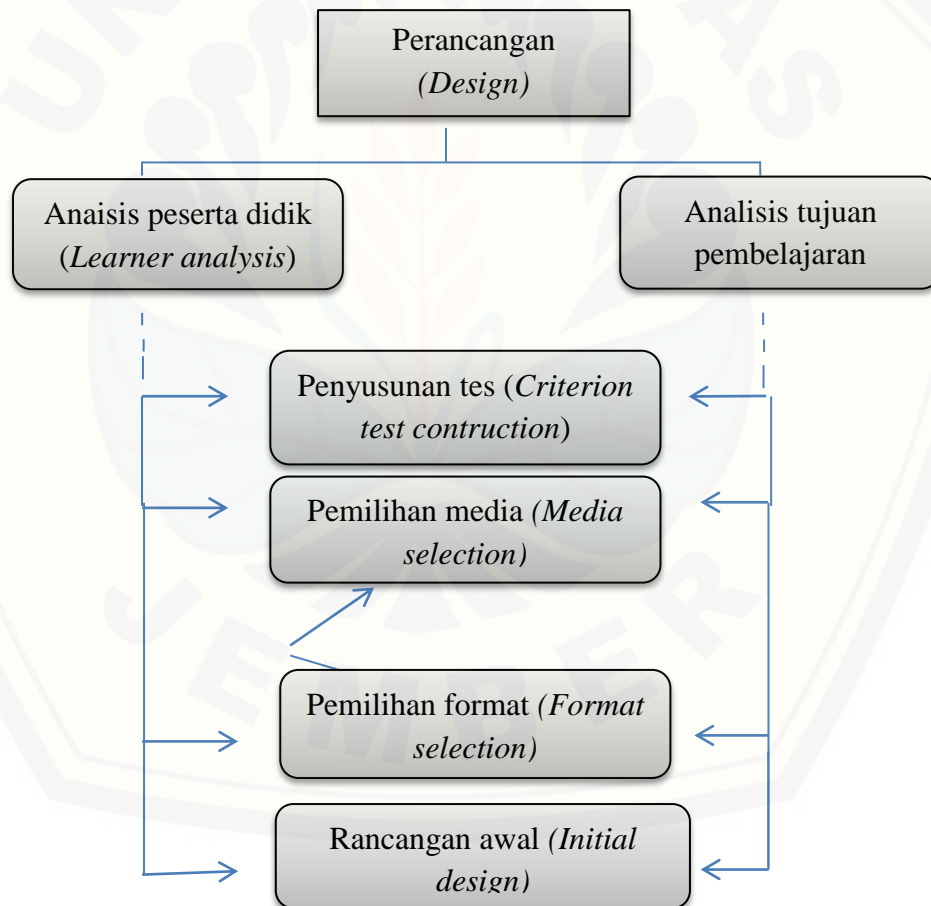
2. Perancangan (*Design*)

Kegiatan ke dua dalam tahap ini adalah merancang modul interaktif. Dalam kegiatan ini tujuannya “ The purpose of this stage is to design prototype instructional material” (Thiagarajan, 1974:7). Tahap *Design* (perancangan) terdiri dari empat langkah pokok yaitu (1) penyusunan tes (*Criterion test construction*), (2) pemilihan media (*media selection*), (3) pemilihan format (*format selection*), dan (4) perancangan awal (*initial design*). Berikut penjelasan mengenai tahapan-tahapan design.

- 1) Penyusunan tes (*Criterion test construction*). Kegiatan penyusunan tes ini menghubungkan antara tahap pendefinisian (*define*) dan perancangan (*design*). Karakteristik tes disusun berdasarkan analisis peserta didik dan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan berpikir peserta didik.
- 2) Pemilihan media (*Media selection*). Dalam kegiatan pemilihan media ini dilakukan untuk mengidentifikasi modul interaktif yang disesuaikan dengan analisis konsep, analisis tugas, karakteristik peserta didik sebagai

objek dan rencana penyebaran dari berbagai atribut media yang berbeda-beda.

- 3) Pemilihan format (*Format selection*). Maksud dari tahapan pemilihan format dilakukan untuk merancang dan mendesain produk yang akan dihasilkan peneliti dalam penelitian pengembangan modul interaktif.
- 4) Rancangan awal (*initial design*). Rancangana awal ini bertujuan untuk merancang seluruh modul interaktif sebelum melalukan validas. Rancangan awal ini dimaksudkan untuk menghasilkan rancangan produk berbentuk prototype sesuai dengan hasil analisis kurikulum dan materi yang dikembangnya.

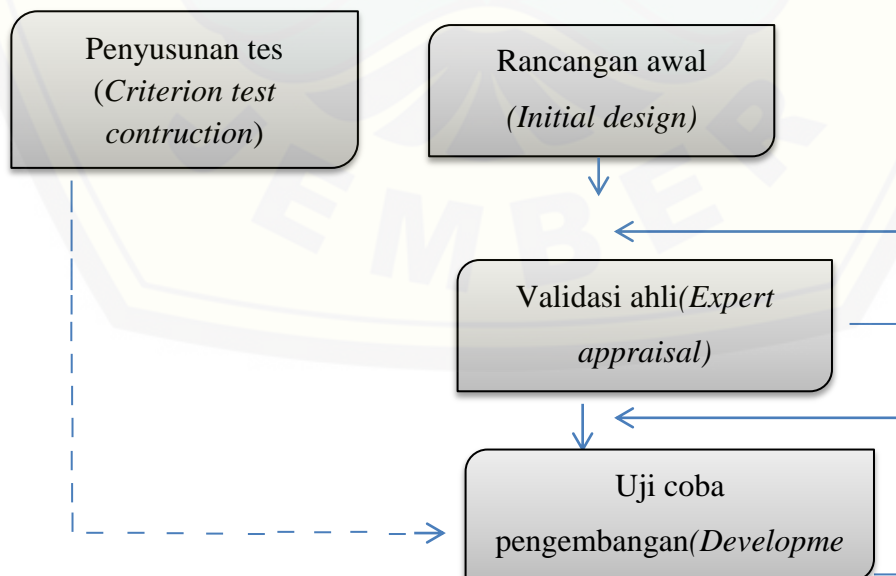


Gambar 2.3 Alur tahap design (Adaptasi Thiagarajan, 1974:7)

3. Pengembangan (*Develop*)

Menurut Thiagarajan (1974:8) tujuan dari pengembangan (*develop*) ini yaitu “*Is to modify the prototype instructional material*”. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan draf pertama dari modul interaktif yang dikembangkan. Setelah proses pertama selesai dikembangkan proses lanjutan dari tahap pengembangan ini meliputi: (1) validasi ahli (*expert appraisal*) dan uji coba pengembangan (*developmental testing*).

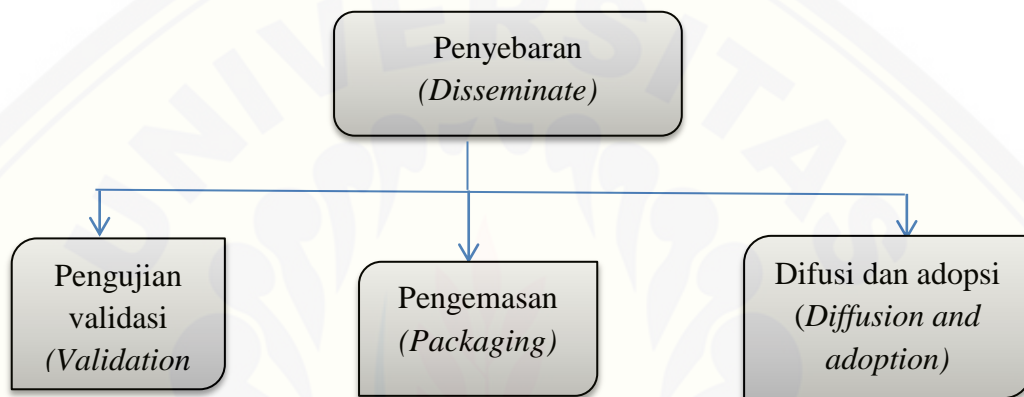
- 1) Validasi ahli (*expert appraisal*). Validasi ahli akan menilai kelayakan rancangan produk yang dikembangkan dengan memberikan penilaian dari segi bahasa, design, isi/ kedalaman materi, teknologi, media dan sebagainya. Berdasarkan penilaian para ahli tersebut, draft pertama akan direvisi untuk menghasilkan produk yang baik, efektif, dan bermanfaat.
- 2) Uji coba pengembangan (*development testing*). Maksud kegiatan uji coba pengembangan dilakukan untuk memperoleh reaksi, komentar dan respon dari pengguna modul inetraktif yang dikembangkan. Sehingga hasil dari uji coba pengembangan akan digunakan sebagai masukan dalam perbaikan modul interaktif. Kegiatan uji coba dan revisi ini dilakukan secara terus menerus bertujuan untuk menghasilkan produk yang lebih baik dan efektif.



Gambar 2.4 Tahap develop (Sumber: Thiagarajan, 1974:8)

4. Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran (*disseminate*) ini merupakan tahap terakhir dari pengembangan produk modul interaktif. Dalam tahapan ini Thiagarajan membagi 3 proses yakni (1) *validation testing*, (2) *packaging*, (3) *diffusion and adoption*. Dimana tahapan ini dilakukan untuk menyebarkan produk yang dikembangkan sehingga dapat digunakan oleh banyak pengguna khususnya kelas X SMA. Produk yang dikembangkan dan disebarluaskan dapat diserap, digunakan dan diadaptasikan pada kelas-kelas ataupun sekolah dalam lingkup yang lebih luas.



Gambar 2.5 Tahap penyebaran (*disseminate*) adaptasi Thiagarajan (1974:9)

Dalam pengembangan modul interaktif yang dilakukan oleh peneliti/pengembang, mengikuti tahapan yang telah dikemukakan oleh Thiagarajan (1974). Modul interaktif mata pelajaran sejarah kelas X SMA ini melalui tahap Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*) yang akan diuji coba oleh ahli validasi.

2.4.2 Argumentasi Pemilihan Model 4D

Pemilihan model pengembangan 4D ini, sesuai dengan pemaparan sebelumnya adalah suatu prosedur dalam langkah-langkah pembuatan suatu produk yang dalam hal ini adalah modul interaktif. Sebenarnya, model pengembangan tidak hanya model 4D yang biasa digunakan. Melainkan masih ada beberapa model pengembangan lainnya seperti: model Borg & Gall, model ADDIE, model Kemp, model Dick & Carrey, dan masih banyak lainnya. Dalam

penelitian ini, peneliti sebagai pengembang memilih model pengembangan Thiagarajan (4D) karena disesuaikan dengan spesifikasinya dan saya dukung model 4D terhadap produk yang akan dihasilkan. Selain itu, ada beberapa pertimbangan lain terkait pemilihan model pengembangan Thiagarajan (4D) dalam mengembangkan modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* ini, yaitu:

- 1) memiliki langkah sistematis, sederhana, dan mudah untuk diaplikasikan dalam suatu penelitian pengembangan.
- 2) apabila dalam prosedur pengembangannya dilakukan dengan baik dan benar, maka akan menghasilkan produk yang baik dan dapat dipertanggung jawabkan, karena telah melewati beberapa proses uji coba dan revisi, mulai dari tingkat yang rendah sampai tingkatan uji coba pada tingkat yang lebih besar.

BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan atau yang biasa disebut dengan penelitian dan pengembangan (Research & development/ R&D), merupakan suatu penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk melalui proses pengembangan. Menurut Borg & Gall tahun 1983 (dalam Sugiyono.2015: 28) penelitian dan pengembangan merupakan proses/ metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Yang dimaksud produk dalam penelitian ini tidak hanya suatu yang berbentuk benda seperti, buku tes, video untuk pembelajaran, tetapi juga metode dalam pembelajaran. Menurut Sugiyono (2015: 28) Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Maksud memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada dan peneliti hanya menguji keefektivan atau validasi produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti luas dapat berupa membaharui produk yang ada, sehingga menjadikan produk yang praktis, efektif dan efisien atau dapat menghasilkan produk baru yang belum pernah ada.

Penelitian pengembangan menurut Seels and Richey (dalam Setyosari, 2015:277) *“Development research, as opposed to simple instructional development, has been defined as the systematic study of designing, developing and evaluating instructional programs, processes and products that must meet the criteria of internal consistency and effectiveness”*. Berdasarkan definisi ini penelitian pengembangan sebagaimana dibedakan dengan pengembangan pembelajaran yang sederhana, didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektivan secara internal. Selain itu, menurut Seels and Richey penelitian pengembangan didefinisikan dalam bentuk yang paling sederhana berupa:

- 1) kajian tentang proses dan dampak rancangan pengembangan dan upaya-upaya pengembangan tertentu atau khusus atau berupa;

- 2) suatu situasi dimana seseorang melakukan atau melaksanakan rancangan pengembangan pembelajaran, atau kegiatan-kegiatan evaluasi dan mengkaji proses pada saat yang sama;
- 3) atau berupa kajian tentang rancangan, pengembangan, dan proses evaluasi pembelajaran baik yang melibatkan komponen proses secara menyeluruh atau tertentu saja.

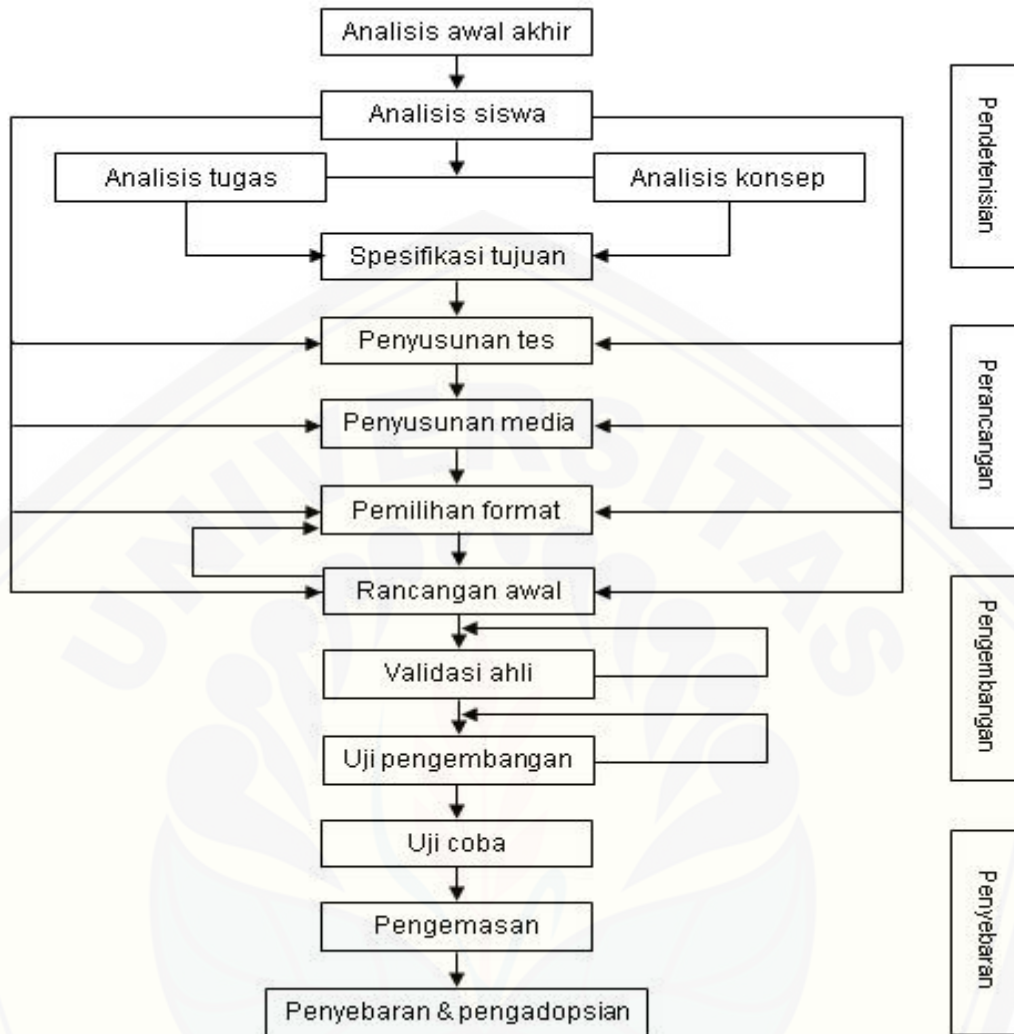
Karakteristik dari penelitian pengembangan apabila dibandingkan dengan penelitian lainnya adalah terletak pada proses uji coba (Setyosari. 2015:279). Selain itu, penelitian pengembangan bertujuan untuk menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Maksud dari penelitian dan pengembangan merupakan jembatan untuk menemukan pengetahuan-pengetahuan baru melalui penelitian dasar tentang masalah-masalah yang nantinya akan melalui penelitian terapan yang digunakan untuk meningkatkan praktik dalam pengajaran.

Penelitian pengembangan ini dimaksudkan untuk menghasilkan produk berupa modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* mata pelajaran sejarah kelas X. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D menurut Thiagarajan.

3.2 Desain Penelitian Pengembangan

Desain penelitian pengembangan modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* mata pelajaran sejarah kelas X SMA menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Dalam model pengembangan 4D terdapat 4 tahap dalam merancang desain penelitian pengembangan modul interaktif, yaitu (1) pendefinisian (*define*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*develop*), dan (4) penyebaran (*dissiminate*).

Tahap pengembangan modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* mata pelajaran sejarah kelas X SMA menggunakan model pengembangan 4D dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut ini.



Gambar 3.1 Implementasi model 4D (adaptasi Thiagarajan, 1974)

3.2.1 Pendefinisian (Define)

Tahap pendefinisian merupakan tahapan pertama yang harus dilakukan dalam pengembangan model 4D. Dalam tahapan ini membutuhkan analisis kebutuhan dalam pengembangan modul interaktif. Tahap pendefinisian terdiri atas lima langkah pokok, yaitu (1) Analisis awal-akhir (*front-end analysis*), (2) analisis peserta didik (*Leaner analysis*), (3) analisis konsep (*concept analysis*), (4) spesifikasi tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*). Tujuan dari tahap pendefinisian adalah untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi.

1) Analisis awal-akhir (*Front-end analysis*)

Tahap ini dilakukan untuk menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada peserta didik kelas X SMA di 3 SMA Negeri di Jember, bahwa dalam pembelajaran sejarah di sekolah hanya menggunakan 2 buku yang berupa buku paket dan LKS. Peserta didik cenderung kurang menarik dalam pembelajaran sejarah, disebabkan oleh buku yang digunakan peserta didik merupakan bahan ajar cetak yang kurang menarik. Selain itu juga keberadaan modul dan bahan ajar lainnya sebagai sumber belajar sangat sedikit. Buku pegangan peserta didik yang digunakan sebagai sumber belajar masih kurang tersedia dengan baik dan kurangnya ketertarikan peserta didik dalam belajar mandiri, sehingga peserta didik kurang peduli dan tidak tertarik dalam mempelajari sejarah.

2) Analisis peserta didik (*leaner analysis*)

Analisis peserta didik merupakan kegiatan menelaah karakteristik peserta didik yang sesuai dengan pengembangan modul interaktif. Hal ini penting karena semua proses pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik peserta didik. Karakteristik peserta didik meliputi latar belakang peserta didik, pengetahuan dan pengalaman peserta didik baik dalam berkelompok maupun individu. Peserta didik kelas X SMA rata-rata sudah mampu berpikir logis, sehingga dibutuhkan cara untuk menarik minat, motivasi peserta didik dalam berpikir lebih tinggi baik dalam berkelompok maupun individu.

3) Analisis tugas (*task analysis*)

Kegiatan ini dilakukan untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan peserta didik dalam pembelajaran sejarah sesuai dengan kurikulum. Pokok bahasan mengenai “Kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia” yang dipilih pengembang berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar kelas X SMA. Adapun kompetensi ini dan kompetensi dasar kelas X SMA sebagai berikut:

Kompetensi Inti:

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran,

damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan. (Kemendikbud, 2016:8)

Kompetensi dasar:

- 1.2 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam toleransi antar umat beragama dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 2.1 Menunjukkan sikap tanggung jawab, peduli terhadap berbagai hasil budaya pada zaman praaksara, Hindu-Buddha dan Islam.
- 3.6 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dan menunjukan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.
- 4.6 Menyajikan hasil penalaran dalam bentuk tulisan tentang nilai-nilai dan unsur budaya yang berkembang pada masa kerajaan Hindu dan Buddha yang masih berkelanjutan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada masa kini. (Kemendikbud, 2016:18)

4) Analisis konsep (*concept analysis*)

Analisi konsep ini dilakukan untuk mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang akan diajarkan berdasarkan dari analisis awal-akhir.

5) Spesifikasi tujuan pembelajaran (*Specifying instructional objectives*)

Kegiatan spesifikasi tujuan pembelajaran ini merupakan tahap terakhir dari pendefinisian. Kegiatan ini dilakukan untuk menyatukan tujuan dari analisis tugas dan analisis konsep menjadi tujuan pembelajaran yang khusus. Dari hasil analisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kurikulum 2013 pada mata pelajaran Sejarah kelas X SMA, khususnya Kompetensi Dasar 3.6 tujuan pembelajaran yang diinginkan peneliti dalam pengembangan modul interaktif ini adalah sebagai berikut.

- a. Menganalisis kehidupan sosial masyarakat pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dengan benar.
- b. Menganalisis kehidupan ekonomi masyarakat pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dengan benar.
- c. Menganalisis tentang awal munculnya kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dengan benar.
- d. Menganalisis tentang masa kejayaan kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dengan benar.
- e. Menganalisis tentang kehidupan politik kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dengan benar.
- f. Menganalisis tentang masa keruntuhan kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dengan benar.
- g. Menganalisis peninggalan-peninggalan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini dengan benar.

3.2.2 Perancangan (*Design*)

Kegiatan pada tahap perancangan (*Design*) adalah bertujuan untuk membentuk rancangan prototype modul interaktif. Dalam tahap kegiatan ini terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) penyusunan tes (*criterion test construction*), (2) pemilihan media (*media selection*), (3) pemilihan format (*format selection*), (4) rancangan awal (*initial design*).

1) Penyusunan Tes (*Criterion test*)

Tahap penyusunan tes didapatkan dari analisis tugas dan analisis konsep yang dijelaskan dalam spesifikasi tujuan pembelajaran. Tes yang dimaksud dalam pengembangan modul interaktif ini adalah pertanyaan pilihan ganda dan uraian.

2) Pemilihan Media (*Media selection*)

Tahap kedua dalam Perancangan (*design*) adalah pemilihan media, pemilihan media ini dilakukan untuk membantu menentukan media yang tepat dalam mengembangkan modul interaktif dan dalam penyajian materi pembelajaran sejarah. Media yang dipilih untuk mengembangkan modul interaktif ini berupa *software Kvisoft Flipbook Maker*. Tampilan *Software Kvisoft Flipbook Maker* sudah cukup menarik dan efisien dalam mengembangkan modul interaktif. Pemanfaatan software ini dapat memungkinkan menarik peserta didik dalam pembelajaran sejarah yang dimana awalnya pembelajaran sejarah terkenal dengan pelajaran yang membosankan dan monoton.

3) Pemilihan Format (*format selection*)

Tahap ketiga dalam perancangan (*design*) ini adalah pemilihan format. Dalam pemilihan format pengembangan modul interaktif yang dimaksud adalah modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* mata pelajaran sejarah kelas X SMA. Format pengembangan modul interaktif yang dikembangkan merupakan hasil dari pengembangan terdahulu dan pengadopsian sumber-sumber yang relevan. Didalam modul interaktif yang dikembangkan menampilkan teks, gambar bergerak, video, dan disertai dengan musik.

4) Rancangan Awal (*initial design*).

Kegiatan akhir dalam tahap perancangan adalah rancangan awal. Maksud dari kegiatan rancangan awal ini adalah rancangan seluruh kegiatan yang akan dilakukan sebelum proses pengembangan. Rancangan awal dari modul interaktif ini dapat dilihat dari kerangka modul dalam satu kegiatan pembelajaran. Kerangka modul interaktif ini berupa judul, kata pengantar, daftar isi, kompetensi, uraian materi, rangkuman, latihan soal, umpan balik, kunci jawaban, glosarium, dan daftar isi.

3.2.3 Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap pengembangan (*develop*) produk yang dihasilkan selanjutnya melakukan proses validasi ahli (*expert appraisal*) dan uji coba pengembangan (*development testing*). Tujuan diadakannya tahap pengembangan ini untuk menghasilkan draf modul interaktif.

1) Draft ke-1

Pada tahap pengembangan (*develop*) dihasilkan draf ke-1 yang terdapat rancangan modul interaktif. Draft ke-1 kemudian akan diuji oleh para validator. Para validator ini ditunjuk untuk mengecek kebenaran materi/ isi modul interaktif, kebenaran media modul interaktif, kebenaran desain modul interaktif. Jika dalam uji coba validasi masih menyatakan modul interaktif kurang layak dan kurang menarik maka dilakukan revisi dalam rangka perbaikan produk modul interaktif yang akan dihasilkan lebih baik lagi. Namun ketika sudah dinyatakan layak dan menarik maka akan dilanjutkan tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan pada peserta didik.

2) Validasi ahli (*expert appraisal*)

Tahap validasi ahli ini, pengembangan meminta pada validator untuk memberikan penilaian terhadap draft ke-1 produk modul interaktif yang telah dikembangkan. Penilaian ahli pertama akan melakukan validasi bidang studi (*content validity*) yang akan menilai keseluruhan isi modul interaktif. Validator bidang studi yang dipilih adalah validator ahli sejarah. Penilaian ahli kedua akan dilakukan oleh validator ahli dalam tata bahasa. Ahli bahasa ini akan melakukan

penilaian terhadap bahasa yang digunakan dalam modul interaktif. Selanjutnya, validasi desain yang akan dinilai oleh validasi ahli dalam teknologi pembelajaran. Dari hasil kritikan dan masukkan para ahli validator bidang studi, bahasa, dan desain tersebut akan dilakukan direvisi.

3) Draft ke-2

Draft ke-2 didapatkan setelah penilain yang dilakukan oleh para validator ahli bidang studi, bahasa dan desain. Selanjutnya dalam daraf ke-2 ini kan dilakukan uji coba pengguna, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Tujuan pengujian produk ini untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan dapat meningkatkan keefektivitasan peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah. Jika hasil uji coba dinyatakan bahwa modul interaktif masih terdapat kekurangan maka akan dilakukan revisi dalam upaya perbaikan. Revisi ini akan dilakukan sampai produk modul interaktif dikatakan layak dan menarik.

4) Uji coba pengembangan (*development testing*)

Kegiatan tahap uji coba pengembangan ini bertujuan untuk mengumpulkan data terkait tingkat keefektivan modul interaktif yang dikembangkan. Uji coba pengembangan ini terdiri dari: (a) uji coba pengguna, (b) uji coba kelompok kecil, dan (c) uji coba kelompok besar. Berikut penjelasan mengenai tiga tahapan dalam uji coba pengembangan.

a. Uji coba pengguna

Dalam uji coba pengguna ini dilakukan oleh pendidik mata pelajaran Sejarah kelas X SMA. Tahap uji coba pengguna ini dilakukan untuk mngetahui kelayakan modul interaktif serta untuk mengetahui keefektivan untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah.

b. Uji coba kelompok kecil

Dalam uji coba kelompok kecil ini dilakukan secara terbatas yang melibatkan peserta didik kelas X SMA sebagai sasaraannya. Uji coba kelompok kecil ini dilakukan untuk mengetahui respon dan reaksi peserta didik dalam menggunakan modul interaktif yang dikembangkan. Dari hasil observasi tersebut modul interaktif akan direvisi sesuai dengan hasil uji coba kelompok kecil. Sehingga, nantinya akan mendapatkan produk

yang lebih baik dan menarik lagi.

c. Uji coba kelompok besar

Tahap uji coba kelompok besar ini akan dilakukan dengan melibatkan keseluruhan peserta didik kelas X SMA. Pelaksanaan uji coba kelompok besar ini ditujukan untuk mengetahui keefektifan peserta didik terhadap modul interaktif yang dikembangkan. Dari kegiatan uji coba kelompok besar ini bertujuan untuk selanjutnya dilakukan perbaikan-perbaikan atau revisi modul interaktif yang sedang dikembangkan sebelum menjadi produk final.

5) Produk Final

Dalam produk final ini akan dihasilkan setelah tahap pengembangan dilakukan. Produk final ini merupakan produk yang berupa modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA yang telah dilakukan uji coba validasi ahli dan uji coba lapangan. Modul interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan keefektifan peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Selain itu juga, modul interaktif ini diharapkan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

3.2.4 Penyebaran (*Disseminate*)

Tahapan penyebaran (*dissiminate*) ini dilakukan untuk memperluas produk modul interaktif yang telah dikembangkan dan yang telah melewati tahap validasi ahli dan uji coba. Tahap penyebaran ini terdiri dari pengujian validasi (*validatio testing*), pengemasan (*packaging*), dan difusi dan adopsi (*diffusion and adaption*)

Pada tahap pengujian validasi produk modul interaktif yang dikembangkan selanjutnya siap untuk disebarluaskan dan diimplementasikan kedalam pembelajaran sejarah. Dan tahap yang terakhir adalah melakukan pengemasan (*packaging*), difusi dan adopsi (*diffusion and adaption*). Tujuan tahapan ini dilakukan supaya modul interaktif ini dapat dimanfaatkan oleh orang-orang yang lebih luas. Yang dimana produk interaktif ini akan dikemas kedalam bentuk CD (*compact Disk*). Produk ini disebarluaskan agar dapat diserap dan digunakan pada pembelajaran sejarah khususnya kelas X SMA.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan ini adalah angket, wawancara, dan tes. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut;

3.3.1 Teknik Angket

Dalam penelitian pengembangan modul interaktif ini, angket yang digunakan bertujuan untuk memperoleh data gaya belajar peserta didik, daya tarik peserta didik dalam pembelajaran sejarah, dan angket juga digunakan sebagai analisis kebutuhan pengembangan. Angket juga diberikan kepada validator untuk menguji dan mendapatkan data apakah layak ataukah perlu direvisi kembali. Selain itu, angket juga diberikan kepada pendidik mata pelajaran sejarah kelas X SMA selaku pengguna modul interaktif yang dikembangkan.

3.3.2 Teknik Wawancara

Wawancara adalah salah satu proses untuk mendapatkan informasi keterangan melalui tanya jawab dan tatap muka antara penanya dan penjawab. Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti melakukan wawancara pada pendidik mengenai pengembangan materi sejarah disekolah-sekolah yang menjadi objek penelitian pengembangan. Proses wawancara dimulai dari tanya jawab mengenai proses belajar mengajar dikelas, bahan ajar yang digunakan, referensi media dan permasalahanyang dihadapi pendidik dalam proses pembelajaran. Wawancara dilakukan untuk mengetahui penggunaan bahan ajar yang gunakan peserta didik serta keefektivan dari produk yang telah diterapkan sebelumnya.

3.3.3 Teknik Tes

Menurut Bukhori (dalam Arikunto, 2008: 46) mengatakan bahwa tes ialah suatu percobaan yang diadakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hasil dari proses pembelajaran tertentu pada setiap individu peserta didik atau sekelompok peserta didik. Tes yang diberikan peneliti berfungsi untuk mengumpulkan data hasil belajar peserta didik, sebelum (*pre test*) dan sesudah (*post test*) proses pembelajaran dengan menggunakan produk modul interaktif. Dari hasil *pre test* dan *post test* tersebut, peneliti dapat menghitung tingkat keefektivan modul interaktif dalam pembelajaran.

3.3.4 Teknik Observasi

Pada tahap observasi atau pengamatan, peneliti pengembangan ini mengadakan pengamatan secara langsung dalam pembelajaran sejarah menggunakan modul interaktif yang dikembangkan. Pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan peserta didik terhadap pembelajaran sejarah dengan menggunakan modul interaktif.

3.4 Teknik Analisis Data

Dalam melakukan analisis data, peneliti sebagai pengembang menggunakan teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Kedua teknik analisis data tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

3.4.1 Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif merupakan suatu tindakan analisis data yang bersifat kualitatif. Data kualitatif bisa disusun dan langsung ditafsirkan untuk menyusun kesimpulan penelitian, yaitu dengan cara melalui kategorisasi data kualitatif berdasarkan masalah dan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini analisis kualitatif diperoleh dari data-data hasil observasi, kuesioner, saran ahli dan dokumentasi yang berhasil diabadikan. Data-data tersebut selanjutnya dianalisis secara deskriptif kualitatif. Selain itu saran dan komentar yang diberikan oleh para ahli dan pengguna yang digunakan sebagai perbaikan atau revisi produk selanjutnya

3.4.2 Analisis Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang bersifat numerikal. Maknanya belum menggambarkan apa adanya sebelum dilakukan pengolahan dan analisis lebih lanjut. Dalam penelitian ini analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan kualitas modul interaktif yang dikembangkan berdasarkan penilaian para ahli, yaitu ahli desain, ahli bahasa, dan ahli isi atau materi serta untuk mendeskripsikan hasil pembelajaran peserta didik setelah menggunakan modul interaktif yang dikembangkan atau yang biasa disebut sebagai uji efektifitas.

Pada penelitian pengembangan modul Interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* mata pelajaran Sejarah ini menggunakan instrumen angket yang diberikan saat uji validasi ahli dan uji validasi pengguna. Jawaban angket disusun

berdasarkan skala likert. Skala likert yang dipakai terdiri dari lima kategori alternatif pilihan yang dapat dilihat pada tabel 3.1 dibawah ini.

Tabel 3.1 Skala *Likert*

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

Sumber: Sugiyono,2014:94-95.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil dari analisis angket adalah teknik analisis kuantitatif. Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil angket adalah perhitungan persentase berdasarkan pendapat Arikunto (2008:216).Rumus yang digunakan sebagai berikut:

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

Keterangan: ρ = Hasil/ presentase
 $\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh
 $\sum xi$ = Jumlah skor maksimal yang diperoleh
100% = Konstanta

Ketetapan dalam analisis data diatas, diawali dengan data persentase penilaian kualitatif diubah menjadi kuantitatif deskriptif. Pedoman dalam pengambilan keputusan dari analisis data menggunakan skala kualifikasi untuk menentukan kesimpulan. Kriteria kelayakan modul interaktif disajikan dalam tabel 3.2 sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kriteria kelayakan modul interatif

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

(Sumber: Arikunto, 2008:216)

Aplikasi teknik analisis data selain pada pengujian dari para ahli, digunakan pula pada uji efektivitas modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* mengenai kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. Data mengenai efektivitas penggunaan modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* mengenai kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia diperoleh melalui *pre test* dan *post test* yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan modul interaktif dalam pembelajaran sejarah. Data tersebut dianalisis menggunakan rumus rata-rata. Rata-rata diperoleh atau dihitung dengan cara menjumlah seluruh skor yang diperoleh dengan membagi jumlah subjek. Pada penelitian ini nilai *pre test* dan *post test* peserta didik dijumlah dan hasilnya dibagi dengan jumlah keseluruhan peserta didik. Berikut ini rumus untuk menentukan rata-rata:

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

Keterangan:

\bar{X} : rata-rata

$\sum X$: jumlah skor keseluruhan individu

N : jumlah individu (Setyosari, 2010)

Hasil dari nilai rata-rata *pre test* dan *post test* peserta didik menggunakan modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* tentang kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia yang telah dikembangkan akan digunakan untuk mengukur keefektivan pembelajaran dengan menggunakan rumus N-gain.

Uji t digunakan untuk yang diperoleh peserta didik pada kondisi awal dan akhir. Perbedaan antara kondisi awal dan kondisi akhir menggunakan draf modul interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* tentang Kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia diasumsikan merupakan efek dari *treatment* (perlakuan) atau eksperimen. Rumus yang digunakan untuk menghitung efektivitas *treatment* yakni dengan menggunakan SPSS.

Hasil dari nilai rata-rata (mean) *pre test* dan *post test* peserta didik saat uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar menggunakan draf media pembelajaran modul interaktif mengenai kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia yang telah dikembangkan akan digunakan untuk mengukur tingkat keefektivan pembelajaran Sejarah dengan menggunakan rumus N-gain.. Berikut Rumus N-gain yang digunakan untuk mengukur efektivitas produk.

$$\text{N-gain} = \frac{S_f - S_I}{100 - S_I}$$

Keterangan:

N-gain : Skr gain yang dinormalisasi

S_f : Skor *post test*

S_I : Skor *pre test*

100 : Skor maksimal (Hake,1999)

Berdasarkan data yang diperoleh, maka diketahui apakah modul interaktif yang dikembangkan memiliki tingkat keefektifan yang tinggi bagi peserta didik. Hasil analisis N-gain yang diperoleh yang awalnya berupa nilai kuantitatif kemudian diubah menjadi kualitatif deskriptif. Berikut adalah persentase kriteria penafsiran uji efektivitas produk dalam tabel 3.3 sebagai berikut.

Tabel 3.3 Kriteria Tingkat Keefektifan Produk

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

BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan seluruh proses pengembangan yang telah dilaksanakan oleh pengembang hingga sampai pada tahap uji coba produk terhadap produk pengembangan modul interaktif berbasis *kvisoft flipbook maker* mata pelajaran X SMA menggunakan model pengembangan 4D maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Pengembangan modul interaktif berbasis *kvisoft flipbook maker* mata pelajaran X SMA menggunakan model pengembangan 4D telah melewati tahap validasi ahli yang meliputi ahli isi materi, ahli bahasa, ahli media dan desain pembelajaran. Hasil validasi ahli isi materi mencapai persentase 92,5 % dengan kualifikasi sangat baik, validasi ahli bahasa mencapai persentase 83% dengan kualifikasi baik, validasi ahli media dan desain mencapai persentase 91,42% dengan kualifikasi sangat baik.
- 2) Produk pengembangan modul interaktif telah melalui tahap uji coba pengguna. Hasil validasi uji coba pengguna mencapai persentase 91% dengan kualifikasi sangat baik. Pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 9 peserta didik dapat dibuktikan hasilnya menunjukkan bahwa nilai $post\ test \geq$ nilai $pretest$ dan dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} = 19.000 \geq t_{tabel,05;09} = 2.262$. Kemudian dengan menggunakan rumus N-gain yang digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas didapat nilai 0,66% yang berkategori keefektifan sedang. Pada uji coba kelompok besar yang melibatkan 35 peserta didik dapat dibuktikan hasilnya menunjukkan bahwa nilai $post\ test \geq$ nilai $pretest$ dan dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} = 24.554 \geq t_{tabel,05;35} = 2.030$. Kemudian dengan menggunakan rumus N-gain yang digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas didapat nilai 0,73% yang berkategori keefektifan tinggi.

Hasil rekapitulasi yang dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa produk modul interaktif berbasis *kvisoft flipbook maker* mata pelajaran X SMA menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan

telah tervalidasi ahli dan memperoleh hasil yang baik. Mampu meningkatkan efektivitas peserta didik terhadap modul interaktif pada pelajaran Sejarah Indonesia, mampu meningkatkan efektivitas belajar peserta didik.

5.2 Saran

Produk modul interaktif yang dikembangkan dan telah melalui proses validasi ahli isi materi, ahli bahasa, ahli media dan desain serta uji pengembangan. Uji pengembangan meliputi uji pengguna, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Modul interaktif layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Berikut kelebihan dari modul interaktif.

- 1) Modul interaktif didesain sedemikian rupa berdasarkan tuntutan kompetensi yang harus dipenuhi dalam kurikulum 2013;
- 2) Modul interaktif memiliki desain yang menarik sehingga efektif digunakan peserta didik dalam belajar sejarah;
- 3) Modul interaktif dapat meningkatkan efektivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakannya berbasis komputer; dan
- 4) Modul interaktif didesain menggunakan tampilan yang lebih menarik melalui software Kvisoft Flipbook Maker dengan visualisasi dari video, gambar dan teks;

Modul interaktif yang dikembangkan selain memiliki kelebihan juga memiliki kekurangan sebagai berikut.

- 1) Proses pembuatan modul interaktif yang membutuhkan waktu yang lama;
- 2) Modul interaktif memiliki ruang lingkup bahasan yang sedikit;
- 3) Penggunaan modul interaktif membutuhkan beberapa fasilitas pendukung seperti seperangkat komputer, LCD, *Proyektor dan Sound system*;

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, saran pemanfaatan modul interaktif adalah sebagai berikut.

- 1) Peserta didik dapat secara mandiri menggunakan modul interaktif yang dikembangkan tanpa adanya pendidik sebagai fasilitator;
- 2) Pendidik juga diharapkan perlu memperhatikan beberapa hal penting dalam menampilkan modul interaktif pada pembelajaran sejarah, seperti ketersediaan sarana-sarana pendukung serta media-media penunjang lain baik berupa buku wajib maupun sumber belajar yang lebih relevan;

Modul interaktif berbasis *kvisoft flipbook maker* mata pelajaran X SMA menggunakan model pengembangan 4D ini telah melalui proses validasi ahli. Produk yang dihasilkan juga telah teruji efektivitasnya pada uji lapangan dan dianggap baik sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah. Modul interaktif ini diharapkan dapat memotivasi untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrar. (2015). *Pembelajaran Sejarah dan Teacherpreneur*. *Jurnal Pendidikan Sejarah* , 1-12.
- Amri, S. (2015). *Pembelajaran Sejarah : Masalah dan Solusinya*. *Jurnal Edukasi Musi Rawas* , 150-171.
- Aprianto, Diky. 2017. *Pengembangan Modul Elektronik Sejarah Kebudayaan Masyarakat Using Berbasis Local Genius Menggunakan Model Pengembangan Borg & Gall*. Skripsi. Jember. UNEJ
- Arikunto, S. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2011. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. .
- Astuti, Juli. 2015. *Jurnal Pendidikan Sejarah*. JAKARTA. Universitas Negeri Jakarta.
- Depdiknas. 2008. *Penulisan Modul*. Depdiknas: Direktorat Tenaga kependidikan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan.
- Ghofur & Kustinojo. 2015. *Pengembangan E-Book Berbasis Flash Kvisoft Flipbook Pada Materi Kinematika Gerak Lurus Sebagai Sarana Belajar Siswa Sma Kelas X*. Surabaya. UNS.
- Gumilang, dkk. 2016. *Pengembangan Modul Praktikum Interaktif Pada Pemrograman Berbasis Web*. Malang. Universitas Negeri Malang.
- Habibi, B. 2017. *Pengembangan media pembelajaran interaktif multimedia menggunakan Kvisoft Flipbook maker berbasis Etnomatematika*. Lampung. UIN.
- Hake, R.R.1999. *Analizing change/gain Scores*. California: American Educational Research Association's Division D.
- Hidayatullah, dkk. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Sampang*. Surabaya. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Surabaya.
- Hupbing, N., Oglesby, D., Philpot, T., Yellamraju, V., Hall, R., & Flori, R. 2012. *Interactive learning tools: Animating statics*. In American Society for Engineering Education Annual Conference June, 1 (4): 159-270.

- Jumardi. (2015). Public History: Suatu Tinjauan Pendahuluan. *Jurnal Pendidikan Sejarah* , 58-62.
- Kemendikbud. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan:69 Tahun 2013. Tentang Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/ Madrasah Aliyah*. Jakarta: Kemneterian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. 2016. *Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Atas/Sekolah Kejuruan/Madrasah Aliyah/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMA/SMK/MA/AK): Mata Pelajaran Sejarah Indonesia*. Jakarta: Keendikbud.
- Kurniawan K, dkk.*Pengembangan Modul Interaktif Menggunakan Learning Content Development System Pada Materi Listrik Dinamis*.Bandar lampung. Unila
- Marta, N. (2015). *Pendekatan Kontekstual: Suatu Pendekatan Alternatif Pembelajaran Sejarah Di Sekolah Menengah Atas*. *Jurnal pendidikan sejarah* , 36-44.
- Nasyiriyah, Faiqotun. 2016. *Pengembangan modul interaktif adobe flash CS 6 mata pelajaran sejarah kelas X SMA dengan menggunakan model 4D pada sub pokok bahasan” perbedaancandi di Jawa Tengah dan Jawa Timur”*. *Skripsi*. Jember. UNEJ.
- Pornamasari, Evi. 2012. *Pengembangan modul pembelajaran berbantuan flipbook maker dengan model pembelajran NHT berbasis teori vygotsky materi pokok relasi dan fungsi*. UPGRIS.
- Prastowo, A. 2012. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: Diva Press
- Prastowo, A. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: DIVA Press
- Prasetya , Indra. 2012. *Meningkatkan Keterampilan Menyusun Instrumen Hasil Belajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Guru-Guru*. Semarang. Universitas Negeri Semarang,
- Pusparini, dkk. 2016. *Pengembangan Media Modul Digital Pemrograman Web Dengan Kvisoft Flipbook Maker*. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Surabaya
- Sanaky, AH Hujair.2013. *media pembelajaran interaktif-inovatif*. Yogyakarta. KAUKABA DIPANTARA.

- Setyosari, P. 2015. *Metode penelitian pendidikan & pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sirnayatin, T. A. (2017). Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah. *Jurnal SAP* , 312-321.
- Situmorang, A. 2017. *Pengembangan Modul Berbasis Inquiry Pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI Menggunakan Model Borg And Gall*. Skripsi. Jember. UNEJ
- Sugianto, dkk. 2013. *Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital*. Bandung FPTK. UPI.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)* Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S and other. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*, Indiana: Indiana University.

Lampiran A. Matrik Penelitian Matrik Penelitian

JUDUL PENELITIAN	RUMUSAN MASALAH	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN
Pengembangan Modul Interaktif Berbasis <i>Kvisoft Flip Book Maker</i> Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Menggunakan Model Pengembangan 4D.	1) bagaimana hasil validasi ahli terhadap modul interaktif berbasis <i>kvisoft flip book maker</i> menggunakan model 4D pada	1) Variabel bebas: <ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan Modul Interaktif Berbasis <i>Kvisoft Flip Book Maker</i> Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA. 2) variabel terikat: <ul style="list-style-type: none"> • Hasil validasi ahli isi materi, 	1) Hasil validasi ahli terhadap Modul Interaktif Berbasis <i>Kvisoft Flip Book Maker</i> Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA, meliputi: <ul style="list-style-type: none"> • Kelayakan isi materi; 	1) Angket <ul style="list-style-type: none"> • Data daya tarik peserta didik; • Data gaya belajar dalam karakteristik peserta didik; • Data hasil validasi ahli isi materi, ahli bahasa, dan ahli desain terhadap modul Interaktif 	1) Jenis penelitian; Penelitian pengembangan. 2) Tempat penelitian; Kelas X IPS 1 SMAN 4 Jember, Kelas X IPS 1 SMAN Kalisat, dan Kelas X IPA 1 SMAN Rambipuji.

<p>mata pelajaran sejarah kelas X SMA?</p> <p>2) bagaimana tingkat efektivitas modul interaktif berbasis <i>kvisoft flip book maker</i> menggunakan model 4D sebagai sumber belajar pada mata</p>	<p>bahasa, dan desain terhadap Modul Interaktif Berbasis <i>Kvisoft Flip Book Maker</i> Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA</p> <p>• Keefektivan penggunaan Modul Interaktif Berbasis <i>Kvisoft Flip Book Maker</i> Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA</p>	<p>• Kelayakan bahasa;</p> <p>• Kelayakan desain;</p> <p>2) Keefektivan penggunaan modul Interaktif Berbasis <i>Kvisoft Flip Book Maker</i> Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA dalam hasil kognitif peserta didik setelah menggunakan modul interaktif Berbasis <i>Kvisoft</i></p>	<p>Berbasis <i>Kvisoft Flip BookMaker</i> Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA yang telah dikembangkan;</p> <p>2) Wawancara</p> <p>• Data analisis gaya belajar peserta didik;</p> <p>3) Dokumenter</p> <p>• Data hasil angket dan foto pelaksanaan pembelajaran;</p> <p>4) Tes</p>	<p>3) Metode pengumpulan data: angket, wawancara, dokumentasi, dan tes.</p> <p>4) Analisis data:</p> <p>✓ rumus yang digunakan untuk mengukur prosentase hasil angket</p> $\rho = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$ <p>✓ rumus untuk menghitung rata-rata hasil pre test dan post test</p>
---	--	--	---	---

pelajaran
sejarah
kelas X
SMA?

Flip Book • Data nilai pre
Maker Mata test dan post
Pelajaran test peserta
Sejarah Kelas X didik.
SMA.

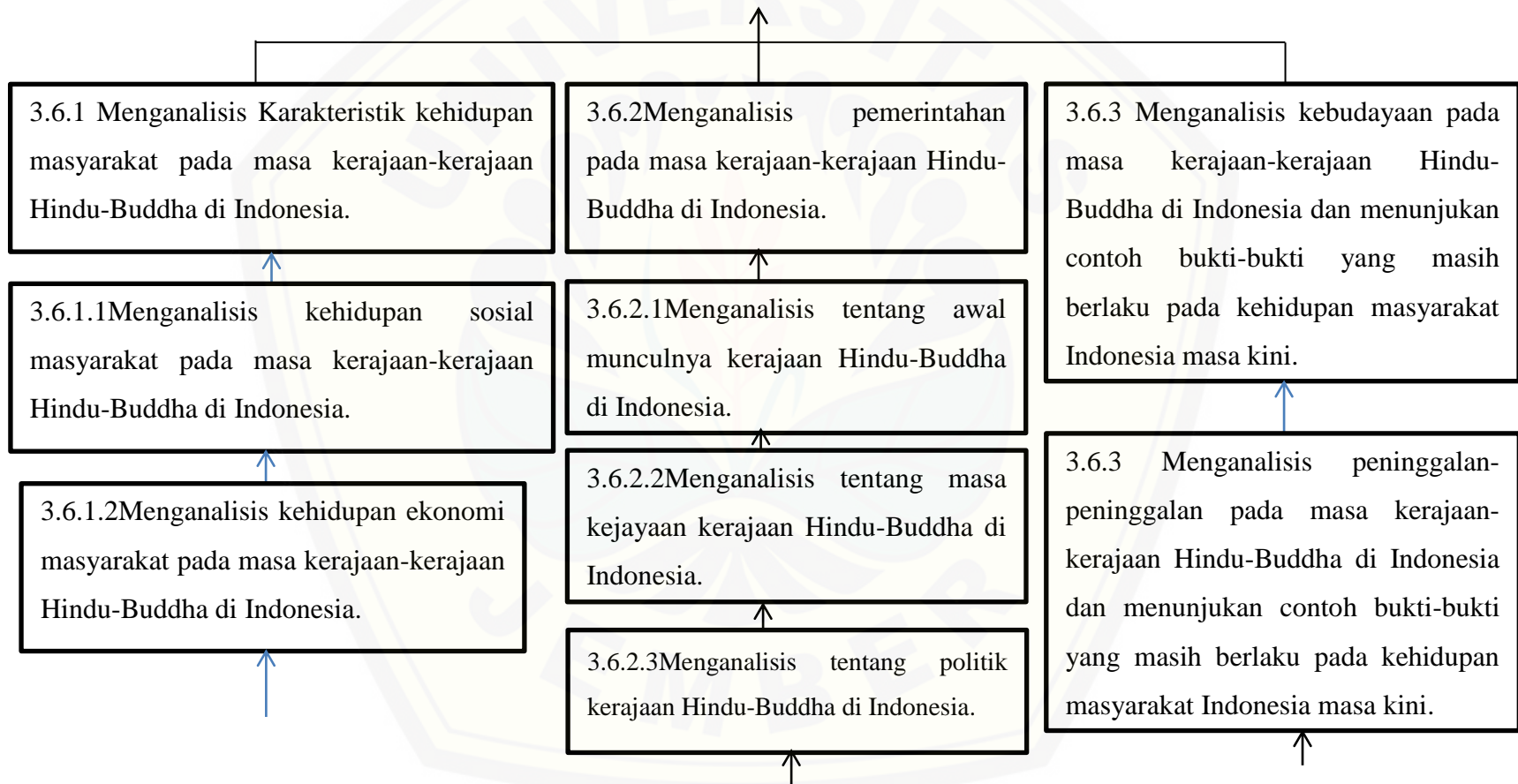
$$X = \frac{\sum X}{N}$$

✓ Rumus yang digunakan untuk mengukur efektifitas pengguna modul interaktif dalam pembelajaran sejarah

$$N - \text{gain} \frac{S_f - S_I}{100 - S_I}$$

Lampiran B. Analisis Instruksional Kompetensi Dasar 3.6

3.6 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dan menunjukan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini





Lampiran A. Instrumen Pengumpulan Data**C.1 Instrumen Wawancara Kebutuhan Modul Terstruktur Pendidik****Identitas Pendidik**

Nama Sekolah :
 Nama :
 NIP :
 Mengajar Kelas :

PETUNJUK

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberi silang atau memberi tanda centang (√) pada tempat yang telah disediakan dan tulis jawaban sesuai dengan pendapat anda pada kolom jawaban yang telah disediakan.
2. Pengisian angket hanya ingin mengetahui seputar bahan ajar atau buku yang ada disekolah dan yang anda gunakan dalam pembelajaran Sejarah Indonesia.

PERTANYAAN

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

Rancangan orang lain BSE Lain-lain
 Perpustakaan Rancangan pribadi

2. Pada pembelajaran Sejarah Indonesia metode pembelajaran apa saja yang biasa bapak/ ibu gunakan di kelas? (Boleh lebih dari satu jawaban).

Diskusi Studi lapang Ceramah
 Snowball ()

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

Buku teks LKS Lain-lain

Modul Bahan ajar multimedia

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



5. Berapa bahan ajar yang biasa bapak/ibu gunakan sebagai sumber rujukan pada mata pelajaran Sejarah Indonesia?



6. Bagaimana kedalaman materi yang ada pada bahan ajar yang bapak/ ibu gunakan apakah sudah memenuhi kebutuhan pembelajaran Sejarah Indonesia?



7. Apakah ketersediaan bahan ajar di Sekolah memenuhi kebutuhan pembelajaran Sejarah Indonesia?



8. Apa kendala yang dihadapi bapak/ibu ketika mengajarkan materi mengenai Sejarah Indonesia terutama pada materi kerajaan-kerajaan Hindu Buddha di Indonesia?



9. Menurut bapak/ibu apakah perlu dikembangkan bahan ajar Sejarah Indonesia dengan materi tentang sub materi kerajaan-kerajaan Hindu Buddha (Kerajaan Majapahit) di Indonesia? berikan alasannya !



10. Menurut bapak/ibu apakah bahan ajar yang menyenangkan, menambah daya tarik, dan mampu menambah pemahaman peserta didik dibutuhkan dalam pembelajaran Sejarah Indonesia?



(Sumber: Adaptasi Aprianto, 2017)

C.2 Angket Gaya Belajar Peserta Didik terhadap Pembelajaran Sejarah Indonesia

Identitas Diri

Nama :
 Sekolah :
 Kelas :
 No. Absen :

A. Petunjuk Umum

1. Pengisian angket ini tidak ada kaitannya dengan penilaian pembelajaran Sejarah Indonesia yang anda ikuti, jadi isilah angket secara jujur dan objektif.
2. Isilah angket dengan memberikan tanda centang (√) pada point yang anda pilih terhadap pernyataan yang telah disediakan.

B. Angket

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saya perlu satu ilustrasi dari apa yang diajarkan supaya bisa memahaminya.		
2.	Saya tertarik pada obyek yang mencolok, berwarna, dan yang merangsang mata.		
3.	Saya lebih menyukai buku-buku yang menyertakan gambar atau ilustrasi.		
4.	Saya mudah mengingat apabila saya bisa melihat orang yang sedang berbicara.		
5.	Saya tidak terganggu jika harus belajar dalam keramaian.		
6.	Saya harus membicarakan suatu masalah		

	dengan suara keras untuk memecahkannya.		
7.	Saya akan mudah menghafal dengan mengucapkannya berkali-kali.		
8.	Saya mudah mengingat sesuatu apabila itu didengarkan.		
9.	Saya lebih suka mendengarkan rekamannya dari pada duduk dan membaca bukunya.		
10.	Saya lebih mudah memahami materi pembelajaran apabila belajar melalui praktek.		
11.	Saya lebih lebih memahami materi dengan melihat video.		
12.	Saya lebih suka mendengar cerita-cerita action, dan membaca buku.		

(Sumber: J. Diana Connell dalam Yaumi, 2013)

13. Bagaimana cara pendidik menyampaikan materi di dalam kelas?
Ceramah/diskusi/ observasi/ pemecahan masalah/lain sebagainya.

14. Apa harapan Anda terhadap pembelajaran sejarah kedepannya?

Lampiran D. Hasil Validasi D.1 Hasil Validasi Ahli Materi

LAMPIRAN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Modul Interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Menggunakan Model Pengembangan 4D

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia

Kelas : X SMA

Pokok Bahasan : Kerajaan-kerajaan Hindu-Budha Di Indonesia

A. Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan kriteria penilaian.
- Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran perbaikan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No	Aspek penilain	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dengan judul produk					✓
2	Kesesuaian isi materi dengan KI dan KD					✓
3	Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai				✓	
4	Runtutan kronologis dan sistematis materi					✓

5	Modul memiliki ketepatan gambar dan video yang mendukung peserta didik dalam pemahaman materi				✓	
6	Ketepatan rangkuman sesuai dengan isi materi				✓	
7	Ketepatan latihan soal dengan materi					✓
8	Ketepatan dalam penggunaan acuan pustaka					✓
SKOR					37	

(Sumber: Adaptasi Qoriah, 2016)

Komentar dan saran perbaikan

Pada dasarnya karya ini sudah bagus kalau mau di publikasikan dan sumber data bahasa kalimat dan analisis sudah layak. Sederhananya adalah lebih banyak materi sangat singkat dan sebetulnya karya.

Jember, 4 October 2018

Validator Ahli Materi/Isi,

Suharto, S.S., M.A.

NIP 197009212002121004

D.2 Hasil Validasi Ahli Bahasa

LAMPIRAN ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Modul Interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Menggunakan Model Pengembangan 4D
 Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia
 Kelas : X SMA
 Pokok Bahasan : Kerajaan-kerajaan Hindu-Budha Di Indonesia

A. Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan kriteria penilaian.
- Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran perbaikan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Modul memiliki struktur kalimat yang efektif dan baku					✓
2	Menggunakan kaidah bahasa yang tepat				✓	
3	Membantu dan memotivasi peserta didik dalam memahami materi				✓	
4	Keruntutan dan perpaduan antar paragraf					✓

5	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik					✓
6	Kemudahan dalam memahami materi					✓
7	Kemudahan memahami gambar yang digunakan setiap kegiatan belajar					✓
8	Bahasa yang digunakan memiliki kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik					✓
9	Ketepatan dalam menggunakan ejaan					✓
10	Ketepatan penggunaan tanda baca					✓
11	Penggunaan istilah yang tepat					✓
SKOR TOTAL =						

(Sumber: Adaptasi Karima Hima, 2014)

Komentar dan saran perbaikan

Ada Juli paragraf disambun, lihat hal- 71 dan 74

.....

.....

.....

.....

.....

Jember, 9 Oktober 2018

Validator Ahli Bahasa,

Siswanto, S.Pd., M.A.

NIP 19840722 201504 1 001

D.3 Hasil Ahli Validasi Media dan Desain Pembelajaran

LAMPIRAN ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA DAN DESAIN

Judul Penelitian : Pengembangan Modul Interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Menggunakan Model Pengembangan 4D
 Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia
 Kelas : X SMA
 Pokok Bahasan : Kerajaan-kerajaan Hindu-Budha Di Indonesia

A. Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan kriteria penilaian.
- Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada pada bagian saran perbaikan.
- Kriteria skor penilaian
 - 1 = Sangat Kurang Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kemenarikan cover modul					✓
2	Pemilihan desain warna				✓	
3	Kesesuain gambar dengan materi					✓
4	Kesesuaian video dengan materi					✓
5	Kualitas tampilan dalam modul interaktif				✓	
6	Modul interaktif berbasis <i>kvisoft flipbook maker</i> dapat dipelajari Peserta didik secara					✓

	mandiri (<i>Self Instruction</i>)					
7	Modul interaktif berbasis <i>kvisoft flipbook maker</i> memungkinkan memberikan peserta didik dapat belajar secara tuntas (<i>Self Contained</i>)				✓	
8	Modul interaktif berbasis <i>kvisoft flipbook maker</i> dapat digunakan sebagai sumber belajar peserta didik (<i>Stand alone</i>)					✓
9	Modul interaktif berbasis <i>kvisoft flipbook maker</i> dikembangkan sesuai perkembangan zaman dengan ilmu pengetahuan teknologi (<i>Adaptif</i>)					✓
10	Kemudahan penggunaan modul interaktif berbasis <i>kvisoft flipbook maker</i> bagi peserta didik (<i>User Friendly</i>)					✓
11	Penggabungan Visualisasi multimedia dalam modul interaktif berbasis <i>kvisoft flipbook maker</i>				✓	
12	Modul interaktif berbasis <i>kvisoft flipbook maker</i> memberikan penjelasan menarik dalam perpaduan teks, video dan gambar				✓	
13	Modul interaktif berbasis <i>kvisoft flipbook maker</i> dapat digunakan peserta didik sebagai alat evaluasi (<i>Self Assesment</i>)				✓	
14	Modul interaktif berbasis <i>kvisoft flipbook maker</i> dapat digunakan peserta didik tanpa bimbingan pendidik sebagai fasilitator					✓
SKOR TOTAL =						

(Sumber: Adaptasi Nasyriyah, 2016)

Komentar dan saran perbaikan

- Penataan image ke paragraf.
- Pemilihan shape
- Pemilihan font color.
- Foto
- Video
- graphic yg tidak perlu hapus.

Jember, 4 Oktober 2018
Validator Ahli Media dan Desain,



Wiwin Hartanto S.Pd., M.Pd.

NIP 19870924 201504 001

Lampiran E. Surat Izin 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 **7608**/UN25.I.5/LT/2018
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

26 OCT 2018

Yth. Kepala SMA NEGERI RAMBIPUJI
di
Jember

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

Nama : Nurul Hikmah
NIM : 140210302077
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Berkenaan dengan penyelesaian tugas akhir, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan Penelitian di Sekolah yang Saudara pimpin.
Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

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

a.n. Bekan
KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PERGURUAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
DITOT
FAKULTAS KEGURUAN
DAN ILMU PENDIDIKAN
Suratno, M.Si
706251992031003

Lampiran F. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik meminta ketua kelas untuk memimpin do'a 2. Pendidik mempersiapkan kelas lebih kondusif dan siap belajar 3. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran 4. Pendidik menyampaikan topik “Kerajaan-kerajaan Hindu-Budhha di Indonesia”
Inti	<p><i>Mengamati</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Peserta didik diminta untuk mengamati dan mempelajari modul interaktif berbasis <i>Kvisoft Flipbook Maker</i> <p><i>Menanya</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Pendidik mendorong peserta didik untuk bertanya hal-hal yang terkait dalam modul interaktif berbasis <i>Kvisoft Flipbook Maker</i> 7. Pendidik kembali menegaskan topik dalam pembelajaran yang akan dibahas <p><i>Mengeksplorasi dan mengasosiasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Pendidik memberi penjelasan singkat, misalnya apa yang melatar belakangi munculnya kerajaan-kerajaan di Indonesia? sebutkan kerajaan-kerajaan Hindu-Budhha di Indonesia? Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, peserta didik mempelajari modul interaktif berbasis <i>Kvisoft Flipbook Maker</i> <p><i>Mengkomunikasikan</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Pendidik meminta salah satu perwakilan peserta didik untuk memberikan argumentasinya terkait

	<p>materi yang dipelajari dalam modul interaktif berbasis <i>Kvisoft Flipbook Maker</i></p> <p>10. Pendidik menjelaskan materi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran</p>
Penutup	<p>11. Pendidik menjelaskan secara tegas agar peserta didik mampu melestarikan peninggalan-peninggalan dari kerajaan-kerajaan Hindu Budhha di Indonesia yang masih ada.</p> <p>12. Pendidik melakukan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, misalnya dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik.</p> <p>13. Peserta didik dibantu Pendidik menyimpulkan materi tentang “Kerajaan-kerajaan Hindu-Budhha di Indonesia”</p> <p>14. Pendidik dan peserta didik berdo’a bersama yang dipimpin oleh ketua kelas</p>

Lampiran G. Hasil Respon Pendidik Terhadap Produk Pengembangan

**ANGKET RESPON PENDIDIK TERHADAP MODUL INTERAKTIF
BERBASIS *KVISOFT FLIPBOOK MAKER***

Judul Penelitian : Pengembangan Modul Interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Menggunakan Model Pengembangan 4D

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia

Kelas : X SMA

Pokok Bahasan : Kerajaan-kerajaan Hindu-Budha Di Indonesia

I. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara melingkari skor yang tertera
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang tersedia

II. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		STM	TM	CM	M	SM
1	Modul interatif berbasis <i>kvisoft flipbook maker</i> cocok digunakan peserta didik untuk belajar secara mandiri tanpa adanya bimbingan pendidik.	1	2	3	4	5
2	Modul interatif berbasis <i>kvisoft flipbook maker</i> menjadikan salah satu alat/sumber belajar dalam mewujudkan tujuan pembelajaran sejarah	1	2	3	4	5
3	Modul interatif berbasis <i>kvisoft</i>	1	2	3	4	5

	<i>flipbook maker</i> disajikan dengan desain gambar, video, warna, <i>layout</i> , dan <i>font</i> yang menarik dan sesuai dengan materi					
4	Modul interatif berbasis <i>kvisoft flipbook maker</i> disajikan dengan tata bahasa yang mudah untuk dimengerti	1	2	3	4	5
5	Materi yang disajikan dalam modul interatif berbasis <i>kvisoft flipbook maker</i> sudah runtut sesuai dengan kronologisnya	1	2	3	4	5
6	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan modul interatif berbasis <i>kvisoft flipbook maker</i>	1	2	3	4	5
7	Penggunaan modul interatif berbasis <i>kvisoft flipbook maker</i> mampu memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran	1	2	3	4	5
Total		32				
Persentase		91%				

Keterangan:

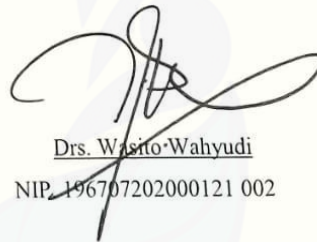
- 1 Sangat Tidak Menarik
- 2 Tidak Menarik
- 3 Cukup Menarik
- 4 Menarik
- 5 Sangat Menarik

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan modul interaktif berbasis *kvisoft flipbook maker* mata pelajaran sejarah kelas X SMA menggunakan model pengembangan 4D

Kembangkan Aerasi untuk lebih
menarik siswa belajar dan terpacu
dalam prestasi.

Jember, 6-11-2018

Pendidik



Drs. Wasito-Wahyudi

NIP. 196707202000121 002

Lampiran H. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI
RAMBIPUJI

Jl. Durian 30 Pecoro, Rambipuji Telp. 0331-711173 - Email: smara30jbr@gmail.com

JEMBER

Kode Pos 68152

Nomor : 422/78 /101.6.5.16/2018

Hal : Penelitian

Kepala

Yth : Dekan

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Jember

Di

Tempat.

Berdasarkan surat Dekan No. 7608/UN25.1.5/LT/2018 tentang penelitian, atas :

Nama : NURUL HIKMAH

Nim : 140210302077

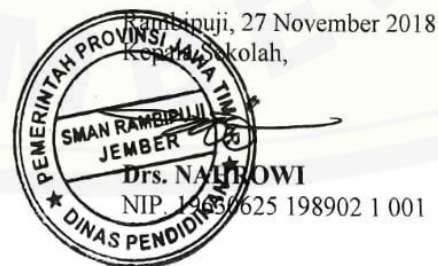
Jenjang : S1

Program studi : Pendidikan Sejarah

Yang bersangkutan benar – benar telah melaksanakan Penelitian semester genap pada Oktober – Desember 2018 dengan judul :

"Pengembangan Modul Interaktif Berbasis Kvisoft Flip Book Maker Mata Pelajaran Sejarah kelas X SMA Menggunakan Model Pengembangan 4D".

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya



Lampiran I. Kisi-Kisi Dan Soal Evaluasi
I.1 Kisi-Kisi Soal Evaluasi

Jenis Sekolah : SMA Alokasi Waktu :
 Mata pelajaran : Sejarah Indonesia Jumlah Soal : 20 Butir
 Kurikulum : Kurikulum 2013 Penulis : Nurul Hikmah

No	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Kelas/Smt	Materi	Indikator Soal	Bentuk tes tertulis/ Praktek	No Soal
1	3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan	3.6 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia	X/2	Kerajaan-kerajaan Hindu Buddha di Indonesia	1. Menyebutkan raja-raja kerajaan Kutai; 2. Menunjukkan keberadaan Kerajaan Kutai dalam bentuk prasasti; 3. Menjelaskan	Tertulis Tertulis Tertulis	1 2 3

<p>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>dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.</p>			kehidupan politik kerajaan Kutai;	Tertulis	4
				4. Menjelaskan sistem kehidupan kerajaan Kutai;		
				5. Menyebutkan raja-raja dari kerajaan Tarumanegara;		
				6. Menyebutkan raja Tarumanegara yang pernah bersedekah terhadap kaun Brahmana;		
				7. Menyebutkan	Tertulis	7

				<p>raja-raja yang pernah menguji rakyatnya dikerajaan Kalingga;</p> <p>8. Menyebutkan prasasti dari Kerajaan Sriwijaya;</p> <p>9. Menunjukkan prasasti yang berisikan tentang cerita Dapunta Hyang;</p> <p>10. Menyebutkan raja-raa dari kerajaan Mataram Kuno;</p> <p>11. Menunjukkan</p>	<p>Tertulis</p> <p>Tertulis</p> <p>Tertulis</p> <p>Tertulis</p>	<p>8</p> <p>9</p> <p>10</p> <p>11</p>
--	--	--	--	--	---	---------------------------------------

				<p>prasasti yang ditemukan di halaman Candi Gunung Wukir;</p> <p>12. Menunjukkan kerajaan Kadiri merupakan bagian dari kerajaan lain;</p> <p>13. Menyebutkan penulis karya sastra berjudul Kakawin Smaradahana;</p> <p>14. Menjelaskan latar belakang tidak berdamainya kerajaan Kadiri</p>	<p>Tertulis</p> <p>Tertulis</p> <p>Tertulis</p>	<p>12</p> <p>13</p> <p>14</p>
--	--	--	--	---	---	-------------------------------

					dengan Kerajaan Jenggala		
					15. Menyebutkan raja pendiri kerajaan Singasari;	Tertulis	15
					16. Menjelaskan kehidupan pemerintahan masa pemerintahan Anusapati;	Tertulis	16
					17. Menunjukkan latar belakang keluarga raja Hayam Wuruk yang memrintah di kerajaan	Tertulis	17

					Majapahit;		
					18. Menyebutkan masa pemerintahan raja Hayam Wuruk ;	Tertulis	18
					19. Menunjukkan Penyebab Airlangga mengalami kesulitan dalam menunjuk penggantinya;	Tertulis	19
					20. Menunjukkan alasan tahta kerajaan diberikan kepada putri gayatri.	Tertulis	20

Lampiran I.2 Soal Evaluasi

No	Butir Soal	Kunci Jawaban
1	Raja pertama yang memerintah dikerajaan Kutai adalah... a) Raja Dharmayawarman b) Raja Kudungga c) Raja Dirajaguru JayaSingawarman d) Raja Aswawarman e) Raja Mulawarman	B
2	Keberadaan Kerajaan Kutai diketahui atas dasar sumber berita yang ditemukan yaitu berupa prasasti yang berbentuk... a) Neraca b) Yupa c) Punden Berundak d) Artefak e) Waruga	B
3	Dalam kehidupan politi yang dijelaskan dalam prasasti Yupa yaitu sebgai berikut, kecuali.... a) Mulawarman adalah raja termansyur pada kerajaa Kutai b) Kata Waprakeswara adalah tempat pemujaan terhadap Dewa Syiwa c) Maharaja Kudungga memiliki seorang putra bernama Aswawarman yang disamkan dengan Dewa Matahari d) Aswawarman memiliki 2 putra, dan yang paling termuka yaitu Mulawarman e) Mulawarman pernah bersedah 20.000	D

-
- 4 Masyarakat teah bisa mendirikan suatu kerajaan yang teratur dan rapi menurut pola pemerintahan di India dan dapat menerima unsur-unsur yang daat dari luar India merupakan bagian dari aspek kehidupan kerajaan Kutai di bidang.... C
- a) Politik
 - b) Budaya
 - c) Sosial
 - d) Agama
 - e) Ekonomi
-
- 5 Raja yang terkenal dikerajaan Tarumanegara adalah... C
- a) Kudungga
 - b) Aswawarman
 - c) Purnawarman
 - d) Bameswara
 - e) Ratu Sima
-
- 6 Siapakah yang pernah bersedekah 1000 ekor sapi kepada kaum brahmana pada saat kerajana Tarumanegara C
- a) Mulawarman
 - b) Purnawarman
 - c) Jayasingawarman
 - d) Aswawarman
 - e) Kudungga
-
- 7 Pada masa pemerintahan siapakah yang mencoba menguji kejujuran para rakyatnya dengan meletakkan sekarung emas dijalan sekitar kerajaan Kalingga... A
- a) Ratu Sima
 - b) Purnawarman
 - c) Jayasingawarman
 - d) Gajah Mada
-

	e) Ken Arok	
8	Prasasti peninggalan kerajaan Sriwijaya adalah, <i>kecuali...</i>	E
	a) Prasasti Talang Tuo	
	b) Prasasti kota kapur	
	c) Prasasti talaga batu	
	d) Prasasti ligor	
	e) Prasasti kebun kopi	
9	Isinya prasasti yang menerangkan bahwa " <i>Seorang bernama Dapunta Hyang mengadakan perjalanan suci (siddhayatra) dengan menggunakan perahu. Ia berangkat dari Minangatamwan dengan membawatentara 20.000 personel</i> ". Adalah...	E
	a) Prasasti Talang Tuo	
	b) Prasasti kota kapur	
	c) Prasasti talaga batu	
	d) Prasasti ligor	
	e) Prasasti kedudukan Bukit	
10	Raja pertama sekaligus pendiri kerajaan Mataram Kuno adalah...	B
	a) Mpu Sendok	
	b) Sanjaya	
	c) Sri Lokapala	
	d) Mpu Daksa	
	e) Rakai Panunggalan	
11	Prasasti yang ditemukan di halaman Candi Gunung Wukir di desa Canggal adalah...	A
	a) Prasasti Canggal	
	b) Prasasti Mantyasih	
	c) Prasasti kalasan	
	d) Prasasti Klurak	

	e) Prasasti Sojomerto	
12	Kerajaan Kadiri merupakan warisan dari kerajaan.. a) Sriwijaya b) Medang Kamulan c) Majapahit d) Singasari e) Bali	B
13	Karya sastra yang berjudul Kakawin Smaradahana ditulis oleh... a) Mpu Dharmaja b) Mpu Sedah c) Mpu Monaguna d) Empu Sindok e) Mpu Panulu	A
14	Walaupun kerajan Kadiri sudah akmur dan megah, akan tetapi tidak damai sepenuhnya karena... a) Dibayangi kerajaan Kutai b) Dibayangi kerajaan Jenggala yang berada pada kedudukan yang lebih lemah c) Adanya serangan kerajan Majapahit di pimpin Adityawarman atas perintah Mahapatih Gajah Mada d) Dibanyangi kerajaan Sriwijaya yang selalu menyerang e) Adanya serangan kerajaan Cholamandala yang diperintah oleh raja Rajendracoladewa.	B
15	Siapakah pendiri kerajaan Singasari... a) Ken arok b) Balaputradewa c) Raja Sankhara d) Empu Sindok	A

	e) Srijaya Wisnuwardhana	
16	Kehidupan sosial masyarakat pada masa pemerintahan Anusapati yaitu... a) Memperkuat angkatan perang b) Kurang mendapatkan perhatian, karena ia fikus dalam hobinya yaitu menyambung ayam c) Berbuat baik terhadap lawan-lawan politik d) Mulai diatur rapi e) Meningkatkan tat kehidupan masyarakat	B
17	Raja hayam wuruk adala salah satu raja yang pernah memerintah kerajaan majaphit. Raja hayam wuruk merupakan putra dari hasil pernikahan Cakraddara dan ... a) Meidariyaupha b) Sekar Ayu c) Candalawulanengsih d) Tribuwaratunggadewi e) Camma	D
18	Hayam Wuruk adalah raja yang memiliki pandangan luas. Beliau memrintah kerajaan Majapahit tahun.... a) 1459-1470 M b) 1362-1496 M c) 1450-1489 M d) 1222-1333 M e) 1350-1389 M	E
19	Penyebab Airlangga mengalami kesulitan dalam menunjuk penggantinya, yaitu.... a) Menyerahkan kerajaan kepada kedua anak laki-lakinya. b) Putri mahkota Sanggramawijaya tidak berkenan mnjadi raja dan memilih menjadi seorang pendeta	B

-
- c) Berhasil mengalahkan kertagama
 - d) Airlangga juga berupaya memberikan kemakmuran bagi rakyatnya
 - e) Supaya tidak terjadi perselisihan antar anak-anak selirnya
-

- 20 Raja Jayanegara meninggal dengan tidak meninggalkan seorang penerus, hingga Tahta kerajaan majapahit diberikan kepada gayatri. Pada akhirnya, tahta kerajaan diberikan kepada putri gayatri yang bernama Tribhuwanatunggadewi, karena..... D
- a) Gayatri menikah lagi dengan seorang raja dari kerajaan lain
 - b) Gayatri menderita penyakit langka
 - c) Gayatri wafat secara tiba-tiba
 - d) Gayatri telah menjadi seorang pendeta
 - e) Gayatri memutuskan tetap tinggal di kerajaan Kertanegara
-

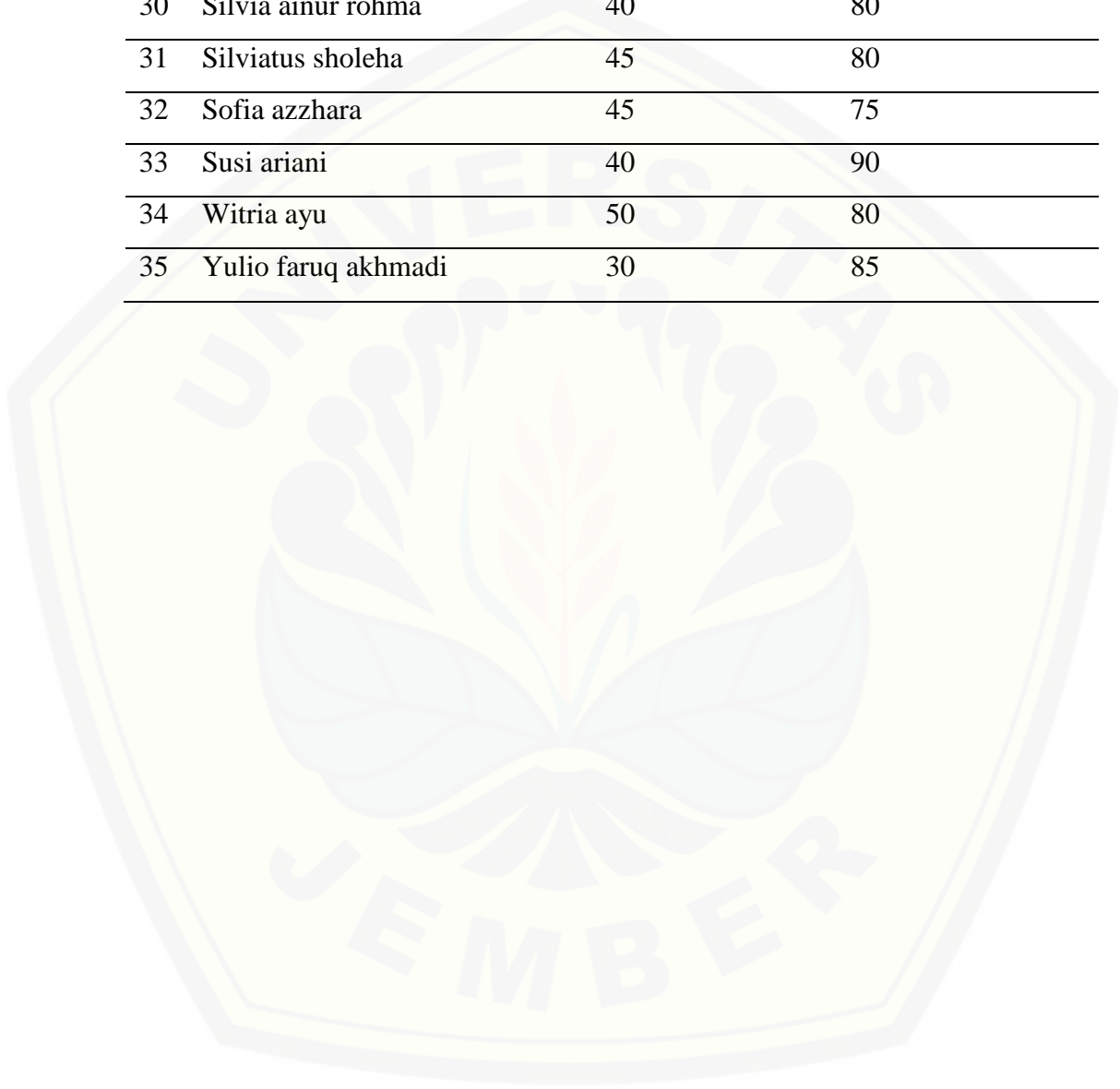
Lampiran J. Nilai *Pre Test* Dan *Post Test* Peserta Didik Dalam Uji Coba Produk**J.1 Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Nama	Nilai	
		Pre Test	Post Test
1	Alif Zakariya	40	85
2	Daniel Euzolines A.	30	85
3	Ferdian Olivianto A.P	45	90
4	Fernando Billy Damara	40	85
5	Ramadanis F.Y	40	80
6	Regina Elsie Meirella	35	70
7	R.P Moh Yogi. P	40	85
8	Saniyatur Rahma Syahfitri	30	65
9	Susi Ariani	30	65

J.2 Uji Coba Lapangan

No	Nama	Nilai	
		Pre Test	Post Test
1	Aang indras wari	35	85
2	Aldi mahendra	25	90
3	Alif zakariya	30	85
4	Bima anggada nugraha	40	75
5	Daniel euzolines ansori	45	80
6	Deva alamsyah z.a	35	80
7	Devinta novia	30	95
8	Dina aulia	25	85
9	Dini kumala sari	35	75
10	Dita aprilia	30	80
11	Elma dwi nanda	25	80
12	Fayruz zahirah	40	90
13	Ferdian olivianto a.p	45	75
14	Feri agung	45	85
15	Fernando billy damara	35	95
16	Himawan mahardika	40	90
17	Iqbal fatoni	30	85
18	Ivan ardiansyah	40	80
19	Jatmiko ali firmansyah	25	85
20	Muhamad dani	25	85
21	Nandya intifadha	30	80
22	Novan trias cahya	35	75
23	Oktaviana yusliantiputri nurul atiqoh	30	75
24	Ramadanis fajar	40	85
25	Regina elsie	45	80

26	Rezi meidista	40	90
27	Rp moh yogi	25	95
28	Saniyatur rahma	40	85
29	Silfia nurfaedah	50	75
30	Silvia ainur rohma	40	80
31	Silvatus sholeha	45	80
32	Sofia azzhara	45	75
33	Susi ariani	40	90
34	Witria ayu	50	80
35	Yulio faruq akhmadi	30	85



Lampiran K. Analisis Data Uji Coba Produk

K.1 Uji Coba Kelompok Kecil

a. Hasil Statistik pada Uji Coba Terbatas Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	36.67	9	5.590	1.863
	POSTEST	78.89	9	9.610	3.203

b. Korelasi Sampel pada uji coba terbatas Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig
Pair 1	Pretest &posttest	9	.737	.024

c. Hasil T-Tes Sampel pada Uji Coba Terbatas Paired Samples Test

		Pired Differences					
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean			
Pair 1	PRETES -POSTEST	-42.222	6.667	2.222			
		Paired Differences					
		95% Confidence Interval of the Difference					
		Lower	Upper	T	Df	Sig. (2 tailed)	
Pair 1	PRETEST-POSTEST	-47.347	-37.098	-19.000	8	.000	

K.2 Uji Coba Lapangan

a. Hasil Statistik Pada Uji Coba Luas Paires Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	36.14	35	7.678	1.298
	POSTTEST	83.14	35	6.074	1.027

b. Korelasi Sampel pada uji coba luas Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest & posttest	35	-.347	.041

c. Hasil T-tes Sampel Pada Uji Coba Luas Paired Samples Test

		Pired Differences				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean		
Pair 1	PRETES -POSTEST	-47.000	11.324	1.914		
		Paired Differences				
		95% Confidence Interval of the Difference				
		Lower	Upper	T	Df	Sig. (2 tailed)
Pair 1	PRETEST-POSTEST	-50.890	-43.110	-24.554	34	.000

Lampiran L. Dokumentasi Uji Coba Produk

1. Uji Coba Kelompok Kecil



2. Uji Coba Kelompok Besar

