



**PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING*
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA
KELAS XI SMA DENGAN MODEL 4D**

SKRIPSI

Oleh
Novikha Wahyu Preimawati
140210302071

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



**PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING*
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA
KELAS XI SMA DENGAN MODEL 4D**

SKRIPSI

Diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan program pendidikan strata satu (S1) pada program studi Pendidikan Sejarah, jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember, dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh
Novikha Wahyu Preimawati
140210302071

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

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Ibunda Misnati dan Ayahanda Syamsuri tercinta yang selalu memberikan kasih sayang dan untaian doanya;
2. Kakakku Rindang Wahyu Persada, adikku Oktyas Wahyu Kurniawati yang senantiasa memberi dukungan dan dorongan semangat kepada penulis;
3. Serda Muhammad Sufyan Wahyu Saputro beserta keluarga yang senantiasa memberi dukungan dan motivasi;
4. Ibu dan Bapak Dosen Pembimbing, Penguji, yang telah menuntun dan mengarahkan saya agar menjadi lebih baik;
5. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

MOTTO

Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik. *)

-Evelyn Underhill-



*) <https://sujarman81.wordpress.com/2011/08/26/kumpulan-moto/>

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

nama : Novikha Wahyu Preimawati

nim : 140210302071

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul “Pengembangan Modul Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI SMA Dengan Model 4D” adalah benar-benar hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan yang telah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 14 November 2018

Yang menyatakan

Novikha Wahyu Preimawati

NIM. 140210302071

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING*
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA KELAS XI SMA
DENGAN MODEL 4D**

Oleh :

Novikha Wahyu Preimawati

NIM. 140210302071

Pembimbing

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

Dosen Pembimbing Anggota : Dr. Sumardi, M.Hum

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Modul Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI SMA Dengan Model 4D” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari, tanggal : Rabu, 14 November 2018

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Nurul Umamah, M.Pd.

NIP. 1969020419932008

Dr. Sumardi, M.Hum.

NIP. 196005181989021001

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Mohammad Naim, M.Pd.

NIP. 19660328200121001

Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd.

NIP. 196006121987021001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

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

NIP. 196808021993031004

RINGKASAN

Pengembangan Modul Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI SMA Dengan Model 4D; Novikha Wahyu Preimawati, 140210302071; 2018; xvii+140 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Latar belakang pemilihan masalah adalah kurangnya tingkat kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sejarah. Bahan ajar yang digunakan kurang memfasilitasi peserta didik dalam pemecahan masalah yang dihadapi. Kekurangan atas materi pembelajaran mereka cari melalui Internet. Pengembangan modul berbasis *Problem Based Learning* dapat menjadi salah satu referensi untuk memperkaya bahan ajar dalam pembelajaran sejarah di sekolah. Selain itu, modul berbasis *Problem Based Learning* dapat membantu siswa dalam proses pemecahan masalah secara mandiri ataupun kelompok melalui langkah-langkah metode *Problem Based Learning*.

Permasalahan yang diajukan yaitu (1) Bagaimanakah hasil validasi ahli terhadap modul berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI SMA dengan model 4D ? (2) Apakah modul berbasis *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas XI SMA ?

Tujuan penelitian pengembangan adalah pertama, untuk menghasilkan produk berupa modul berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI SMA dengan model 4D bahasan “Strategi dan Bentuk Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan dari Ancaman Sekutu dan Belanda” yang tervalidasi dan layak. Kedua, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik menggunakan modul berbasis *Problem Based Learning*.

Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4D. Tahapan dalam model pengembangan ini yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran). Pertama, pada tahap *define* terdapat lima langkah yaitu *fornt-end analysis* (analisis ujung depan), *learner analysis* (analisis peserta didik), *concept analysis* (analisis konsep), *task analysis* (analisis tugas) dan *specifying instructional objectives*

(perumusan tujuan pembelajaran). Kedua, tahap *design*, terdapat empat langkah yaitu (1) *criterion test construction* (penyusunan tes), (2) *media selection* (pemilihan media), (3) *format selection* (pemilihan format), dan yang terakhir (4) *initial design* (rancangan awal). Ketiga, pada tahap *develop* terdiri dari *expert appraisal* (validasi ahli) dan *development testing* (uji coba pengembangan).. Pada tahap kelima, *disseminate* yang terdiri dari (1) *validation testing* (2) *packaging* dan terakhir (3) *diffusion dan adaption*.

Hasil yang diperoleh melalui *expert appraisal* (validasi ahli) dan *development testing* (uji coba pengembangan) adalah yang pertama, *expert appraisal* (validasi ahli) diperoleh hasil validasi melalui ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, dan ahli bahasa. Hasil ahli isi bidang studi memperoleh hasil persentase sebesar 75,29% dengan kriteria kelayakan “baik”. Untuk hasil validasi ahli desain pembelajaran memperoleh hasil presentase sebesar 93,33% dengan kriteria kelayakan “sangat baik”. Sedangkan untuk hasil validasi ahli bahasa memperoleh hasil persentase sebesar 90% dengan kriteria kelayakan “sangat baik”. Kedua, *development testing* (uji coba pengembangan) dilakukan dengan melakukan uji pengguna, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar. Pada uji pengguna didapatkan hasil persentase sebesar 93,75% dengan kriteria kelayakan “sangat baik”. Uji coba kelompok kecil juga melibatkan 12 peserta didik menunjukkan hasil bahwa nilai rata-rata *pre test* sebesar 50,83 (Std. Deviasi=13,28) dan *post test* sebesar 83,75 (Std. Deviasi=5,69). Nilai rata-rata *post test* lebih besar dibanding nilai *pre test* pada subyek kelompok kecil. Dengan demikian, dapat disimpulkan terjadi peningkatan nilai pengetahuan peserta didik setelah menggunakan modul berbasis *Problem Based Learning*. Pada uji kelompok besar yang melibatkan 25 peserta didik menunjukkan hasil bahwa nilai rata-rata *pre test* sebesar 47,8 (Std. Deviasi=7,23) dan *post test* sebesar 80,8 (Std. Deviasi=4,25). Nilai rata-rata *post test* lebih besar dibanding nilai *pre test* pada subyek kelompok besar. Melalui persentase pada uji coba kelompok kecil dan besar dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan modul berbasis *Problem Based Learning*.

Disimpulkan bahwa produk modul berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan dan telah tervalidasi memperoleh hasil yang baik. Mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Maka, pengembangan modul berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI SMA dengan model 4D mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

Saran pemanfaatan modul berbasis *Problem Based Learning* adalah pendidik diharapkan mampu menjadi fasilitator yang baik dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan dan hendaknya pendidik mampu mengkondisikan kelas pada saat melakukan kegiatan pembelajaran agar lebih efektif.

Kelebihan modul berbasis *Problem Based learning* yaitu modul berbasis *Problem Based Learning* didesain sedemikian rupa berdasarkan tuntutan kompetensi yang harus dipenuhi oleh peserta didik dalam kurikulum 2013, desain yang menarik dan memusatkan perhatian peserta didik, serta dapat membantu peserta didik dalam proses pemecahan masalah yang dihadapi.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “*Pengembangan Modul Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI SMA Dengan Model 4D*”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) dan Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya 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. Sukidin, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial;
4. Dr. Nurul Umamah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah dan juga sebagai Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, pikiran dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
5. Dr. Sumardi, M.Hum., selaku Dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu memberikan pengarahan dan saran dengan penuh kesabaran dalam penulisan skripsi ini;
6. Dr. Mohammad Na'im, M.Pd., dan Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd., selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu, memberikan pengarahan dan saran serta selalu mengingatkan dengan penuh kesabaran;
7. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama menyelesaikan studi di Pendidikan Sejarah;
8. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang telah banyak membantu penulisan selama studi;
9. Ibunda Misnati dan Ayahanda Syamsuri yang tidak pernah putus memberi doa demi tercapai cita-citaku selama ini;

10. Kakakku Rindang Wahyu Persada, adikku Oktyas Wahyu Kurniawati yang selalu memberikan semangat dan motivasi kepada penulis;
11. Serda Muhammad Sufyan Wahyu Saputro beserta keluarga yang senantiasa memberi motivasi dalam pengerjaan skripsi ini;
12. Sahabat-sahabatku Almy Rofiqotul Firdaus, Utami Tirta Mahakam, Uyunil Jannah, Ika Izzatuz Zahro, Riski Wahyu Tantiyo, Ali Mahmudi, Sendy Darma Raga yang selalu memberikan dorongan semangat;
13. Sahabat seperjuangan Pendidikan Sejarah 2014;
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 14 November 2018

Penulis

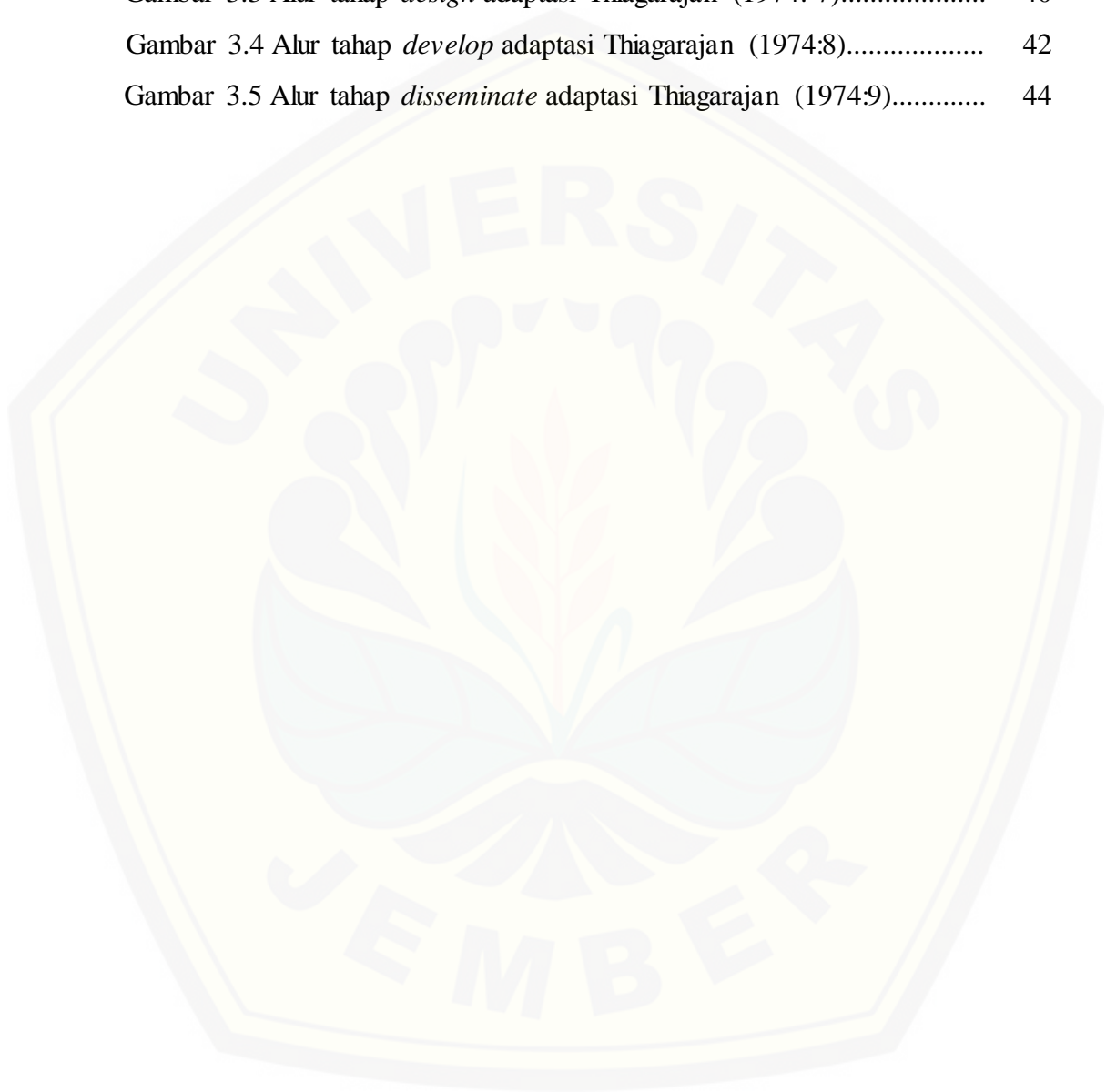
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PEMBIMBING.....	vi
HALAMAN PENGESAHAN.....	vii
RINGKASAN.....	viii
PRAKATA.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan.....	8
1.5 Pentingnya Pengembangan.....	10
1.6 Keterbatasan Pengembangan.....	11
1.7 Batasan Istilah.....	11
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Modul Dalam Pembelajaran Sejarah.....	13
2.2 Modul Berbasis Problem Based Learning.....	14
2.2.1 Modul.....	15
2.2.2 Problem Based Learning.....	20
2.2.3 Modul Berbasis Problem Based Learning.....	22
2.3 Argumentasi Pemilihan Model 4D.....	23
2.4 Kemampuan Pemecahan Masalah.....	29
2.2.1 Indikator Pemecahan Masalah.....	30
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	32
3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan.....	32
3.2 Desain Penelitian Pengembangan.....	33

3.2.1 Define (Pendefinisian).....	35
3.2.2 Design (Perancangan).....	39
3.2.3 Develop (Pengembangan).....	41
3.2.4 Disseminate (Penyebarluasan).....	44
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	44
3.4 Teknik Analisis Data.....	49
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1 Hasil Validasi Ahli Terhadap Modul Berbasis <i>Problem Based Learning</i>	51
4.1.1 Validasi Ahli.....	51
4.2 Penyajian Dan Analisis Data Tingkat Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik	60
4.2.1 Uji Pengguna.....	60
4.2.2 Uji Coba Kelompok Kecil.....	62
4.2.3 Uji Coba Kelompok Besar.....	65
4.3 Kajian Produk Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Menggunakan Modul Berbasis <i>Problem Based Learning</i>	69
BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN.....	73
5.1 Simpulan.....	73
5.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan alur Model Pengembangan 4D adaptasi Thiagarajan (1974).....	34
Gambar 3.2 Alur tahap <i>define</i> adaptasi Thiagarajan (1974:8).....	35
Gambar 3.3 Alur tahap <i>design</i> adaptasi Thiagarajan (1974: 7).....	40
Gambar 3.4 Alur tahap <i>develop</i> adaptasi Thiagarajan (1974:8).....	42
Gambar 3.5 Alur tahap <i>disseminate</i> adaptasi Thiagarajan (1974:9).....	44



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A.	Matrik Penelitian.....	79
Lampiran B.	Analisis Intruksional Kompetensi Dasar 3.11.....	81
Lampiran C.	Observasi.....	82
	C1. Pedoman Observasi.....	82
	C2. Hasil Observasi.....	83
Lampiran D.	Analisis Ujung Depan (<i>Front-end Analysis</i>).....	85
	D1. Pedoman Analisis Ujung Depan (<i>Front-end Analysis</i>).....	85
	D2. Hasil Analisis Ujung Depan (<i>Front-end Analysis</i>).....	86
Lampiran E.	Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	87
	E1. Pedoman Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	87
	E2. Penyajian Data Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	91
	E3. Penyajian Data Angket Kebutuhan Peserta Didik SMAN 3 Jember.....	93
	E4. Penyajian Data Angket Kebutuhan Peserta Didik SMAN Ambulu.....	95
	E5. Penyajian Data Angket Kebutuhan Peserta Didik SMAN Balung.....	97
Lampiran F.	Analisis Tugas (<i>Task Analysis</i>).....	99
	F1. Pedoman Analisis Tugas (<i>Task Analysis</i>).....	99
	F2. Hasil Analisis Tugas (<i>Task Analysis</i>).....	100
Lampiran G.	Spesifikasi Tujuan Instruksional (<i>Specifying Instructional Objective</i>).....	101
	G1. Pedoman Spesifikasi Tujuan Instruksional (<i>Specifying Instructional Objective</i>).....	
	G2. Hasil Spesifikasi Tujuan Instruksional (<i>Specifying Instructional Objective</i>).....	103
Lampiran H.	Kelebihan Kekurangan Film Dokumenter, E-learning Dan Modul.....	105
Lampiran I.	Validasi Ahli.....	109
	I1. Validasi Ahli Bidang Studi.....	109
	I2. Validasi Ahli Desain Pembelajaran.....	112

	I3. Validasi Ahli Bahasa.....	115
Lampiran J.	Surat Ijin Penelitian.....	118
Lampiran K.	Respon Pendidik.....	119
Lampiran L.	Surat Telah Melakukan Penelitian.....	122
Lampiran M.	Kisi-kisi dan Soal Evaluasi.....	123
	T1. Kisi-kisi Soal Evaluasi.....	123
	T2. Soal Evaluasi.....	128
Lampiran N.	Nilai Pre test dan Post est Peserta Didik dalam Uji Coba Produk.....	134
	N1. Uji Coba Kelompok Kecil.....	134
	N2. Uji Coba Kelompok Besar.....	135
Lampiran O.	Analisis dan Uji Coba Kelompok.....	137
	O1. Uji Coba Kelompok Kecil.....	137
	O2. Uji Coba Kelompok Besar.....	138
Lampiran P.	Dokumentasi Uji Coba Produk.....	140

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini memaparkan hal-hal meliputi: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan; (4) spesifikasi produk pengembangan; (5) pentingnya pengembangan; (6) keterbatasan pengembangan; dan (7) batasan istilah.

1.1 Latar Belakang

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. Menurut Sardiman (2015:1), sejarah merupakan mata pelajaran yang diuntungkan dalam implementasi kurikulum 2013. Kurikulum 2013 mengemukakan bahwa mata pelajaran sejarah mendapatkan jam yang lebih istimewa atau porsi yang lebih banyak dibanding mata pelajaran lainnya (Haniah, dkk., 2017:628). Pada kurikulum 2013 di tingkatan SMA terdapat dua mata pelajaran sejarah yaitu Sejarah Indonesia Wajib dan Sejarah Peminatan.

Pembelajaran sejarah dalam kurikulum 2013 memiliki tujuan untuk memberikan pengetahuan tentang bangsa, sikap sebagai bangsa dan kemampuan penting untuk mengembangkan kehidupan pribadi peserta didik, masyarakat, dan bangsa (Yeni, 2017:1). Mata pelajaran sejarah dirasa memiliki kepentingan dalam membangkitkan karakter-karakter warga negara melalui pendidikan (Puji, dkk., 2015:254). Pentingnya pembelajaran sejarah di dalam kurikulum 2013 yakni dalam konsekuensi di lapangan para pendidik harus menyesuaikan dan mampu mengembangkan perangkat pelaksanaan seperti silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), pendekatan pembelajaran, model dan metode, bahan ajar/media pembelajaran, perangkat penilaian/evaluasi dan tidak lanjut (Mulyasa, 2010:158).

Tujuan pembelajaran sejarah adalah peserta didik memiliki keterampilan berfikir dan bertindak secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif (Permendikbud, 2016). Hasil observasi terhadap Kompetensi Dasar (KD) kelas XI SMA pada mata pelajaran Sejarah diketahui bahwa 90% KD

tersebut pada tingkatan analisis. Dengan demikian, level dimensi kognitif yang wajib dikuasai peserta didik sebagai tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai yaitu pada tingkat mengingat sampai tingkat menganalisis.

Kemampuan menganalisis seharusnya dilatihkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Peserta didik difasilitasi untuk dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah sejak proses pengembangan desain pembelajaran. Implementasi pembelajaran sampai dengan proses evaluasi mengarah pada kemampuan memecahkan masalah. Pemecahan masalah, berfikir kritis, kreatif, sistematis dan logis merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam menghadapi perkembangan zaman (Indiarti, dkk., 2013). Akan tetapi, kenyataan yang ditemui pada pembelajaran sejarah di sekolah bahwa peserta didik kurang mampu memecahkan permasalahan yang dihadapi secara mandiri. Selain itu, beberapa peneliti mengemukakan permasalahan pembelajaran sejarah lainnya.

Permasalahan terkait desain pembelajaran berada pada kemampuan yang dimiliki oleh pendidik. Hasil penelitian menurut Umamah (2008) menunjukkan bahwa kemampuan pendidik dalam mengembangkan desain pembelajaran didasarkan pada 32,7% penelitian, 44% pengalaman, dan 23,35% intuisi. Melalui data tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan pendidik dalam mengembangkan desain pembelajaran berdasarkan pengalaman. Desain pembelajaran tersebut kurang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Permasalahan lain yang terjadi dalam pembelajaran sejarah menurut Alfian (2011) bahwa kenyataan yang ada pembelajaran sejarah jauh dari harapan, keadaan ini diperparah jika pendidik mengajar dengan cara monoton, terlalu teoritis dan abstrak, kurangnya buku ajar, ditambah kurikulum yang selalu berubah.

Permasalahan nyata di sekolah dan kebutuhan sekolah dapat diketahui dengan melakukan analisis performansi hasilnya meliputi, (1) pendidik hanya menyampaikan tujuan pembelajaran di awal KD baru dan pembelajaran selanjutnya tidak; (2) pendidik tidak melakukan pengembangan materi, materi yang digunakan hanya Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Buku Paket; (3) peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran dan kurang mampu dalam memecahkan

permasalahan yang dihadapi; (4) metode pembelajaran yang digunakan juga sudah bervariasi, tapi pada observasi di kelas belum benar-benar mengaplikasikan sintaks secara tepat; (5) media pembelajaran yang digunakan hanya PPT LCD, sehingga variasi kurang; (6) kegiatan evaluasi pembelajaran, peserta didik dihadapkan dengan soal pilihan ganda pada level memahami, tidak memfasilitasi untuk memecahkan masalah dan menganalisis; (7) sumber belajar yang digunakan adalah Buku Paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa), kedua sumber belajar tersebut kurang dapat memfasilitasi peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi; (8) perlu adanya tambahan bahan ajar yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah; (9) evaluasi yang dilakukan melalui tes berupa soal pilihan ganda, sehingga kurang dapat memfasilitasi peserta didik pada kegiatan analisis.

Kompleksitas permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran sejarah di atas dapat dipecahkan melalui pengembangan modul yang didesain sedemikian rupa agar memfasilitasi kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah. Modul dikemas secara utuh dan sistematis, di dalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan belajar yang spesifik (Daryanto, 2013:9). Bahasa yang digunakan lebih mudah dipahami oleh peserta didik meskipun tanpa fasilitator (Prastowo, 2013).

Untuk mengatasi permasalahan di atas peneliti memberikan beberapa solusi yaitu pembelajaran dengan menggunakan film dokumenter, e-learning, dan modul (lihat lampiran H). Melalui pertimbangan akan kelebihan dan kekurangan dari ketiga solusi tersebut, maka peneliti memilih modul sebagai solusi terbaik karena memiliki kelebihan pada pembelajaran sejarah karena dapat, (1) mengatasi adanya keterbatasan terhadap waktu, ruang dan daya indera, baik kepada peserta didik maupun pendidik; (2) mampu digunakan dengan tepat dan bervariasi untuk meningkatkan motivasi atau gairah belajar, mengembangkan kemampuan interaksi langsung dengan lingkungan belajar; (3) peserta didik mampu mengukur dan mengevaluasi hasil belajarnya; (4) membuat peserta didik lebih aktif belajar; (5) pendidik dapat berperan juga sebagai seorang pembimbing, tidak hanya sebagai pengajar saja; (6) mengajarkan peserta didik untuk lebih percaya diri; (7) adanya kompetisi sehat antar peserta didik; (8) mampu

meringankan beban pendidik;(9) membuat pembelajaran lebih efektif dan evaluasi perbaikan yang cukup berarti; (10) sistem ini mampu menyerap perhatian anak didalam pembelajaran sehingga menunjukkan sebuah keberhasilan dibanding dengan metode ceramah (Vembriarto, 1981:25).

Modul sebagai sumber belajar yang dibutuhkan keberadaannya di dalam proses pembelajaran Sejarah. Kesesuaian antara sistem pengajaran pada modul dengan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran sejarah sangatlah diperlukan. Pengajaran menggunakan modul memiliki tujuan pengajaran secara eksplisit, sehingga setiap modul didesain sedemikian rupa agar memiliki tujuan pengajaran secara spesifik dan eksplisit yang bermanfaat dalam penyusunan modul, pendidik, dan peserta didik sebagai pengarah dalam proses pembelajaran. Bagi seorang peserta didik rumusan tujuan ini sangatlah penting untuk menyadarkan mereka mengenai apa yang diharapkan daripadanya dan memberikan arah kepada mereka mengenai tujuan belajar apa yang harus dikuasai (Vembriarto, 1981:28).

Hasil dari observasi yang dilakukan diketahui bahwa kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah begitu rendah. Ketika dihadapkan dengan permasalahan dalam pembelajaran, mereka merasa kebingungan saat menentukan solusi atau jawaban. Selain itu, Presentase mengenai kesalah pahaman peserta didik dalam materi pembelajaran Sejarah adalah 53% sering mengalami kesalah pahaman (lihat lampiran H). Mereka sering bertanya kepada pendidik mengenai kebenaran atas jawaban tersebut. Selain itu, sumber belajar yang mereka gunakan kurang mampu menunjang peserta didik dalam memecahkan permasalahan. Pada akhirnya, mereka membutuhkan sumber belajar lain. Akan tetapi, sumber belajar yang ada di sekolah sangatlah terbatas. Sehingga, perlu dilakukan pengembangan modul berbasis *Problem Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

Pengembangan modul berbasis *Problem Based Learning* disertai dengan gambar dan ilustrasi sebagai penunjang pembelajaran sejarah kepada peserta didik, serta penyajian masalah yang perlu dicari solusi pemecahan masalah tersebut hingga menemukan konsep baru kemudian mengaitkan konsep tersebut menjadi pengetahuan yang utuh, dengan adanya pantauan terhadap proses

pembelajaran dari peserta didik melalui umpan balik dari modul yang dapat mendorong peserta didik mengevaluasi diri. Tuntutan kepada peserta didik agar mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan mengembangkan tingkat kognitif peserta didik.

Modul berbasis *Problem Based Learning* menekankan mengenai proses pemecahan masalah yang dihadapi dalam masalah sehari-hari. Proses yang digunakan dalam memecahkan masalah sesuai dengan tahapan yang dimiliki oleh *Problem Based Learning* yaitu orientasi peserta didik pada masalah mengenai “Strategi dan Bentuk Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan dari Ancaman Sekutu dan Belanda”, mengorganisasikan peserta didik dalam penyusunan kegiatan yang akan dilakukan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi, membimbing penyelidikan individu dan kelompok dalam mendapatkan pemecahan masalah, peserta didik mengembangkan dan menyajikan hasil karya berupa laporan kegiatan diskusi, menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah melalui presentasi hasil kerja. Pengembangan modul berbasis *Problem Based Learning* dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi pada proses pembelajaran sejarah. Permasalahan yang muncul dapat diketahui oleh pengembang melalui kegiatan observasi yang telah dilakukan.

Pengembangan modul berbasis *Problem Based Learning* agar sesuai dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik, maka dilakukan kegiatan *define*. Hasil observasi dan penyebaran angket yang dilakukan pada tiga SMA Negeri di Jember yaitu SMAN 3 Jember, SMAN Ambulu, dan SMAN Balung. Pelaksanakan langkah-langkah yang ada pada tahapan *define* yakni *front-end analysis*, *learner analysis*, *task analysis*, *concept analysis*, dan terakhir *specifying instructional objective*, dapat diketahui beberapa informasi melalui *front-end analysis*, pengamatan terhadap keberadaan bahan ajar yang diperlukan dan kebutuhan bahan ajar yang muncul. Ketiga SMA Negeri yang telah diteliti hanya menggunakan Buku Paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa). Dua bahan ajar tersebut kurang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik terhadap materi pembelajaran dan memilih solusi melalui mengakses internet sehingga diperlukan tambahan bahan ajar seperti modul. Kebutuhan bahan ajar yang muncul dapat

diketahui melalui bahan ajar yang digunakan kurang menunjang peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik kurang tertarik dengan bahan ajar yang digunakan dan kurang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah. Peserta didik juga sering merasakan kesulitan dalam memahami isi dari bahan ajar yang digunakan (lihat lampiran D2).

Berdasarkan hasil observasi tersebut maka perlu adanya pengembangan modul berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah oleh peserta didik didalam proses pembelajaran Sejarah. Modul didesain sedemikian rupa agar lebih mudah dipahami dan mampu menuntun cara berfikir peserta didik dalam menentukan pemecahan permasalahan yang dihadapi. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan bahan ajar dengan judul **“Pengembangan Modul Berbasis *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA dengan Model 4D”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, maka terdapat beberapa permasalahan yang muncul berdasarkan analisis performansi yang dilakukan di tiga SMA Negeri yaitu SMAN 3 Jember, SMAN Ambulu, dan SMAN Balung adalah (1) pendidik hanya menyampaikan tujuan pembelajaran di awal KD baru dan pembelajaran selanjutnya tidak; (2) pendidik tidak melakukan pengembangan materi, materi yang digunakan hanya LKS (Lembar Kerja Siswa) dan Buku Paket; (3) peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran dan kurang mampu dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi; (4) metode pembelajaran yang digunakan juga sudah bervariasi, tapi pada observasi di kelas belum benar-benar mengaplikasikan sintaks secara tepat; (5) media pembelajaran yang digunakan hanya PPT LCD, sehingga variasi kurang; (6) kegiatan evaluasi pembelajaran, peserta didik dihadapkan dengan soal pilihan ganda pada level memahami, tidak memfasilitasi untuk memecahkan masalah dan menganalisis; (7) sumber belajar yang digunakan adalah Buku Paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS), kedua sumber belajar tersebut kurang dapat memfasilitasi peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi; (8) perlu adanya tambahan bahan ajar yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk dapat meningkatkan kemampuan

pemecahan masalah; (9) evaluasi yang dilakukan melalui tes berupa soal pilihan ganda, sehingga kurang dapat memfasilitasi peserta didik pada kegiatan analisis.

Pemecahan masalah terhadap permasalahan yang terjadi yaitu dengan melakukan pengembangan Modul berbasis *Problem Based Learning* yang tervalidasi dan layak digunakan sebagai sumber belajar peserta didik yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Sesuai dengan hasil *front-end analysis* dan *learner analysis*, pendidik dan peserta didik mengusulkan materi ini untuk dikembangkan. Pengembangan modul ini mengambil salah satu sub pokok bahasan, “Strategi dan Bentuk Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan dari Ancaman Sekutu dan Belanda” sehingga rumusan masalah dalam pengembangan ini adalah :

- 1) Bagaimana hasil validasi ahli terhadap modul berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA dengan model 4D ?
- 2) Apakah modul berbasis *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas XI SMA ?

1.3 Tujuan

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah :

- 1) Menghasilkan produk berupa modul berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA dengan model 4D pada sub bahasan “Strategi dan Bentuk Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan dari Ancaman Sekutu dan Belanda” tervalidasi dan layak.
- 2) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Indonesia melalui penggunaan modul berbasis *Problem Based Learning*.

1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa modul berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI

SMA. Susunan modul dibagi menjadi 3 bagian yakni pendahuluan, inti dan penutup. Bagian pendahuluan terdiri atas: identitas modul. Bagian depan modul akan membahas mengenai deskripsi mengenai modul yang dikembangkan, indikator yang akan dicapai, dan anatomi modul. Identitas bahan ajar terdapat pada bagian muka halaman memuat beberapa informasi mengenai judul modul, jenjang kelas, dan waktu pelaksanaan. Bagian inti modul memuat kegiatan pembelajaran, uraian tersebut akan dilengkapi dengan lembar kegiatan siswa berdasarkan langkah-langkah yang dimiliki *Problem Based Learning* untuk menunjang proses pembelajaran sejarah. Sebagai langkah mengembangkan melalui materi, soal latihan dan evaluasi diri. Penyajian hasil karya peserta didik diminta untuk membuat sebuah laporan hasil diskusi. Bagian akhir meliputi glosarium dan daftar pustaka. Daftar pustaka terdiri atas sumber pustaka yang menjadi acuan dalam pembuatan modul berbasis *Problem Based Learning*.

Metode *Problem Based Learning* yang di dalamnya tentang peserta didik diberikan permasalahan, selanjutnya secara berkelompok (dapat terdiri dari lima atau delapan orang), mereka akan mencari solusi, mereka juga dihadapkan secara aktif dalam mencari informasi yang dibutuhkan dari berbagai sumber informasi dapat diperoleh dari bahan bacaan (literatur), nara sumber, dan lain sebagainya (Muhson, 2009: 173). Adapun spesifikasi modul berbasis *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut.

- a. Modul yang dikembangkan dan kemudian dicetak yaitu modul berbasis *Problem Based Learning*.
- b. Modul ini menggunakan langkah-langkah berdasarkan *Problem Based Learning* yaitu (1) orientasi peserta didik pada masalah, peserta didik akan dihadapkan pada permasalahan pembelajaran; (2) mengorganisasi peserta didik; peserta didik akan mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi; (3) membimbing penyelidikan individual dan kelompok, dalam penyelidikan individual akan diberi permasalahan berupa soal yang dikerjakan secara individu dan untuk kelompok yaitu laporan diskusi; (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, hasil akhir dari pembelajaran modul ini berupa laporan diskusi kelompok; (5)

menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, mengadakan evaluasi mengenai hasil diskusi melalui presentasi hasil kerja.

- c. Modul ini memiliki karakteristik berupa, (1) *self instruction*, (a) rumusan tujuan pembelajaran pada modul adalah peserta didik mampu menganalisis strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda, (b) langkah-langkah pembelajaran *Problem Based Learning* tersaji secara jelas, (c) terdapat contoh dan ilustrasi berupa gambar yang membantu peserta didik dalam memahami materi, (d) soal latihan disertai subbab sebagai evaluasi pembelajaran individu dan di akhir bab terdapat tugas kelompok berupa laporan diskusi dan rangkuman di akhir materi pembelajaran atau sebelum soal evaluasi serta dilengkapi instrumen penilaian, (e) materi disajikan berdasarkan karakteristik peserta didik, penggunaan bahasa yang mudah dipahami; (2) *self contained*, modul ini memuat materi sesuai dengan KD 3.10 “Menganalisis strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda” yang bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran secara tuntas; (3) *stand alone*, modul ini dapat digunakan tanpa media lain sehingga peserta didik tidak tergantung dan harus menggunakan media tambahan untuk mempelajari dan atau mengerjakan tugas pada modul; (4) *adaptive*, materi dalam modul ini dapat digunakan dalam pembelajaran selanjutnya karena memiliki daya adaptif tinggi dalam menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi; (5) *user friendly*, pembahasan dalam modul ini akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik karena memiliki instruksi dan paparan yang bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya.

Susunan modul berbasis *Problem Based Learning* yang akan dikembangkan meliputi: (1) judul, (2) prakata, (3) daftar isi, (4) kompetensi, (5) tujuan pembelajaran, (6) petunjuk penggunaan modul, (7) uraian materi, (8) rangkuman, (9) orientasi peserta didik terhadap masalah, (10) mengorganisasikan

peserta didik belajar, (11) membimbing penyelidikan individu dan kelompok, (12) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, (13) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, (14) glosarium, (15) daftar pustaka.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan memiliki makna penting dalam dunia pendidikan untuk menghasilkan sebuah produk sebagai penunjang proses pembelajaran. Adapun beberapa alasan pentingnya dilakukan pengembangan adalah :

- 1) Pengembangan modul berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA pada bahasan sub pokok “Strategi dan Bentuk Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan dari Ancaman Sekutu dan Belanda” ini dapat digunakan sebagai sumber belajar oleh peserta didik.
- 2) Pengembangan modul berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA pada bahasan sub pokok “Strategi dan Bentuk Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan dari Ancaman Sekutu dan Belanda” dapat digunakan untuk melengkapi cakupan materi bahan ajar yang belum lengkap.
- 3) Pengembangan modul berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA pada bahasan sub pokok “Strategi dan Bentuk Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan dari Ancaman Sekutu dan Belanda” mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi pada saat proses pembelajaran Sejarah.
- 4) Pengembangan modul berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA pada bahasan sub pokok “Strategi dan Bentuk Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan dari Ancaman Sekutu dan Belanda” ini dapat digunakan sebagai motivasi oleh peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian pengembangan sejenisnya.

1.6 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini mempunyai beberapa keterbatasan yang meliputi:

- 1) Pengembangan modul terbatas hanya untuk mata pelajaran Sejarah kelas XI SMA;
- 2) Pengembangan modul berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA pada bahasan sub pokok “Strategi dan Bentuk Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan dari Ancaman Sekutu dan Belanda” hanya terbatas pada satu pokok bahasan saja;
- 3) Pengembangan modul berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA pada bahasan sub pokok “Strategi dan Bentuk Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan dari Ancaman Sekutu dan Belanda” mampu menunjang proses pembelajaran agar lebih efektif.

1.7 Batasan Istilah

Adapun batasan istilah yang terdapat dalam pengembangan modul berbasis *Problem Based Learning*, sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan suatu proses secara sistematis di dalam pengembangan hingga memvalidasi produk pendidikan yang akan menghasilkan suatu produk baru dengan tujuan agar menciptakan produk unggul dan efektif. Adapun tujuan diadakannya penelitian ini untuk memperbaiki proses pembelajaran dan pendidikan.
- 2) Pengembangan modul berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA pada bahasan sub pokok “Strategi dan Bentuk Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan dari Ancaman Sekutu dan Belanda” merupakan bahan ajar cetak yang didesain secara sistematis, utuh, dan menarik agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pada bagian inti dari struktur modul akan mengikuti tahapan-tahapan yang dimiliki dalam model pembelajaran *Problem Based Learning*.

- 3) Model Pengembangan 4D disarankan oleh Thiagarajan, dkk (1974).
Terdiri dari 4 tahapan yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* atau diadaptasikan menjadi pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

Berdasarkan batasan istilah tersebut, maka yang dimaksud dengan pengembangan modul berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA sub pokok bahasan “Strategi dan Bentuk Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan dari Ancaman Sekutu dan Belanda” adalah proses pembuatan bahan ajar cetak yang didesain khusus agar dapat digunakan pada proses pembelajaran Sejarah Indonesia. Pada proses pengembangannya melalui *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Modul yang dihasilkan melewati beberapa pengujian yakni uji validitas isi, validitas pembelajaran dan validitas Bahasa. Produk yang sudah tervalidasi akan dilakukan tahap uji coba melalui uji coba kelompok kecil dan besar. Produk modul berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA pada sub pokok bahasan “Strategi dan Bentuk Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan dari Ancaman Sekutu dan Belanda” yang dikembangkan untuk mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan beberapa hal yang berkaitan dengan tinjauan pustaka diantaranya yaitu: (1) modul dalam pembelajaran sejarah; (2) modul berbasis *Problem Based Learning*; (3) Argumentasi pemilihan model 4D; (4) kemampuan pemecahan masalah;

2.1 Modul dalam pembelajaran Sejarah

Bahan ajar memiliki peran penting dalam keberlangsungan suatu proses pembelajaran. Peran tersebut dijelaskan oleh Belawati (2003, 14-19) bahwa peran dari bahan ajar sangat penting untuk peserta didik baik dalam pembelajaran klasikal, individual, maupun kelompok. Menurut Suhartatik dalam Yaumi (2013:274-275), mengenai kedudukan bahan pembelajaran khususnya dan rancangan pembelajaran pada umumnya dapat: (1) membantu dalam belajar secara perorangan (individual); (2) memberikan keleluasaan penyajian pembelajaran jangka pendek dan jangka panjang; (3) rancangan bahan ajar yang sistematis memberikan pengaruh yang besar bagi perkembangan sumber daya manusia secara perorangan; (4) memudahkan proses belajar mengajar dengan pendekatan sistem; dan (5) memudahkan belajar karena dirancang atas dasar pengetahuan tentang bagaimana manusia. Berdasarkan penjelasan mengenai pentingnya bahan ajar dalam proses pembelajaran oleh para ahli, maka perlu dilakukan pengembangan bahan ajar agar peserta didik dalam proses pembelajaran mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan baik sehingga pembelajaran lebih efektif.

Modul merupakan bahan ajar yang didesain agar dapat digunakan secara mandiri tanpa harus didampingi oleh pendidik atau fasilitator. Modul dikemas secara sistematis dan utuh yang berisi petunjuk untuk dapat belajar secara mandiri. Bahasa, pola, struktur telah didesain seperti “Bahasa pengajar” atau bahasa guru pada saat memberikan pengajaran di dalam kelas, hal tersebut yang membuat media ini disebut juga sebagai bahan instruksional mandiri. Pengajar tidak harus melakukan pembelajaran secara tatap muka kepada peserta didik, akan tetapi cukup dengan modul-modul (Depdiknas, 2008:3). Kelebihan modul adalah dapat meminimalisir peran pendidik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran

secara mandiri ini disesuaikan dengan pendekatan yang digunakan pada kurikulum 2013 yaitu pendekatan *Student Centered Learning* (SCL).

Pembelajaran *Student Centered Learning* (SCL) merupakan proses pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik. Peserta didik memiliki peran penting di dalam proses pembelajaran dan pendidik berfungsi sebagai fasilitator di dalamnya. Pembelajaran ini melibatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan pembelajaran secara mandiri agar pembelajaran bisa terlaksana secara efektif dan efisien. Keaktifan peserta didik yang dimaksud adalah peserta didik mampu mencari sumber belajar secara mandiri. Berbeda dengan *Teacher Centered Learning* (TCL) yang hanya melibatkan peran pendidik yang terlibat aktif di dalam proses pembelajaran di kelas sehingga peserta didik cenderung pasif.

Modul memiliki sifat *self-instructional* sangat sesuai dalam menanggapi kebutuhan dan perbedaan individual siswa. Sebagian modul disusun untuk diselesaikan oleh peserta didik secara perorangan, sebagian lagi dalam bentuk kelompok-kelompok kecil (Vembriarto, 1985:27). Di dalam pembelajaran sejarah, modul memiliki peran penting dalam menunjang proses pembelajaran karena bersifat *self-instructional* yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik yang berbeda-beda.

Pembelajaran sejarah adalah sebuah aktivitas belajar untuk mempelajari secara berkesinambungan antara peristiwa masa lalu dengan masa sekarang yang mencerminkan nilai semangat untuk mempelajari sejarah dengan memproyeksikan masa lampau ke masa kini (Widja, 1989:23). Oleh karena itu, pembelajaran dengan menggunakan modul pembelajaran Sejarah Indonesia dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran sejarah.

2.2 Modul Berbasis Problem Based Learning

Modul pembelajaran sejarah Indonesia merupakan bahan ajar yang dirancang secara utuh dan sistematis membahas mengenai pembelajaran sejarah Indonesia. Tujuan pembuatan modul ini adalah untuk mempermudah peserta didik di dalam proses pembelajaran, selanjutnya akan dijelaskan mengenai pengertian modul, karakteristik modul, dan struktur modul.

2.2.1 Modul

Modul merupakan salah satu bahan ajar cetak yang dirancang sebagai sumber belajar didalam proses pembelajaran secara mandiri, karena didalamnya sudah dilengkapi dengan langkah-langkah yang memberikan petunjuk pada saat melakukan pembelajaran secara mandiri. Modul dapat diartikan sebagai bahan ajar yang disusun secara sistematis menggunakan bahasa yang lebih mudah dipahami serta sesuai dengan tingkatan pengetahuan dan usia sehingga peserta didik mampu melakukan pembelajaran secara mandiri melalui bantuan ataupun bimbingan oleh pendidik (Prastowo, 2013:106). Modul menyajikan bahan ajar yang dapat digunakan secara mandiri, hal ini memberikan tujuan agar peserta didik lebih aktif didalam proses pembelajaran.

Belajar mandiri merupakan kegiatan belajar yang memacu keaktifan peserta didik dan peran pendidik adalah sebagai seorang fasilitator saja, sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif. Pembelajaran efektif merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara sendiri atau melakukan aktivitas sendiri (Hamalik, 2005:171). Modul yang dirancang untuk pembelajaran secara mandiri sehingga mampu menguasai tujuan pembelajaran yang akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif.

2.2.1.1 Karakteristik Modul

Modul disusun guna menunjang pembelajaran secara mandiri sehingga penggunaan modul ini bertujuan agar peserta didik yang menggunakannya dapat melakukan pembelajaran sendiri atau secara mandiri tanpa harus dengan bantuan dari pendidik atau pihak lain. Menurut Depdiknas (2008:3-5) modul memiliki beberapa karakteristik yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. *Self Instruction*

Penggunaan modul ini diharapkan peserta didik mampu melakukan proses pembelajaran secara mandiri dan pendidik berfungsi sebagai fasilitator. Adapun kriteria yang dimiliki oleh *self instruction* adalah:

- a) Berisi tujuan yang dirumuskan dengan jelas;
- b) Berisi materi pembelajaran yang dikemas ke dalam beberapa unit-unit kecil/spesifik 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 mampu memberikan respon dan mengukur tingkat penguasaannya;
- e) Konstekstual yaitu materi materi-materi disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan penggunaannya;
- f) Menggunakan bahasa yang sederhana dan juga komunikatif;
- g) Terdapat rangkuman materi pembelajaran;
- h) Terdapat instrument penilaian/assesmen, yang memungkinkan penggunaan diklat melakukan '*self assessment*';
- i) Terdapat instrument yang digunakan penggunanya mengukur atau mengevaluasi tingkat penguasaan materi;
- j) Terdapat umpan balik atas penilaian, sehingga penggunaannya mengetahui tingkat penguasaan materi; dan
- k) Tersedia informasi tentang rujukan/pengayaan/referensi yang mendukung materi pembelajaran dimaksud.

2. *Self contained*

Self contained merupakan seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi atau subkompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu modul secara utuh. Tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan peserta didik mempelajari materi pembelajaran yang tuntas, karena materi dikemas ke dalam satu kesatuan yang utuh. Jika harus dilakukan pembagian atau pemisahan materi dari satu unit kompetensi harus dilakukan dengan hati-hati dan memperhatikan keluasan kompetensi yang harus dikuasai.

3. *Stand alone*

Stand alone (berdiri sendiri) yaitu modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan pembelajaran lain. Dengan menggunakan modul, peserta didik tidak tergantung dan harus menggunakan media yang lain untuk mempelajari dan atau mengerjakan tugas pada modul tersebut. Jika masih menggunakan dan bergantung

pada media lain selain modul yang digunakan, maka media tersebut tidak dikategorikan sebagai media yang berdiri sendiri

4. *Adaptive*

Modul harus memiliki daya adaptif tinggi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dikatakan adaptif jika modul dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fleksibel digunakan. Memperhatikan percepatan perkembangan ilmu dan teknologi pengembangan modul multimedia hendaknya tetap “*up to date*”. Modul yang adaptif adalah jika isi materi pembelajaran dapat digunakan sampai dalam kurun waktu tertentu.

5. *User friendly*

Modul harus lebih bersahabat dengan pemakainya. Setiap instruksi dan paparan yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti serta menggunakan istilah yang umum digunakan merupakan salah satu bentuk *user friendly*.

2.2.1.2 Sistematika Modul

Sistematika modul yang digunakan dalam pengembangan modul berbasis *problem based learning* ini terdiri dari (1) judul, (2) kata pengantar, (3) standar kompetensi dan kompetensi dasar, (4) tujuan pembelajaran, (5) petunjuk penggunaan modul, (6) peta konsep, (7) uraian materi, (8) perintah/pertanyaan pengarah, (9) orientasi masalah, (10) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, (11) membimbing penyelidikan, (12) mengembangkan hasil karya, (13) mengevaluasi proses pemecahan masalah, (14) uji kompetensi I, (15) uji kompetensi II, (16) uji kompetensi akhir, (17) kunci jawaban, (18) glosarium, (19) daftar pustaka.

1. Judul

Judul modul ini adalah “Strategi dan Bentuk Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan dari Ancaman Sekutu dan Belanda Melalui Diplomasi dan Perang”.

2. Kata Pengantar

Kata pengantar berisi pembukaan sebagai awal interaksi dengan pengguna modul oleh peserta didik.

3. Kompetensi Inti dan kompetensi Dasar

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

4. Tujuan pembelajaran

Ketercapaian kompetensi oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran sejarah.

5. Petunjuk penggunaan modul

Petunjuk penggunaan modul berisi pedoman dan tata cara dalam penggunaan modul.

6. Peta Konsep

Peta konsep berisi hasil analisis Kompetensi Dasar yang dipilih.

7. Uraian materi

Uraian pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai oleh peserta didik untuk menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar.

8. Perintah/Pertanyaan Pengarah

Berisi mengenai langkah-langkah dalam mengerjakan kegiatan belajar dalam modul.

9. Orientasi masalah

Berisi mengenai motivasi peserta didik agar terlibat pada aktivitas pemecahan masalah.

10. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar

Berisi aturan ataupun perintah untuk mengkondisikan siswa berdiskusi dengan anggota kelompok.

11. Membimbing penyelidikan

Berisi tahapan agar peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.

12. Mengembangkan Hasil Karya

Membuat sebuah laporan hasil diskusi yang telah dilakukan berupa laporan.

13. Mengevaluasi proses pemecahan masalah

Berisi tes untuk pengecekan bagi peserta didik dan guru guna mengetahui sejauh mana penguasaan hasil belajar yang sudah dicapai, untuk dapat melakukan kegiatan pembelajaran selanjutnya. Instrumen penilaian kognitif dirancang sebagai pengukur dan penentu tingkat ketercapaian kemampuan kognitif peserta didik. Soal yang dikembangkan sesuai dengan indikator yang harus dikuasai oleh peserta didik.

14. Uji Kompetensi I

Berisi soal-soal untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik pada kegiatan belajar.

15. Uji Kompetensi II

Berisi soal-soal untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik pada kegiatan belajar.

16. Uji Kompetensi Akhir

Berisi soal-soal untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik pada semua kegiatan belajar.

17. Kunci Jawaban

Berisi kunci jawaban dari uji kompetensi I, uji kompetensi II dan uji kompetensi akhir.

18. Glosarium

Berisi daftar istilah penting dalam modul.

19. Daftar pustaka

Berisikan sumber bacaan yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan modul berbasis *Problem Based Learning*.

2.2.2 Problem Based Learning

Model *Problem Based Learning* merupakan proses yang harus ditempuh oleh seseorang untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sampai tidak menjadi masalah bagi dirinya (Hudojo, 1988:5). Menurut Sudarman (2007:69), *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan permasalahan dunia nyata sebagai konteks yang digunakan agar peserta didik belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan dalam memecahkan permasalahan. Berdasarkan pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah merupakan proses yang harus dilalui oleh peserta didik dalam menghadapi permasalahan dan menyelesaikan permasalahan tersebut sebagai upaya belajar untuk berpikir kritis dan terampil dalam memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

2.2.2.1 Karakteristik Problem Based Learning

Karakteristik *Problem Based Learning* yang dikembangkan oleh Barrow, Min Liu (2005) yakni:

1. Pembelajaran berpusat pada siswa (*Learning is student-centered*)

Proses pembelajaran dalam *Problem Based Learning* lebih ditujukan kepada siswa sebagai pembelajar, jadi *problem based learning* didukung juga oleh teori yang mampu mendorong peserta didik dalam mengembangkan pengetahuannya sendiri.

2. Masalah autentik membentuk fokus pengorganisasian belajar (*Authentic problems from the organizing focus for learning*)

Masalah yang disajikan kepada siswa merupakan masalah yang otentik sehingga siswa dapat dengan mudah memahami masalah tersebut dan mampu menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.

3. *New information is acquired through self-directed learning*

Dalam prosesnya siswa terkadang belum mengetahui dan memahami materi tersebut, sehingga mereka akan berusaha mencari melalui sumbernya baik dari buku ataupun melalui informasi lainnya.

4. *Learning Occurs in small groups*

Agar siswa mampu berinteraksi secara ilmiah dan bertukar pemikiran untuk membangun pengetahuan secara kolaboratif, maka *Problem Based Learning* dilaksanakan dalam kelompok kecil. Kelompok yang dibuat menuntut sebuah pembagian atas tugas-tugas yang jelas dan penetapan tujuan yang jelas.

5. *Teachers act as facilitators*

Pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah, guru tidak hanya memiliki peran sebagai seorang fasilitator, namun guru juga harus mendampingi siswa dan memberikan bimbingan kepada siswa agar mencapai target yang dituju.

2.2.2.2 Langkah-Langkah *Problem Based Learning*

Langkah-langkah yang dimiliki oleh *Problem Based Learning* menurut Kemendikbud (2013) sebagai berikut :

Fase (1)	Aktivitas Belajar (2)
Fase 1 Orientasi peserta didik pada masalah	Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan dan memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah yang dipilih.
Fase 2 Mengorganisasi peserta didik	Membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
Fase 3 Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	Mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu peserta didik merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, model dan berbagi

	tugas dengan temannya.
Fase 5	Mengevaluasi hasil belajar tentang
Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	materi yang telah dipelajari/meminta kelompok presentasi hasil kerja.

2.2.3 Modul berbasis *Problem Based Learning*

Pengembangan modul yang dilakukan dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Karakteristik tersebut meliputi tahapan perkembangan peserta didik, latar belakang keluarga dan lain-lain. Menurut Depdiknas (2008) bahwa pengembangan modul dapat memberikan jawaban atau pemecah permasalahan ataupun kesulitan dalam pembelajaran. Penggunaan modul dapat mewujudkan pembelajaran yang berkualitas dan kegiatan pembelajaran yang terencana dengan baik.

Modul yang dikembangkan berbasis *Problem Based Learning*, dimana peserta didik dapat meningkatkan kemampuan dalam pemecahan masalah yang dihadapi. Modul sejarah disusun sesuai dengan langkah-langkah yang dimiliki oleh model *Problem Based Learning* yakni 1) orientasi peserta didik kepada masalah, 2) pengorganisasian peserta didik, 3) membimbing penyelidikan individu dan kelompok, 4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 5) menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Kemendikbud, 2013).

Modul berbasis *Problem Based Learning*, menyajikan permasalahan-permasalahan di dalamnya. Permasalahan yang disajikan berupa soal disetiap subbab dan laporan diskusi diakhir bab. Permasalahan yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari. Penyajian masalah berupa ilustrasi peristiwa mengenai Strategi dan Bentuk Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan dari Ancaman Sekutu dan Belanda, diharapkan dapat digunakan peserta didik untuk mampu belajar secara individu maupun kelompok.

Penyajian masalah disesuaikan dengan tahapan-tahapan yang dimiliki oleh *Problem Based Learning* seperti pada tahapan pertama. Tahapan pertama yakni, mengorientasikan peserta didik pada masalah. Tahapan kedua, pengorganisasian peserta didik untuk siap dalam proses pembelajaran. Setelah peserta didik

dihadapkan dengan masalah yang harus dipecahkan, peran pendidik adalah mengorganisasikan peserta didik kedalam beberapa kelompok dan menyuruh siswa untuk menjawab soal-soal atau pertanyaan yang diberikan. Tahap ketiga, penyelidikan kelompok, peserta didik melakukan diskusi dengan teman sekelompok untuk melakukan penyelidikan atau mencari tahu dan juga mengumpulkan informasi untuk menjawab permasalahan yang dihadapkan. Tahap keempat, pengembangan dan penyajian hasil karya. Peserta didik mengembangkan dan menyajikan hasil diskusinya. Kemudian, tahapan terakhir adalah pengevaluasian hasil penyelidikan. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi yang diperoleh dari masing-masing kelompok.

Modul berbasis *Problem Based Learning* ini juga dilengkapi dengan tes formatif disetiap subbab. Tes formatif berisikan soal serta dilengkapi dengan pedoman penilaian, sehingga di akhir pembelajaran peserta didik mampu mengukur kemampuannya melalui pencocokan jawaban dengan kunci jawaban yang disediakan. Tes formatif ini bisa diartikan juga sebagai suatu syarat yang harus dipenuhi oleh peserta didik agar mengetahui sejauh mana penguasaan materi yang dimilikinya dan lanjut ke subbab selanjutnya.

2.3 Argumentasi pemilihan Model Pengembangan 4D

Tujuan dilakukannya penelitian dan pengembangan adalah untuk menghasilkan sebuah produk baru yang dilakukan melalui proses pengembangan. Kegiatan penelitian yang dilakukan diintegrasikan selama proses pengembangan produk, maka dalam proses ini diperlukan upaya memadukan beberapa jenis metode penelitian, antara lain jenis penelitian survei dengan melakukan eksperimen dan evaluasi. Produk yang dikembangkan bisa berupa model, media, buku, modul, peralatan, maupun perangkat pembelajaran, kurikulum, kebijakan sekolah, dan lain-lain. Setiap produk yang akan dikembangkan memerlukan prosedur penelitian yang berbeda (Mulyatiningsih, 2012).

Alasan peneliti memilih model pengembangan 4D adalah karena disesuaikan dengan klasifikasi yang dimiliki oleh produk yang akan dikembangkan yaitu modul. Model 4D Thiagarajan merupakan model pengembangan yang di dalamnya sudah menjelaskan secara lengkap mengenai langkah-langkah operasional dalam pengembangan perangkat. Selain itu, model

4D ini memiliki beberapa kelebihan yang menjadi alasan lain kenapa peneliti memilih model pengembangan ini yaitu:

- a. Pijakan utama merupakan hal terpenting dalam dunia kependidikan di Indonesia dengan adanya kurikulum yang ditetapkan, oleh karena itu pada saat melakukan penyusunan sebuah perangkat pembelajaran maka dilakukan terlebih dahulu yakni analisis kurikulum. Di dalam model pengembangan 4D ini, kegiatan analisis kurikulum sudah masuk kedalam tahapan *Define* yaitu pada *front-end analysis* (analisis ujung depan).
- b. Mempermudah peneliti dalam menentukan langkah selanjutnya. Misalnya, pada langkah analisis tugas dan analisis konsep akan membantu peneliti dalam menentukan TPK (Tujuan Pengejaran Khusus).
- c. Pada tahap selanjutnya yaitu *Develop* ini, peneliti dapat melakukan uji coba dan revisi secara berkali-kali sampai memperoleh hasil perangkat pembelajaran dengan kualitas maksimal (final).

Model 4D merupakan sebuah model yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Model 4D memiliki 4 tahapan yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Kemudian akan dijelaskan setiap tahapan dari model 4D.

Tahap 1: *Define* (Pendefinisian)

Tahapan *define* merupakan sebuah tahapan yang dilakukan untuk mendefinisikan syarat-syarat di dalam pembelajaran. Tahapan *define* ini dibagi menjadi lima langkah yaitu analisis ujung depan (*front-end analysis*), analisis peserta didik (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*) dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*).

1. Analisis ujung depan (*front-end analysis*)

Analisis ujung depan menurut Thiagarajan, dkk (1974), bertujuan untuk menunjukkan permasalahan yang terjadi dan menetapkannya sebagai masalah dasar yang harus dihadapi dalam pembelajaran., maka diperlukannya suatu pengembangan bahan ajar. Analisis ini akan memberikan gambaran fakta, harapan, dan juga alternatif mengenai penyelesaian masalah dasar, yang nantinya

akan memudahkan dalam memilih maupun menentukan bahan ajar apa yang akan dikembangkan.

2. Analisis peserta didik (*learner analysis*)

Analisis peserta didik menurut Thiagarajan, dkk (1974), merupakan tahapan mengenai telaah karakteristik peserta didik yang sesuai dengan desain dari perangkat pengembangan. Karakter tersebut meliputi kemampuan akademik (pengetahuan), perkembangan kognitif, dan juga keterampilan-keterampilan secara individual maupun sosial yang memiliki keterkaitan dengan media, format, bahasa, topik yang akan dibahas. Analisis dilakukan demi mendapatkan informasi mengenai gambaran tentang karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik yaitu: 1) tingkat pengetahuan atau perkembangan intelektualnya, 2) keterampilan-keterampilan yang dimiliki secara individu maupun sosial yang sudah dimiliki dan mampu untuk dikembangkan untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

3. Analisis Tugas (*task analysis*)

Analisis tugas menurut Thiagarajan, dkk (1974) adalah langkah yang dilakukan untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan utama untuk dikaji dan menganalisis kedalam himpunan keterampilan tambahan apabila diperlukan. Analisis ini juga menentukan ulasan menyeluruh mengenai tugas di dalam materi pembelajaran.

4. Analisis konsep (*concept analysis*)

Analisis Konsep menurut Thiagarajan, dkk (1974) dilaksanakan untuk melakukan identifikasi mengenai konsep pokok yang nantinya akan diajarkan, kemudian menyusunnya ke dalam bentuk hirarki, dan merinci konsep-konsep individu ke dalam atribut kritis dan tidak relevan. Analisis ini akan mempermudah dalam mengidentifikasi mengenai kemungkinan contoh ataupun bukan contoh sebagai gambaran dalam mengantar ke dalam proses pembelajaran.

Analisis ini sangat diperlukan untuk mengidentifikasi mengenai pengetahuan-pengetahuan deklaratif maupun prosedural terhadap pengembangan materi sejarah nantinya. Analisis konsep dapat diartikan sebagai suatu langkah penting yang dilakukan dalam pemenuhan dari prinsip kecukupan terhadap

pembangunan konsep mengenai materi-materi yang digunakan sebagai sarana dalam mencapai kompetensi dasar dan standar kompetensi.

Pendukung analisis ini yang diperlukan adalah (1) Analisis terhadap standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk menentukan jumlah dan jenis bahan ajar, (2) analisis mengenai sumber belajar, yaitu dengan mengumpulkan kemudian melakukan identifikasi terhadap sumber-sumber mana yang akan mendukung penyusunan bahan ajar.

5. Perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*)

Menurut Thiagarajan, dkk (1974), perumusan tujuan pembelajaran dilakukan untuk merangkum mengenai hasil yang telah diperoleh dari analisa tugas dan analisis konsep dalam menentukan perilaku dari objek penelitian. Kumpulan objek tersebut akan menjadi dasar dari penyusunan tes dan rancangan perangkat pembelajaran yang akan diintegrasikan terhadap materi perangkat pembelajaran yang dipilih oleh peneliti.

Tahap II :*Design* (Perancangan)

Tahapan ini dilakukan untuk melakukan perancangan perangkat pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan adalah (1) penyusunan standar tes, (2) pemilihan media yang sesuai, (3) pemilihan format, (4) membuat rancangan awal . Akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Penyusunan tes acuan patokan

Penyusunan tes acuan patokan menurut Thiagarajan, dkk (1974) merupakan sebuah langkah yang menjadi penghubung antara tahap awal yaitu pendefinisian (*define*) dengan tahap perancangan (*design*). Penyusunan tes acuan patokan berdasarkan spesifikasi dari tujuan pembelajaran dan analisis peserta didik, selanjutnya dilakukan penyusunan mengenai kisi-kisi tes hasil belajar. Pengembangan yang dilakukan harus sesuai dengan jenjang kemampuan kognitif peserta didik. Penskoran terhadap hasil tes dilakukan dengan menggunakan panduan evaluasi yang akan memuat kunci dan pedoman penskoran disetiap butir soal.

2. Pemilihan media

Pemilihan media dilakukan guna mengidentifikasi mengenai media yang relevan dengan karakteristik materi. Selain itu, media pemilihan media

disesuaikan dengan analisis tugas dan analisis konsep, karakteristik target pengguna, dan juga rencana penyebaran menggunakan atribut yang bervariasi dari media yang berbeda. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat mencapai kompetensi dasar, artinya pemilihan media yang dilakukan bertujuan sebagai upaya mengoptimalkan penggunaan bahan ajar pada proses pengembangan bahan ajar pada proses pembelajaran di kelas.

3. Pemilihan format

Pemilihan format ini bertujuan untuk mendesain maupun merancang isi pembelajaran, pemilihan strategi, pendekatan, metode pembelajaran, dan sumber belajar. Pencapaian format yang dipilih harus memenuhi beberapa kriteria yaitu menarik, mudah, dan membantu pada saat proses pembelajaran Sejarah.

4. Rancangan awal

Pada rancangan ini, seluruh perangkat pembelajaran sebelum dilakukannya sebuah uji coba maka harus dikerjakan terlebih dahulu. Dalam hal ini, mencakup beberapa kegiatan pembelajaran yang terstruktur seperti membaca teks, wawancara, maupun praktek kemampuan dalam pembelajaran yang berbeda dengan melakukan praktek mengajar.

Tahap III: *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan sebuah tahapan yang dilakukan untuk mengembangkan sebuah produk. Tahapan ini dilakukan melalui dua langkah, yaitu: (1) penilaian ahli yang diikuti dengan revisi, (2) uji coba pengembangan.

1. Validasi ahli/praktisi

Validasi ahli/praktisi menurut Thiagarajan, dkk (1974:8), "*expert appraisal is a technique for obtaining suggestions for the improvement of the material*". Adapun penilaian yang dilakukan oleh para ahli meliputi format, bahasa, ilustrasi dan isi. Berdasarkan masukan yang diberikan oleh para ahli, kemudian dengan dilakukannya perbaikan tersebut agar menjadikan lebih tepat, efektif, lebih mudah digunakan dan juga mempunyai kualitas teknik yang tinggi.

2. Uji coba pengembangan

Uji coba pengembangan dilakukan agar memperoleh masukan secara langsung bisa berupa respon, reaksi, komentar dari peserta didik dan juga para pengamat mengenai perangkat pembelajaran yang sudah disusun. Menurut

Thiagarajan, dkk (1974) uji coba, revisi, dan uji coba yang dilakukan kembali sampai memperoleh perangkat yang konsisten dan efektif.

Tahap IV :*Disseminate* (Penyebarluasan)

Proses diseminasi merupakan tahapan terakhir dari pengembangan. Tahapan ini dilakukan sebagai promosi mengenai produk pengembangan supaya bisa diterima oleh pengguna, baik secara individu maupun kelompok dan sistem. *Disseminate* juga dapat dilakukan di kelas lain agar dapat mengetahui bagaimana efektifitas dari penggunaan perangkat di dalam proses pembelajaran. Penyebaran juga bisa melalui proses penulisan terhadap praktisi-praktisi pembelajaran yang terkait pada sebuah forum. Tahapan ini bertujuan agar mendapatkan masukan, koreksi, saran, penilaian, sebagai upaya dalam penyempurnaan akhir produk pengembangan agar siap untuk diadopsi kepada pengguna produk.

Hal-hal yang perlu diperhatikan pada saat melakukan diseminasi adalah (1) analisis pengguna, (2) menentukan strategi dan tema, (3) pemilihan waktu, dan (4) pemilihan media.

1. Analisis pengguna

Merupakan tahapan awal diseminasi yang bertujuan agar mengetahui ataupun menentukan kepada pengguna produk yang sudah dikembangkan. Menurut Thiagarajan, dkk (1974), penggunaan dari produk bisa secara individu maupun kelompok seperti: universitas yang di dalamnya terdapat beberapa fakultas/program studi kependidikan, organisasi/lembaga persatuan pendidik, sekolah, para pendidik, orang tua peserta didik, komunitas tertentu, departemen pendidikan nasional, komite kurikulum, atau lembaga pendidikan berkebutuhan khusus atau anak cacat. Berdasarkan hal tersebut, maka analisis pengguna yang dipilih di dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMA dan para pendidik mata pelajaran sejarah.

2. Penentuan strategi dan tema penyebaran

Strategi penyebaran merupakan langkah yang dilakukan guna mencapai produk yang dikembangkan dapat diterima oleh calon pengguna. Guba (dalam Thiagarajan, 1974) menjelaskan mengenai beberapa strategi penyebaran berdasarkan asumsi penggunaannya seperti (1) strategi nilai, (2) strategi rasional,

(3)strategi didaktik, (4) strategi psikologis, (5) strategi ekonomi, dan terakhir (6) strategi kekuasaan.

3. Waktu

Menurut Thiagarajan, dkk (1974) tidak hanya strategi dan tema saja yang dipersiapkan akan tetapi waktu juga merupakan hal penting yang harus direncanakan seperti halnya waktu penyebaran. Penentuan ini bertujuan agar pengguna produk nantinya akan mengetahui apakah produk tersebut akan digunakan atau tidak. Waktu yang dipilih didalam pengembangan ini yaitu pada semester genap.

4. Pemilihan media penyebaran

Menurut Thiagarajan,dkk (1974), pemilihan media penyebaran dalam penyebaran produk dan beberapa jenis media yang dapat digunakan. Media yang digunakan bisa seperti jurnal pendidikan, majalah pendidikan, konferensi, pertemuan, dan juga perjanjian melalui email. Penetapan kriteria oleh Thiagarajan, dkk (1974) disesuaikan dengan rancangan penelitian dalam batasan rasional. Penyebaran modul akan dilakukan secara cetak sehingga lebih efektif untuk digunakan seluruh sekolah.

2.4 Kemampuan Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah adalah sebuah metode belajar yang mengharuskan pembelajar untuk menemukan jawaban dari permasalahan yang dihadapi tanpa menggunakan bantuan khusus. Pemecahan permasalahan yang telah ditemukan mampu menemukan aturan baru dengan taraf yang lebih tinggi meskipun ia tidak mengetahui rumusnya secara verbal. Suatu aturan yang ditemukan dengan sendirinya akan memberikan kemampuan yang lebih tinggi dan akan diingat dengan jangka waktu lebih lama (Nasution, 2000:173). Menurut Surya (2015: 137) pemecahan masalah merupakan sebuah tugas hidup yang dihadapi di dalam kehidupan sehari-hari dengan rintangan kesulitan dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks. Berdasarkan pendapat para ahli, maka pemecahan masalah dapat diartikan sebagai suatu aturan yang dilakukan untuk mencari jawaban dari sebuah permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks.

2.2.1 Indikator Pemecahan Masalah

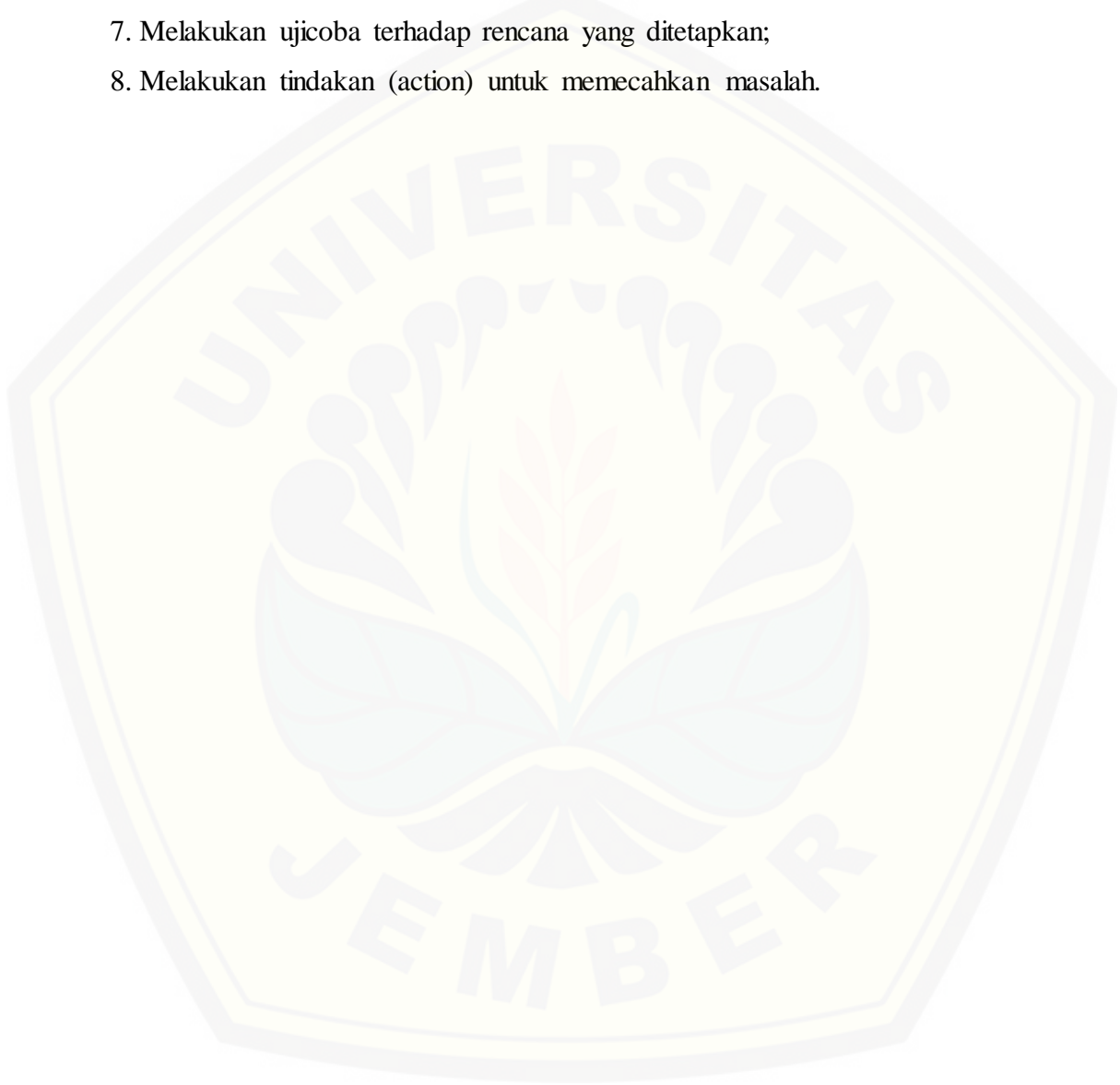
Langkah-langkah dalam indikator pemecahan masalah menurut Murni (dalam Prakoso, 2015:19) adalah sebagai berikut:

- a. Memahami masalah yang diketahui (*understanding the problem*)
 - 1) Mengerti apa yang diketahui (permasalahan) tapi tidak diketahui
 - 2) Ditanyakan dari soal yang dihadapi;
 - 3) Mengidentifikasi fakta dan kondisi masalah;
 - 4) Membuat ilustrasi dan gambaran dari permasalahan yang dihadapi;
 - 5) Mengubah situasi masalah menjadi situasi yang kontekstual;
 - 6) Memberikan notasi yang sesuai dengan masalah tersebut.
- b. Menyusun rencana penyelesaian (*Devising a plan*)
 - 1) Mencari hubungan antara data yang diketahui dengan data yang tidak diketahui dalam masalah tersebut;
 - 2) Menghubungkan masalah yang ada dengan masalah sebelumnya;
 - 3) Dapat menggunakan teori, fakta dan kondisi yang ada;
 - 4) Memiliki estimasi jawaban.
- c. Melaksanakan rencana (*carrying out the plan*)
 - 1) Menjabarkan atau menyebarkan soal berdasarkan strategi yang dihasilkan;
 - 2) Menunjukkan bahwa strategi yang disusun benar;
 - 3) Kembali pada langkah pertama dan kedua jika terdapat kesulitan dalam penyelesaian.
- d. Memeriksa pemecahan masalah atau jawaban yang diperoleh (*checking back*)
 - 1) Membandingkan jawaban yang ada dengan kondisi masalah;
 - 2) Membandingkan hasil yang diperoleh dengan beberapa masalah yang ada;
 - 3) Melakukan proses interpretasi dan evaluasi terhadap jawaban yang diperoleh;
 - 4) Mengecek hasil dengan kreatifitas sendiri;
 - 5) Mengecek gambar dan hasil (apabila ada).

2.2.2 Langkah-langkah Pemecahan Masalah dalam *Problem Based Learning*

Menurut Panen (2001), langkah-langkah pemecahan masalah *problem based learning* adalah

1. Mengidentifikasi masalah;
2. Mengumpulkan data;
3. Menganalisis data;
4. Memecahkan masalah berdasarkan pada data yang ada dan analisisnya;
5. Memilih cara untuk memecahkan masalah;
6. Merencanakan penerapan pemecahan masalah;
7. Melakukan ujicoba terhadap rencana yang ditetapkan;
8. Melakukan tindakan (action) untuk memecahkan masalah.



BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan hal-hal mengenai, 1) jenis penelitian; 2) desain penelitian pengembangan; 3) teknik pengumpulan data; 4) teknik analisa data; yang akan dijelaskan sebagai berikut.

3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan

Metode penelitian atau pengembangan (*research and development*) merupakan metode penelitian yang digunakan agar menghasilkan suatu produk tertentu kemudian menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014;297). Menurut putra (2012:67), penelitian dan pengembangan merupakan sebuah metode yang secara sengaja, sistematis, bertujuan untuk mencari, menguji keefektifan produk, model, metode dan strategi, menghasilkan produk yang lebih unggul, efektif dan efisien dan lebih bermakna. Proses dan langkah-langkah untuk pengembangan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya yang dapat dipertanggungjawabkan (Soedjadi, 2000:164). Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan sebuah metode penelitian yang dilakukan secara sengaja dan sistematis dengan melewati beberapa kali uji coba dalam menghasilkan sebuah produk baru yang unggul atau perbaikan atas produk sebelumnya.

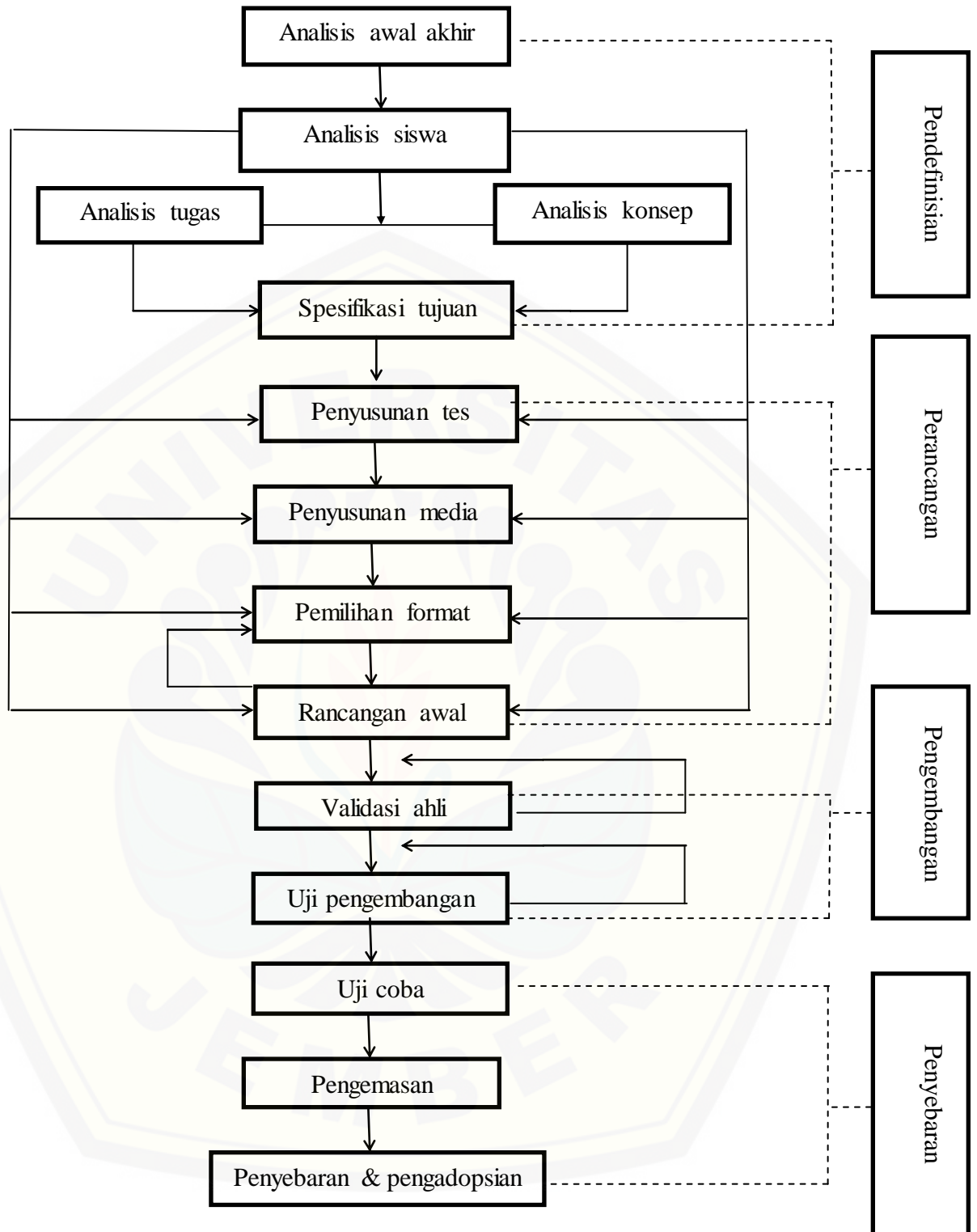
Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D agar menghasilkan sebuah produk pengembangan modul berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI SMA dengan sub pokok bahasanya adalah Strategi dan Bentuk Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan dari Ancaman Sekutu dan Belanda. Alasan peneliti memilih model pengembangan 4D adalah karena langkah-langkah maupun tahapan yang dimiliki oleh model ini sangat sistematis dan lebih sederhana untuk digunakan mengembangkan sebuah produk seperti modul dalam bidang pendidikan.

Pengunaan model pengembangan 4D ini akan mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk berupa modul pembelajaran yang dapat digunakan pada jenjang SMA untuk kelas XI.

3.2 Desain Penelitian Pengembangan

Desain penelitian pengembangan modul berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI SMA dengan model 4D memilih sub topik bahasan Strategi dan Bentuk Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan dari Ancaman Sekutu dan Belanda. Model pengembangan 4D ini memiliki empat tahapan atau langkah di dalamnya seperti (1) *define* (pendefinisian), (2) *design* (perancangan), (3) *develop* (pengembangan), (4) *disseminate* (penyebaran).

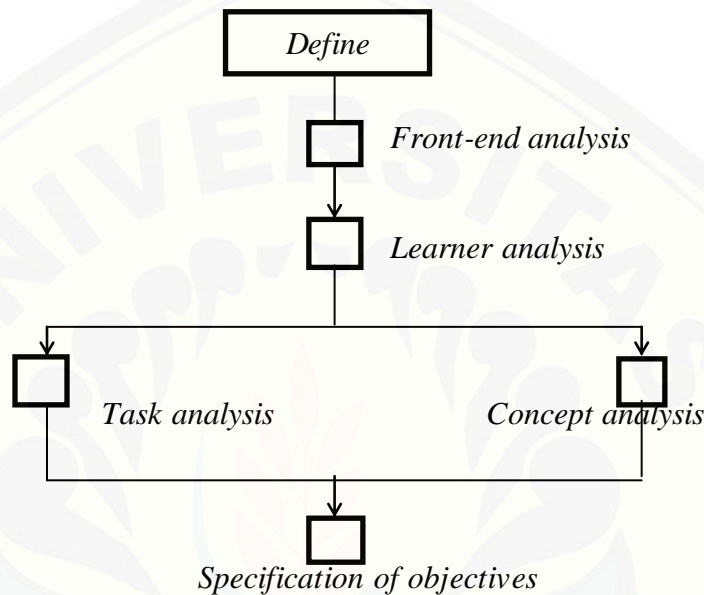
Tahapan yang akan dilakukan di dalam pengembangan modul berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI SMA dengan model 4D memilih sub topik bahasan Strategi dan Bentuk Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan dari Ancaman Sekutu dan Belanda akan disesuaikan dengan semua tahapan yang ada di dalam model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, dkk (1974) yaitu (1) *define* terdiri dari lima langkah yakni, *front-end analysis* (analisis ujung depan), *learner analysis* (analisis peserta didik), *concept analysis* (analisis konsep), *task analysis* (analisis tugas), dan *specifying instructional objectives* (spesifikasi tujuan pembelajaran)., 2) *design* (perancangan) terdiri dari *criterion test construction* (penyusunan tes), *media selection* (pemilihan media), *format selection* (pemilihan format), dan *initial design* (rancangan awal)., (3) *develop* (pengembangan) pada tahapan ini produk akan melalui *expert appraisal* (validasi ahli) dan *development testing* (uji coba mengembangkan)., (4) *disseminate* (penyebaran) meliputi *validasi testing*, *packaging*, dan *diffusion and adaption*. Untuk lebih jelasnya setiap tahapannya bisa dilihat pada gambar 3.1 dibawah ini.



Gambar 3.1 Bagan alur Model Pengembangan 4D adaptasi Thiagarajan (1974)

3.2.1 Define (Pendefinisian)

Tahapan *define* atau pengertian di dalam bahasa Indonesia adalah pendefinisian. Pendefinisian terdiri dari lima langkah yaitu *front-end analysis* (analisis ujung depan), *learner analysis* (analisis peserta didik), *concept analysis* (analisis konsep), *task analysis* (analisis tugas), dan *specifying instructional objective* (spesifikasi tujuan pembelajaran). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.2 dibawah ini.



Gambar 3.2 Alur tahap *define* adaptive Thiagarajan (1974:8)

Tahap *define* ini merupakan tahapan awal yang ada didalam model 4D. Tahapan ini sangatlah penting dan harus dilakukan karena tujuan dilakukannya tahapan *define* ini adalah untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan pada proses pembelajaran dengan melakukan analisis tujuan dan batasan materi. Adapun batasan yang ditetapkan adalah pada sub pokok bahasan “Strategi dan Bentuk Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan dari Ancaman Sekutu dan Belanda”. Kemudian, kelima langkah *define* akan dijelaskan sebagai berikut:

1. *Front-end analysis* (Analysis Ujung Depan)

Langkah ini dilakukan untuk menetapkan mengenai masalah dasar yang dihadapi pada proses pembelajaran sejarah Indonesia, yang akan menjadi alasan

penting mengapa harus dilakukannya pengembangan modul pembelajaran. Pada tahap ini pengembang melakukan observasi ke 3 SMA Negeri di Jember yaitu SMAN 3 Jember, SMAN Ambulu, dan SMAN Balung. Selama observasi atau pengamatan yang dilakukan secara langsung oleh pengembang sesuai dengan aspek-aspek yang perlu dilakukan dalam analisis ujung depan yaitu mengenai keberadaan bahan ajar dan kebutuhan bahan ajar yang muncul. Mengenai keberadaan bahan ajar yang diperlukan diketahui bahwa di dalam kegiatan pembelajaran, bahan ajar sangat diperlukan dalam menunjang proses pembelajaran. Ketiga SMA Negeri yang diteliti ini menggunakan dua bahan ajar yaitu Buku Paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa). Penggunaan dua bahan ajar tersebut dirasa kurang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Banyak peserta didik yang mengakses internet untuk memenuhi kekurangan materi pada bahan ajar yang digunakan. Sehingga diperlukan tambahan bahan ajar seperti modul.

Kedua, kebutuhan bahan ajar yang muncul diketahui bahwa kebutuhan peserta didik dalam bahan ajar bisa dilihat dari bahan ajar yang digunakan sudah mencukupi kebutuhan dalam pembelajaran atau tidak. Penggunaan bahan ajar tersebut peserta didik masih memerlukan bahan ajar lain atau tidak. Bahan ajar yang digunakan sudah membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran atau belum sehingga peserta didik memerlukan bahan ajar tambahan (lihat lampiran D2).

2. *Learner analysis* (Analisis Peserta Didik)

Langkah analisis peserta didik merupakan kegiatan penelaahan mengenai karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik sebagai penyesuaian dengan pengembangan modul berbasis *Problem Based Learning*. Karakteristik tersebut meliputi latar belakang pengetahuan, perkembangan kognitif, dan pengalaman yang dimiliki peserta didik baik secara individu (sendiri) atau kelompok. Melalui wawancara dan penyebaran angket kebutuhan peserta didik yang dilakukan oleh pengembang di tiga SMA pada kelas XI bahwa diketahui peserta didik berada pada kisaran usia 16-17 tahun. Pada usia ini, peserta didik dianggap sudah pada usia mampu untuk berfikir logis. Daya fikir logis ini sangatlah penting karena mampu menarik minat, daya penalaran, dan berfikir lebih tinggi yang diperlukan

pada pembelajaran. Sedangkan pada penyebaran angket diketahui beberapa permasalahan yang muncul yaitu sebesar 1) 53% peserta didik merasa baik dalam tingkat pengetahuan pada pembelajaran sejarah; 2) 50% peserta didik merasa baik dalam tingkat keterampilan pada pembelajaran sejarah; 3) 36% peserta didik pernah mengalami kesalahpahaman dalam pembelajaran; 4) 36% peserta didik merasa biasa saja terhadap pembelajaran sejarah; 5) 61% peserta didik merasakan pembelajaran sejarah bermanfaat; 6) 76% peserta didik lebih menyukai gaya bahasa santai selama proses pembelajaran; 7) 36% peserta didik menyukai penggunaan lebih dari tiga terminologi dalam pembelajaran; 8) 67% peserta didik tidak memiliki masalah dalam panca indera; 9) 40% peserta didik tidak membutuhkan alat bantu dalam pembelajaran. Data tersebut diambil berdasarkan presentase tertinggi (lihat lampiran E2). Tujuan penyebaran angket oleh pengembang adalah untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan peserta didik yang dimiliki di tiga SMA Negeri di Jember.

3. *Concept analysis* (Analisis Konsep)

Analisis konsep ini bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis tentang konsep-konsep yang relevan berdasarkan analisis ujung depan. KD yang digunakan adalah KD 3.10 Strategi dan Bentuk Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan dari Ancaman Sekutu dan Belanda. KD tersebut nantinya akan dipilah menjadi beberapa sub pokok pembahasan (lihat lampiran B).

4. *Task analysis* (Analisis Tugas)

Analisis tugas dilakukan untuk pengidentifikasian mengenai keterampilan-keterampilan utama yang dibutuhkan sesuai dengan kurikulum yang digunakan saat ini. Sub pokok yang dipilih adalah “Strategi dan Bentuk Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan dari Ancaman Sekutu dan Belanda” (lihat lampiran F1). Merupakan sub pokok yang pengembang ambil dari kompetensi inti dan kompetensi dasar di kurikulum 2013. Adapun kompetensi intinya adalah :

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan

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

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

Kompetensi Dasar

- 1.1 Menghayati nilai-nilai persatuan dan keinginan bersatu dalam perjuangan pergerakan nasional menuju kemerdekaan bangsa sebagai karunia Tuhan Yang Maha Esa terhadap bangsa dan negara Indonesia.
- 2.1 Meneladani perilaku kerjasama, tanggung jawab, cinta damai para pejuang untuk meraih kemerdekaan dan menunjukkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 3.10 Menganalisis strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda.
 - 3.10.1 Menganalisis strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan melalui diplomasi.
 - 3.10.2 Menganalisis strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan melalui perang.

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

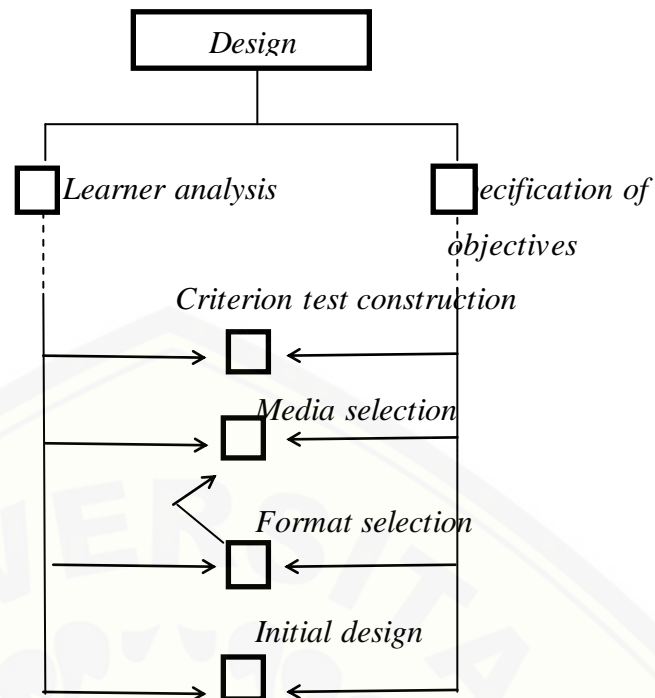
5. *Specifying instructional objectives* (Perumusan Tujuan Pembelajaran)

Tahapan terakhir adalah *specifying instructional objectives* (spesifikasi tujuan pembelajaran) bertujuan untuk mengkonversi hasil dari analisis tugas dan analisis konsep (lihat lampiran G2). Berdasarkan dari kedua analisis tersebut tujuan pembelajaran yang ingin dihasilkan dari pengembangan modul adalah pengembang membuat tujuan pembelajaran dari KD 3.10 “Menganalisis Strategi dan Bentuk Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan dari Ancaman Sekutu dan Belanda.” Melalui penggunaan Modul berbasis *Problem Based Learning* diharapkan peserta didik mampu :

1. Menganalisis strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu melalui perang.
2. Menganalisis strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Belanda melalui perang.
3. Menganalisis strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu melalui diplomasi.
4. Menganalisis strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Belanda melalui diplomasi.

3.2.2 *Design* (Perancangan)

Tahap kedua adalah *Design* (perancangan) memiliki empat langkah yaitu (1) *Criterion test construction* (penyusunan tes), (2) *media selection* (pemilihan media), (3) *format selection* (pemilihan format), dan yang terakhir (4) *initial design* (rancangan awal).



Gambar 3.3 Alur tahap *design* adaptasi Thiagarajan (1974: 7)

Tahapan ini berfungsi pada penyusunan prototype modul. Keempat tahapan ini akan dijelaskan sebagai berikut.

1. *Criterion Test Construction* (penyusunan tes)

Penyusunan ini didapatkan melalui analisis tugas dan konsep yang telah dijabarkan di dalam spesifikasi tujuan pembelajaran. Tes yang digunakan pada modul ini adalah soal, akan ada pretes yang dilalui oleh peserta didik untuk mengetahui kemampuan awal mereka.

2. *Media Selection* (pemilihan media)

Tujuan dilakukannya pemilihan media adalah untuk membentuk dan menentukan media yang tepat dan sesuai dalam modul pembelajaran serta penyajian materi pembelajaran. Media yang dipilih adalah media cetak, sehingga dengan memberikan gambar-gambar yang dapat membantu secara visual mengenai kejelasan materi yang dipelajari sehingga lebih mudah untuk dipahami dan juga menarik minat belajar peserta didik.

3. *Format Selection*

Pemilihan format pada pengembangan ini adalah modul. Modul tersebut adalah modul berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah

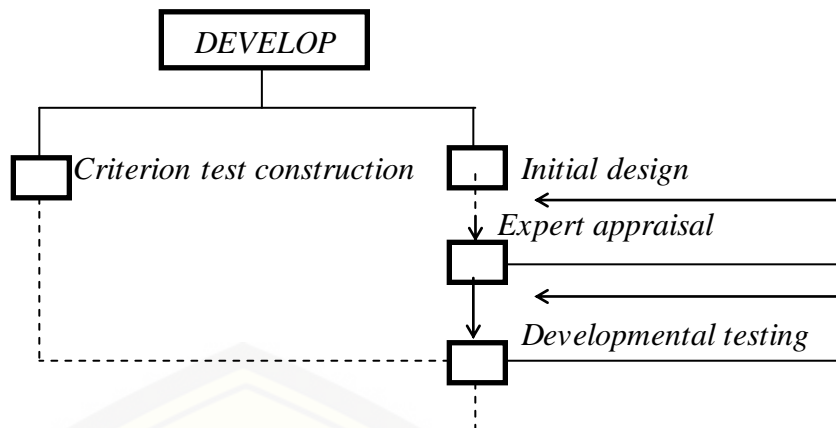
Indonesia Kelas XI SMA dengan model 4D dengan sub topik bahasan menganalisis perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda. Modul ini merupakan pengembangan dan adopsi dari sumber-sumber yang relevan dengan menggunakan penelitian kesejarahan. Bentuk dari isi modul yang dikembangkan yakni terdapat teks, gambar, dan soal .

4. *Initial Design* (rancangan awal)

Rancangan awal merupakan semua kegiatan yang dilakukan sebelum lanjut ke tahap pengembangan. Rancangan awal modul ini merupakan kerangka modul selama satu kegiatan yang memfokuskan kepada satu pokok bahasan yakni menganalisis strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda. Modul ini berbentuk cetak dan kerangka yang dimiliki adalah (1) judul, (2) kata pengantar, (3) kompetensi inti dan kompetensi dasar, (4) tujuan pembelajaran, (5) petunjuk penggunaan modul, (6) peta konsep, (7) uraian materi, (8) perintah/pertanyaan pengarah, (9) orientasi masalah, (10) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, (11) membimbing penyelidikan, (12) mengembangkan hasil karya, (13) mengevaluasi proses pemecahan masalah, (14) uji kompetensi I, (15) uji kompetensi II, (16) uji kompetensi akhir, (17) kunci jawaban, (18) glosarium, (19) daftar pustaka.

2.3.2 Develop (Pengembangan)

Pada tahapan ini terdiri dari *expert appraisal* (validasi ahli) dan *development testing* (uji coba pengembangan). *Develop* dilakukan guna menghasilkan sebuah draft modul.



Gambar 3.4 Alur tahap *develop* adaptasi Thiagarajan (1974:8)

1) Draft 1

Tahapan ini menghasilkan draft 1 yakni rancangan modul nantinya akan dilakukan pengujian oleh validator isi bidang studi, validator bahasa, dan validator desain. Apabila pada saat melakukan validasi ternyata modul dinilai kurang layak dan menarik maka akan dilakukan revisi untuk memperbaiki modul tersebut. Akan tetapi, jika sebaliknya apabila modul dinilai sudah layak dan menarik maka akan lanjut ke tahap berikutnya.

2) *Expert Appraisal* (Validasi Ahli)

Pada tahapan ini, pengembang melakukan validasi kepada ahli mengenai bidang studi, bahasa, dan desain dari modul yang telah dikembangkan. Penilaian oleh validator bidang studi mengenai keseluruhan isi modul. Validator bidang studi berkaitan dengan materi “strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda”. Ahli bidang studi yang akan menguji isi modul adalah Suharto, S.S., M.A. Ahli desain yang akan menilai modul adalah Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd. Sedangkan, untuk validator bahasa adalah Siswanto, S.Pd., MA. Revisi akan dilakukan berdasarkan masukan dari para validator terhadap Draft 1.

3) Draft 2

Penilaian pada validator isi bidang studi, desain dan bahasa, kemudian dilakukan uji coba yang meliputi uji coba pengguna, uji coba kelompok kecil, dan uji uji coba kelompok besar. Tujuan dilakukannya pengujian ini adalah agar modul yang dikembangkan mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Apabila di dalam uji coba

ternyata didapati kekurangan maka akan dilakukan revisi untuk mendapatkan modul dengan hasil akhir yang tinggi.

4) *Development Testing* (Uji Coba Pengembangan)

Tujuan dilakukan uji coba pengembangan adalah agar pengumpulan data mengenai kemampuan pemecahan masalah modul yang dikembangkan. Uji coba dilakukan melalui uji coba pengguna, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

a. Uji coba pengguna

Uji coba pengguna menggunakan pendidik kelas XI SMA. Tujuan dilakukannya uji coba adalah untuk mengetahui kelayakan dari modul serta tingkat pemecahan masalah di dalam pembelajaran sejarah Indonesia.

b. Uji coba kelompok kecil

Pada uji coba kecil menggunakan 12 peserta didik jenjang pendidikan SMA kelas XI sebagai sasaran. Tujuan dilakukannya uji coba kelompok kecil adalah untuk melihat respon atau reaksi peserta didik terhadap modul. Produk akan melalui revisi setelah mengetahui hasil dari observasi uji coba kelompok kecil.

c. Uji coba kelompok besar

Uji coba kelompok besar dilakukan dengan menggunakan 25 peserta didik jenjang pendidikan SMA. Tujuan dilakukannya uji coba kelompok besar ini adalah untuk mengetahui tingkat kemampuan dalam pemecahan masalah yang dimiliki peserta didik. Hasil dari uji coba kelompok besar akan dilakukan perbaikan terhadap modul sebelum menjadi produk final.

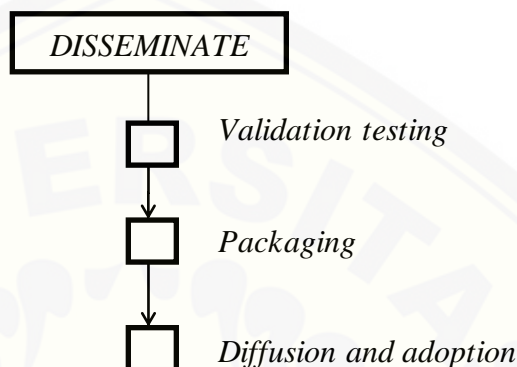
5) Produk final

Produk final merupakan produk yang sudah melalui serangkaian tahap develop yang telah dilakukan. Bentuk dari produk final ini berupa modul berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMA dengan sub pokok bahasan “menganalisis strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda” telah melewati validasi ahli dan uji lapangan. Produk final diharapkan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik didalam memecahkan permasalahan

dalam pembelajaran sejarah. Modul ini juga mampu memenuhi kebutuhan peserta didik kelas XI SMA pada mata pelajaran Sejarah Indonesia.

3.2.4 Disseminate (Penyebarluasan)

Langkah-langkah yang dimiliki dalam *disseminate* atau penyebaran adalah (1) *validation testing* (2) *packaging* dan terakhir (3) *diffusion and adaption*.



Gambar 3.5 alur tahap *disseminate* adaptasi Thiagarajan (1974:9)

Tahapan ini bertujuan untuk menyebarluaskan produk final modul yang telah dikembangkan dan melewati tahap validasi ahli dan uji coba.

Tahapan *disseminate* merupakan kegiatan penyebaran dan implementasi dari produk final agar siap digunakan pada pembelajaran sejarah. Tahap terakhir meliputi *packaging* (pengemasan), *diffusion and adaptation*. Tahapan tersebut bertujuan agar modul tersebut bermanfaat untuk penggunanya. Produk modul cetak akan disebarluaskan agar dapat diserap (difusi) dan digunakan (diadopsi) pada proses pembelajaran sejarah. Penyebaran yang dilakukan melalui penyebaran modul berbasis *Problem Based Learning* ke beberapa sekolah di Jember yaitu SMAN 3 Jember, SMAN Ambulu, dan SMAN Balung.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan ini adalah observasi dan angket.

1) Angket

Angket diberikan kepada peserta didik kelas XI SMA guna memperoleh informasi yang diperlukan untuk pengembangan. Angket yang digunakan yaitu

angket kebutuhan peserta didik. Beberapa hal penting yang perlu diketahui dari peserta didik melalui angket tersebut adalah kompetensi materi pelajaran, sikap, bahasa dan keterampilan alat.

Pertama, hal penting yang perlu diketahui dari kompetensi materi pelajaran adalah mengenai tingkat pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh oleh peserta didik, serta berapa banyak kesalahan pemahaman yang pernah dialami peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran merupakan hal penting untuk mengetahui bahwa peserta didik telah menerima banyak hal selama pembelajaran. (lihat lampiran E)

Kedua, dari sikap perlu diketahui mengenai bagaimana respon yang diberikan peserta didik selama pembelajaran sejarah berlangsung. Peserta didik akan memberikan respon secara alamiah melalui bahasa tubuh mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut bisa dilihat dari seberapa aktif peserta didik atau sebaliknya ternyata mereka ternyata bersikap pasif. Dan manfaat apa saja yang diperoleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. (lihat lampiran E)

Ketiga, bahasa yang digunakan apakah sudah bisa diterima oleh peserta didik untuk mempermudah proses pembelajaran. Gaya bahasa seperti apa yang lebih bisa diterima peserta didik. Dan perlu diketahui bahwa peserta didik lebih menyukai penggunaan terminology khusus atau tidak, jika iya seberapa banyak terminology khusus yang dapat digunakan.

Keempat, mengenai keterampilan alat. Perlu diketahui mengenai masalah apa yang dimiliki oleh setiap peserta didik khususnya panca indera. Kebutuhan apa saja yang diperlukan terkait permasalahan panca indera tersebut. Sehingga mampu meminimalisir kendala-kendala selama proses pembelajaran. (lihat lampiran E)

Adapun aspek-aspek yang diteliti dari peserta didik adalah sikap, bahasa dan keterampilan alat. Kategori alternatif pilihan yang digunakan berdasarkan Skala Likert sebagai berikut.

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.

2) Observasi

Observasi dilakukan melalui pengamatan secara langsung mengenai permasalahan yang muncul pada pembelajaran sejarah. Observasi ini terdapat beberapa aspek penting dalam pembelajaran yang harus dilakukan pengamatan yaitu mengenai tujuan pembelaran, pengembangan materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, evaluasi, dan sumber belajar. Hasil dari observasi yang sudah dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran, tidak semua pendidik memberitahukan tujuan pembelajaran pada kegiatan awal. Kurangnya kemampuan yang dimiliki oleh pendidik dalam mengembangkan materi menjadi penghambat dalam pembelajaran karena peserta didik akan merasa kebingungan pada saat kekurangan materi dalam pembelajaran. Begitupun dengan metode pembelajaran yang digunakan banyak pendidik masih menggunakan metode yang monoton, sehingga peserta didik merasakan kebosanan dan menjadi kurang katif dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan berupa Proyektor LCD, itupun hanya berjumlah sedikit dan terkadang harus berebutan dengan mata pelajaran yang lain. Kemudian, sumber belajar yang digunakan oleh pendidik hanya dari Buku Paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa) saja. Akan tetapi kedua sumber belajar tersebut tidak dapat memenuhi kebutuhan peserta didik terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukannya sebuah pengembangan modul sebagai sumber belajar yang mampu menyelesaikan permasalahan tersebut.

Selain itu, peneliti juga melakukan kegiatan *define* (pendefinisian) yaitu *front-end analysis* (analisis ujung depan), *learner analysis* (analisis peserta didik), *task analysis* (analisis tugas), *concept analysis* (analisis konsep), dan *specifying*

instructional objective (perumusan tujuan pembelajaran). Berdasarkan kegiatan *define* diketahui bahwa yang pertama dari *front-end analysis*, dilakukan pengamatan mengenai dua hal yaitu mengenai keberadaan bahan ajar yang diperlukan dan kebutuhan bahan ajar yang muncul. Pada keberadaan bahan ajar yang diperlukan diketahui bahwa, di ketiga SMA Negeri yang diteliti, mereka menggunakan dua bahan ajar yaitu Buku Paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa). Penggunaan dua bahan ajar tersebut dirasa kurang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Banyak peserta didik yang mengakses internet untuk memenuhi kekurangan materi pada bahan ajar yang digunakan. Sehingga, diperlukan tambahan bahan ajar seperti modul. Selanjutnya, pada kebutuhan bahan ajar yang muncul diketahui bahwa bahan ajar yang digunakan di ketiga SMA Negeri tersebut kurang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik terhadap materi pembelajaran. Buku Paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa) yang digunakan dirasakan kurang menunjang peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik merasa kurang tertarik dengan bahan ajar yang digunakan. Mereka merasa pembelajaran kurang menarik dan kurang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi. Selain itu, peserta didik terkadang merasakan kesulitan dalam memahami isi dari bahan ajar yang digunakan (lihat lampiran D2).

Kedua *learner analysis*, berdasarkan angket kebutuhan peserta didik diketahui bahwa, 1) 53% peserta didik merasa baik dalam tingkat pengetahuan pada pembelajaran sejarah; 2) 50% peserta didik merasa baik dalam tingkat keterampilan pada pembelajaran sejarah; 3) 36% peserta didik pernah mengalami kesalahpahaman dalam pembelajaran; 4) 36% peserta didik merasa biasa saja terhadap pembelajaran sejarah; 5) 61% peserta didik merasakan pembelajaran sejarah bermanfaat; 6) 76% peserta didik lebih menyukai gaya bahasa santai selama proses pembelajaran; 7) 36% peserta didik menyukai penggunaan lebih dari tiga terminologi dalam pembelajaran; 8) 67% peserta didik tidak memiliki masalah dalam panca indera; 9) 40% peserta didik tidak membutuhkan alat bantu dalam pembelajaran. Data tersebut diambil berdasarkan presentase tertinggi (lihat lampiran E2)

Ketiga, *task analysis* berisi mengenai 1) tugas utamanya adalah pengembangan modul; 2) penyelesaian tugas peserta didik mengikuti prosedur yang telah diberikan berdasarkan langkah-langkah yang dimiliki oleh *problem based learning* yakni penyajian masalah, pengorganisasian peserta didik, penyelidikan kelompok, pada tahapan ini peserta didik melakukan kegiatan, pengembangan dan penyajian hasil karya, pengevaluasian hasil penyelidikan (Arends dalam Trianto, 2010).; 3) prosedur pengembangan modul dilakukan sesuai dengan model pengembangan 4D yaitu dibagi menjadi 4 tahapan yakni (1) *define* terdiri dari lima langkah yakni, *front-end analysis* (analisis awal-akhir), *learner analysis* (analisis peserta didik), *concept analysis* (analisis konsep), *task analysis* (analisis tugas), dan *specifying instructional objectives* (spesifikasi tujuan pembelajaran)., (2) *design* (perancangan) terdiri dari *criterion test construction* (penyusunan tes), *media selection* (pemilihan media), *format selection* (pemilihan format), dan *initial design* (rancangan awal)., (3) *develop* (pengembangan) pada tahapan ini produk akan melalui *expert appraisal* (validasi ahli) dan *development testing* (uji coba pengembangan)., (4) *disseminate* (penyebaran) meliputi *validasi testing*, *packaging*, dan *diffusion and adaption*; 4) apabila hasil yang diperoleh peserta didik sudah berada diatas KKM maka analisis tugas diberhentikan (lihat lampiran F1).

Keempat, dalam *concept analysis* berisi mengenai pemilihan kompetensi dasar yang akan dikembangkan yaitu KD 3.10 “Menganalisis Strategi dan Bentuk Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan dari Ancaman Sekutu dan Belanda” kemudian, memilahnya menjadi beberapa subpokok pembahasan (lihat lampiran B).

Kelima, *Specifyinh instructional objectional* ini bertujuan mengkonversi hasil dari analisis tugas dan konsep untuk menjadi tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Berdasarkan konversi analisis tugas kedalam tujuan perilaku yang dilakukan diketahui bahwa 1) peserta didik mampu menyelesaikan masalah yang dihadapkan; 2) peserta didik harus berada pada usia maupun jenjang pendidikan yang sesuai dengan daya berfikir kritis apabila dihadapkan pada suatu permasalahan; 3) peserta didik harus mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi tanpa referensi apapun; 4) dalam pelaksanaan tes, peserta didik akan

mengikuti prosedur yang telah ditetapkan; 5) didalam pembelajaran yang berlangsung peserta didik diberikan batasan waktu dalam penyelesaian pembelajaran. Sedangkan, dalam konversi analisis konsep kedalam tujuan perilaku adalah 1) peserta didik mengetahui langkah-langkah dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi dan mempraktikkannya dalam proses pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari; 2) setiap peserta didik akan diberikan penilaian berdasarkan hasil kinerja yang dihasilkan; 3) penilaian terhadap hasil kerja yang dicapai oleh peserta didik akan menentukan mengenai diperbolehkan menggunakan referensi atau tidak; 4) peserta didik dapat memberikan label kepada hal baru akan tetapi tidak diperbolehkan memberikan label yang sama kehal yang lain; 5) peserta didik hanya memiliki waktu yang telah ditetapkan dan tidak diperbolehkan melakukan kegiatan pengulangan (lihat lampiran G2).

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data validasi ahli bidang studi, validas bahasa, validasi media, menggunakan rumus :

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

Keterangan :

P : persentase

$\sum x$: jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum x_i$: jumlah keseluruhan nilai ideal dalam item

100% : konstanta

Sumber : Arikunto (2008:216)

Berdasarkan hasil yang diperoleh, data yang sebelumnya presentase penilaian kuantitatif kemudian diubah menjadi data kualitatif deskriptif. Kualitas kelayakan produk modul dapat dilihat dari kriteria kelayakan hasil validasi sebagai berikut:

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

Sumber: Arikunto, 2010:216.

3.4.1 Teknik Analisa Data Kemampuan Pemecahan Masalah

a. Kemampuan pemecahan masalah

Kemampuan peserta didik dalam memecahkan permasalahan dapat dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{m}{M} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Kemampuan pemecahan masalah

m : Jumlah skor yang dicapai

M : Jumlah skor maksimum

Kriteria dalam kemampuan memecahkan masalah terdapat pada tabel dibawah ini.

Rentangan Skor Rata-Rata	Kategori
81 – 100	Sangat Terampil
61 – 80	Terampil
41 – 60	Cukup terampil
21 – 40	Kurang terampil
0 < 20	Tidak terampil

Sumber: Arikunto, 1997: 2

BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Pengembangan modul berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI SMA dengan model 4D, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan merupakan bahan ajar yang efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Sebelum dilakukan uji coba, produk telah melalui proses validasi yaitu validasi ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, dan ahli bahasa. Hasil dari validasi ahli isi bidang studi mencapai persentase 75,29% dengan kualifikasi baik, validasi ahli desain pembelajaran mencapai persentase 93,33% dengan kualifikasi sangat baik, dan validasi bahasa mencapai persentase 90% dengan kualifikasi sangat baik.

Produk pengembangan juga melalui tahap uji pengguna. Hasil yang diperoleh pada uji pengguna mencapai persentase 93,75% dengan kualifikasi sangat baik. Pada uji coba kelompok kecil juga melibatkan 12 peserta didik dapat menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre test* sebesar 50,83 (Std. Deviasi=13,28) dan *post test* sebesar 83,75 (Std. Deviasi=5,69). Nilai rata-rata *post test* lebih besar dibanding nilai *pre test* pada subyek kelompok kecil. Dengan demikian, dapat disimpulkan terjadi peningkatan nilai pengetahuan peserta didik setelah menggunakan modul berbasis *Problem Based Learning*. Pada uji kelompok besar yang melibatkan 25 peserta didik menunjukkan hasil bahwa nilai rata-rata *pre test* sebesar 47,8 (Std. Deviasi=7,23) dan *post test* sebesar 80,8 (Std. Deviasi=4,25). Nilai rata-rata *post test* lebih besar dibanding nilai *pre test* pada subyek kelompok besar. Dengan demikian, dapat disimpulkan terjadi peningkatan nilai pengetahuan peserta didik (pada kelompok besar) setelah menggunakan modul berbasis *Problem Based Learning*.

Berdasarkan hasil rekapitulasi diatas bahwa produk modul berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI SMA dengan model 4D yang dikembangkan dan telah tervalidasi dan memperoleh hasil yang baik. Mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan

modul berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI SMA dengan model 4D mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

5.2 Saran

Modul berbasis *Problem Based Learning* yang telah dikembangkan dan telah melalui proses validasi ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, dan ahli bahasa serta uji pengembangan. Uji pengembangan meliputi uji pengguna, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar. Modul berbasis *Problem Based Learning* layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah. Adapun kelebihan modul berbasis *Problem Based learning* sebagai berikut.

1. Modul berbasis *Problem Based Learning* didesain sedemikian rupa berdasarkan tuntutan kompetensi yang harus dipenuhi oleh peserta didik dalam kurikulum 2013;
2. Modul berbasis *Problem Based Learning* memiliki desain yang menarik dan memusatkan perhatian peserta didik;
3. Modul berbasis *Problem Based Learning* dapat membantu peserta didik dalam proses pemecahan masalah yang dihadapi;
4. Modul berbasis *Problem Based Learning* dapat digunakan untuk belajar mandiri, kelompok kecil, dan kelompok besar;

Modul berbasis *Problem Based Learning* juga memiliki kekurangan sebagai berikut:

1. Proses pembuatan yang membutuhkan waktu yang lumayan lama;
2. Modul berbasis *Problem Based Learning* membutuhkan biaya untuk percetakan;
3. Penempatan gambar harus tepat dan tidak mengorbankan konsep yang disampaikan.

Adapun saran-saran pemanfaatan Modul berbasis *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut.

1. Pendidik diharapkan mampu menjadi fasilitator yang baik dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan;
2. Hendaknya pendidik mampu mengkondisikan kelas pada saat melakukan

kegiatan pembelajaran agar lebih efektif;

Modul berbasis *Problem Based Learning* telah melalui validasi para ahli. Produk yang dikembangkan juga telah diuji dalam meningkatkan kemampuan peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar serta dianggap sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah. Pengembangan modul berbasis *Problem Based Learning* diharapkan mampu memotivasi untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Ayu. 2015. *Penerapan Metode Inquiry dengan Penilaian Diri untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SOS 1 di SMA Negeri 2 Tanggul Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Alfian, M. 2011. *Pendidikan Sejarah dan Permasalahan yang Dihadapi*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, No. 2.
- Anderson, J. R. (1980). *Cognitive psychology and its implications*. New York, NY: Freeman.
- Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Belawati, T. 2004. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul (Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2008. *Penulisan Modul*. Jakarta: Depdiknas.
- Fitriningtias, N. 2018. *Pengembangan Modul Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Otkp Di Smk Negeri 1 Malang*. Malang: Universitas Malang.
- Hamalik, O. 2005. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Pt. Bumi Aksara.
- Haniah, A. R., Dkk. 2017. *Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah dengan Kurikulum 2013 Di SMA Negeri 2 Wates Diy*. E-Jurnal. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hudojo, Herman. 1988. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Malang: Balai Pustaka.
- Kochtar. K. C. 2008. *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Leonda, MA., dkk., 2015. *Pengembangan Modul Berbasis Problem Based Learning Untuk Materi Usaha Dan Energi Di Sma (Sesuai Kurikulum 2013)*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

- Liu, Min. 2005. *Motivating Student Through Problem-Based Learning*. University Of Texas – Austin.
- Mahnun, Nunu. 2012. *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. Jurnal Riau: Uin Suska Riau.
- Markawira, Sagita., Dkk. Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. Universitas Lampung.
- Muhson, Ali. 2009. *Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Mahasiswa Melalui Penerapan Problem-Based Learning*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mujiyati, Dkk. 2016. *Kontruksi Pembelajaran Sejarah melalui Problem Based Learning*. Jurnal Historia Volume 4.
- Mulyasa. 2010. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyatiningsih, E. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mutia, Intan. 2013. *Kajian Penerapan E-Learning Dalam Proses Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. Jakarta Selatan: Universitas Indraprasta PGRI.
- Nasution, S. 2000. *Berbagai pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ningtyas, Panreppi Mustika. 2014. *Penggunaan Media Film Dokumenter Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Ips Materi Peristiwa Sekitar Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nurhadi, Dkk. 2004. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Pannen,Paulina., dkk. 2001. *Konstruktivisme dalam Pembelajaran*. Jakarta: Ditjendikti, Depdiknas.
- Prakoso, Brilian Akbar Kukuh. 2015. *Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar IPA Biologi melalui Penerapan Problem Based Learning (PBL) Dilengkapi dengan Media Gambar pada Mata Pelajaran IPA Biologi*. Jember: Universitas Jember.

- Pramono, Eko Suwito. 2012. *Perbaikan Kesalahan Konsep Pembelajaran Sejarah melalui Metode Pemecahan Masalah dan Diskusi*. Historical Studies Journal.
- Prastowo, Andi. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Puji, R. P. N., Dkk. 2015. *Gaya Belajar dan Kemahiran Pemikiran Sejarah dalam Pembelajaran Sejarah di Peringkat Universitas*. Jurnal. Malaysia: Universitas Kebangsaan Malaysia.
- Putra.Nusa. 2012. *Research and Development, Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ruscio, A. M., & Amabile, T. M. 1999. *Effects of Instructional Style on Problem Solving Creativity*. Creativity Research Journal.
- Sardiman. 2004. *Memahami Sejarah*. Yogyakarta. Bigraf Publishing.
- Silvia, Dwiki Olivia. 2015. *Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kerajaan Lamajang Tigang Juru Tahun 1294 M - 1316 M dalam Pembelajaran Sejarah di SMA (Sekolah Menengah Atas) dengan Menggunakan Model Addie*. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Soedjadi, R. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia: Konstantasi Keadaan Masa Kini menuju Masa Depan*. Jakarta. Dirjen Dikti Depdiknas.
- Vembriarto, St. 1981. *Pengantar Pengajaran Modul*. Yogyakarta: Paramita.
- Subakti, Y.R. 2011. *Pendidikan Sejarah dan Masalah yang Dihadapi*. Jurnal Ilmiah Pendidikan. No.2.
- Sudarman. 2007. *Problem Based Learning: Suatu Model Pembelajaran untuk Mengembangkan dan Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah*. Jurnal Pendidikan Inovatif. Vol. 2 (2): 68-73.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sungkono, Dkk. 2003. *Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta: Fip Uny.
- Surya, M. 2015. *Strategi Kognitif dalam Proses Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

- Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. 1974. *Instrucyional Development for Training Teacher of Expectional Children. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University Of Minnesota.*
- Toharudin, Uus Hendrawati, S., Dan Rustama, A. 2011. *Membangun Literasi Sains Peserta Didik.* Bandung: Humaniora.
- Umamah, N. 2017. *Kapita Selekta (Pendidikan) Sejarah Indonesia.* Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Umamah, N. 2008. *Kemampuan Guru dalam Mengembangkan Desain Pembelajaran IPS SD Se-Eks Kotatif Jember Tahun 2008.* Jember: Universitas Jember.
- Vembriarto. 1985. *Pengantar Pengajaran Modul.* Yogyakarta: Yayasan Pendidikan Paramita.
- Widja, I. G. 1989. *Dasar-Dasar Pengembangan Strategi serta Metode Pengajaran Sejarah.* Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Yaumi, Muhammad. 2013. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan dengan Kurikulum 2013.* Jakarta: Kencana.
- Yeni, Novita Sari. 2017. *Pengembangan Modul Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Cc (Creative Cloud) pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA dengan Model Assure.* Skripsi. Jember: Universitas Jember

Lampiran A. Matriks Penelitian

MATRIKS PENELITIAN

TOPIK	JUDUL PENELITIAN	JENIS DAN SIFAT PENELITIAN	PERMASALAHAN	SUMBER DATA	METODE PENGEMBANGAN
Pengembangan modul pembelajaran	Pengembangan Modul Berbasis <i>Problem Based Learning</i> pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI dengan Model 4D	1. Jenis Penelitian 1.1 Penelitian pengembangan 1.2 Penelitian sejarah 2. Sifat Penelitian 2.1 Penelitian pengembangan 2.2 Penelitian kepustakaan atau studi literatur	1. Bagaimana hasil validasi ahli terhadap pengembangan modul berbasis <i>Problem Based Learning</i> pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA dengan model 4D ? 2. Apakah modul pembelajaran Sejarah Indonesia	Buku Pokok dan Buku Penunjang	Model Pengembangan 4D (<i>Define, Design, Develop, Disseminate</i>)

berbasis *Problem*

Based Learning

pada mata

pelajaran Sejarah

Indonesia

dapat meningkatkan

kemampuan

pemecahan

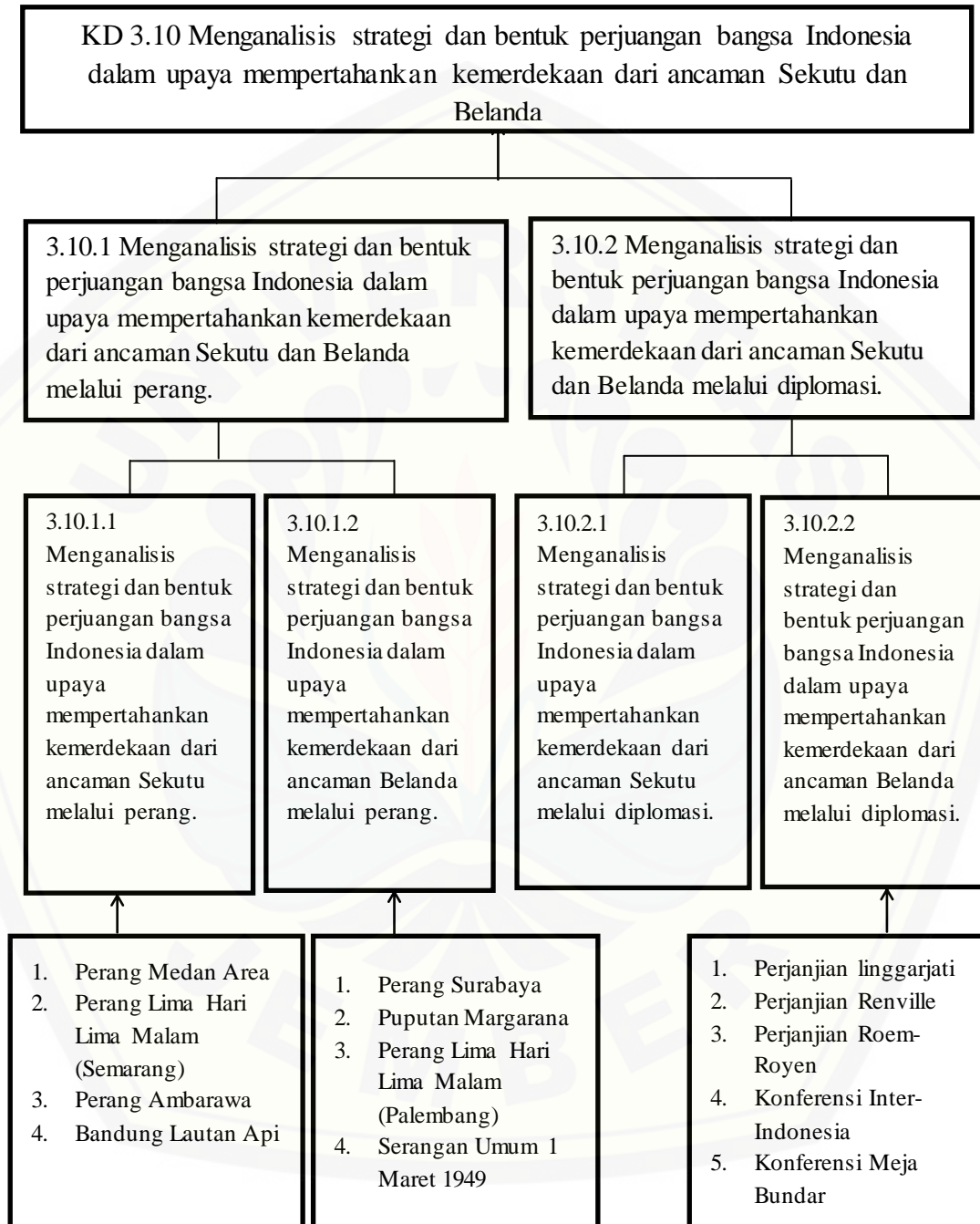
masalah peserta

didik kelas XI

SMA ?

Lampiran B. Analisis Instruksional Kompetensi Dasar 3.10

Analisis Instruksional (KD 3.10 – Sejarah Indonesia SMA Kelas XI)



Lampiran C. Observasi

C1. Pedoman Observasi

Pengamatan (observasi) yang dilakukan adalah mengamati desain pembelajaran pada proses pembelajaran mata pelajaran sejarah di 3 SMA Negeri di Jember yaitu SMAN 3 Jember, SMAN Ambulu dan SMAN Balung meliputi :

A. Tujuan :

Untuk memperoleh informasi dan data baik fisik maupun nonfisik dalam pelaksanaan pembelajaran di SMAN 3 Jember, SMAN Ambulu dan SMAN Balung.

B. Aspek yang diamati :

1. Tujuan pembelajaran
2. Pengembangan materi pembelajaran
3. Metode pembelajaran
4. Media pembelajaran
5. Evaluasi pembelajaran
6. Sumber belajar

C2. Hasil Observasi

Pengamatan (observasi) yang dilakukan adalah mengamati desain pembelajaran pada proses pembelajaran mata pelajaran sejarah di tiga SMA Negeri di Jember yaitu SMAN 3 Jember, SMAN Ambulu dan SMAN Balung meliputi :

A. Tujuan :

Untuk memperoleh informasi dan data baik fisik maupun nonfisik dalam pelaksanaan pembelajaran di SMAN 3 Jember, SMAN Ambulu dan SMAN Balung.

B. Aspek yang diamati :

1. Tujuan pembelajaran

Di dalam proses pembelajaran yang dilakukan, pendidik terkadang tidak menyampaikan tujuan pembelajaran pada setiap kegiatan awal pembelajaran.

2. Pengembangan materi pembelajaran

Materi yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran hanya berasal dari sumber belajar yang digunakan.

3. Metode pembelajaran

Metode yang digunakan sudah bervariasi seperti discovery learning, PBL, dll. Akan tetapi, metode tersebut sering digunakan secara berulang kali pada kegiatan pembelajaran. sehingga peserta didik terkadang merasa bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran. selain itu, dalam pelaksanaan pembelajaran peserta didik kurang mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang dihadapi.

4. Media pembelajaran

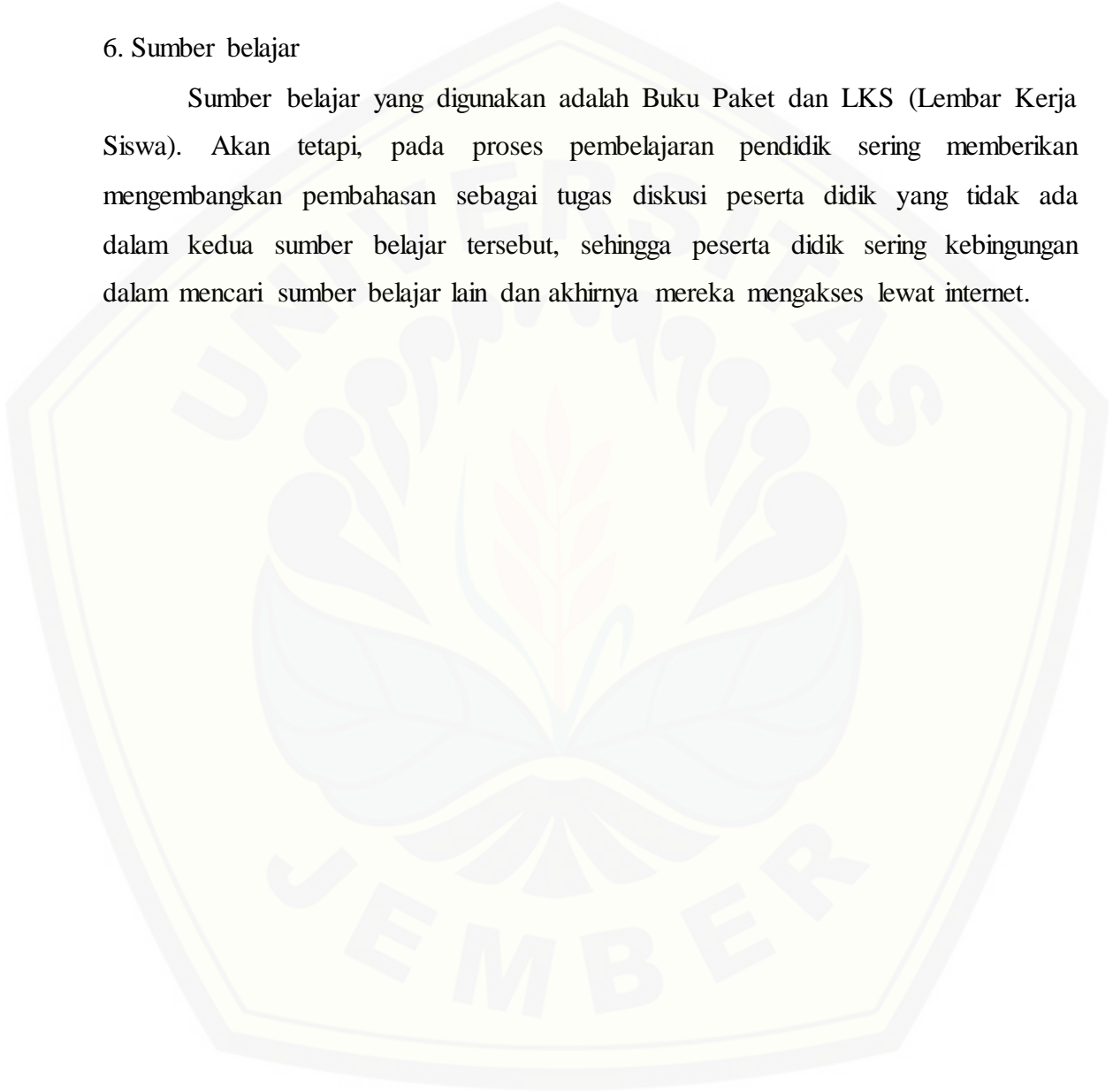
Media yang digunakan adalah Ppt LCD, sehingga pembelajaran kurang bervariasi. Selain itu, karena jumlah LCD Proyektor yang dimiliki setiap sekolah tidak banyak maka terkadang dalam menggunakannya harus bergantian dengan mata pelajaran yang lain.

5. Evaluasi pembelajaran

Evaluasi yang digunakan yaitu tes berupa soal. Evaluasi pembelajaran dilakukan melalui ulangan harian, ulangan tengah semester, dan ulangan akhir semester.

6. Sumber belajar

Sumber belajar yang digunakan adalah Buku Paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa). Akan tetapi, pada proses pembelajaran pendidik sering memberikan mengembangkan pembahasan sebagai tugas diskusi peserta didik yang tidak ada dalam kedua sumber belajar tersebut, sehingga peserta didik sering kebingungan dalam mencari sumber belajar lain dan akhirnya mereka mengakses lewat internet.



Lampiran D. Analisis Ujung Depan (Front-End Analysis)

D1. Pedoman Analisis Ujung Depan (*Front-End Analysis*)

Dalam analisis *front-end analysis* (analisis ujung depan) yang dilakukan adalah menganalisis keberadaan bahan ajar yang diperlukan dan kebutuhan bahan ajar yang muncul pada proses pembelajaran sejarah di 3 SMA Negeri di Jember yaitu SMAN 3 Jember, SMAN Ambulu dan SMAN Balung meliputi :

A. Tujuan :

Untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan terhadap bahan ajar dalam pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran sejarah yang nantinya akan memberikan kesimpulan mengenai perlunya diadakan pengembangan bahan ajar atau tidak di SMAN 3 Jember, SMAN Ambulu dan SMAN Balung.

B. Aspek yang diamati :

1. Keberadaan bahan ajar yang diperlukan
2. Kebutuhan bahan ajar yang muncul

D2. Hasil Analisis Ujung Depan (*Front-End Analysis*)

Analisis *front-end analysis* (analisis ujung depan) yang dilakukan adalah menganalisis keberadaan bahan ajar yang diperlukan dan kebutuhan bahan ajar yang muncul pada proses pembelajaran sejarah di tiga SMA Negeri di Jember yaitu SMAN 3 Jember, SMAN Ambulu dan SMAN Balung meliputi :

1. Keberadaan bahan ajar yang diperlukan

Di dalam kegiatan pembelajaran, bahan ajar sangat diperlukan dalam menunjang proses pembelajaran. Di ketiga SMA Negeri yang diteliti, mereka menggunakan dua bahan ajar yaitu Buku Paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa). Penggunaan dua bahan ajar tersebut dirasa kurang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Banyak peserta didik yang mengakses internet untuk memenuhi kekurangan materi pada bahan ajar yang digunakan. Sehingga diperlukan tambahan bahan ajar seperti modul.

2. Kebutuhan bahan ajar yang muncul

Kebutuhan peserta didik dalam bahan ajar bisa dilihat dari bahan ajar yang digunakan sudah mencukupi kebutuhan dalam pembelajaran atau tidak. Penggunaan bahan ajar tersebut untuk mengetahui peserta didik masih memerlukan bahan ajar lain atau tidak. Bahan ajar yang digunakan sudah membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran atau belum. Sehingga, peserta didik memerlukan bahan ajar tambahan.

Bahan ajar yang digunakan di ketiga SMA Negeri tersebut kurang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik terhadap materi pembelajaran. Buku Paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa) yang digunakan dirasakan kurang menunjang peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik merasa kurang tertarik dengan bahan ajar yang digunakan, sehingga mereka merasa pembelajaran kurang menarik dan kurang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi. Selain itu, peserta didik terkadang merasakan kesulitan dalam memahami isi dari bahan ajar yang digunakan.

Lampiran E. Angket Kebutuhan Peserta Didik

E1. Pedoman Angket Kebutuhan Peserta Didik

ANGKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

Identitas Diri
Nama :
Sekolah :
No. Absen :

Petunjuk pengisian angket :

1. Tuliskan data diri anda pada kolom yang disediakan dengan benar.
2. Jawablah setiap pertanyaan di bawah dengan memberi tanda (√).
3. Berikan keterangan sebagai pendukung pada atas jawaban anda.

1. Bagaimana tingkat pengetahuan anda dibidang materi pelajaran khususnya mata pelajaran Sejarah Indonesia ?

- () Sangat baik
- () Baik
- () Biasa saja
- () Kurang baik

Keterangan:

.....

.....

.....

.....

2. Bagaimana tingkat keterampilan anda pada saat menjalani proses pembelajaran ?

- () Sangat baik
- () Baik
- () Biasa saja

() Kurang baik

Keterangan:

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

3. Apakah anda sering salah dalam memahami materi pembelajaran Sejarah yang sedang berlangsung ?

() sangat sering

() sering

() pernah

() tidak pernah

Keterangan:

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

4. Bagaimana pendapat anda mengenai proses pembelajaran Sejarah di kelas ?

() sangat menyenangkan

() menyenangkan

() biasa saja

() kurang menyenangkan

Keterangan:

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

5. Apakah anda merasakan manfaat dari proses pembelajaran Sejarah ?

() sangat bermanfaat

() bermanfaat

- () biasa saja
- () kurang bermanfaat

Keterangan:

.....

.....

.....

.....

6. Gaya bahasa apa yang anda sukai pada saat proses pembelajaran Sejarah berlangsung?

- () Sangat santai
- () santai
- () Biasa saja
- () Bahasa baku/formal

Keterangan:

.....

.....

.....

.....

7. Berapa banyak terminologi khusus yang harus digunakan dalam pembelajaran ?

- () Lebih dari tiga terminologi
- () Dua terminologi
- () Satu terminologi
- () tidak perlu memakai terminologi

Keterangan:

.....

.....

.....

.....

8. Berapa kekurangan pancaindera yang anda miliki sehingga membutuhkan perhatian khusus pada saat proses pembelajaran ?

- () Lebih dari 3 masalah dalam panca indera
- () dua masalah dalam panca indera
- () Satu masalah dalam panca indera
- () tidak memiliki maslaah dalam panca indera

Keterangan:

.....

.....

.....

.....

9. Apakah anda memerlukan alat bantu pada saat proses pembelajaran berlangsung ?

- () Sangat butuh
- () Butuh
- () Biasa saja
- () Tidak butuh

Keterangan:

.....

.....

.....

.....

E2. Penyajian Data Angket Kebutuhan Peserta Didik

Nama sekolah	Soal											
	1				2				3			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
SMAN 3 Jember	1	16	15	1	0	15	18	0	1	0	31	1
SMAN Ambulu	0	17	17	0	0	17	15	2	0	9	22	3
SMAN Balung	1	22	13	0	1	19	15	1	0	11	25	0
Jumlah	2	55	45	1	1	51	48	3	1	20	78	4
Presentase	2	53	44	1	1	50	47	3	1	19	76	4

Nama sekolah	Soal											
	4				5				6			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
SMAN 3 Jember	2	6	21	4	9	21	3	0	6	19	7	1
SMAN Ambulu	2	8	16	7	9	19	6	0	6	25	2	1
SMAN Balung	15	21	0	0	12	23	1	0	1	34	1	0
Jumlah	19	35	37	11	24	63	10	0	13	78	10	2
Presentase	18	34	36	11	29	61	10	0	13	76	10	2

Nama sekolah	Soal											
	7				8				9			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
SMAN 3 Jember	9	5	10	9	1	0	8	23	4	10	3	15
SMAN Ambulu	10	3	5	12	0	5	8	21	5	13	6	10
SMAN Balung	18	3	3	12	1	3	7	25	2	12	5	16
Jumlah	37	11	18	33	2	8	23	69	11	35	14	41
Presentase	36	11	17	32	2	8	22	67	11	31	14	40

E3. Penyajian Data Angket Kebutuhan Peserta Didik SMAN 3 Jember

DATA ANGKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK SMAN 3 JEMBER

No.	Nama Peserta Didik	Data Angket Kebutuhan Peserta Didik								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	A. Irham Maulana	2	2	3	2	2	2	3	4	4
2	Alfina Damayanti	1	2	3	1	2	1	3	3	2
3	Althaf Rizqullah Suharto	3	3	3	3	2	3	3	4	4
4	Amelika Yustina	2	2	3	3	2	2	2	4	2
5	Angga Dwi Saputro	2	3	3	2	2	1	1	4	4
6	Anis Prastiwi Putri	2	3	3	3	1	2	2	4	4
7	Ara Izza Eka Pratiwi	3	3	3	4	2	3	4	4	4
8	Ari Azhari Putra Prasetya	3	2	3	4	3	2	1	4	2
9	Asyifa Qatrunnada Fauqiyah Rahman	2	2	3	2	1	2	3	4	2
10	Bima Wijaksana	3	3	3	3	3	3	4	4	4
11	Desi Indri Nursafitri	3	3	3	4	4	2	4	4	2
12	Dhea Ayuindira Putri	3	2	3	3	1	2	3	4	4
13	Dwi Fathul Milenia M	2	2	3	1	2	4	2	3	4
14	Ekky Alvaro Raffi	3	3	3	2	2	1	1	4	4
15	Eldi Bima Dewantara	3	2	3	2	2	2	3	4	3
16	Faisal	4	3	3	4	2	2	4	3	2
17	Fanny Yuwaifi Ifadha	-	-	-	-	-	-	-	-	-

18	Fauzia Rizqi Nurani	3	3	3	3	2	2	1	3	3
19	Ferdina Ananda Siswantari	2	2	3	3	1	1	2	4	2
20	Gilang Lintang Bhaskara	3	3	3	3	2	3	1	4	2
21	Gustiatri Nurahmawati Manaf	2	2	3	3	2	2	4	3	1
22	Iil Lailatul Laidah Chusen	3	3	3	3	2	2	4	4	4
23	Isma Ayu Yulianti	2	3	3	3	3	3	3	3	1
24	Naufal Falis Yudha Pratama	2	2	3	3	2	2	3	4	4
25	Novia Indah Masayu Saputri	3	3	3	3	2	2	4	4	1
26	Nuril Furqonia Barizah Ayuningtyas	3	3	3	3	2	3	4	4	4
27	Primas Yulianivar	2	2	3	3	2	2	1	4	4
28	Rafsanzani Wijanarko	2	3	3	3	2	2	3	4	4
29	Ratira Wadya Paramita Rosadiah	3	3	3	3	2	2	1	4	1
30	Rian Hidayat	3	2	1	1	1	1	2	1	-
31	Sri Wahyu Setya Ningsih	2	2	3	3	1	3	3	4	4
32	Syarifah Wulandari	2	3	4	2	1	4	1	3	4
33	Zulfatul Khoiriyah Nurul Islami	2	3	3	2	2	2	1	3	2
34	Farin Afifah Putri Imansyah	2	2	3	3	2	1	2	-	1

E4. Penyajian Data Angket Kebutuhan Peserta Didik SMAN Ambulu

DATA ANGKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK SMAN AMBULU

No	Nama Peserta Didik	Data Angket Kebutuhan Peserta Didik								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Ade Setiawan Pramana Putra	2	3	3	2	2	2	4	4	2
2	Alvin Maulidah	2	2	3	3	1	2	1	4	4
3	Angelia Ovia Rinanda	3	3	3	4	2	1	-	4	2
4	Aprilia Shafita Putri Sudarto	2	3	3	3	3	2	2	4	4
5	Bayu Murti	2	2	3	3	1	2	1	2	2
6	Bintang Bagas Pratama	2	3	2	2	2	1	4	4	3
7	Dany Rizal Oktavian	2	3	3	3	2	2	4	4	3
8	Dewi Masitoh	2	4	3	4	2	2	4	4	4
9	Dewi Nastiti Mida Wulandari	3	2	3	4	1	2	4	4	2
10	Dwi Alfina Damayanti	3	2	3	3	2	2	3	4	4
11	Edwina Nisrina Salsabila	2	2	2	4	1	2	1	2	3
12	Erik Hermanto	3	3	3	2	2	2	3	3	2
13	Fais Arina Zulfa	2	2	2	2	2	2	1	2	3
14	Farid Alif Kamil	3	3	4	4	2	3	4	3	1
15	Fikri Haikal	3	4	2	3	2	2	-	4	2
16	Halilintar Dharma Putra	3	3	2	2	2	2	3	4	3
17	Ilham Maulana	-	-	-	-	-	-	-	-	-

18	Iqbal Pratama Fajar Akbar	3	2	4	3	3	2	4	4	4
19	Jatu Bagaskara	3	3	3	2	1	2	-	4	2
20	Laella Wardiah	2	2	4	2	1	2	4	1	4
21	Leonard Andika Wahyu Abadi	3	3	2	3	2	-	2	3	2
22	M. Fachrezi Elfian	3	2	3	3	3	1	4	3	1
23	Maria Yolanda Nathan Berlian	3	3	3	4	2	3	1	4	1
24	Moh. Fanda Aqsal Anugerah	2	3	2	2	1	4	3	2	2
25	Mohammad Ferdy Hasan	-	-	-	-	-	-	-	-	-
26	Muhammad Irfan Hartadi	2	2	3	2	1	1	1	4	2
27	Nauval Ilham Faruq	2	3	2	1	2	2	2	4	1
28	Nur Fauziatuz Zahro	2	2	3	3	2	2	3	3	2
29	Rachel Ageng Pradnya P	2	3	3	1	2	2	1	4	4
30	Rifki Khoirur Ramadani	-	-	-	-	-	-	-	-	-
31	Rivana Sanusi	2	2	3	2	3	2	2	3	2
32	Salsabila Mumtaz	3	3	3	3	3	2	4	4	3
33	Siska Asmara S	-	-	-	-	-	-	-	-	-
34	Tassya Septianna	3	2	3	3	2	2	1	2	1
35	Trisna Bela Sirmadani	3	2	3	3	2	2	4	3	4
36	Vika Nur Khasanah	3	2	3	4	1	1	4	4	4
37	Whempi Zalsa Ardana	2	2	2	3	2	1	1	4	4
38	Yusita Dwi Nur Fadlillah	3	2	3	3	3	2	4	4	2

E5. Penyajian Data Angket Kebutuhan Peserta Didik SMAN Balung
DATA ANGKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK SMAN BALUNG

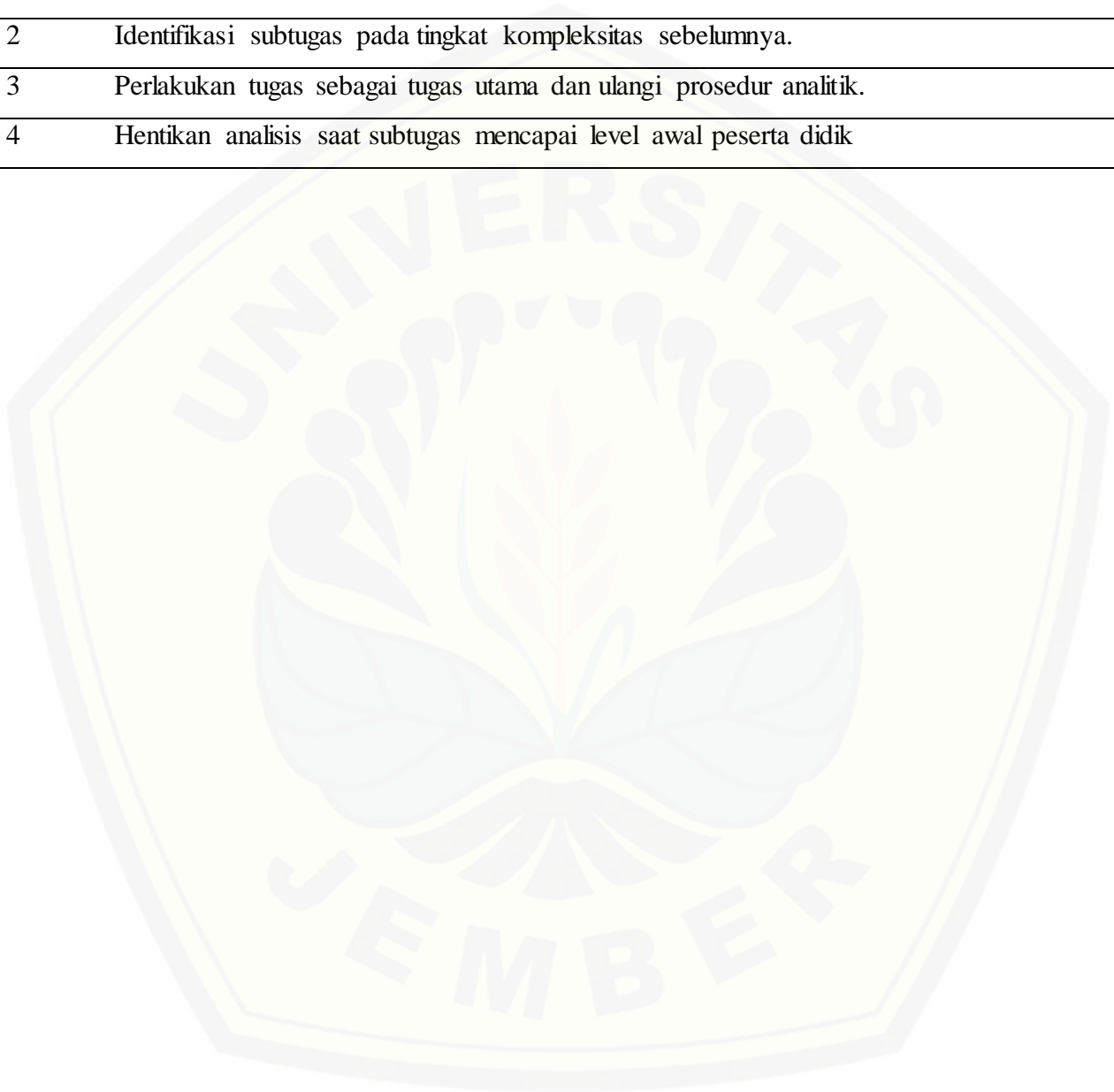
No.	Nama Peserta Didik	Angket Kebutuhan Peserta Didik								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Achmad Furaydy Jaynullah	2	3	2	1	2	2	3	4	4
2	Ahmad Syaihu Ifan Hidayat	2	2	3	2	2	2	1	3	4
3	Anggi Maulyda	3	3	2	2	1	2	1	2	2
4	Anggun Amelia Vega	3	3	3	2	2	2	4	4	3
5	Arih Ramandani	3	3	3	1	2	2	4	4	4
6	Ayunda Silvia Muzayanah	2	2	3	1	1	2	1	4	1
7	Delfi Laili Aridanti	2	4	2	1	2	2	1	4	2
8	Dimas Soni Pratama	2	2	3	2	2	2	1	3	4
9	Dina Septyan Pranada	3	2	3	2	1	2	4	4	4
10	Dinda Kumala Sari	3	2	3	1	1	2	1	4	4
11	Dita Putri Ramadhani	2	2	2	2	2	2	4	3	4
12	Elok Zakia Ainun Masrurroh	2	2	2	2	2	2	3	4	2
13	Hasbi Rizal Sidiqqi	3	3	3	2	2	2	1	4	4
14	Istiqomah	3	2	3	2	2	2	1	3	2
15	M. Rivaldi	2	2	3	1	2	2	1	2	4
16	Marta Febriyanti	2	2	2	2	2	2	2	3	4
17	Mei Firda Yunita	2	2	3	1	2	2	4	4	2

18	Mochammad Aldiansyah	2	2	3	2	2	2	2	4	4
19	Muhammad Riski	2	3	2	2	1	2	1	2	2
20	Najwa Aulia Bibi	2	2	3	2	2	2	2	4	1
21	Nanda Dea Savitri	2	1	3	2	3	3	4	4	3
22	Nico Aji Pangestu	-	-	-	-	-	-	-	-	-
23	Nina Yulia Pratiwi	-	-	-	-	-	-	-	-	-
24	Nurul Asikin	2	3	3	2	2	2	4	4	3
25	Oktaviani Putri Wardayanti	2	3	3	2	2	2	4	4	3
26	Putri Nur Azizah	1	2	3	2	1	2	1	4	2
27	Risma Nur Faidah	2	3	2	2	2	2	1	4	2
28	Rizky Pratama Putra	3	3	2	2	2	2	1	3	2
29	Ryan Sudarman	3	3	2	1	2	2	1	4	2
30	Satria Wira Yudha	3	3	3	1	1	1	4	4	4
31	Siti Qoriatul Hasanah	2	2	3	1	1	2	3	4	3
32	Siti Safaatun H N	2	3	2	2	2	2	4	4	4
33	Stevanny Ranita Agustin	2	2	3	1	1	2	1	4	4
34	Tania Desti Fandini	2	2	3	1	1	2	1	4	4
35	Vivi Nur Aini Susanto	-	-	-	-	-	-	-	-	-
36	VJ. Pradana Putri	2	2	2	1	1	2	4	1	-
37	Yudi Asnawan	3	3	3	1	2	2	1	3	2
38	Yustika Zahrotul Laily	2	2	3	2	2	2	4	4	2
39	Zahrotul Layyali	3	2	3	1	1	2	1	4	4

Lampiran F. Analisis Tugas (Task Analysis)

F1. Pedoman Analisis Tugas (*Task Analysis*)

No.	Langkah-langkah dalam analisis tugas
1	Tentukan tugas utamanya.
2	Identifikasi subtugas pada tingkat kompleksitas sebelumnya.
3	Perlakukan tugas sebagai tugas utama dan ulangi prosedur analitik.
4	Hentikan analisis saat subtugas mencapai level awal peserta didik



F2. Hasil Analisis Tugas (Task Analysis)

Hasil Analisis Tugas (Task Analysis)

No.	Langkah-langkah dalam analisis tugas	Keterangan
1	Tentukan tugas utamanya.	Pengembangan modul
2	Identifikasi sub tugas pada tingkat kompleksitas sebelumnya.	Dalam penyelesaian tugas peserta didik mengikuti prosedur yang telah diberikan berdasarkan langkah-langkah yang dimiliki oleh <i>problem based learning</i> yakni 1) penyajian masalah; 2) pengorganisasian peserta didik; 3) penyelidikan kelompok, pada tahapan ini peserta didik melakukan kegiatan, 4) pengembangan dan penyajian hasil karya; 5) pengevaluasian hasil penyelidikan (Arends dalam Trianto, 2010).
3	Perlakukan tugas sebagai tugas utama dan ulangi prosedur analitik.	Prosedur pengembangan modul dilakukan sesuai dengan model pengembangan 4D yaitu dibagi menjadi 4 tahapan yakni (1) <i>define</i> terdiri dari lima langkah yakni, <i>front-end analysis</i> (analisis awal-akhir), <i>learner analysis</i> (analisis peserta didik), <i>concept analysis</i> (analisis konsep), <i>task analysis</i> (analisis tugas), dan <i>specifying instructional objectives</i> (spesifikasi tujuan pembelajaran)., 2) <i>design</i> (perancangan) terdiri dari <i>criterion test construction</i> (penyusunan tes), <i>media selection</i> (pemilihan media), <i>format</i>

selection (pemilihan format), dan *initial design* (rancangan awal)., (3) *develop* (pengembangan) pada tahapan ini produk akan melalui *expert appraisal* (validasi ahli) dan *development testing* (uji coba mengembangkan)., (4) *disseminate* (penyebaran) meliputi *validasi testing*, *packaging*, dan *diffusion and adaption*.

-
- 4 Hentikan analisis saat subtugas mencapai level awal peserta didik Apabila hasil yang diperoleh peserta didik sudah berada diatas KKM maka analisis tugas dihentikan.
-

Lampiran G. Spesifikasi Tujuan Instructional (*Specifying Instructional Objective*)

G1. Pedoman Spesifikasi Tujuan Instructional (*Specifying Instructional Objective*)

No.	Indikator	Item
1	Konversi analisis tugas kedalam tujuan perilaku	<p>Menentukan perilaku terminal peserta didik atau hasil yang akan dibuat</p> <p>Menunjukkan berbagai situasi dimana peserta didik diharapkan melakukan pertunjukan</p> <p>Menentukan bahan referensi, alat bantu, dan peralatan yang dapat atau tidak digunakan</p> <p>Menunjukkan standar untuk kinerja yang dapat diterima oleh peserta didik dan untuk produknya</p> <p>Menentukan batas waktu dimana peserta didik melakukan atau menyelesaikan produknya</p>
2	Konversi analisis konsep kedalam tujuan perilaku	<p>Menentukan perilaku terminal peserta didik atau hasil yang akan dibuat</p> <p>Menunjukkan berbagai situasi dimana peserta didik diharapkan melakukan pertunjukan</p> <p>Menentukan bahan referensi, alat bantu, dan peralatan yang dapat atau tidak digunakan</p> <p>Menunjukkan standar untuk kinerja yang dapat diterima oleh peserta didik dan untuk produknya</p> <p>Menentukan batas waktu dimana peserta didik melakukan atau menyelesaikan produknya</p>

G2. Hasil Spesifikasi Tujuan Instructional (*Specifying Instructional Objective*)

Hasil Spesifikasi Tujuan Instructional (*Specifying Instructional Objective*)

No.	Indikator	Item	Keterangan
1	Konversi analisis tugas kedalam tujuan perilaku	Menentukan perilaku terminal peserta didik atau hasil yang akan dibuat.	Peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.
		Menunjukkan berbagai situasi dimana peserta didik diharapkan melakukan pertunjukan.	Peserta didik harus berada pada usia maupun jenjang pendidikan yang sesuai dengan daya berfikir kritis apabila dihadapkan pada suatu permasalahan.
		Menentukan bahan referensi, alat bantu, dan peralatan yang dapat atau tidak digunakan.	Peserta didik harus mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi tanpa referensi apapun.
		Menunjukkan standar untuk kinerja yang dapat diterima oleh peserta didik dan untuk produknya	Dalam pelaksanaan tes, peserta didik akan mengikuti prosedur yang telah ditetapkan.
		Menentukan batas waktu dimana peserta didik melakukan atau menyelesaikan produknya.	Didalam pembelajaran yang berlangsung peserta didik diberikan batasan waktu dalam penyelesaian pembelajaran.
2	Konversi analisis konsep kedalam tujuan perilaku	Menentukan perilaku terminal peserta didik atau hasil yang akan dibuat.	Peserta didik mengetahui langkah-langkah dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi dan mempraktekkannya dalam proses pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari.
		Menunjukkan berbagai	Setiap peserta didik akan diberikan

situasi dimana peserta didik diharapkan melakukan pertunjukan.	penilaian berdasarkan hasil kinerja yang dihasilkan.
Menentukan bahan referensi, alat bantu, dan peralatan yang dapat atau tidak digunakan.	Penilaian terhadap hasil yang dicapai oleh peserta didik akan menentukan mengenai diperbolehkan menggunakan referensi atau tidak.
Menunjukkan standar untuk kinerja yang dapat diterima oleh peserta didik dan untuk produknya.	Peserta didik dapat memberikan label kepada hal baru akan tetapi tidak diperbolehkan memberikan label yang sama ke hal yang lain.
Menentukan batas waktu dimana peserta didik melakukan atau menyelesaikan produknya.	Peserta didik hanya memiliki waktu yang telah ditetapkan dan tidak diperbolehkan melakukan kegiatan pengulangan.

Lampiran H. Kelebihan Kekurangan Film Dokumenter, E-learning Dan Modul

No.	Alternatif Solusi	Kelebihan	Kekurangan
1.	Film Dokumenter	1. Memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa	1. Harga produksinya cukup mahal
		2. Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses	2. Pembuatannya memerlukan banyak waktu dan tenaga
		3. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu	3. Memerlukan operator khusus untuk mengoperasikannya
		4. Lebih realistis, dapat diulang-ulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan	4. Memerlukan penggelapan ruangan (Riyana dalam ningtyas, 2006:6)
		5. Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa (Riyana dalam ningtyas, 2006:6)	
2.	E-learning	1. Mengurangi biaya	1. Pelajar harus memiliki komputer dan akses internet
		2. Fleksibilitas waktu, tempat dan kecepatan pembelajaran	2. Pelajar juga harus memiliki keterampilan komputer dengan programnya, seperti internet browser, email, dan aplikasi office
		3. Standarisasi dan efektivitas pembelajaran (Empy dan Zhuang dalam Mutia, 2005)	3. Koneksi internet yang baik, karena sangat dibutuhkan dalam pengambilan materi pelajaran
			4. Dengan tidak adanya rutinitas yang ada di kelas, maka pelajar mungkin

		akan berhenti belajar atau bingung mengenai kegiatan belajar dan tenggang waktu tugas, yang akan membuat pelajar gagal	
		5. Pelajar akan merasa sangat jauh dengan instruktur. Karena instruktur tidak selalu ada untuk membantu pelajar, sehingga pelajar harus disiplin dan mengerjakan tugas secara mandiri tanpa bantuan instruktur	
		6. Pelajar juga harus memiliki kemampuan menulis dan kemampuan berkomunikasi yang baik, karena pengajar dan pelajar tidak bertatap muka sehingga memungkinkan terjadinya salah pengertian dalam beberapa hal (Empy dan Zhuang dalam Mutia, 2005)	
3.	Modul	1. Mengatasi adanya keterbatasan terhadap waktu, ruang dan daya indera, baik kepada peserta didik maupun pendidik.	1. Kesukaran pada siswa tidak segera dibatasi.
		2. Mampu digunakan dengan tepat dan bervariasi untuk meningkatkan motivasi atau gairah belajar, mengembangkan	2. Tidak semua siswa dapat belajar sendiri, melainkan membutuhkan bantuan guru.

kemampuan interaksi langsung dengan lingkungan belajar	
3. Peserta didik mampu mengukur dan mengevaluasi hasil belajarnya	3. Tidak semua bahan dapat dimodulkan dan tidak semua guru mengetahui cara pelaksanaan pembelajaran menggunakan modul.
4. Membuat peserta didik lebih aktif belajar	4. Kesukaran penyiapan bahan dan memerlukan banyak biaya dalam pembuatan modul.
5. Pendidik dapat berperan juga sebagai seorang pembimbing, tidak hanya sebagai pengajar saja.	5. Adanya kecenderungan siswa untuk tidak mempelajari modul secara baik (Vembriarto, 1981:25)
6. Mengajarkan peserta didik untuk lebih percaya diri	
7. Adanya kompetisi sehat antar peserta didik	
8. Mampu meringankan beban pendidik	
9. Membuat pembelajaran lebih efektif dan evaluasi perbaikan yang cukup berarti	
10. Sistem ini mampu menyerap perhatian anak didalam pembelajaran sehingga menunjukkan sebuah keberhasilan dibanding dengan metode ceramah	

(Vembriarto, 1981:25)

Berdasarkan pertimbangan mengenai kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh masing-masing solusi diatas, maka peneliti memilih modul sebagai solusi terbaik dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi. selain itu, modul juga memiliki beberapa karakteristik menurut Depdiknas (2008) yaitu *self instruction*, *self contained*, *stand alone*, *adaptive*, dan *user friendly* yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Sejarah Indonesia.



Lampiran I. Validasi ahli

II. Validasi Ahli Bidang Studi

Validasi Ahli Bidang Studi

Judul Program : Pengembangan Modul Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI SMA Dengan Model 4D

Materi Pokok : Strategi dan Bentuk Perjuangan Bangsa Indonesia Dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan Dari Ancaman Sekutu dan

Sasaran : Kelas XI SMA

I. PETUNJUK

1. Mohon bapak/ibu memberikan penilaian dengan cara melingkari pada setiap kolom skor;
2. Apabila diperlukan revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran atau langsung pada naskah yang divalidasi.

II. PENILAIAN

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
1.	Ketepatan KI dan KD dengan judul modul.	1	2	3	④	5
2.	Ketepatan prosedur analisis tujuan.	1	2	3	④	5
3.	Kebenaran substansial isi modul.	1	2	3	④	5
4.	Ketepatan struktur kerangka untuk menggambarkan langkah prosedural dalam mempelajari modul.	1	2	3	④	5
5.	Ketepatan memilih bahan/materi yang sesuai untuk penyusunan modul.	1	2	3	④	5

6.	Keruntutan kronologi waktu dalam materi.	1	2	3	4	5
7.	Ketepatan pemilihan gambar sebagai media untuk memperjelas materi.	1	2	3	4	5
8.	Ketepatan uraian materi pada bab I.	1	2	3	4	5
9.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada bab I.	1	2	3	4	5
10.	Ketepatan uraian materi pada bab II.	1	2	3	4	5
11.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada bab II.	1	2	3	4	5
12.	Ketepatan uraian materi pada bab III.	1	2	3	4	5
13.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada bab III.	1	2	3	4	5
14.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	1	2	3	4	5
15.	Kemampuan latihan untuk memandu peserta didik dalam mnguji penguasaan dan pemahaman terhadap materi.	1	2	3	4	5
16.	Kemampuan umpan balik untuk menuntun peserta didik pada jawaban yang benar.	1	2	3	4	5
17.	Modul meningkatkan motivasi peserta didik untuk membaca.	1	2	3	4	5
Skor Total =						

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

Keterangan :	
1	Sangat Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Saran Perbaikan :

Modul sudah baik untuk diuji-
kan. Pada dasarnya semua
indikator sudah memenuhi
standart dasar dari pendidikan
sejarah, bahkan lebih baik
sehingga sudah selayaknya
untuk di uji kan sebagai bahan
pembelajaran

Kesimpulan

Modul pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan.

NB : Lingkari salah satu

Jember, September 2018

Ahli Isi Bidang Studi



Suharto, S.S., M.A.
NIP. 197009212002121004

12. Validasi ahli desain pembelajaran

Validasi Ahli Desain Pembelajaran

Judul Program : Pengembangan Modul Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI SMA Dengan Model 4D

Materi Pokok : Strategi dan Bentuk Perjuangan Bangsa Indonesia Dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan Dari Ancaman Sekutu dan Belanda

Sasaran : Kelas XI SMA

I. PETUNJUK

1. Mohon bapak/ibu memberikan penilaian dengan cara melingkari pada setiap kolom skor;
2. Apabila diperlukan revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran atau langsung pada naskah yang divalidasi.

II. PENILAIAN

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenerikan desain cover.					5
2.	Konsistensi judul di setiap bab.					5
3.	Kesesuaian judul dan sub judul.					5
4.	Modul sejarah lokal dapat dipelajari peserta didik secara mandiri (<i>self instruction</i>).				4	5
5.	Modul sejarah lokal memungkinkan peserta didik melakukan penilaian secara mandiri (<i>self assesment</i>).					5
6.	Modul sejarah lokal dapat digunakan sebagai sumber belajar (<i>stand alone</i>).					5

7.	Modul sejarah lokal memberikan penjelasan menarik melalui perpaduan teks, gambar, dan peta konsep.	1	2	3	4	5
8.	Modul sejarah lokal memungkinkan peserta didik belajar secara tuntas (<i>self contained</i>).	1	2	3	4	5
9.	Modul sejarah lokal sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.	1	2	3	4	5
10.	Fleksibilitas penggunaan modul sejarah lokal (<i>user friendly</i>).	1	2	3	4	5
11.	Modul sejarah lokal dapat digunakan tanpa bantuan pendidik sebagai fasilitator.	1	2	3	4	5
12.	Modul sejarah lokal memvisualisasikan materi dari kombinasi teks, gambar, dan ilustrasi.	1	2	3	4	5
Skor Total =						

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008; Aprianto, 2017)

Keterangan :

- | | |
|---|-------------------|
| 1 | Sangat Tidak Baik |
| 2 | Kurang Baik |
| 3 | Cukup Baik |
| 4 | Baik |
| 5 | Sangat Baik |

Saran Perbaikan :

Baik dan Canggih.

Kesimpulan

Modul pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan.

NB : Lingkari salah satu

Jember, September 2018

Ahli Desain Pembelajaran



Wiyin Hartanto, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198709242015041001

I.3 Validasi ahli bahasa

Validasi Ahli Bahasa

Judul Program : Pengembangan Modul Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI SMA Dengan Model 4D

Materi Pokok : Strategi dan Bentuk Perjuangan Bangsa Indonesia Dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan Dari Ancaman Sekutu dan Belanda

Sasaran : Kelas XI SMA

I. PETUNJUK

1. Mohon bapak/ibu memberikan penilaian dengan cara melingkari pada setiap kolom skor;
2. Apabila diperlukan revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran atau langsung pada naskah yang divalidasi.

II. PENILAIAN

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan bahasa yang digunakan.					5
2.	Ketepatan penggunaan kata dalam tiap kalimat.					5
3.	Keefektifan kalimat.				4	5
4.	Kejelasan organisasi pesan.					3
5.	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa.				4	5
6.	Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat.					3
7.	Kemampuan mendorong minat baca.				4	5
8.	Kemampuan memotivasi pesan atau informatif.				4	5

9.	Ketepatan penggunaan bahasa dengan pemahaman pembaca.	1	2	3	4	5
10.	Ketepatan penggunaan bahasa dalam bab dan sub bab.	1	2	3	4	5
Skor Total =						

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008; Aprianto, 2017)

Keterangan :	
1	Sangat Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Saran Perbaikan :

1. Urutan pada Footnote / Daftar Isi (KTB, KTB, etc)
2. Foto asing lebih miring (italic)

Kesimpulan

Modul pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi.

2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.

3. Tidak layak diujicobakan di lapangan.

NB : Lingkari salah satu

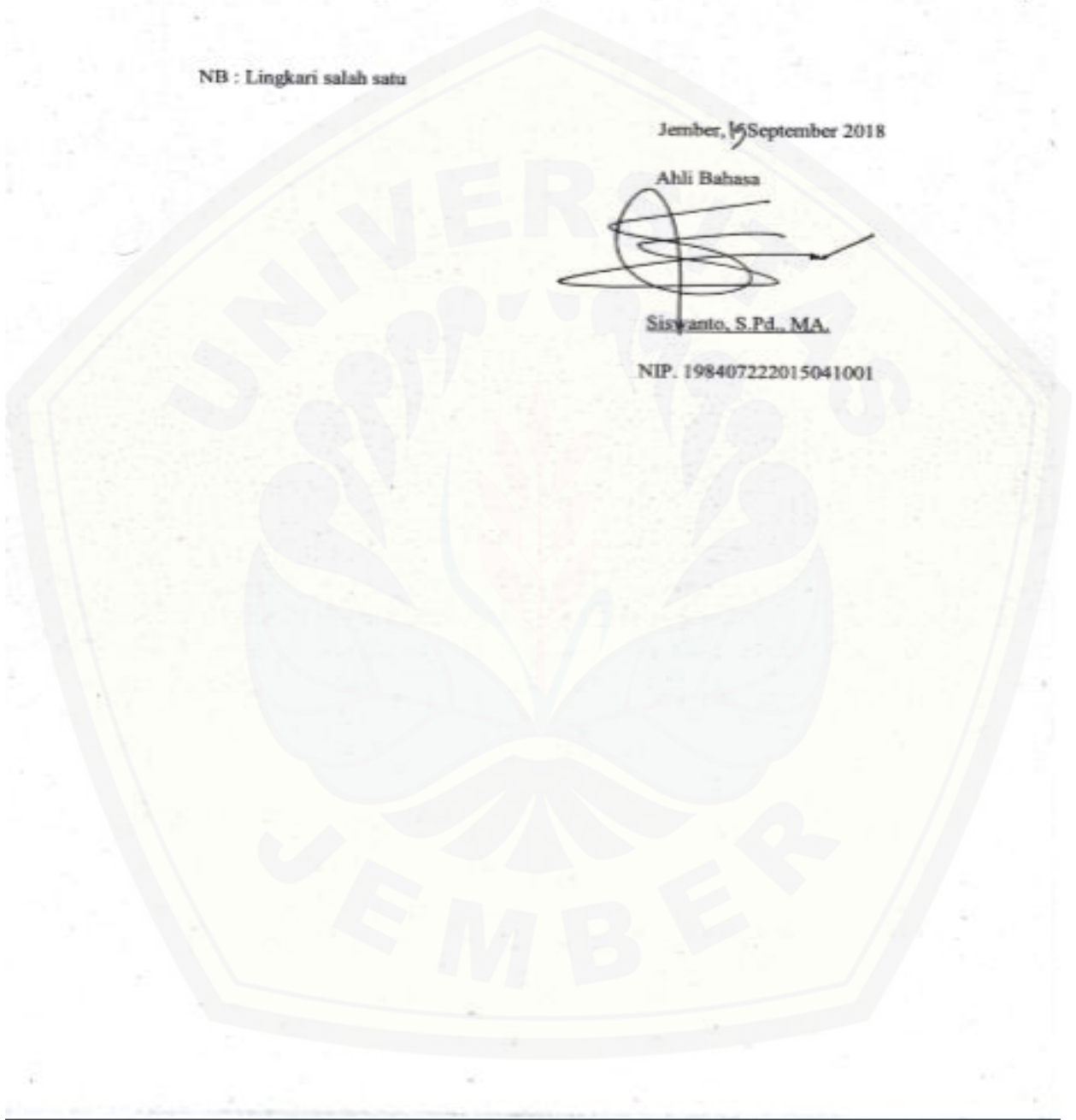
Jember, 15 September 2018

Ahli Bahasa



Siswanto, S.Pd., MA.

NIP. 198407222015041001



Lampiran J. Surat Ijin 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 : 5770/UN25.L5/LT/2018
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

20 AUG 2018

Yth. Kepala SMAN 1 AMBULU
di
Jember

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

Nama : Novikha Wahyu Preimawati
NIM : 140210302071
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.



Dekan
Wakil Dekan I,

Prof. Dr. Suratno, M.Si
NIP 196706251992031003

Lampiran K. Respon Pendidik

**ANGKET RESPON PENDIDIK TERHADAP PENGEMBANGAN MODUL
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH INDONESIA KELAS XI SMA**

Judul Program : Pengembangan Modul Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI SMA Dengan Model 4D

Materi Pokok : Strategi dan Bentuk Perjuangan Bangsa Indonesia Dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan Dari Ancaman Sekutu dan Belanda

Sasaran : Kelas XI SMA

I. PETUNJUK

1. Mohon bapak/ibu memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (√) pada setiap kolom skor yang tertera;
2. Apabila diperlukan revisi, mohon memberikan komentar pada bagian saran perbaikan pada angket validasi yang tersedia.

II. PENILAIAN

No	Kriteria penilaian	Penilaian (dalam skor)				
		1	2	3	4	5
1	Penjabaran materi dalam modul berbasis <i>Problem Based Learning</i> sesuai dengan kompetensi dasar					✓

2	Konsep dasar dari materi yang disajikan jelas dan lengkap					✓
3	Langkah-langkah pembelajaran mampu melatih kemampuan pemecahan masalah peserta didik					✓
4	Materi yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah peserta didik					✓
5	Soal-soal latihan dapat dipahami dan dikerjakan oleh peserta didik					✓
6	Urutan penyajian buku sesuai dengan strategi yang digunakan					✓
7	Langkah-langkah pembelajaran sistematis (urut) dan dapat dipahami dengan mudah					✓
8	Modul berbasis <i>Problem Based Learning</i> sesuai dengan tingkat pengetahuan peserta didik					✓
9	Modul berbasis <i>Problem Based Learning</i> dapat membantu peserta didik mencapai KI dan SD yang ditentukan					✓
10	Modul berbasis <i>Problem Based Learning</i> dapat dijadikan pedoman peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar secara mandiri					✓
11	Modul berbasis <i>Problem Based Learning</i> dapat memotivasi peserta didik untuk belajar					✓
12	Tampilan Modul berbasis <i>Problem Based Learning</i> dapat menarik minat dan fokus siswa					✓
13	Bahasa yang disajikan dapat dipahami dengan jelas dan mudah dimengerti					✓
14	Modul berbasis <i>Problem Based Learning</i> menyenangkan dan mudah dipahami					✓
15	Modul berbasis <i>Problem Based Learning</i> membantu peserta didik dalam memahami materi					✓
16	Modul berbasis <i>Problem Based Learning</i> dapat membantu					✓

peserta didik mencapai tujuan pembelajaran					
Jumlah					

Keterangan :	
1	Sangat Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Saran Perbaikan :

Jember, Agustus 2018

Pendidik



Dr. Miswanto
NIP. 196803072007011016

Lampiran L. Surat Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH PROPINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI AMBULU

Jln. Candradimuka No. 42 Ambulu – Jember 68172
Telp (0336) 681260 Email : ambulu.sman@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN
No : 489/222/101.6.5.9/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. MOCHAMMAD IRFAN, M.Pd
NIP : 19630407 199003 1 014
Pangkat/Golongan : Pembina Tk. I, IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMA Negeri Ambulu - Jember

Menerangkan bahwa :

Nama : NOVIKHA WAHYU PREIMAWATI
NIM : 140210302071
Fakultas/ Jurusan : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan /
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Prodi : Pendidikan Sejarah
Universitas Negeri Jember

Telah melaksanakan penelitian di SMA Negeri Ambulu, tentang **"Pengembangan Modul Barbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI SMA Dengan Model 4D."**

Demikian, keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ambulu, 5 Oktober 2018

Kepala SMA Negeri Ambulu



Drs. MOCHAMMAD IRFAN, M.Pd

Pembina Tingkat I

NIP. 19630407 199003 1 014

Lampiran M. Kisi-Kisi dan Soal Evaluasi

M1. Kisi-kisi soal evaluasi

Jenis Sekolah	: SMAN Ambulu	Alokasi Waktu	:
Mata Pelajaran	: Sejarah Indonesia	Jumlah Soal	: 20 butir
Kurikulum	: Kurikulum 2013	Penulis	: Novikha Wahyu Preimawati

No.	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Kelas/Sm t	Materi	Indikator Soal	Bentuk Tes Tertulis/Praktek	No. Soal
1.	3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan,	3.10 Menganalisis strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan	XI/Genap	Perjuangan Bangsa Indonesia Dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan Dari Ancaman	1. Menyebutkan nama negara yang mengadakan perjanjian Linggarjati dengan pihak Indonesai;	Tertulis	1

teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomenal dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda

Sekutu dan Belanda

- | | | |
|---|----------|---|
| 2. Menyebutkan penyebab kegagalan perundingan Hooge Veluwe; | Tertulis | 2 |
| 3. Menyebutkan nama negara | Tertulis | 3 |

yang mengusulkan
pelaksanaan perjanjian
Renville kepada KTN;

4. Menyebutkan dampak dari perjanjian Renville bagi Indonesia;	Tertulis	4
5. Menyebutkan tanggal yang menandatangani perjanjian Roem-Royen;	Tertulis	5
6. Menyebutkan nama pemimpin Konferensi Inter-Indonesia I;	Tertulis	6
7. Menyebutkan tempat diselenggarakannya KMB;	Tertulis	7
8. Menjelaskan Dampak negative dari KMB bagi pihak Indonesia;	Tertulis	8
9. Menyebutkan nama tempat terjadinya peristiwa perobekan warna biru pada bendera Belanda oleh para pemuda Surabaya;	Tertulis	9

10. Menjelaskan yang bukan menjadi penyebab terjadinya perang Surabaya;	Tertulis	10
11. Menjelaskan yang bukan menjadi penyebab latar belakang pertemuran Medan Area;	Tertulis	11
12. Menjelaskan yang bukan menjadi penyebab perang lima hari lima malam di Semarang;	Tertulis	12
13. Menyebutkan tanggal terjadinya pertempuran Ammbarawa;	Tertulis	13
14. Menjelaskan yang bukan menjadi latar belakang peristiwa Bandung Lautan Api;	Tertulis	14
15. Menjelaskan tujuan pembakaran kota Bandung;	Tertulis	15
16. Menyebutkan pemimpin Puputan Margarana;	Tertulis	16
17. Menjelaskan tujuan penghentian tembak-	Tertulis	17

menembak oleh Belanda dalam
pernag lima hari lima malam di
Palembang;

18. Menyebutkan tempat Tertulis
terjadinya Serangan Umum 1
Maret 1949;

19. Menyebutkan alasan Tertulis 19
pasukan Belanda berusaha
mencegah tentara Indonesia
untuk tidak meninggalkan kota
Yogyakarta;

20. Menjelaskan yang bukan Tertulis 20
menjadi dampak Serangan 1
Maret 1949.

Lampiran M2. Soal Evaluasi

No	Butir Soal	Kunci
		Jawaban
1	<p>Perjanjian d Linggarjati merupakan perjanjian antara pihak E Indonesia engan pihak...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Portugis b. Amerika Serikat c. Jepang d. Inggris e. Belanda 	E
2.	<p>Penyebab kegagalan perundingan Hooge Veluwe yang akan C menjadi dasar perjanjian Linggarjati adalah...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Adanya aksi saling tuduh dikedua belah pihak b. Kedua belah pihak saling ingkar janji c. Kedua belah pihak tidak dapat menerima usulan dari kedua bela d. Adanya perebutan wilayah antar kedua belah pihak e. Kedua belah pihak melakukan aksi serang 	C
3.	<p>Pembentukan Komisi Jasa-jasa Bik atau KTN oleh DK PBB dalam A perjanjian Renville merupakan usul dari negara...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Amerika Serikat b. Inggris c. Jepang d. Belanda e. Australia 	A
4.	<p>Dampak dari perjanjian Renville bagi Indonesia adalah...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Penarikan persenjataan 	E

b.	Pengusiran masyarakat disuatu wilayah	
c.	Pengosongan wilayah	
d.	Penangkapan tokoh-tokoh penting	
e.	Wilayah semakin sempit	

5.	Perjanjian Roem-Royen ditandatangani pada tanggal...	A
a.	7 Mei 1949	
b.	10 November 1945	
c.	11 Juni 1945	
d.	15 April 1949	
e.	14 April 1949	

6.	Konferensi Inter-Indonesia I dipimpin oleh...	C
a.	Anak Agung Gde Agung	
b.	Mr. Kosasih	
c.	Mr. Tadjuddin Noor	
d.	Mohammad Hatta	
e.	Sultan Hamid II	

7.	Konferensi Meja Bunda diselenggarakan di...	E
a.	Batavia	
b.	Palembang	
c.	Semarang	
d.	Surabaya	
e.	Den Haag	

8.	Dampak negatif dari Konferensi Meja Bundar bagi pihak Indonesia adalah...	D
a.	Adanya pembagian wilayah	
b.	Penyerahan senjata kepada pihak sekutu	
c.	Menjadi bagian dari negara sekutu	
d.	Belum diakuinya Irian Barat sebagai bagian dari Indonesia	

e.	Beberapa daerah menjadi milik sekutu	
----	--------------------------------------	--

9.	Tempat terjadinya peristiwa perobekan warna biru pada bendera Belanda yang dilakukan oleh para pemuda Surabaya adalah...	E
a.	Hotel Preanger	
b.	Hotel Homann	
c.	Hotel Majapahit	
d.	Hotel Niagara	
e.	Hotel Yamato	

10.	Beberapa penyebab terjadinya perang Surabaya, kecuali...	E
a.	Insiden yang terjadi di Hotel Yamato	
b.	Terbunuhnya Brigadir Jenderal Mallaby	
c.	Perdebatan tentang pihak penyebab baku tembak	
d.	Ultimatum 10 November 1945	
e.	Perebutan wilayah oleh dua belah pihak	

11.	Latar belakang terjadinya pertempuran Medan Area, kecuali...	D
a.	Pemberian batas daerah Medan secara sepihak oleh S memasang papan pembatas yang bertuliskan “Fixed Bour Area (Batas Resmi Medan Area)” di sudut-sudut pinggiran Kc	
b.	Ulah seorang penghuni hotel yang merampas dan menginjak merah putih.	
c.	Bekas tawanan yang menjadi arogan dan sewenang-wenang.	
d.	Terjadinya aksi pembakaran bendera merah putih oleh sekutu	
e.	Pada tanggal 18 Oktober 1945 Sekutu mengeluarkan ultimati : melarang rakyat membawa senjata dan semua senjata ha kepada pasukan Sekutu.	

12.	Penyebab terjadinya perang lima hari lima malam di Semarang adalah kecuali...	D
a.	Penyerang secara tiba-tiba dan melucuti 8 orang petugas k	

-
- sedang menjaga persediaan air minum di Jln. Wungkal
- b. Penembakan hingga menewaskan Dr.Kariadi beserta sopir pribadinya ditempat saat akan melakukan pengecekan isu racun di tandon
 - c. Terjadinya pemberontakan para tahanan Jepang
 - d. Perebutan wilayah Semarang antara pihak RI dan pihak Jepang
 - e. Terdengar kabar mengenai peracunan tandon air minum di Jln. Wungkal
-
13. Pertempuran di Ambarawa terjadi pada tanggal... A
- a. 20 November 1945
 - b. 10 November 1945
 - c. 1 Juni 1945
 - d. 25 Oktober 1945
 - e. 26 Juli 1945
-
14. Latar belakang peristiwa Bandung Lautan Api adalah kecuali... C
- a. Brigade Mac Donald atau Sekutu menuntut para penduduk I menyerahkan semua senjata dari hasil pelucutan Jepang k sekutu.
 - b. Sekutu mengeluarkan ultimatum yang isinya memerintahkan Bandung bagian utara dikosongkan dari penduduk Indonesia tanggal 29 November 1945.
 - c. Aksi tembak di kedua belah pihak
 - d. Sekutu membagi Bandung menjadi dua sektor, yakni sekt sektor selatan.
 - e. Rencana pembangunan kembali markas sekutu di Bandung.
-
15. Tujuan dari pembakaran kota Bandung adalah... A
- a. Untuk mencegah tentara Sekutu dan tentara NICA Be memanfaatkan kota Bandung sebagai markas strategis m dalam Perang Kemerdekaan Indonesia
 - b. Untuk mengusir sekutu dari kota Bandung
-

c.	Upaya mengamankan kota Bandung dari pihak sekutu	
d.	Menggagalkan strategi musuh untuk menguasai kota Bandung	
e.	Membersihkan kota Bandung dari pasukan sekutu	

16.	Puputan Margarana dipimpin oleh...	A
a.	Letnan Kolonel I Gusti Ngurah Rai	
b.	Raja Buleleng I Gusti Ngurah Made Karangasem	
c.	I Gusti Ketut Jelantik	
d.	Jenderal Sudirman	
e.	Raja Dewa Agung Putra	

17.	Tujuan penghentian tembak-menembak oleh Belanda dalam perang lima hari lima malam di Palembang adalah...	A
a.	Untuk menyusun kembali kekuatan tempurnya	
b.	Mengumpulkan pasukan	
c.	Merawat pasukan yang terluka	
d.	Mengumpulkan amunisi	
e.	Mengelabuhi musuh	

18.	Serangan umum 1 Maret 1949 terjadi di kota...	A
a.	Yogyakarta	
b.	Bandung	
c.	Surabaya	
d.	Semarang	
e.	Bali	

19.	Alasan pasukan Belanda berusaha mencegah tentara Indonesia yang sedang meninggalkan kota Yogyakarta dalam serangan umum 1 Maret 1949 adalah...	E
a.	Agar TNI tidak dapat mencari bantuan	
b.	Menekan kekuatan TNI	
c.	Penangkapan TNI	

-
- d. Pelucutan senjata
 - e. Untuk menghancurkan TNI

-
20. Dampak Serangan 1 Maret 1949 bagi RI, kecuali... C
- a. Banyak bangsa-bangsa bersimpatik terhadap kasus Indone sehingga membantu proses diplomasi
 - b. Serangan tersebut mampu menaikkan semangat rakyat dan telah merosot semenjak Agresi Militer Belanda kedua
 - c. Memperbanyak persediaan persenjataan bagi RI
 - d. Penyerangan yang mendadak dan serentak dilakukan dari se kota memalukan pasukan Belanda, karena pasukan Belanda bertahan di markas-markas
 - e. Dapat membantah pernyataan Belanda bahwa Republik Ir Tentara Nasional Indonesia telah hancur
-

Lampiran N. Nilai Pretest dan Postest Peserta Didik dalam Uji Coba Produk

N1. Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama	Nilai	
		Pre Test	Post Test
1.	Alvin Maulidah	45	75
2.	Angelia Ovia Rinanda	60	90
3.	Bayu Murti	60	90
4.	Dany Rizal Oktavian	35	85
5.	Dewi Marsitoh	50	90
6.	Dwi Alfina Damayanti	40	80
7.	Edwina Nisrina Salsabila	25	75
8.	Fais Arina Zulfa	45	80
9.	Iqbal Pratama Fajar Akbar	55	85
10.	Muhammad Irfan Hartandi	70	90
11.	Nur Fauziatus Zahro	65	85
12.	Vika Nur Khasanah	60	80

N2. Uji Coba Kelompok Besar

No	Nama	Nilai	
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1.	Ade Setiawan Pramana Putra	45	75
2.	Aprilia Shafita Putri Sudarto	50	80
3.	Bintang Bagas Pratama	50	80
4.	Dewi Nastiti Mida Wulandari	55	80
5.	Erik Hermanto	50	80
6.	Farid Alif Kamil	50	85
7.	Fikri Haikal	55	80
8.	Halilintar Dharma Putra	45	80
9.	Ilham Maulana	40	75
10.	Jatu Bagaskara	40	85
11.	Laella Wardiah	60	90
12.	Leonard Andika Wahyu Abadi	45	80
13.	M. Fachrezi Elfian	40	85
14.	Maria Yolanda Nathan Berlian	55	80
15.	Moh. Fanda Aqsal Anugerah	35	75
16.	Mohammad Ferdy Hasan	35	75
17.	Nauval Ilham Faruq	45	80
18.	Rachel Ageng Pradnya P	55	80
19.	Rivana Sanusi	45	75
20.	Salsabila Mumtaz	55	90
21.	Siska Asmara S	40	85
22.	Tassya Septianna	55	85
23.	Trisna Bela Sirmadani	60	80
24.	Whempi Zalsa Ardana	45	80



Lampiran O. Analisis Data Uji Coba Kelompok

01. Uji COba Kelompok Kecil

a. Hasil *Paired Statistic*

Nilai	Mean	Std. Deviasi
<i>Pre Test</i>	50,83	13,28
<i>Post Test</i>	83,75	5,69

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai rata-rata *pre test* sebesar 50,83 (Std. Deviasi=13,28) dan *post test* sebesar 83,75 (Std. Deviasi=5,69). Nilai rata-rata *post test* lebih besar dibanding nilai *pre test* pada subyek kelompok kecil. Dengan demikian, dapat disimpulkan terjadi peningkatan nilai pengetahuan peserta didik (pada kelompok kecil) setelah menggunakan modul berbasis *Problem Based Learning*.

b. Hasil uji *Paired Correlation*

Jumlah N	Correlation	Nilai Sig.
12	0,646	0,23

Tabel diatas menunjukkan angka signifikansi sebesar 0,23 (lebih besar dari nilai ambang batas = 0,05). Dengan demikian, tidak terdapat korelasi yang signifikan antara nilai *pre test* dan *post test* kelompok kecil pada taraf kepercayaan 5% ($0,23 > 0,05$).

c. Hasil uji *Paired Sample T-Test*

Nilai t	df	Nilai Sig.
10,814	11	0,00

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan nilai t uji sebesar 10,814 ($df=11$) dan nilai signifikansi 0,00. Angka signifikansi lebih kecil dari nilai ambang batas taraf kepercayaan 5 % ($0,00 < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan **terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre test* dan *post test* pada subyek kelompok kecil.**

O2. Uji Coba Kelompok Besar

a. Hasil *Paired Statistic*

Nilai	Mean	Std. Deviasi
<i>Pre Test</i>	48,78	9,53
<i>Post Test</i>	81,75	4,88

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai rata-rata *pre test* sebesar 48,78 (Std. Deviasi=9,53) dan *post test* sebesar 81,75 (Std. Deviasi=4,88). Nilai rata-rata *post test* lebih besar dibanding nilai *pre test* pada subyek kelompok besar. Dengan demikian, dapat disimpulkan terjadi peningkatan nilai pengetahuan peserta didik (pada kelompok besar) setelah menggunakan modul berbasis *Problem Based Learning*.

b. Hasil uji *Paired Correlation*

Jumlah N	Correlation	Nilai Sig.
37	0,554	0,00

Tabel diatas menunjukkan angka signifikansi sebesar 0,00 (lebih kecil dari nilai ambang batas = 0,05). Dengan demikian, terdapat korelasi yang signifikan antara nilai *pre test* dan *post test* kelompok kecil pada taraf kepercayaan 5% ($0,00 < 0,05$).

c. Hasil uji *Paired Sample T-Test*

Nilai t	df	Nilai Sig.
25,241	36	0,00

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan nilai t uji sebesar 25,241 ($df=36$) dan nilai signifikansi 0,00. Angka signifikansi lebih kecil dari nilai ambang batas taraf kepercayaan 5 % ($0,00 < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan **terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre test* dan *post test* pada subyek kelompok besar.**

Lampiran P. Dokumentasi Uji Coba Produk

1. Uji Coba Kelompok Kecil



2. Uji Coba Kelompok Besar

