



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *STOPMOTION*  
BERBASIS *INQUIRY* MENGGUNAKAN  
MODEL *BORG AND GALL***

**SKRIPSI**

Oleh

**Azizah  
NIM 150210302067**

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



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *STOPMOTION*  
BERBASIS *INQUIRY* MENGGUNAKAN  
MODEL *BORG AND GALL***

**SKRIPSI**

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

Oleh

**Azizah**  
**NIM 150210302067**

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

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ayahanda Kafrawi dan Ibunda Halimatus Sa'diyah yang telah memberikan doa, kasih sayang, nasihat, kesabaran, motivasi dan dukungan serta pengorbanan yang telah mengiringi langkahku selama ini;
2. Guru-guruku sejak TK sampai SMA dan dosen-dosen yang saya hormati yang telah memberikan ilmu serta membimbingku dengan penuh kesabaran dan keikhlasan;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

**MOTTO**

Allah akan meninggikan orang-orang beriman diantara kamu dan orang-orang  
yang diberikan ilmu pengetahuan beberapa derajat  
(terjemah surat *Al-mujadalah* ayat 11)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Departemen Agama Republik Indonesia. 1998. *Al-Quran dan terjemahannya*. Semarang: PT. Kumudasmoro Grafindo

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Azizah

NIM : 150210302067

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Stopmotion* Berbasis *Inquiry* Menggunakan Model *Borg and Gall*” adalah benar-benar karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

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

Jember, 9 April 2019

Peneliti,

Azizah  
150210302067

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *STOPMOTION*  
BERBASIS *INQUIRY* MENGGUNAKAN  
MODEL BORG AND GALL**

Oleh

Azizah

NIM 150210302067

Pembimbing

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

Dosen Pembimbing II : Dr. Sumardi, M.Hum

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Stopmotion* Berbasis *Inquiry* Menggunakan Model Borg *and* Gall” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari, tanggal : Selasa, 9 April 2019

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Nurul Umamah, M.Pd  
NIP. 196902041993032008

Dr. Sumardi, M.Hum  
NIP. 196005191989021001

Anggota I

Anggota II

Dr. Mohammad Naim, M.Pd  
NIP. 196603282000121001

Drs. Marjono, M.Hum  
NIP. 196004221988021001

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Drs. Dafik, M.Sc, Ph.D  
NIP 19680802 199303 1 004

## RINGKASAN

**Pengembangan Media Pembelajaran *Stopmotion* Berbasis *Inquiry* Menggunakan Model Borg and Gall;** Azizah, 150210302067; 2019; xvii+154 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Kurikulum 2013 memiliki tujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif. Pembelajaran yang dikehendaki kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan pendekatan saintifik. Namun implementasi kurikulum 2013 belum sesuai dengan tuntutan yang seharusnya. Berdasarkan Analisis kebutuhan dilakukan pada tiga sekolah di Jember dengan jumlah responden sebanyak 106 orang menunjukkan 99% peserta didik menganggap sejarah penting untuk dipelajari, 23% peserta didik memahami materi sejarah, dan 71% peserta didik menginginkan media pembelajaran berbentuk video yang tidak membosankan. Data tersebut menunjukkan bahwa sedikit peserta didik yang memahami materi pembelajaran sejarah walaupun beranggapan sejarah penting untuk dipelajari. Hal tersebut disebabkan banyaknya peserta didik yang menginginkan sebuah inovasi media pembelajaran dan metode pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran *stopmotion* berbasis *inquiry* dapat menjadi salah satu referensi untuk memperkaya media pembelajaran sejarah di sekolah. Permasalahan dalam penelitian ini yaitu (1) bagaimana hasil validasi ahli terhadap pengembangan media pembelajaran *stopmotion* berbasis *inquiry* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X SMA dengan model Borg and Gall? (2) bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran *stopmotion* berbasis *inquiry* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X SMA dengan model Borg and Gall?

Tujuan penelitian ini adalah (1) menghasilkan produk berupa media pembelajaran *stopmotion* berbasis *inquiry* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X SMA dengan model Borg and Gall tervalidasi oleh ahli; (2) mengetahui

efektifitas media pembelajaran *stopmotion* berbasis *inquiry* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X SMA dengan model Borg *and* Gall.

Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Borg *and* Gall. Peneliti hanya menjalankan sampai tahap keenam dari sepuluh tahap pengembangan yaitu; (1) *research and information collecting* merupakan tahap pengumpulan data terdiri dari studi pustaka dan studi lapangan; (2) *planning* yaitu tahap perencanaan terdiri dari merancang estimasi kebutuhan, merumuskan tujuan, dan menentukan sarana prasarana yang dibutuhkan; (3) *develop preliminary form of product* yaitu tahap menyiapkan komponen pendukung dan validasi media (4) *preliminary field testing* yaitu tahap uji coba kelompok kecil; (5) *main product revision* yaitu tahap revisi produk; (6) *main field testing* yaitu tahap uji coba kelompok besar.

Hasil validasi ahli meliputi validasi ahli isi bidang studi mencapai persentase 82% Dengan kualifikasi baik, validasi ahli media dan desain mencapai persentase 82,5% dengan kualifikasi baik. Hasil yang diperoleh pada uji pengguna mencapai persentase 88% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji coba dianalisis menggunakan *samples paired t test*. Pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 9 peserta didik menghasilkan nilai ( $P < 0.000$ ;  $df = 8$ ;  $t = -13.1$ ) selisih perbedaan antara *pre-test* dan *post-test* -45.0 dengan nilai *gain score* 0.9 yang berkategori tinggi. Uji coba kelompok besar yang melibatkan 33 peserta didik menunjukkan nilai ( $P < 0.000$ ;  $df = 32$ ;  $t = -18.5$ ) selisih perbedaan antara *pre-test* dan *post-test* -42.8 dengan nilai *gain score* 0.8 yang berkategori tinggi.

Disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan telah tervalidasi dan memperoleh hasil validasi ahli 82%, validasi desain 82,5%, uji pengguna 88% yang kualifikasi baik dan uji coba kelompok kecil dengan *gain score* 0.9, uji coba kelompok besar dengan *gain score* 0.8 yang berkategori memiliki efektivitas tinggi serta penelitian pengembangan ini berhasil diterapkan dengan baik dalam pembelajaran.

Saran pemanfaatan produk adalah produk digunakan dalam pembelajaran yang menggunakan kurikulum 2013 dan penggunaan produk membutuhkan beberapa fasilitas penunjang, seperti LCD, proyektor, *Sound*, PC/laptop.

## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Stopmotion* Berbasis *Inquiry* Menggunakan Model *Borg and Gall*” dengan baik.

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

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc, Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc, Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nurul Umamah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah dan juga sebagai Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran serta pengarahan yang sangat berguna hingga terselesainya skripsi ini;
4. Dr. Sumardi, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan juga sebagai Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran hingga terselesainya skripsi ini;
5. Dr. Mohammad Naim, M.Pd., dan Drs. Marjono, M.Hum., selaku penguji yang telah memberikan masukan yang berguna bagi penyempurnaan skripsi ini;
6. Bapak dan ibu dosen yang telah memberikan bekal ilmu yang sangat berharga selama menyelesaikan studi di Pendidikan Sejarah
7. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang telah banyak membantu penulis selama studi;
8. Kedua orang tuaku, Ayahanda Kafrawi dan Ibunda Halimatus Sa’diyah, Kakakku Muhammad Maksum, Adik-Adikku Jauharul Ma’nun dan Husni Mubarak yang tak pernah lelah memberikan do’a dan dukungan materi maupun moril demi tercapainya cita-citaku;
9. Bapak Dr. K.H. Hamam, M.HI dan Ibu Nyai Hj. Isniyatul Ulya selaku pengasuh Pondok Pesantren Mahasiswi Alhusna Jember;
10. Sahabat J6 (Chus, Ekek, Tasa, Muza, Bibah); sahabat Bayi (Sinta dan Napis).

Sahabat Kampus (Putri, Naaya, dan Via); Sahabat Purba Irham Saktiawan yang selalu memberikan dukungan dan semangat untuk tidak menyerah dalam mengerjakan skripsi ini;

11. Teman-teman seperjuangan Historica 2015;

12. Semua pihak yang membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak khususnya akademisi Universitas Jember tercinta.

Jember, 9 April 2019

Penulis

**DAFTAR ISI**

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PEMBIMBING</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>RINGKASAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	<b>7</b>
<b>1.3 Tujuan</b> .....	<b>8</b>
<b>1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan</b> .....	<b>8</b>
<b>1.5 Pentingnya Pengembangan</b> .....	<b>9</b>
<b>1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan</b> .....	<b>10</b>
1.6.1 Asumsi .....	10
1.6.2 Keterbatasan Pengembangan.....	10
<b>1.7 Batasan Istilah</b> .....	<b>11</b>
<b>1.8 Sistematika Penulisan</b> .....	<b>12</b>
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>14</b>
<b>2.1 Urgensi Pengembangan Media dalam Pembelajaran</b>	
<b>Sejarah</b> .....	<b>14</b>
2.1.1 Pembelajaran Sejarah.....	14
2.1.2 Media dalam Pembelajaran Sejarah.....	15

<b>2.2 Pengembangan Media Pembelajaran .....</b>	<b>16</b>
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran .....	16
2.2.2 Fungsi Pengembangan Media Pembelajaran.....	17
2.2.3 Karakteristik Media Pembelajaran .....	19
2.2.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	20
2.2.5 Media Pembelajaran <i>Stop Motion</i> .....	22
<b>2.3 Inquiry Learning .....</b>	<b>24</b>
2.3.1 Karakteristik <i>Inquiry Learning</i> .....	25
2.3.2 Langkah-langkah <i>Inquiry Learning</i> .....	26
2.3.3 Media Pembelajaran <i>Stop Motion</i> Berbasis <i>Inquiry</i> .....	29
<b>2.4 Urgensi Media <i>Stopmotion</i> yang Efektif .....</b>	<b>30</b>
<b>2.5 Model Pengembangan Borg and Gall .....</b>	<b>31</b>
<b>2.6 Argumentasi pemilihan Model Pengembangan Borg     and Gall.....</b>	<b>34</b>
<b>2.7 Kerangka berpikir.....</b>	<b>35</b>
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>38</b>
<b>3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan .....</b>	<b>38</b>
<b>3.2 Desain Penelitian Pengembangan .....</b>	<b>39</b>
3.2.1 <i>Research and Information Collecting</i> .....	41
3.2.2 <i>Planning</i> .....	44
3.2.3 <i>Develop Preliminary Form of Product</i> .....	46
3.2.4 <i>Preliminary field testing</i> .....	48
3.2.5 <i>Main product revision</i> .....	49
3.2.6 <i>Main field testing</i> .....	50
<b>3.3 Teknik Pengumpulan Data .....</b>	<b>50</b>
3.3.1 Teknik Observasi.....	50
3.3.2 Teknik Wawancara .....	51
3.3.3 Teknik Penyebaran Angket atau Kuesioner .....	51
3.3.4 Teknik Tes.....	51
<b>3.4 Teknik Analisis Data .....</b>	<b>52</b>
3.4.1 Analisis Data Kualitatif.....	52

3.4.2 Analisis Data Kuantitatif.....	52
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>56</b>
<b>4.1 Hasil Validasi Ahli dan Uji Coba Pengembangan</b>	
<b>Media <i>Stopmotion</i> Berbasis <i>Inquiry</i> .....</b>	<b>56</b>
4.1.1 Hasil Validasi Ahli .....	56
4.1.1.1 Validasi isi bidang studi.....	56
4.1.1.2 Validasi media dan desain .....	58
4.1.2 Uji coba Pengembangan .....	61
4.1.2.1 Uji Coba Kelompok kecil .....	61
4.1.2.2 Uji Coba Kelompok Besar .....	62
4.1.2.3 Uji Coba Pengguna.....	65
<b>4.2 Efektivitas Media Pembelajaran <i>Stopmotion</i> Berbasis</b>	
<b><i>Inquiry</i>.....</b>	<b>68</b>
<b>BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>72</b>
<b>5.1 Simpulan .....</b>	<b>72</b>
<b>5.2 Saran .....</b>	<b>72</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>74</b>

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Kerucut pengalaman Edgar Dale .....	29
Gambar 2.2 Skema Model Pengembangan Borg <i>and</i> Gall .....	32
Gambar 2.3 Alur Kerangka Berpikir .....	35
Gambar 3.1 Langkah Model pengembangan Borg <i>and</i> Gall .....	40
Gambar 3.2 Tahap <i>Research and Information</i> .....	41
Gambar 3.3 Tahap <i>Planning</i> .....	44
Gambar 3.4 Tahap <i>Develop Preliminary Form of Product</i> .....	46
Gambar 3.5 Tahap <i>preliminary field testing</i> .....	48
Gambar 3.6 Tahap <i>main product revision</i> .....	49
Gambar 3.7 Tahap <i>main field testing</i> .....	50
Gambar 4.1 Diagram Hasil rata-rata <i>pre-test</i> dan <i>post test</i> Uji Coba Kelompok Kecil dan Uji Coba Kelompok Besar .....	69

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1	Skala Likert .....	53
Tabel 3.2	Tabel Kelayakan Produk.....	54
Tabel 3.3	Kriteria uji efektivitas relatif.....	55
Tabel 4.1	Hasil Penilaian Ahli Isi Bidang Studi.....	57
Tabel 4.2	Hasil Komentar dan Saran Ahli Isi Bidang Studi .....	57
Tabel 4.3	Kategori Kelayakan Produk.....	58
Tabel 4.4	Hasil Penilaian Ahli Media dan Desain.....	59
Tabel 4.5	Hasil Komentar dan Saran Ahli Media dan Desain .....	60
Tabel 4.6	Hasil Penilaian Pengguna .....	62
Tabel 4.7	Hasil Komentar Pengguna .....	62
Tabel 4.8	Nilai <i>pre-test</i> Uji Coba Kelompok Kecil .....	64
Tabel 4.9	Hasil Statistik pada Uji Coba Terbatas <i>Paires Samples</i> <i>Statistics</i> .....	64
Tabel 4.10	Nilai <i>pre-test</i> Uji Coba Kelompok Besar.....	66
Tabel 4.11	Hasil Statistik pada Uji Coba Besar <i>Paires Samples</i> <i>Statistics</i> .....	67
Tabel 4.12	Kriteria <i>Gain Score</i> .....	70

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran A. Matriks .....	79
Lampiran B. Analisis Instruksional Kompetensi Dasar 3.7 .....	82
Lampiran C. Pedoman Observasi.....	83
Lampiran D. Hasil Pedoman Observasi.....	84
Lampiran E. Instrumen Pengumpulan Data .....	85
Lampiran F. Penyajian Angket.....	93
Lampiran G. Instrumen Angket Validasi.....	113
Lampiran H. Penilaian dan Tanggapan Pendidik.....	123
Lampiran I. Surat Penelitian dan Validasi .....	128
Lampiran J. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	130
Lampiran K. Kisi-kisi dan Soal Evaluasi .....	135
Lampiran L. Penyajian Data.....	149
Lampiran M. Dokumentasi.....	154

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kurikulum 2013 memiliki tujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Kemendikbud, 2016). Pendekatan pembelajaran versi kurikulum 2013 adalah menggunakan pendekatan saintifik melalui mengamati, menanya, mencoba, dan menalar. Pendekatan saintifik digunakan dalam implementasi kurikulum 2013 yang memusatkan pembelajaran pada dimensi pedagogik modern (Kemendikbud, 2016). Pembelajaran yang dikehendaki kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan pendekatan saintifik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Implementasi kurikulum 2013 dalam mata pelajaran sejarah sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 harus menggunakan pendekatan saintifik. Pembelajaran yang telah didesain oleh pendidik ini dibagi menjadi tiga poin yaitu: (1) kegiatan awal pembelajaran yang mengharuskan pendidik membuka proses pembelajaran dan memberikan motivasi kepada peserta didik; (2) kegiatan inti yang mengharuskan pendidik tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar melainkan pendidik membimbing peserta didik untuk aktif mencari dan mengembangkan materi yang mereka peroleh; (3) kegiatan penutup mengharuskan pendidik memberikan ruang kepada peserta didik untuk membuat kesimpulan dari proses pembelajaran yang telah dilakukan dan menutup proses pembelajaran (Mardiana, 2017:48-49).

Tuntutan kurikulum 2013 masih belum dapat dikatakan tercapai. Penyebab ketidaktercapaian ini adalah adanya permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran sejarah. Penelitian terdahulu mengemukakan permasalahan klasik tentang pembelajaran sejarah adalah adanya *image* yang kuat dikalangan peserta didik bahwa mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang bersifat hafalan, kurang menarik, dan membosankan (Sayono, 2013:13). Keadaan nyata di lapangan model pengajaran sejarah jauh dari harapan untuk memungkinkan

peserta didik melihat relevansinya dengan kehidupan masa kini dan masa depan. Pembelajaran sejarah pada semua jenjang pendidikan cenderung hanya memanfaatkan fakta sejarah sebagai materi utama sehingga pembelajaran terasa tidak menarik dan tidak memberi kesempatan kepada peserta didik untuk belajar menggali makna dari sebuah peristiwa sejarah (Hasan, 2003:2).

Pembelajaran sejarah yang ideal harus memenuhi dua aspek yaitu dapat memfasilitasi peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah secara optimal dan tersedianya fasilitas yang memadai. Salah satu aspek agar pembelajaran sejarah dapat memfasilitasi peserta didik mencapai tujuan pembelajaran sejarah adalah pendidik. Kehadiran pendidik tetap diperlukan dalam pembelajaran sejarah walaupun dalam era teknologi dapat digantikan. Pendidik bukan hanya fasilitator yang memfasilitasi pembelajaran tetapi pendidik juga sebagai desainer proses pembelajaran. Ketersediaan fasilitas juga menjadi aspek penentu pembelajaran sejarah yang ideal. Fasilitas yang telah tersedia di ruang belajar dapat digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran, seperti adanya LCD proyektor dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Sayono, 2013:14-15).

Prinsip pembelajaran sejarah pada kurikulum 2013 yang dijadikan sebagai pedoman proses pembelajaran menurut Permendikbud Nomor 60 tahun 2016 menuntut peserta didik memiliki pemahaman materi yang tinggi. Proses pembelajaran harus terpusat kepada peserta didik agar dapat memenuhi tuntutan pemahaman materi yang tinggi dalam kurikulum 2013. Peserta didik dituntut untuk menemukan sendiri informasi dalam kegiatan pembelajaran. Pendidik harus menjadi fasilitator yang menggunakan sumber belajar dan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang memiliki fungsi utama sebagai sumber belajar yang bertujuan mengefektifkan proses komunikasi pembelajaran sehingga dapat tercapai tujuan yang diinginkan yaitu adanya perubahan tingkah laku (Yudhi, 2012:36-37).

Media pembelajaran merupakan bagian dari metode pembelajaran. Metode adalah suatu prosedur pembelajaran yang dipilih untuk membantu peserta didik untuk mencapai tujuan atau internalisasi isi atau pesan (Umamah, 2018:175).

Media merupakan pembawa informasi antara sumber dan penerima. Penerapan media pembelajaran dalam penggunaan metode pembelajaran dapat digunakan dalam kategori-kategori dari metode pembelajaran yang terdiri dari 10 kategori yaitu presentasi, demonstrasi, diskusi, latihan dan praktek, tutorial, belajar kelompok, permainan, simulasi, penemuan dan pemecahan masalah (Umamah, 2018:176). Media pembelajaran memiliki banyak peran dalam pembelajaran. Peran media pada pembelajaran langsung adalah sebagai alat bantu, sedangkan dalam pembelajaran mandiri media berfungsi sebagai sumber belajar (Umamah, 2018:177).

Pemilihan, pengembangan dan penggunaan media pembelajaran berada pada kemampuan yang dimiliki oleh pendidik. Hasil penelitian Umamah (2008:94) menunjukkan bahwa kemampuan pendidik dalam memilih, mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran berasal dari 30,8% penelitian, 46,2% pengalaman, dan lainnya 23,1%. Melalui data tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran berdasarkan pengalaman. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh pendidik harus sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan tingkatan kognitif yang harus dicapai.

Hasil analisis silabus mata pelajaran sejarah kelas X SMA menunjukkan 80% kompetensi dasar (KD) pada ranah kognitif mencapai level C4 yaitu menganalisis (Anderson, 2015). Salah satu KD dengan kategori menganalisis adalah KD 3.7 berbunyi “menganalisis berbagai teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia”. Dimensi proses kognitif menganalisis wajib dikuasai oleh peserta didik agar tujuan pembelajaran sejarah tercapai. Desain pembelajaran yang dikembangkan oleh pendidik harus dapat melatih peserta didik untuk mengembangkan kemampuan menganalisis.

Analisis performansi dalam penelitian pengembangan ini bertujuan untuk melakukan penilaian tingkat keberhasilan pembelajaran. Analisis performansi dilakukan dengan melakukan analisis terkait perumusan tujuan, model, media, metode, serta strategi dalam pembelajaran. Hasil dari analisis performansi ini akan menunjukkan keadaan pembelajaran nyata terjadi di sekolah, sehingga dapat

teridentifikasi permasalahan-permasalahan yang ada di sekolah. Analisis performansi ini dilakukan dengan wawancara dan observasi dengan menyebarkan angket di sekolah yang menjadi tempat penelitian.

Hasil wawancara, observasi, dan menyebarkan angket yang telah dilakukan pada 3 sekolah di Jember yaitu di SMAN 1 Tanggul, SMAN 2 Tanggul, dan SMAN Jenggawah menunjukkan permasalahan nyata yang ada di lapangan antara lain, (1) tidak semua peserta didik mengerti akan tujuan pembelajaran meskipun tujuan pembelajaran telah disampaikan pada wala pembelajaran oleh pendidik; (2) peserta didik terbiasa menerima pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah karena metode pembelajaran yang digunakan masih belum bervariasi dan pengaplikasian metode masih belum sesuai dengan sintaks; (3) hanya sedikit peserta didik yang benar-benar memahami materi pelajaran sejarah; (4) evaluasi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik tidak jarang hanya mampu dicapai oleh peserta didik sampai pada tingkatan taksonomi C2 memahami yang seharusnya sudah mencapai tingkatan taksonomi C4 menganalisis; (5) kurangnya inovasi pengembangan media pembelajaran karena pendidik mengalami keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Analisis kebutuhan dilakukan pada tiga sekolah di Jember dengan jumlah responden sebanyak 106 orang menunjukkan 99% peserta didik menganggap sejarah penting untuk dipelajari, 23% peserta didik memahami materi sejarah, dan 71% peserta didik menginginkan media pembelajaran berbentuk video yang tidak membosankan (lihat *Lampiran F*). Data tersebut menunjukkan bahwa peserta didik telah memiliki pandangan bahwa sejarah merupakan pelajaran yang penting untuk dipelajari. Data tersebut juga menunjukkan hanya sedikit peserta didik yang memahami materi pembelajaran sejarah walaupun beranggapan sejarah penting untuk dipelajari. Hal tersebut disebabkan banyaknya peserta didik yang menginginkan sebuah inovasi baru terkait media pembelajaran dan metode yang digunakan oleh pendidik selama pembelajaran.

Hasil analisis performansi menunjukkan kompleksitas permasalahan pembelajaran sejarah yang ditemukan di lapangan dapat dipecahkan dengan

adanya media pembelajaran yang didesain sedemikian rupa agar dapat memfasilitasi peserta didik untuk menemukan sendiri informasi terkait dengan pembelajaran sejarah. Media pembelajaran yang akan dikembangkan harus dapat mempermudah penyampaian informasi pesan dari sumber belajar kepada peserta didik dan menggunakan pemilihan metode pembelajaran yang tepat.

Metode pembelajaran yang digunakan sebagai salah satu indikator dalam penyelesaian permasalahan dalam penelitian ini harus sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan pada kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik. Salah satu metode pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik adalah menggunakan metode *inquiry* terbimbing. *Inquiry* berasal dari kata *to inquire* yang berarti ikut serta dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan, mencari informasi, dan melakukan penyelidikan (Suryandari, dkk, 2016:2, Maretasari, 2013, Fairuzabadi, dkk, 2017:101).

Metode pembelajaran *inquiry* adalah salah satu metode pembelajaran yang menitikberatkan proses pembelajaran pada keterlibatan siswa secara langsung dan maksimal (Sugiarta dan Ratnani, 2017:14). Metode pembelajaran *inquiry* sebagai sebuah cara pendidik dalam membimbing peserta didik membangun pengetahuan dan pemahaman yang mendalam mengenai materi pelajaran, membekali dan mengarahkan peserta didik menuju pembelajaran yang bebas (Kuhlthan & Todd dalam Zahro, 2014:2). Metode pembelajaran *inquiry* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam pemecahan suatu masalah, sehingga pengalaman yang didapat peserta didik dapat bermakna (Zahro, 2014:2).

Media yang dapat dipadukan dengan model pembelajaran *inquiry* adalah media video (Fauzabadi, 2017:101). Media video merupakan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa dalam belajar karena menyajikan film atau gambar bergerak yang disertai dengan suara. Media pembelajaran video cenderung lebih mudah bagi peserta didik untuk mengingat dan memahami pembelajaran karena tidak menggunakan satu jenis indera. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran visual dapat menaikkan ingatan 14% menjadi 38%. Penelitian ini juga menunjukkan hingga 200% perbaikan kosa kata ketika

diajarkan dengan visual. Bahkan waktu yang diperlukan untuk penyampaian konsep berkurang sampai 40% untuk menambah presentasi verbal (Zaenal, 2012:).

Media pembelajaran video berbasis *inquiry* yang akan dikembangkan merupakan video dengan teknik *stop motion* yang menekankan pada efektivitas media pembelajaran terhadap memecahan permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik maupun pendidik di sekolah. Media pembelajaran ini akan disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran *inquiry* mengenai “Teori Proses Masuknya Agama Dan Kebudayaan Islam ke Indonesia” yaitu memahami permasalahan, menyusun rencana penyelesaian, melaksanakan rencana penyelesaian, dan memeriksa kembali penyelesaian yang telah dilaksanakan (Priansa, 2015:190). Pengembangan media pembelajaran *stop motion* berbasis *inquiry* dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi pada proses pembelajaran sejarah. Permasalahan yang muncul dapat diketahui melalui kegiatan observasi yang telah dilakukan.

Penelitian pengembangan media pembelajaran *stop motion* berbasis *inquiry* ini menggunakan desain pengembangan model Borg and Gall, peneliti membatasi sampai tahap ke enam dengan alasan tahapan-tahapan tersebut telah memenuhi kriteria pengembangan media pembelajaran. Model Borg and Gall dianggap cocok diterapkan pada pengembangan media pembelajaran karena beberapa pertimbangan diantaranya: (1) model Borg and Gall mendorong proses inovasi produk yang memiliki nilai yang baik dan menjawab tuntutan kekinian; (2) mampu menghasilkan produk yang memiliki nilai validasi yang tinggi melalui uji coba di lapangan; (3) model Borg and Gall sesuai dengan teoritis pengembangan suatu produk. Alasan lain peneliti menggunakan model pengembangan Borg and Gall adalah model ini efektif dalam mengembangkan produk pembelajaran yang mudah untuk diterapkan serta tahap-tahap penelitian melalui langkah-langkah pengembangan yang mengacu kepada tahap sebelumnya sampai kepada produk akhir (prosedural).

Berdasarkan uraian di atas maka perlu untuk dikembangkan media pembelajaran pada pembelajaran sejarah agar dapat mengetahui efektifitas media

pembelajaran yang dikembangkan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Stop Motion* Berbasis *Inquiry* Menggunakan Model Borg And Gall”**.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang, maka terdapat beberapa permasalahan yang muncul berdasarkan analisis performansi yang telah dilakukan pada 3 sekolah di Jember yaitu di SMAN 1 Tanggul, SMAN 2 Tanggul, dan SMAN Jenggawah, menunjukkan permasalahan nyata yang ada di lapangan antara lain, (1) tidak semua peserta didik mengerti akan tujuan pembelajaran meskipun tujuan pembelajaran telah disampaikan pada wala pembelajaran oleh pendidik; (2) peserta didik terbiasa menggunakan metode ceramah karena metode pembelajaran yang digunakan masih belum bervariasi dan pengaplikasian metode masih belum sesuai dengan sintaks; (3) hanya sedikit peserta didik yang benar-benar memahami materi pelajaran sejarah; (4) evaluasi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik tidak jarang hanya mampu dicapai oleh peserta didik sampai pada tingkatan taksonomi C2 memahami yang seharusnya sudah mencapai tingkatan taksonomi C4 menganalisis; (5) kurangnya inovasi pengembangan media pembelajaran karena pendidik mengalami keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Pemecahan masalah terhadap permasalahan yang terjadi yaitu dengan pengembangan media pembelajaran *stop motion* berbasis *inquiry* yang tervalidasi dan layak digunakan sebagai media pembelajaran peserta didik yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menemukan informasi pembelajaran. Berdasarkan analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik mengusulkan materi yang dikembangkan dalam media pembelajran *stop motion* berbasis *inquiry* ini adalah “Teori Proses Masuknya Agama dan Kebudayaan Islam ke Indonesia” sehingga rumusan masalah dalam pengembangan ini adalah:

- 1) Bagaimana hasil validasi ahli terhadap pengembangan media pembelajaran *stop motion* berbasis *inquiry* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X SMA sub bahasan “Teori Proses Masuknya Agama dan Kebudayaan Islam ke Indonesia” dengan model Borg *and* Gall?
- 2) Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran *stop motion* berbasis *inquiry* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X SMA dengan model Borg *and* Gall?

### 1.3 Tujuan

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

- 1) Menghasilkan produk tervalidasi ahli berupa media pembelajaran *stop motion* berbasis *inquiry* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X SMA sub bahasan “Teori Proses Masuknya Agama dan Kebudayaan Islam ke Indonesia” dengan model Borg *and* Gall;
- 2) Mengetahui efektivitas media pembelajaran *stop motion* berbasis *inquiry* dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X SMA dengan model Borg *and* Gall.

### 1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang akan di hasilkan dalam pengembangan ini berupa media pembelajaran video *stop motion* berbasis *inquiry* yang dikembangkan melalui model desain pembelajaran Borg *and* Gall. Susunan media pembelajaran *stopmotion* berbasis *inquiry* ini terdiri dari: (1) judul; (2) kompetensi inti dan kompetensi dasar; (3) tujuan pembelajaran; (4) peta konsep materi; (5) orientasi permasalahan; (6) merumuskan masalah; (7) membuat hipotesis; (8) mengumpulkan data; (9) menguji hipotesis; (10) evaluasi.

Adapun spesifikasi media yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut.

- 1) media disusun secara sistematis untuk digunakan pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran;

- 2) media pembelajaran *stop motion* berbasis *inquiry* dilengkapi dengan komponen-komponen yang mendukung peserta didik untuk dapat melakukan pembelajaran secara ilmiah;
- 3) media pembelajaran *stop motion* tersebut dikemas dalam bentuk video yang berisi materi tentang menganalisis Teori Proses Masuknya Agama dan Kebudayaan Islam ke Indonesia;
- 4) media pembelajaran *stop motion* berbasis *inquiry* yang dikembangkan memiliki keunggulan yaitu telah disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik berdasarkan observasi yang telah dilakukan.

Pengembangan video *stop motion* dikembangkan menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Langkah-langkah pengembangan video *stop motion* yaitu: (1) mengumpulkan sumber-sumber materi; (2) membuat rancangan awal video; (3) mendesain video; (4) melakukan uji validasi, yaitu validasi materi, validasi media, dan validasi desain; (5) uji coba produk kepada peserta didik. Pengembangan video *stop motion* ini disesuaikan dengan prinsip media video yang dikemukakan oleh Warsita (2008:30), yaitu: (1) bersifat linier; (2) menampilkan visual yang dinamis; (3) secara khas digunakan dengan cara yang sebelumnya ditentukan oleh pengembang; (4) bentuk representasi fisik dari gagasan yang riil dan abstrak; (5) dikembangkan berdasarkan prinsi-prinsip psikologi tingkah laku dan kognitif.

### **1.5 Pentingnya Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan memiliki makna penting dalam dunia pendidikan untuk menghasilkan sebuah produk sebagai penunjang proses pembelajaran. Adapun pentingnya penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

- 1) pengembangan media pembelajaran video *stop motion* berbasis *Inquiry* pada pembelajaran sejarah dapat digunakan untuk media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 bagi peserta didik pada mata pelajaran sejarah untuk memberi variasi jenis media pembelajaran yang di gunakan.

- 2) pengembangan media pembelajaran video *stop motion* berbasis *Inquiry* pada pembelajaran sejarah dapat digunakan sebagai sarana untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan media pembelajaran yang kurang dapat memberi stimulus bagi peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri dan mengembangkan kemampuan berfikirnya dan kreatifitasnya.
- 3) pengembangan media pembelajaran video *stop motion* berbasis *Inquiry* pada pembelajaran sejarah dapat memudahkan dan memfasilitasi peserta didik agar dapat mencari dan menemukan sendiri solusi atas masalah yang dihadapkan.

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

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

#### **1.6.1 Asumsi**

Adapun asumsi pada penelitian pengembangan media pembelajaran video *stop motion* berbasis *Inquiry* pada pembelajaran sejarah adalah sebagai berikut :

- 1) media pembelajaran video *stop motion* berbasis *Inquiry* menjadi alternatif bagi peserta didik pada mata pelajaran sejarah untuk memvariasikan media pembelajaran belajar yang digunakan dalam pembelajaran sejarah.
- 2) pengembangan media pembelajaran video *stop motion* berbasis *Inquiry* pada mata pelajaran sejarah dapat digunakan sebagai alat agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa dibimbing oleh pendidik.
- 3) pengembangan media pembelajaran video *stop motion* berbasis *Inquiry* dilengkapi dengan petunjuk yang jelas sehingga peserta didik dapat melakukan berfikir tingkat tinggi melalui mencari dan menemukan sendiri jawaban atas masalah yang dihadapkan.

#### **1.6.2 Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Inquiry* pada penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Keterbatasan tersebut terkait dengan waktu, dana, kemampuan dan materi pembelajaran sejarah yang sangat luas.

Maka dalam penelitian ini, Keterbatasan pengembangan media pembelajaran video *stop motion* berbasis *inquiry* meliputi:

- 1) pengembangan media pembelajaran video *stop motion* berbasis *Inquiry* membutuhkan proses dan kemampuan berfikir dalam menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik pada jenjang pendidikan tertentu, oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Inquiry* untuk peserta didik SMA kelas X.
- 2) pengembangan media pembelajaran video *stop motion* berbasis *Inquiry* pada pembelajaran sejarah tidak mengembangkan media pembelajaran pengayaan yang digunakan untuk peserta didik yang kemampuannya berada di atas kemampuan teman sebayanya, akan tetapi hanya mengembangkan media inti yang disusun dari kurikulum dasar.
- 3) Pengembangan media pembelajaran video *stop motion* berbasis *inquiry* hanya terbatas pada materi pembelajaran sejarah kelas X SMA pada KD 3.7 Menganalisis berbagai teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia.
- 4) Pengembangan media pembelajaran video *stop motion* berbasis *inquiry* dikembangkan menggunakan model pengembangan Borg *and* Gall, sehingga langkah pengembangan media dilakukan sesuai dengan tahapan yang sistematis dan tidak dapat diacak atau memilih tahapan mana yang harus didahulukan.

### 1.7 Batasan Istilah

Batasan istilah diperlukan agar tidak terjadi kesalahan penafsiran yang digunakan dalam penelitian pengembangan. Ada beberapa istilah tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian pengembangan pendidikan (R&D) adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Hasil dari penelitian pengembangan tidak hanya pengembangan sebuah produk yang sudah ada melainkan juga untuk menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis (Borg *and* Gall, 1989:772);

- 2) media pembelajaran video *stop motion* berbasis *inquiry* adalah media pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk memecahkan masalah melalui langkah *inquiry*; memahami masalah, merencanakan penyelesaian, menjalankan rencana, dan pemeriksaan penyelesaian;
- 3) model pengembangan Borg and Gall merupakan salah satu model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk bidang pendidikan yang dikenal sebagai siklus R&D, disarankan oleh Borg and Gall (1983). Langkah-langkahnya terdiri dari 10 tahapan yaitu; (1) *research and informing collecting*; (2) *planning*; (3) *develop preliminary form of product*; (4) *preliminary field testing*; (5) *main product revision*; (6) *main field testing*; (7) *operation product revision*; (8) *operation field testing*; (9) *final product revision*; (10) *dissemination and implementasion* (Borg and Gall, 1983:772).

Berdasarkan batasan istilah di atas, maka pengembangan media pembelajaran yang dimaksud adalah mengembangkan media pembelajaran video *stop motion* berbasis *Inquiry* pada pembelajaran Sejarah Indonesia kelas X SMA sub pokok bahasan “Teori Proses Masuknya Agama dan Kebudayaan Islam ke Indonesia” adalah proses pembuatan media pembelajaran berbentuk video yang didesain khusus agar dapat digunakan pada proses pembelajaran Sejarah Indonesia. Media yang dihasilkan melewati beberapa pengujian yakni uji validasi isi materi dan validasi desain. Produk yang sudah tervalidasi akan dilakukan tahap uji coba melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar.

### 1.8 Sistematika penulisan

Sistematika penulisan skripsi pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut: Bab 1. Pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, spesifikasi produk pengembangan, pentingnya pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, batasan istilah, serta sistematika penulisan. Bab 2. Tinjauan Pustaka, meliputi penguraian tentang kajian teoritik yang tersiri dari urgensi media pembelajaran sejarah, pengembangan media pembelajaran sejarah, *inquiry* sebagai basis pengembangan

media, argumentasi pemilihan model. Bab 3. Metode Pengembangan, menjelaskan tentang prosedur dan mekanisme pengembangan media berdasarkan model pengembangan Borg *and* Gall serta mekanisme proses uji coba produk dan validasi produk. Bab 4. Hasil Pengembangan, berisi tentang penyajian data dan uji coba, analisis data, serta revisi produk berdasarkan analisis data. Bab 5. Kajian dan Bab 6. Penutup berisi simpulan dan saran.



## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Urgensi Pengembangan Media dalam Pembelajaran Sejarah

Urgensi media pembelajaran video *stop motion* dalam pembelajaran sejarah akan dijelaskan berdasarkan uraian yang meliputi: (1) pembelajaran sejarah; (2) media dalam pembelajaran sejarah, yang akan dipaparkan sebagai berikut.

#### 2.1.1 Pembelajaran Sejarah

Kurikulum 2013 memposisikan mata pelajaran sejarah sebagai mata pelajaran wajib. Mata pelajaran wajib merupakan mata pelajaran yang harus diambil oleh setiap peserta didik di SMA/MA dan SMK/MAK. Kelompok mata pelajaran wajib disebut dengan kelompok A. Kelompok A adalah mata pelajaran yang memberikan orientasi kompetensi lebih kepada aspek kognitif dan afektif. Alokasi waktu untuk mata pelajaran sejarah wajib yaitu 2 jam pelajaran per minggu pada masing-masing kelas dengan penambahan jam belajar per minggu sebesar 4-6 jam pada struktur kurikulum SMA/MA (Kemendikbud, 2016:1-3).

Pembelajaran sejarah merupakan suatu aktifitas belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dengan cara menjelaskan pada siswa tentang gambaran kehidupan masyarakat masa lampau yang menyangkut peristiwa-peristiwa penting dan memiliki arti khusus (Latif, 2013:99). Menurut Winarsih (2017:2), pembelajaran sejarah merupakan media pendidikan yang tepat untuk memperkenalkan kepada peserta didik tentang bangsanya di masa lampau. Pembelajaran sejarah adalah suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari segala peristiwa atau kejadian yang terjadi pada masa lampau dalam kehidupan manusia yang berpengaruh pada masa sekarang dan masa yang akan datang.

Tujuan pembelajaran sejarah yang ada pada Permendikbud No. 64 tahun 2016, tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah adalah sebagai berikut:

- 1) peserta didik memiliki kemampuan dalam membangun kesadaran akan pentingnya konsep ruang, waktu dan tempat yang menjadi proses

keberlanjutan dari masa lampau, masa kini, dan masa depan bangsa Indonesia;

- 2) peserta didik memiliki kemampuan untuk berfikir kritis, logis, kreatif, inspirasi serta inovatif melalui pemahaman terhadap fakta-fakta sejarah secara benar yang berdasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan;
- 3) peserta didik memiliki kemampuan dalam menghadirkan dan menumbuhkan rasa menghargai serta apresiasi terhadap peninggalan-peninggalan sejarah bangsa Indonesia di masa lampau;
- 4) peserta didik memiliki kemampuan dalam memahami bahwa terbentuknya bangsa Indonesia melalui proses sejarah yang panjang bahkan hingga masa sekarang;
- 5) peserta didik memiliki kesadaran diri yang tinggi untuk bangga dan cinta terhadap tanah air bangsa Indonesia;
- 6) peserta didik mampu berperilaku sesuai nilai dan norma yang mencerminkan karakter diri sebagai bangsa Indonesia.

Ketercapaian tujuan-tujuan pembelajaran sejarah diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran diri, kecintaan dan rasa bangsa peserta didik terhadap bangsa dan negara Indonesia melalui kemampuan berpikir kritis yang dapat membentuk kepribadian bangsa dan sikap peserta didik. Tujuan-tujuan dalam pembelajaran sejarah adalah suatu titik pencapaian dari belajar sejarah.

### 2.1.2 Media dalam Pembelajaran Sejarah

Kegiatan pendidikan dipengaruhi oleh revolusi pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman cara belajar peserta didik, kemajuan media komunikasi dan informasi dan lain sebagainya yang memberi arti tersendiri bagi kegiatan pendidikan. Tantangan tersebut menjadi salah satu dasar pentingnya pendekatan teknologis dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran (Yudhi, 2012:1).

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga

tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Tujuan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah untuk mengefektifkan dan mengefisiensikan proses pembelajaran itu sendiri (Yudhi, 2012:7-8). Penggunaan media pembelajaran dapat membantu mencapai keberhasilan belajar.

Media pembelajaran sejarah bermanfaat sebagai alat bantu mengajar untuk membantu dan memdahkan peserta didik untuk memvisualisasikan suatu peristiwa sejarah sedemikian rupa, sehingga peserta didik lebih mudah untuk menangkap serta menghayati gambaran peristiwa sejarah tersebut (Widja, 1989:60). Menurut Soewarso (2000:102), penggunaan media pembelajaran mutlak diperlukan dalam pembelajaran sejarah. Penggunaan media tertentu dalam pembelajaran diperlukan karena pada hakikatnya suatu media dalam pembelajaran merupakan cara yang teratur dan terpikir secara sistematis untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran serta untuk memperoleh kemampuan dalam mengembangkan efektifitas belajar yang dilakukan oleh pendidik dan siswa.

## 2.2 Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan satu alat yang dapat menyampaikan pesan secara komunikatif dari pemberi pesan yaitu pendidik kepada penerima pesan yaitu peserta didik sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

### 2.2.1 Definisi Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harfiah memiliki arti “tengah, pengantar, atau perantara”. Kata media dalam Bahasa Arab disebut *wasail* dengan bentuk *jama' wasilah* yaitu sinonim *al-wasth* yang memiliki arti “tengah”. Kata tengah memiliki makna berada diantara dua sisi sehingga juga disebut sebagai “perantara” atau yang mengantarai dua sisi tersebut. Media juga dapat disebut sebagai pengantar atau penghubung karena posisinya berada ditengah, yakni mengantarkan atau menghubungkan suatu hal dari satu sisi ke sisi yang lain (Yudhi, 2012:6).

Pengertian media mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan

(Mawarti, 2011:14). Definisi ini sejalan dengan definisi yang disampaikan oleh Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) (dalam Yudhi, 2012:8), media diartikan sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan dan informasi.

Definisi media juga disampaikan oleh Munadi (2012:8), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan dapat melakukan proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Pendapat tersebut juga didukung oleh pendapat Uno dan Lamatenggo (2010:122), media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik dengan tujuan merangsang peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara utuh.

Pendapat para ahli mengenai definisi media diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai penyalur pesan atau informasi dari pemberi pesan (pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik) agar mencapai tujuan pembelajaran.

### 2.2.2 Fungsi Pengembangan Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Fungsi-fungsi yang lain merupakan hasil pertimbangan pada kajian ciri-ciri umum yang dimilikinya, bahasa yang dipakai menyampaikan pesan dan dampak atau efek yang ditimbulkannya (Yudhi, 2012:36).

Analisis terkait fungsi media pembelajaran difokuskan pada dua hal, yaitu analisis fungsi yang didasarkan pada medianya dan didasarkan pada penggunaannya. (1) analisis fungsi media berdasarkan pada media terdapat tiga fungsi media, yaitu media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar, fungsi semantik, dan fungsi manipulatif; (2) analisis fungsi media berdasarkan penggunaannya (peserta didik) terdapat dua fungsi, yaitu fungsi psikologis dan fungsi sosio-kultural (Yudhi, 2012:36).

a. Fungsi Media Berdasarkan pada Media

1) Fungsi Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar

Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan fungsi utama media pembelajaran. Sumber belajar memiliki arti tersirat makna keaktifan, yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain.

2) Fungsi Semantik

Fungsi semantik media pembelajaran yaitu kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami peserta didik (tidak verbalistik).

3) Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif media pembelajaran didasarkan kepada ciri-ciri (karakteristik) umum yang dimiliki media pembelajaran, sehingga media memiliki dua fungsi manipulatif, yaitu mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan indrawi.

b. Fungsi Media Berdasarkan pada Pengguna (Peserta Didik)

1) Fungsi Psikologis

a) Fungsi Atensi

Media pembelajaran yang tepat guna adalah media pembelajaran yang mampu menarik dan memfokuskan perhatian peserta didik. Media pembelajaran yang tepat guna dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi ajar

b) Fungsi Afektif

Fungsi afektif media pembelajaran yaitu menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan peserta didik terhadap sesuatu. Media pembelajaran yang tepat guna dapat meningkatkan sambutan atau penerimaan siswa terhadap stimulus tertentu.

c) Fungsi Kognitif

Peserta didik yang belajar menggunakan media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi objek-objek yang dihadapi. Media pembelajaran yang tepat guna dapat

meningkatkan aktivitas kognitif yang meliputi persepsi, mengingat, dan berpikir.

d) Fungsi Imajinatif

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi peserta didik. Imajinasi ini mencakup penimbulan atau kreasi objek-objek baru sebagai rencana bagi masa mendatang atau dapat juga mengambil bentuk fantasi (khayalan) yang didominasi kuat sekali oleh pikiran-pikiran autistik.

e) Fungsi Motivasi

Motivasi merupakan seni mendorong peserta didik untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

2) Fungsi Sosio-Kultural

Fungsi media pembelajaran dilihat dari sosio-kultural yaitu mengatasi hambatan sosio-kultural antarpeserta komunikasi pembelajaran. Media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama

### 2.2.3 Karakteristik Media Pembelajaran

Gerlach dan Elly (dalam Arsyad, 2007:11-14) memaparkan tiga karakteristik media pembelajaran yang merupakan petunjuk penggunaan media dan apa saja yang dapat dilakukan media pembelajaran yang mungkin pendidik tidak mampu atau kurang efisien melakukannya dapat digunakan oleh pendidik dalam kegiatan belajar mengajar yaitu:

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransformasikan tanpa mengenal waktu. Ciri ini sangat penting bagi pendidik karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan

setiap saat, peristiwa yang kejadiannya hanya sekali dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan mengajar.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulatif Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu lama dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit yang dapat dipercepat atau diperlambat dalam proses penayangannya.

c. Ciri Distributif (*Distributif Property*)

Ciri distributif dari suatu media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kedalam sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Sekali transformasi direkam dalam format media apa saja ia dapat diproduksi beberapa kali dan siap digunakan berulang-ulang.

#### 2.2.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari berbagai macam dan jenisnya. Mulai dari yang paling sederhana dan murah sampai yang canggih dan mahal, media pembelajaran yang dapat dibuat oleh pendidik sampai media pembelajaran yang diproduksi pabrik, media pembelajaran yang sudah tersedia langsung dilingkungan sampai media pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran dapat dibagi menjadi dua, yaitu media pembelajaran nonelektronik dan media pembelajaran elektronik (Budiyanto, 2014:9-10).

a. Media Nonelektronik

1) Media Cetak

Media cetak adalah media yang digunakan untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Contoh dari media cetak ini seperti buku teks, modul, lembar kerja, dan sebagainya (Arsyad, 2005:29).

## 2) Media pajang

Media pajang adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi didepan kelompok kecil. Contoh dari media pajang meliputi papan tulis, papan magnetik, papan buletin, dan lain sebagainya.

## 3) Media Peraga dan Eksperimen

Media peraga dan eksperimen adalah media yang berupa alat-alat asli atau tiruan. Media ini berbentuk model dan hanya digunakan untuk menunjukkan bagian-bagian dari alat yang asli dan prinsip kerja dari alat asli.

### b. Media Elektronik

#### 1) Overhead Projector (OHP)

*Overhead transparency* (OHT) sering kali disebut dengan nama perangkat kerasnya OHP (*overhead projector*). Media OHT adalah media visual proyeksi yang dibuat di atas bahan transparan seperti film *acetate* atau plastik berukuran 8 1/2" x 11", yang digunakan oleh guru untuk memvisualisasikan konsep, proses, fakta, statistik, kerangka outline, atau ringkasan di depan kelompok kecil/besar (Asnawir dan Basyiruddin, 2002:57).

#### 2) Program Slide Instruksional

Slide merupakan media pembelajaran yang diproyeksikan dapat dilihat dengan mudah oleh peserta didik di kelas.. slide adalah sebuah gambar transparan yang diproyeksikan oleh cahaya melalui proyektor (Asnawir dan Basyiruddin, 2002:72).

#### 3) Program Film Strip

Film strip adalah satu rol positif 35 mm yang berisi sederetan gambar yang saling berhubungan dengan sekali proyeksi untuk satu gambar.

#### 4) Film

Film merupakan gambar hidup yang diambil dengan menggunakan kamera film dan ditampilkan melalui proyektor film. Film bergerak dengan cepat sehingga tampilannya kontinu. Objek yang ditampilkan

akan lebih alamiah sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Film mengalami banyak perkembangan sehingga dapat menyajikan informasi lain, khususnya informasi yang berkaitan dengan konsep pembelajaran keterampilan dan sikap (Asnawir dan Basyiruddin, 2002:95).

5) Video Compact Disk

VCD instruksional dapat digunakan dengan beberapa perlengkapan seperti kabel penghubung video dan audio, *remote control*, dan kabel penghubung RF dan TV.

6) Televisi

Televisi adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Sistem ini menggunakan peralatan yang mengubah cahaya dan suara kedalam gelombang elektrik dan mengkonversinya kembali kedalam cahaya yang dapat dilihat dan cahaya yang dapat didengar (Asnawir dan Basyiruddin, 2002:50).

7) Internet

Internet merupakan media yang memberikan perubahan yang besar pada cara orang berinteraksi, bereksperimen, dan berkomunikasi. Internet cocok digunakan untuk kelas jarak jauh sehingga tetap dapat berkomunikasi dan berinteraksi seperti layaknya di kelas.

#### 2.2.5 Media Pembelajaran *Stop Motion*

Pengertian *stop motion* secara etimologi berasal dari bahasa Inggris yang berarti gerak henti. *Stop motion* merupakan suatu teknik animasi yang membuat objek seakan-akan bergerak dikarenakan mempunyai banyak *frame* yang dijalankan secara beruntun. *Stop motion* sering dikenal dengan sebutan animasi *frame-by-frame* karena animasi *stop motion* dikerjakan dengan mengatur urutan *frame* atau gambar foto yang disusun sedemikian rupa sehingga tampak seperti bergerak (Binanto, 2010:223).

*Stop motion* merupakan teknik animasi yang memberikan efek suatu gambar menjadi bergerak. Animasi berasal dari kata kerja Latin *animare* yang berarti membuat menjadi hidup atau mengisi dengan nafas (Wright, dalam

Nugroho, 2016:16). Animasi mampu merekonstruksi suatu hal menjadi hal lainnya yang lebih hidup.

Gerakan *stop motion* cenderung patah-patah karena terdapat perbedaan tampilan dari satu gambar ke gambar lainnya sehingga video dengan teknik *stop motion* tidak sehalus video pada umumnya. Perbedaan inilah yang menjadi daya tarik *stop motion*. Animator *stop motion* bebas mengeluarkan ide-ide yang membuat tampilan *stop motion* menjadi lebih menarik sehingga animasi dengan teknik *stop motion* menuntut tingkat kreatifitas yang tinggi (Nugroho, 2016:16).

Media pembelajaran *stop motion* termasuk dalam media pembelajaran yang berbentuk video. Video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena menambahkan dimensi baru terhadap pembelajaran (Daryanto, 2013:87). Anderson (dalam Nugroho, 2016:13) mengemukakan tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yang mencakup tiga tujuan yaitu tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

a. Tujuan Kognitif

- 1) Mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi;
- 2) Mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis;
- 3) Menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan.

b. Tujuan Afektif

Penggunaan efek dan teknik yang tepat dalam pembuatan video dapat menjadi media yang baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

c. Tujuan Psikomotor

- 1) Memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak.
- 2) Peserta didik mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan menyangkut gerakan yang telah ditampilkan.

### 2.3 *Inquiry Learning*

Metode pembelajaran *inquiry* merupakan seni menciptakan situasi-situasi sedemikian rupa sehingga peserta didik mengambil peran sebagai ilmuwan. Situasi-situasi dalam metode pembelajaran *inquiry* merangsang peserta didik berinisiatif untuk mengamati dan menanyakan gejala alam, mengajukan penjelasan-penjelasan tentang apa yang dilihat, merancang dan melakukan pengujian untuk menunjang atau menentang teori-teori mereka, menganalisis data, menarik kesimpulan dari data eksperimen, merancang dan membangun model, atau setiap kontribusi dari kegiatan tersebut (Budiyanto, 2016:72). *Inquiry* merupakan suatu strategi pengajaran yang menitik beratkan pada kemampuan peserta didik untuk belajar dan menemukan sendiri pemahaman masalah yang dihadapi dan pendidik hanya sebagai pembimbing saja (Ayuningtyas, 2013:146).

*Inquiry* merupakan metode pembelajaran yang dirancang untuk membimbing peserta didik untuk meneliti masalah dan pertanyaan berdasarkan fakta. Metode ini menekankan pada proses mencari dan menemukan sendiri pemecahan masalah dalam suatu materi pelajaran sedangkan pendidik sebagai fasilitator dan pembimbing peserta didik untuk belajar (Kardi, 2003:3). Pembelajaran *inquiry* adalah suatu rangkaian kegiatan belajar yang menyebabkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga peserta didik dapat meruuskan sendiri penemuannya dengan percaya diri (Trianto, 2010:135).

*Inquiry* adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Proses berpikir itu sendiri biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara peserta didik dengan pendidik. Pembelajaran *inquiry* bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik secara sistematis, logis, dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai proses dari proses mental. Peserta didik tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran akan tetapi juga penggunaan potensi yang dimiliki (Sanjaya, 2006:196-197).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa metode *inquiry* adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.

### 2.3.1 Karakteristik *Inquiry Learning*

Metode pembelajaran *inquiry* memiliki tiga karakteristik (Sanjaya, 2009:195).

- a. Metode *inquiry* menekankan pada aktivitas peserta didik secara maksimal untuk mencari dan menemukan, artinya strategi *inquiry* menempatkan peserta didik sebagai subyek belajar. Peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan pendidik secara verbal, akan tetapi juga berperan untuk menemukan inti dari materi pelajaran.
- b. Seluruh aktivitas yang dilakukan peserta didik diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri yang bersifat pasti dari suatu pertanyaan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sifat percaya diri. Metode pembelajaran *inquiry* memposisikan pendidik bukan sebagai sumber belajar tetapi sebagai fasilitator dan motivator belajar peserta didik.
- c. Tujuan dari penggunaan strategi pembelajaran *inquiry* adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis.

Budyanto (2016:74-75) berpendapat bahwa terdapat indikator-indikator keberhasilan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *inquiry*. Strategi pembelajaran *inquiry* dapat dikatakan efektif apabila:

- a. Pendidik mengharapkan siswa menemukan sendiri jawaban dari suatu permasalahan yang ingin dipecahkan.
- b. Jika bahan pelajaran yang akan diajarkan tidak berbentuk fakta atau konsep yang sudah jadi, akan tetapi sebuah kesimpulan yang perlu pembuktian.
- c. Jika proses pembelajaran berangkat dari rasa ingin tahu peserta didik terhadap sesuatu.

- d. Jika akan mengajar pada sekelompok peserta didik yang rata-rata memiliki kemauan dan kemampuan berpikir.
- e. Jika peserta didik yang belajar tidak terlalu banyak sehingga bisa dikendalikan oleh pendidik.
- f. Jika pendidik memiliki waktu yang cukup untuk menggunakan pendekatan yang berpusat pada peserta didik.

### 2.3.2 Langkah-langkah *Inquiry Learning*

Metode pembelajaran *inquiry* tidak hanya mengembangkan kemampuan intelektual tetapi juga seluruh potensi yang dimiliki peserta didik. Sanjaya (2012:199) menyatakan proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *inquiry* dapat dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Orientasi

Orientasi merupakan langkah pertama dalam pembelajaran *inquiry*. Langkah ini merupakan langkah yang bertujuan untuk membina suasana atau iklim pembelajaran yang *responsive*. Pendidik mengkondisikan peserta didik agar siap melaksanakan proses pembelajaran. Tahap orientasi berbeda dengan tahap *preparation* dalam strategi pembelajaran ekspositori (SPE) sebagai langkah untuk mengkondisikan agar peserta didik siap menerima pelajaran, pada langkah orientasi dalam SPI pendidik merangsang dan mengajak peserta didik untuk berpikir memecahkan masalah. Keberhasilan strategi pembelajaran *inquiry* sangat bergantung pada kemampuan peserta didik untuk beraktivitas menggunakan kemampuannya dalam memecahkan masalah. Beberapa hal yang dapat dilakukan pada tahap orientasi:

- 1) Menjelaskan topik, tujuan, dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik;
- 2) Menjelaskan pokok-pokok kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik untuk mencapai tujuan. Pada tahap ini dijelaskan langkah-langkah *inquiry* serta tujuan setiap langkah merumuskan masalah sampai dengan merumuskan kesimpulan;
- 3) Menjelaskan pentingnya topik dan kegiatan belajar. Hal ini dilakukan dalam rangka memberikan motivasi belajar kepada peserta didik.

### b. Merumuskan Masalah

Merumuskan masalah merupakan langkah yang membawa peserta didik pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang mendorong peserta didik untuk berpikir memecahkan teka-teki tersebut. Penggunaan istilah teka-teki dalam rumusan masalah yang ingin dikaji disebabkan masalah itu pasti memiliki jawaban dan peserta didik didorong untuk mencari jawaban yang tepat. Teka-teki yang menjadi masalah dalam metode *inquiry* adalah teka-teki yang mengandung konsep yang jelas yang harus dicari dan ditemukan. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merumuskan masalah, yaitu:

- 1) Masalah hendaknya dirumuskan sendiri oleh peserta didik. Peserta didik akan memiliki motivasi belajar yang tinggi manakala dilibatkan dalam merumuskan masalah yang hendak dikaji. Pendidik sebaiknya tidak merumuskan sendiri masalah pembelajaran, pendidik hanya memberikan topik yang akan dipelajari, sedangkan rumusan masalah yang sesuai dengan topik hendaknya diserahkan kepada peserta didik;
- 2) Masalah yang dikaji hendaknya mengandung teka-teki yang jawabannya pasti. Pendidik dapat mendorong agar peserta didik dapat merumuskan masalah yang menurut pendidik jawaban sebenarnya sudah ada, peserta didik hanya mencari dan mendapatkan jawabannya secara pasti;
- 3) Konsep-konsep dalam rumusan masalah adalah konsep-konsep yang sudah diketahui terlebih dahulu oleh peserta didik. Artinya, sebelum masalah itu dikaji lebih jauh melalui proses *inquiry* pendidik perlu yakin terlebih dahulu bahwa peserta didik sudah memiliki pemahaman tentang konsep-konsep yang ada dalam rumusan masalah.

### c. Merumuskan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Hipotesis perlu diuji kebenarannya. Kemampuan atau potensi individu untuk berpikir pada dasarnya sudah dimiliki sejak individu lahir. Potensi berpikir itu dimulai dari kemampuan setiap individu untuk menebak atau

berhipotesis dari suatu permasalahan. Apabila individu dapat membuktikan hipotesisnya, maka ia akan sampai pada posisi yang bisa mendorong untuk berpikir lebih lanjut. Oleh sebab itu, potensi untuk mengembangkan kemampuan hipotesis pada setiap individu harus dibina. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk mengembangkan kemampuan berhipotesis pada setiap anak adalah dengan mengajukan berbagai pertanyaan yang dapat mendorong peserta didik untuk dapat merumuskan jawaban sementara atau dapat merumuskan berbagai perkiraan kemungkinan jawaban dari suatu permasalahan yang dikaji. Perkiraan sebagai hipotesis bukan sembarang perkiraan, tetapi harus memiliki landasan berpikir yang kokoh, sehingga hipotesis yang dimunculkan itu bersifat rasional dan logis. Kemampuan berpikir logis itu sendiri akan sangat berpengaruh oleh kedalaman wawasan yang dimiliki serta keluasan pengalaman. Dengan demikian, setiap individu yang kurang mempunyai wawasan akan sulit mengembangkan hipotesis yang rasional dan logis.

d. Mengumpulkan Data

Mengumpulkan data adalah aktivitas menjaring informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Dalam strategi pembelajaran *inquiry*, mengumpulkan data merupakan proses mental yang sangat penting dalam pengembangan intelektual. Proses pengumpulan data bukan hanya memerlukan motivasi yang kuat dalam belajar, akan tetapi juga membutuhkan ketekunan dan kemampuan menggunakan potensi berpikirnya.

e. Menguji Hipotesis

Menguji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data dan informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. Yang terpenting dalam menguji hipotesis adalah mencari tingkat keyakinan siswa atau jawaban yang diberikan. Disamping itu, menguji hipotesis juga berarti mengembangkan kemampuan berikir rasional. Artinya, kebenaran jawaban yang diberikan bukan hanya berdasarkan argumentasi, akan tetapi harus didukung oleh data yang ditemukan dan dapat dipertanggung jawabkan.

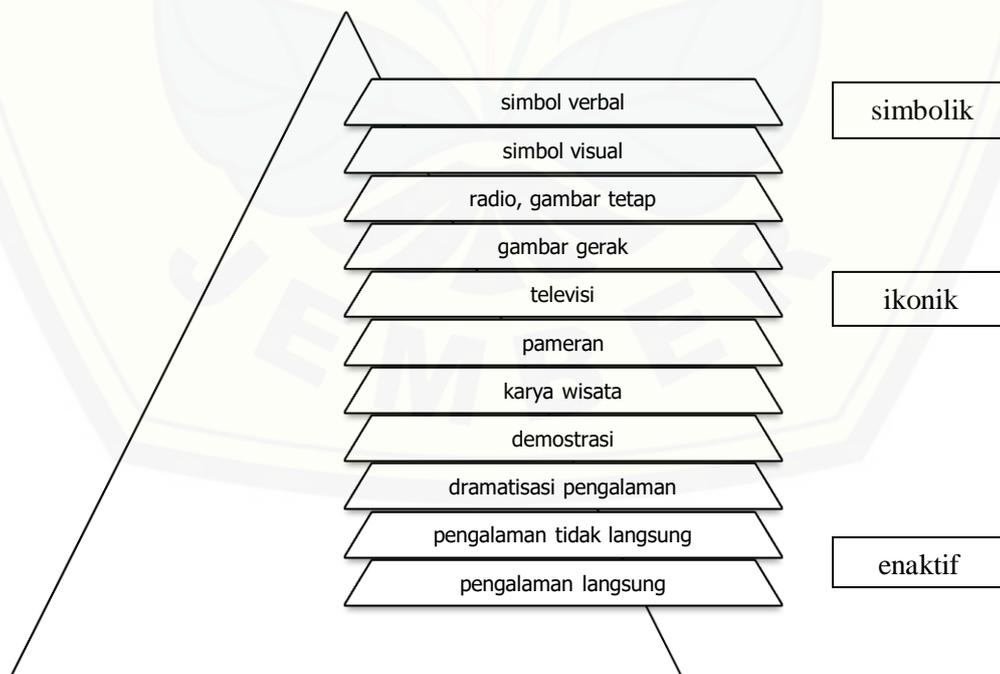
f. Merumuskan Kesimpulan

Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Sering terjadi, oleh karena banyaknya data yang diperoleh, menyebabkan kesimpulan yang dirumuskan tidak fokus terhadap masalah yang hendak dipecahkan. Karena itu, untuk mencapai kesimpulan yang akurat sebaiknya guru mampu menunjukkan pada siswa data mana yang relevan.

### 2.3.3 Media Pembelajaran *Stop motion* Berbasis *Inquiry*

Media pembelajaran merupakan bagian dari metode pembelajaran. Metode pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai “bentuk presentasi” seperti diskusi atau perkuliahan. Metode adalah prosedur dari pembelajaran yang dipilih untuk menolong peserta didik untuk mencapai tujuan atau menginternalisasi isi atau pesan (Bruner, dalam Umamah, 2016:213).

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik dan pengalaman peserta didik yang dapat dilihat pada kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale (Umamah, 2016:212):



Gambar 2.1 Kerucut pengalaman Edgar Dale

Kerucut pengalaman dale menyederhanakan hubungan yang kompleks, tetapi pada prakteknya memandu dalam menganalisis karakteristik metode pemilihan media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta tuntutan kurikulum saat ini. Tergesernya paradigma dari *teacher oriented* ke paragidma *student oriented* dan *integrated* menuntut peserta didik untuk belajar menggunakan pendekatan saintifik. Media *stop motion* yang dikembangkan berbasis *inquiry* yang membuat peserta didik dapat meningkatkan kemampuan dalam berfikir. Pembuatan media pelajaran ini telah melalui proses pengkajian karakteristik peserta didik yang bersangkutan sehingga diharapkan mampu menjawab permasalahan pembelajaran sejarah yang dihadapi peserta didik.

Media *stop motion* berbasis *inquiry* membantu peserta didik lebih mudah untuk menemukan permasalahan-permasalahan dan bagaimana langkah pemecahannya. Penyajian permasalahan ini disesuaikan dengan tahapan-tahapan yang dimiliki oleh *inquiry*. Tahapan pertama yaitu mengorientasi peserta didik pada masalah. Tahapan kedua yakni 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 peyelidikan. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi yang diperoleh dari masing-masing kelompok.

#### **2.4 Urgensi Media Pembelajaran *Stop Motion* yang Efektif**

media pembelajaran yang efektif yaitu media yang dapat membantu dalam mencapai tujuan yang hendak dicapai. Media pembelajaran *stop motion* dapat

digolongkan sebagai media pembelajaran yang efektif jika menunjukkan ketepatan dan kesesuaian dalam menyampaikan materi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik yang dimiliki peserta didik agar dapat menyampaikan pesan dengan baik kepada peserta didik.

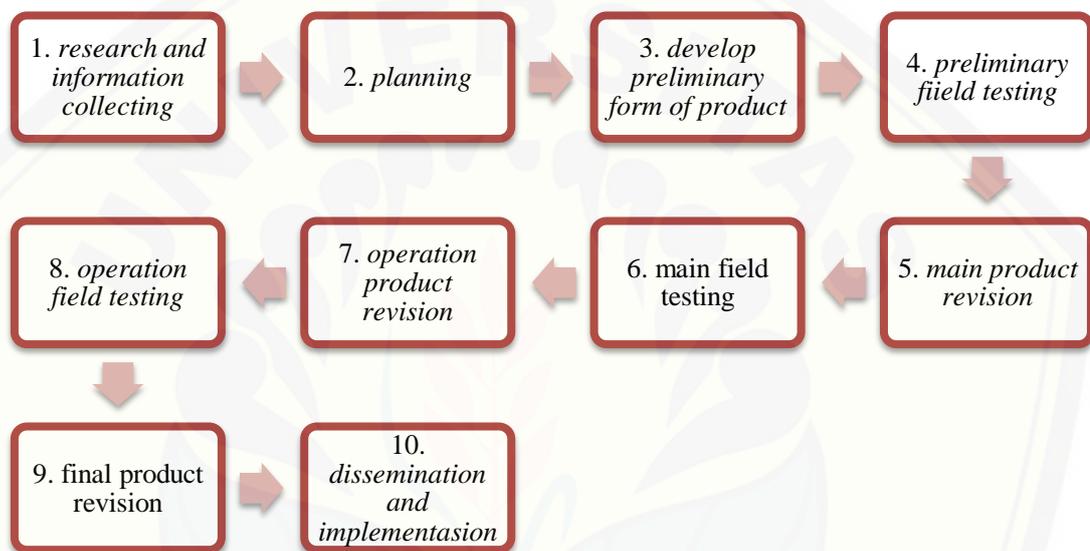
Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mengkombinasikan unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang diarahkan untuk mengubah perilaku peserta didik kearah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Peserta didik menerima pembelajaran dengan baik jika tujuan pembelajaran yang ditetapkan tercapai, ditunjukkan dengan hasil belajar yang diperoleh peserta didik meningkat, serta efektivitas dijadikan tolak ukur dalam pembelajaran (Supardi, 2013:165). Djamarah (2009:96) mengemukakan 2 indikator dalam menentukan keefektivan pembelajaran, yaitu daya serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan mencapai presentasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok dan perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran khusus telah tercapai oleh peserta didik secara individual ataupun kelompok.

Berdasarkan indikator yang telah dikemukakan oleh para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas media pembelajaran *stop motion* dapat dilihat dari aspek kognitif karena berhubungan dengan nilai yang diperoleh oleh peserta didik. Kesesuaian materi pelajaran yang disajikan dengan media *stop motion* akan memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memperoleh dan memahami informasi terkait berbagai teori masuknya agama dan kebudayaan Islam di Indonesia. Tingkat efektivitas media *stop motion* dapat dilihat dari nilai hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik dengan acuan nilai kriteria ketuntasan minimal.

## 2.5 Model Pengembangan Borg and Gall

Model pengembangan yang digunakan untuk pengembangan media *stop motion* berbasis *inquiry* mata pelajaran sejarah kelas X IPS adalah model Borg

and Gall. Model pengembangan Borg and Gall memiliki serangkaian karakteristik siklus diantaranya: (1) *research and information collecting*; (2) *planning*; (3) *develop preliminary form of product*; (4) *preliminary field testing*, (5) *main product revision*; (6) *main field testing*; (7) *operation product revision*; (8) *operation field testing*; (9) *final product revision*; (10) *dissemination and implementasion* (Borgg and Gall, 1983:775). Berikut skema dari karakteristik siklus model Borg and Gall:



Gambar 2.2 Skema Model Pengembangan Borg and Gall (Sumber: Borg and Gall, 1983:775)

Keterangan:

- a. *Research and Information Collection* (Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal)

Tahap pertama dari model Borg and Gall merupakan penelitian dan pengumpulan data yang mencakup studi literatur atau kajian pustaka terkait permasalahan yang akan dikaji, observasi atau pengamatan kelas, dan persiapan laporan awal penelitian. studi literatur dilakukan sebagai landasan pelaksanaan pengembangan (Borg and Gall, 1983:775).

- b. *Planning* (Perencanaan)

Tahapan kedua dilakukan perumusan kemampuan atau kecakapan terkait permasalahan, merumuskan dan menentukan tujuan khusus yang akan dicapai

pada setiap bagian tahapan serta menguji kelayakan media pembelajaran. Hal yang perlu diperhatikan pada tahapan ini adalah saat merumuskan tujuan, tujuan tersebut bertujuan untuk memberikan suatu informasi dengan tepat untuk pengembangan produk, sehingga produk yang diuji cobakan sesuai dengan apa yang hendak dicapai (Borg and Gall, 1983:775).

c. *Develop of Preliminary Form of Product* (Pengembangan Format Produk Awal)

Tahap ketiga terdiri dari penyiapan terhadap bahan-bahan pelajaran seperti buku dan alat yang digunakan untuk evaluasi. Tujuan pengembangan format produk awal adalah terkait bentuk produk yang akan dibuat serta prosedur yang terdapat dalam rancangan pembelajaran. Pada tahap ini juga dilaksanakan validasi terkait desain awal produk. Tujuan dari validasi ini adalah untuk mengecek kebenaran isi dari produk dan kebenaran desain produk (Borg and Gall, 1983:775).

d. *Preliminary Field testing* (Uji Coba Awal)

Tahap ini dilakukan uji coba awal produk. Produk yang telah divalidasi telah siap untuk dilakukan uji coba kelompok kecil yang mampu mewakili sampel. Dilakukan dengan melibatkan 1-3 sekolah (melibatkan 6-12 subjek). Data dari hasil wawancara, observasi, dan angket dikumpulkan dan di analisis disesuaikan untuk tujuan khusus hasil uji coba awal dijadikan masukan sebagai evaluasi produk (Borg and Gall, 1983:775).

e. *Main Product Revision* (Revisi Produk)

Tahap kelima dilakukan revisi produk berdasarkan masukan dan saran-saran dari hasil uji lapangan tahap awal. Setelah revisi produk awal dilakukan uji coba kembali sehingga akan diperoleh produk utama yang siap untuk diuji cobakan dalam skala yang lebih luas (Borg and Gall, 1983:775).

f. *Mail Field Testing* (Uji Coba Lapangan)

Pada tahap keenam dilakukan uji coba produk utama yang dihasilkan dari revisi produk. Uji coba produk utama ini dilakukan dalam kelompok yang lebih besar dengan skala terbatas. Uji coba lapangan dilakukan terhadap sebanyak 5-15 sekolah dengan melibatkan 30-100 subjek. Pelaksanaan uji coba kelompok besar

ini untuk mendapatkan nilai efektivitas produk yang diperoleh dari hasil nilai pre test dan post test peserta didik (Borg *and* Gall, 1983:775).

g. *Operational Product Revision* (Revisi Produk)

Tahap ini dilakukan revisi produk berdasarkan hasil uji coba lapangan serta menghasilkan desain model yang siap untuk divalidasi (Borg *and* Gall, 1983:775).

h. *Operational Field Testing* (Uji Lapangan)

Pada tahap ini dilakukan apabila ingin mengembangkan produk yang lebih memadai. Tahap ini sebaiknya dilakukan dengan skala besar, yang meliputi uji efektivitas dan adatabilitas desain produk. Uji coba lapangan operasional dilakukan dengan melibatkan 10-30 sekolah dan 40-200 subjek yang disertai dengan wawancara, observasi, penyampaian angket kemudian analisis. Hasil dari uji coba ini akan menjadi dasar bahan revisi berikutnya (Borg *and* Gall, 1983:775).

i. *Final Product Revision* (Revisi Produk Akhir)

Tahap ini merupakan tahap penyempurnaan produk yang dikembangkan. Tahap ini juga merupakan tahap revisi produk akhir. Produk yang telah melewati tahap ini akan menjadi produk yang tervalidasi (produk yang benar-benar sudah valid) karena telah melalui serangkaian uji coba dan uji lapangan (Borg *and* Gall, 1983:775).

j. *Dissemination and Implementation* (Penyebaran dan Penerapan)

Pada tahap ini dilakukan penyampaian hasil pengembangan model. Penyampaian ini dilakukan dari segi prosedur, program maupun produk akhirnya kepada masyarakat luas melalui forum-forum pertemuan atau dalam bentuk tulisan jurnal maupun buku. Tahap ini juga merupakan tahap implementasi produk pada praktik pendidikan (Borg *and* Gall, 1983:775).

## 2.6 Argumentasi Pemilihan Model Pengembangan Borg *and* Gall

Penggunaan model penelitian Borg *and* Gall ini disesuaikan dengan spesifikasinya dan daya dukung yang terdapat didalamnya terhadap suatu produk

yang dihasilkan. Pertimbangan penggunaan model Borg *and* Gall sebagai model pengembangan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Model Borg *and* Gall merupakan model yang bersifat konseptual. Tahap-tahap yang ada didalamnya sudah terorganisir, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi terhadap produk yang dihasilkan. Peneliti lebih fleksibel dalam menempuh setiap tahap-tahapnya tetapi masih dalam konteks dan tujuan yang sama;
- b. Tahapan yang ada dalam model Borg *and* Gall merupakan tahapan yang sederhana dan sistematis sehingga mudah dalam mengaplikasikannya;
- c. Model Borg *and* Gall mampu menghasilkan produk yang layak digunakan dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Produk yang dihasilkan melalui model Borg *and* Gall telah melalui proses uji coba serta revisi yang lebih dari satu kali mulai dari tingkat rendah hingga pada penyempurnaan sehingga menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;
- d. Model Borg *and* Gall memiliki tahapan yang berfungsi sebagai suatu tindakan untuk mengapresiasi sebuah kajian ilmiah, sehingga sebuah penelitian yang telah dilakukan akan diakui keberadaan dan kebenarannya dalam masyarakat.
- e. Model Borg *and* Gall dapat digunakan untuk mengembangkan produk media pembelajaran video karena memiliki langkah-langkah pengembangan yang dapat mengetahui kebutuhan peserta didik terkait produk yang dikembangkan.

## 2.7 Kerangka Berpikir

### Tuntutan Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 menggeser paradigma dari *teacher oriented* ke *student oriented* yang *integrated* (Kemendikbud, 2013)



**Permasalahan dalam Pembelajaran sejarah**

(1) tidak semua peserta didik mengerti akan tujuan pembelajaran meskipun tujuan pembelajaran telah disampaikan pada wala pembelajaran oleh pendidik; (2) peserta didik terbiasa menggunakan metode ceramah karena metode pembelajaran yang digunakan masih belum bervariasi dan pengaplikasian metode masih belum sesuai dengan sintaks; (3) hanya sedikit peserta didik yang benar-benar memahami materi pelajaran sejarah;

(4) evaluasi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik tidak jarang hanya mampu dicapai oleh peserta didik sampai pada tingkatan taksonomi C2 memahami yang seharusnya sudah mencapai tingkatan taksonomi C4 menganalisis; (5) kurangnya inovasi pengembangan media pembelajaran karena pendidik mengalami keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik

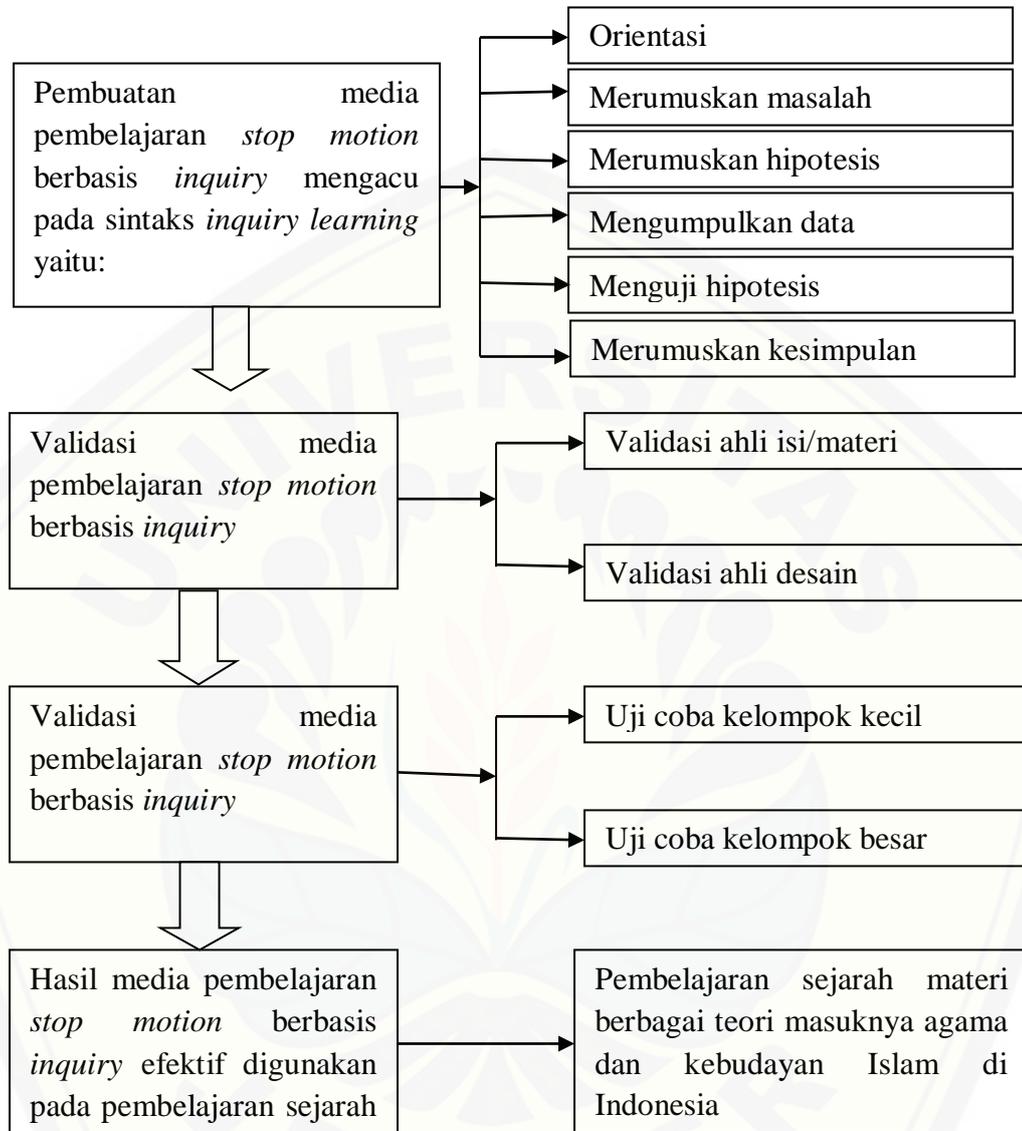
Pembelajaran sejarah belum berparadigma *student oriented*

**Alternatif dalam Pembelajaran Sejarah**

Media pembelajran *stop motion* berbasis *inquiry* merupakan media pembelajaran audio visual yang kaya informasi dan tuntas karena menambah dimensi baru terhadap pembelajaran sehingga pembelajaran dapat terpusat pada peserta didik (*student oriented*) (Daryanto, 2016: 87, NugrohoR R, 2016:13).

**Penelitian Terdahulu**

1. Nugroho, R (2016), media pembelajaran gambar dengan animasi *stop motion* pada mata pelajaran sejarah layak untuk digunakan
2. Fairuzabadi, A, *et al* (2017), pengembangan model pembelajaran inkuiri terbimbing dengan video berbasis kontekstual membuat pembelajaran berpusat kepada siswa (*student oriented*)



Gambar 2.3 Alur Kerangka Berpikir

### BAB 3. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian. Penelitian pengembangan tidak hanya pengembangan sebuah produk yang sudah ada tetapi juga bertujuan untuk menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis. Analisis kebutuhan penelitian menggunakan metode penelitian dasar (*basic research*) untuk menghasilkan produk yang bersifat hipotik. Pengujian produk yang masih bersifat hipotik tersebut menggunakan eksperimen atau *action research*. Pengaplikasian produk dapat dilakukan setelah pengujian selesai. Proses pengujian produk menggunakan eksperimen dinamakan penelitian terapan (*applied research*) yang bertujuan untuk menemukan, mengembangkan, dan memvalidasi suatu produk (Borg and Gall, 1989:772). Sugiyono (2016:30) menyatakan penelitian pengembangan adalah cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Kegiatan penelitian pengembangan meliputi penelitian, perancangan, produksi dan pengujian. Penelitian pengembangan selain menghasilkan produk juga menguji keefektivan dari produk yang dihasilkan. Penelitian untuk menguji keefektivan produk perlu dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu melalui penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektivan produk tersebut agar dapat berfungsi di masyarakat luas.

Mulyatiningsih (2011:161) mengemukakan penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk melalui proses pengembangan. Richey and Kelin (dalam Sugiyono, 2016: 28) mengemukakan perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian sistematis tentang pembuatan rancangan suatu produk, pengembangan rancangan tersebut, dan pengevaluasian kinerja produk tersebut dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau non

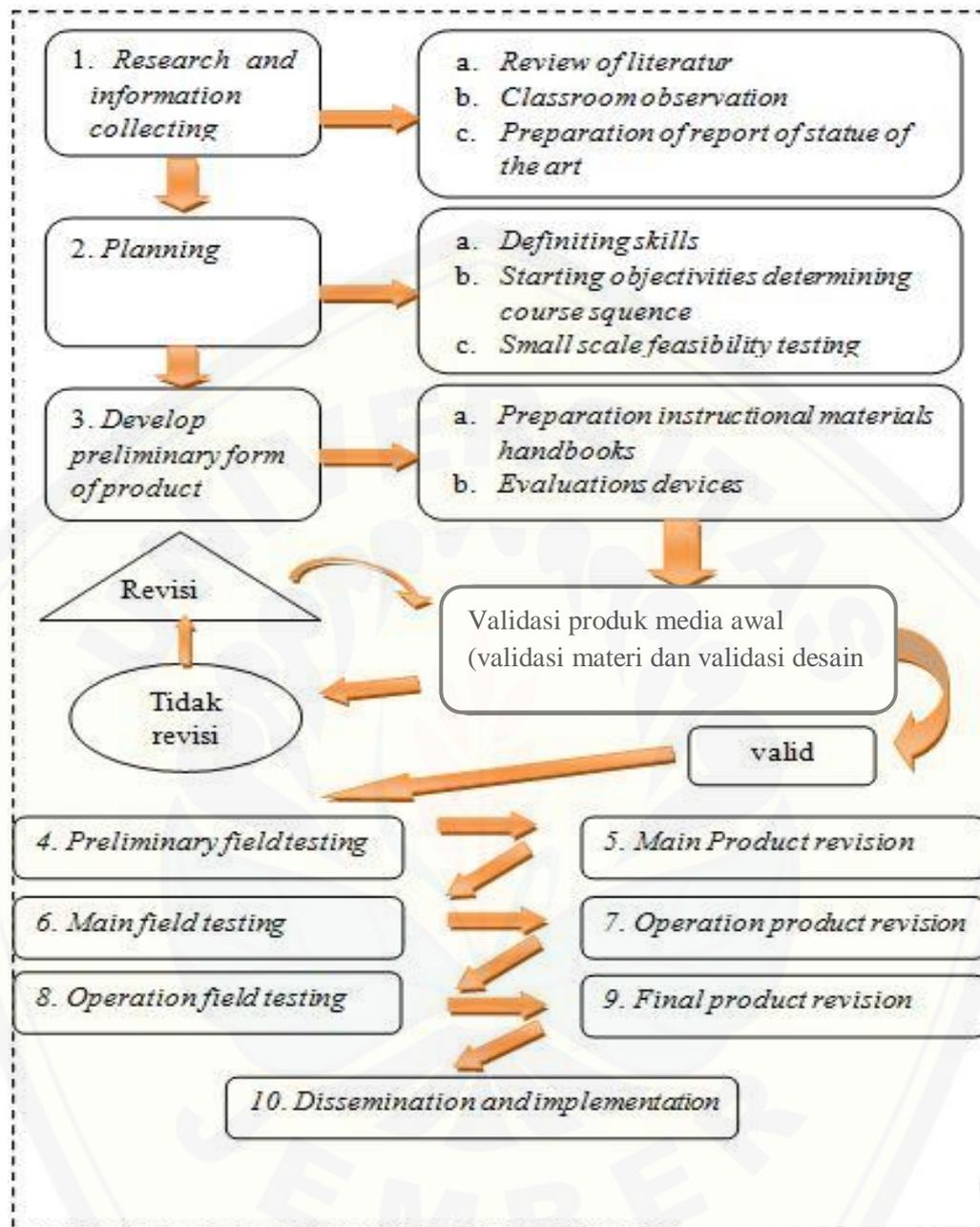
pembelajaran. Ruang lingkup penelitian pengembangan menurut Richey *and* Kelin meliputi:

- a. Penelitian tentang proses dan dampak dari produk yang dihasilkan dari perancangan dan penelitian pengembangan.
- b. Penelitian tentang perancangan dan proses pengembangan secara keseluruhan, atau komponen dari sebagian proses.

Penelitian pengembangan ini dimaksudkan untuk mengembangkan media pembelajaran *stop motion* berbasis *inquiry*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Borg *and* Gall. Media ini akan diaplikasikan kepada peserta didik kelas X SMA sebagai penunjang kebutuhan terkait media pembelajaran sejarah.

### 3.2 Desain Penelitian Pengembangan

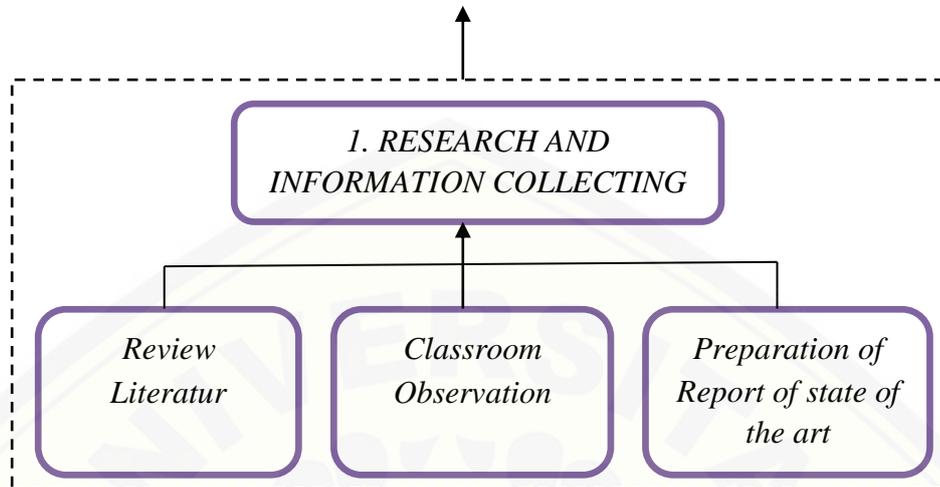
Model pengembangan Borg *and* Gall memiliki panduan langkah-langkah yang sistematis agar produk yang dirancang memiliki standar kelayakan. Model Borg *and* Gall memiliki sepuluh tahap dalam rancangan desain penelitian pengembangan, yaitu: (1) *Research and information collecting*; (2) *Planning*; (3) *Develop preliminary form of product*; (4) *Preliminary field testing*; (5) *Main Product revision*; (6) *Main field testing*; (7) *Operation product revision*; (8) *Operation field testing*; (9) *Final product revision*; (10) *Dissemination and implementation*. Langkah kerja dari model Borg *and* Gall dapat digambarkan dalam skema berikut:



Gambar 3.1 Langkah Model pengembangan Borg and Gall (1983:775)

Peneliti hanya menjalankan sampai tahap keenam dari sepuluh tahap pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall. Tahap keenam tersebut adalah tahap *final product revision* (revisi produk akhir). Keenam langkah yang dijalankan sudah memenuhi kriteria penelitian pengembangan. Kriteria tersebut adalah adanya validasi dan uji efektivitas serta sudah finalisasi terhadap produk akhir. Langkah-langkah pengembangan yang dilakukan peneliti adalah:

### 3.2.1 *Research and Information Collecting* (Tahap Penelitian dan Pengumpulan Data)



Gambar 3.2 Tahap *Research and Information Collecting* adaptasi Borg and Gall (1983:775)

Tahap pertama merupakan tahap pengumpulan data. Tahap pengumpulan data ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran di lapangan. Tahap pengumpulan data ini terdiri dari studi lapangan dan studi pustaka

#### a. *Research and Information Collecting* (Studi Pustaka)

Tahap ini dilakukan pengkajian sumber-sumber baik dari pendapat para ahli, buku-buku, maupun penelitian terdahulu yang relevan dengan pengembangan media *stop motion* berbasis *inquiry* maupun mengenai teori-teori yang berhubungan dengan materi pembelajaran sejarah kelas X SMA mengenai materi Teori Proses Masuknya Agama dan Kebudayaan Islam ke Indonesia.

Studi pustaka ini beracuan pada sumber buku dan undang-undang yang mengatur tentang implementasi kurikulum 2013. Kegiatan ini dilakukan dengan melihat posisi materi dalam KD. Kompetensi Dasar 3.7 yang berbunyi “menganalisis berbagai teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam di Indonesia”.

b. *Classroom Observation* (Observasi Kelas)

Observasi kelas dilakukan dengan cara menganalisis kebutuhan yang bertujuan mengetahui kebutuhan terkait kajian bahan ajar yaitu dengan analisis SK dan KD, analisis media pembelajaran, serta penentuan dan pemilihan media pembelajaran. Setelah analisis kebutuhan dilakukan identifikasi masalah untuk menemukan masalah dalam pembelajaran dan merencanakan solusi pemecahan permasalahan. Tujuan observasi secara spesifik diantaranya untuk: (1) mengetahui kondisi pembelajaran sejarah terkait materi sejarah Indonesia; (2) mengetahui media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran; (3) mengetahui kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran yang menunjang pembelajaran sejarah. Peneliti berpedoman pada lembar observasi ketika melakukan observasi. Lembar observasi ini merupakan panduan untuk menilai kebutuhan peserta didik dan kondisi lapangan dari sekolah. Instrumen observasi ini terdiri dari 3 instrumen, yaitu instrumen analisis performansi pendidik, instrumen analisis performansi peserta didik, dan instrumen analisis kebutuhan peserta didik.

Instrumen-instrumen yang digunakan dalam mengobservasi kelas memiliki tujuan mengetahui kondisi dan permasalahan nyata yang ada didalam kelas. Instrumen analisis performansi pendidik ditujukan kepada pendidik dengan cara wawancara untuk mendapat informasi mengenai pembelajaran sejarah yang ada di sekolah baik mengenai tujuan, metode, media, evaluasi, bahan ajar yang digunakan, serta sarana dan prasarana yang digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Instrumen analisis performansi peserta didik ditujukan kepada peserta didik dengan cara wawancara yang bertujuan mencocokkan hasil analisis performansi pendidik sesuai dengan hasil analisis performansi peserta didik. Instrumen analisis kebutuhan peserta didik ditujukan kepada peserta didik dengan cara memberikan angket kepada peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik mengenai media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Analisis performansi pendidik yang dilakukan melalui wawancara memperoleh informasi antara lain: (1) tidak semua pendidik menyampaikan

tujuan pembelajaran. Beberapa pendidik menyampaikan tujuan Pembelajaran hanya pada awal pembahasan KD; (2) keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Pendidik hanya menggunakan media pembelajaran visual walaupun sarana dan prasarana yang ada di masing-masing kelas sudah memungkinkan pendidik untuk menggunakan media pembelajaran audio visual; (3) metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik masih belum bervariasi dan pengaplikasian metode masih belum sesuai dengan sintaks; (4) hanya sedikit peserta didik yang benar-benar memahami materi pelajaran sejarah; (5) evaluasi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik tidak jarang hanya sampai pada tingkatan taksonomi C2 memahami sehingga masih belum memfasilitasi peserta didik yang seharusnya sudah mencapai tingkatan taksonomi C4 menganalisis; (6) pendidik menginginkan inovasi pengembangan media pembelajaran karena pendidik mengalami keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

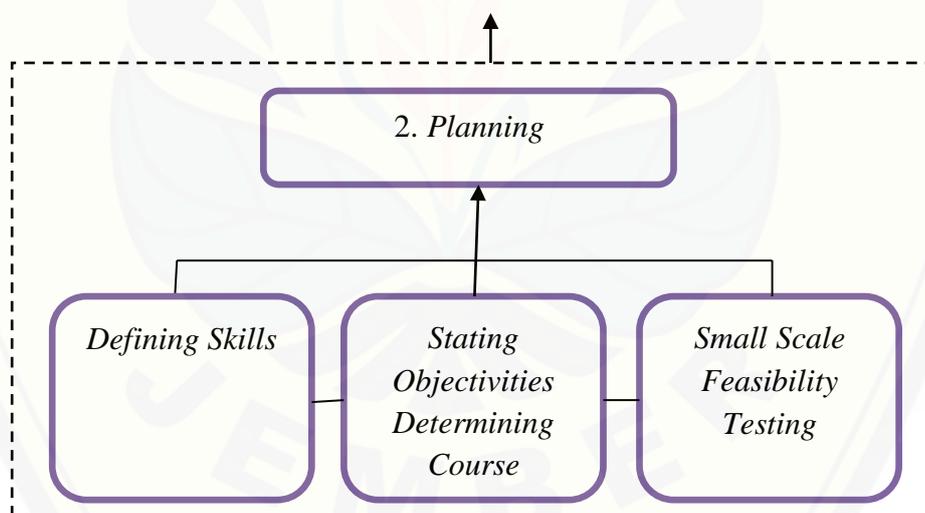
Analisis performansi terhadap peserta didik diperoleh informasi sebagai berikut: (1) tidak semua peserta didik mengerti akan tujuan pembelajaran meskipun tujuan pembelajaran telah disampaikan pada awal pembelajaran oleh pendidik; (2) peserta didik terbiasa menggunakan metode ceramah karena metode pembelajaran yang digunakan masih belum bervariasi dan pengaplikasian metode masih belum sesuai dengan sintaks; (3) hanya sedikit peserta didik yang benar-benar memahami materi pelajaran sejarah; (4) evaluasi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik tidak jarang hanya mampu dicapai oleh peserta didik sampai pada tingkatan taksonomi C2 memahami yang seharusnya sudah mencapai tingkatan taksonomi C4 menganalisis; (5) kurangnya inovasi pengembangan media pembelajaran karena pendidik mengalami keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Analisis kebutuhan peserta didik yang dilakukan di tiga sekolah untuk mengetahui kondisi pembelajaran sejarah yang ada. Analisis kebutuhan yang dilakukan di tiga sekolah dengan jumlah partisipan sebanyak 106 orang diperoleh data 69% peserta didik merasa mudah memahami pelajaran sejarah, 90% peserta

didik harus berpikir secara mendalam untuk mempelajari sejarah, 40% peserta didik terampil dalam membuat laporan dan menyusun cerita sejarah, 61% peserta didik berpendapat pelajaran sejarah menyenangkan, 82% peserta didik berpendapat materi pelajaran sejarah menarik, 88% peserta didik menyukai cara guru menyampaikan pembelajaran sejarah, 73% peserta didik mudah memahami penjelasan yang diberikan guru tentang pembelajaran sejarah, 75% peserta didik bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan dalam pembelajaran sejarah, 79% peserta didik mengerjakan soal yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh, 99% peserta didik menganggap sejarah penting untuk dipelajari, 23% peserta didik memahami materi sejarah (lihat *Lampiran F*).

Observasi kelas dan analisis kebutuhan di SMAN 1 Tanggul, SMAN 2 Tanggul, dan SMAN Jenggawah menjadi dasar untuk melakukan identifikasi masalah.

### 3.2.2 *Planning* (Tahap Perencanaan)



Gambar 3.3 Tahap *Planning* adaptasi Borg and Gall (1983:775)

Tahap *planning* memiliki tiga langkah sebagai berikut:

- Defining skills*, tahap ini dilakukan dengan merancang estimasi mengenai biaya, sumber daya manusia dan waktu yang dibutuhkan untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah.
- Stating objectivities determining course squence*, tahap ini dilakukan dengan merumuskan tujuan didasarkan pada Kompetensi Dasar (KD) dan indikator-

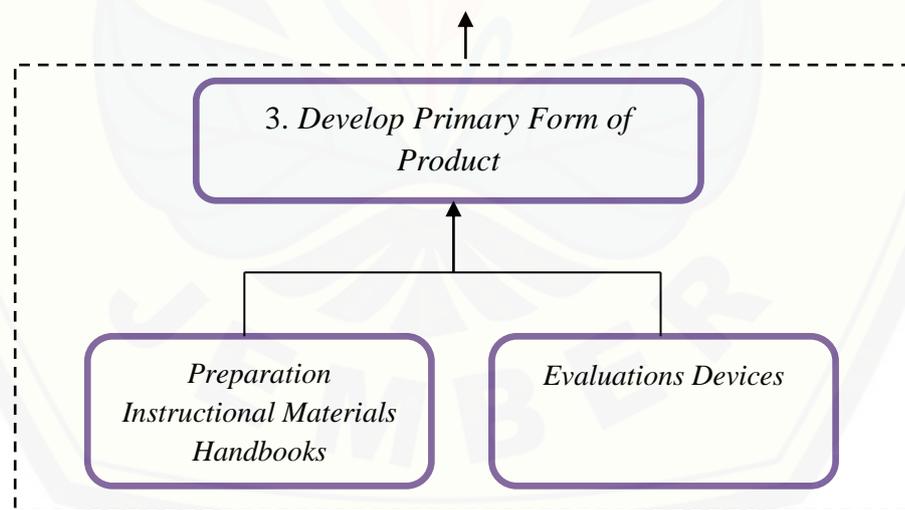
indikator KD. Kompetensi Dasar yang digunakan yaitu KD 3.7 kelas X yang berbunyi “Menganalisis berbagai teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia”. Tahap perencanaan dimulai dengan melakukan pemetaan materi dengan menganalisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dan dilanjutkan dengan penentuan tema. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai menggunakan media *stop motion* sebagai berikut:

- 1) Tujuan umum, peserta didik mampu menganalisis berbagai teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia.
- 2) Tujuan khusus, setelah menggunakan media *stop motion* berbasis *inquiry* peserta didik diharapkan mampu:
  - i. Menyebutkan teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia;
  - ii. Menjelaskan teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia;
  - iii. Mengidentifikasi teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia;
  - iv. Menganalisis teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia;
- c. *Small scale feasibility testing*, dilakukan dengan menentukan sarana dan prasarana, waktu uji kelompok, format penilaian produk, tenaga-tenaga validator dan metode pembelajaran yang mendukung skenario pembelajaran pada penelitian.
  - 1) Sarana dan prasarana yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah ruang kelas di SMAN 2 Tanggul. Ruang kelas dijadikan sebagai objek penelitian didasarkan pada pertimbangan konsentrasi mata pelajaran sejarah.
  - 2) Metode yang digunakan dalam skenario pembelajaran adalah metode *inquiry learning* yang telah dipadukan dengan produk media. Pemilihan pendekatan ini dipilih atas dasar tuntutan kurikulum 2013 yang

menghendaki pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik (*student centred*).

- 3) Tenaga-tenaga yang berperan dalam penelitian pengembangan ini meliputi dosen Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Jember, para praktisi terkait pendidikan sejarah yang berkontribusi dalam perolehan analisis kebutuhan dan sebagai validator. Melalui keterlibatan anggota tim validator, maka akan ditemukan beberapa sudut pandang dan tanggapan yang berbeda sehingga mampu memberikan masukan demi perbaikan-perbaikan kualitas produk yang akan dikembangkan. Sebelum realisasi pembuatan draf produk, perlu ada pengujian terhadap rancangan produk yang telah dibuat. Pengujian ini merupakan peninjauan rancangan oleh pihak-pihak terkait, yaitu para ahli dan para civitas akademika. Berdasarkan kritik dan saran tersebut, akan dijadikan sebagai upaya perbaikan atas rancangan produk yang telah dibuat.

### 3.2.3 *Develop Preliminary Form of Product* (Tahap Pengembangan Draf Produk)



Gambar 3.4 Tahap *Develop Preliminary Form of Product* adaptasi Borg and Gall (1983:775)

Tahap ketiga ini terdiri dari dua langkah sebagai berikut:

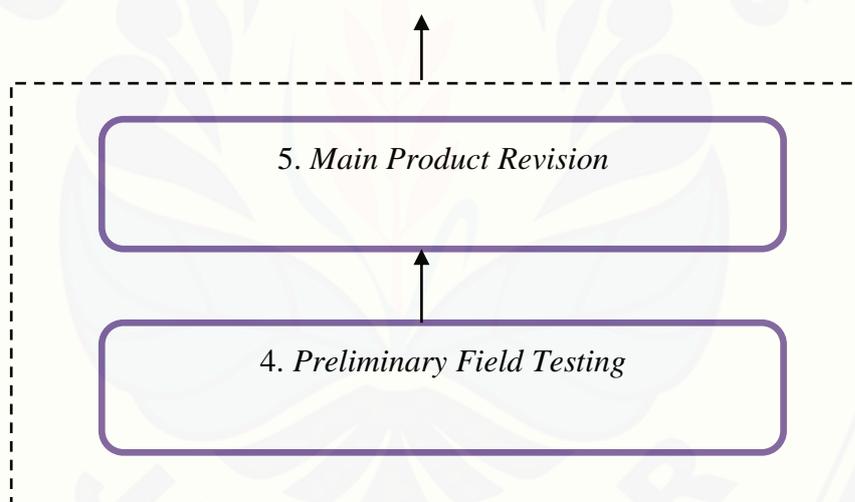
- a. *Preparation instructional materials, handbooks*, langkah ini dilakukan dengan menyiapkan komponen pendukung seperti menyiapkan pedoman dan

buku-buku petunjuk, melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung tersebut. Tahap ini juga dilakukan pengumpulan materi-materi yang akan digunakan untuk pembuatan media. Adapun format desain media meliputi: judul, kompetensi inti dan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, peta konsep materi, orientasi permasalahan, merumuskan masalah, membuat hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, evaluasi. Produk awal akan dikembangkan dengan tiga langkah sebagai berikut:

- 1) Pembuatan awal desain produk, tahap ini memerlukan materi-materi yang dapat digunakan untuk membuat produk, yaitu materi mata pelajaran sejarah yang sesuai dengan materi KD. Materi yang telah terkumpul kemudian di desain dan dibuat media pembelajaran. Desain pembelajaran dirancang berdasarkan karakteristik peserta didik dan perangkat pembelajaran yang telah direncanakan. Tahap ini pengembang melakukan proses pendesainan dan penyusunan media. Adapun format desain media sebagai berikut: (1) judul; (2) kompetensi inti dan kompetensi dasar; (3) tujuan pembelajaran; (4) peta konsep materi; (5) orientasi permasalahan; (6) merumuskan masalah; (7) membuat hipotesis; (8) mengumpulkan data; (9) menguji hipotesis; (10) evaluasi.
  - 2) Validasi media, rancangan media *stop motion* berbasis *inquiry* akan melalui proses validasi yang dilakukan oleh para validator. Validasi ini ditujukan untuk memastikan kebenaran isi media dan kebenaran desain media. Setelah diperoleh draf kasar pengembangan media, selanjutnya draf ini dikembangkan oleh peneliti dengan bekerja sama bersama para ahli dan praktisi yang sesuai dengan bidang keahliannya. Validasi produk media *stop motion* dilakukan dengan menggunakan lembar validasi. Langkah-langkah tahap validasi ini antara lain: (1) mendatangkan ahli isi materi dan ahli desain; (2) menjelaskan maksud kedatangan dan proses pengembangan yang telah dilakukan; (3) meminta umpan balik tentang kekurangan produk yang dikembangkan.
- b. *Evaluations devices*, tahap menilai kelayakan produk. Tahap ini validasi ditujukan untuk memastikan kebenaran isi, dan desain media dengan bantuan

validator yang terdiri dari para ahli dan praktisi yang sesuai dengan bidang keilmuannya. Indikator analisis terhadap hasil validasi para ahli meliputi: dapat digunakan tanpa revisi, maka kegiatan selanjutnya adalah uji kelompok kecil; dapat digunakan dengan revisi kecil, maka kegiatan selanjutnya merevisi terlebih dahulu kemudian dilakukan uji kelompok kecil; dapat digunakan dengan revisi besar, maka dilakukan revisi sehingga diperoleh draf ke-2, kemudian kembali meminta pertimbangan validator. Tahap ini ada kemungkinan terjadi siklus (kegiatan validasi secara berulang) untuk mendapatkan instrumen yang valid. Uji kelompok kecil dapat dilakukan jika telah diperoleh media pembelajaran yang valid.

#### 3.2.4 *Preliminary Field Testing* (Tahap Uji Coba Awal atau Uji Coba Kelompok Kecil)



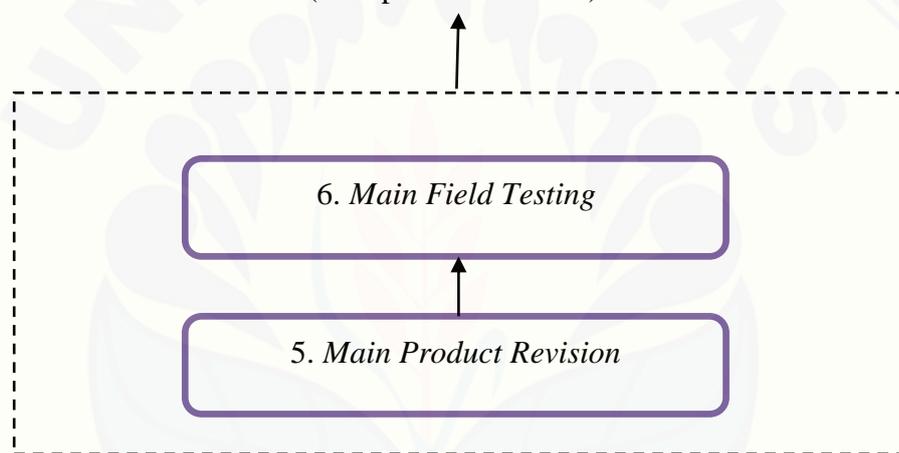
Gambar 3.5 tahap *preliminary field testing* adaptasi Borg and Gall (1983:775)

Tahap ini draf kedua media *stop motion* berbasis *inquiry* yang telah divalidasi sudah siap untuk dilakukan uji kelompok kecil. Uji kelompok kecil dilakukan dengan menggunakan 9 subyek dari SMAN 2 Tanggul yang mampu mewakili sampel yaitu dengan memilih 3 peserta didik yang memiliki kompetensi tinggi, 3 peserta didik dengan kompetensi sedang, dan 3 peserta didik dengan kompetensi biasa atau rendah. Proses pembelajaran mengacu pada langkah-langkah metode pembelajaran *inquiry*. Uji coba ini juga diberikan kepada

pendidik mata pelajaran sejarah kelas X dengan pendidik diberikan angket validasi sebagai pengguna media pembelajaran *stop motion* berbasis *inquiry*.

Hasil uji kelompok kecil dengan subjek peserta didik akan memperoleh data hasil belajar *pre test* dan *post test* yang akan dijadikan pengukur efektivitas penggunaan produk pada kelompok kecil. Sedangkan uji coba pendidik sebagai pengguna akan memperoleh data kuantitatif berupa skor atas butir indikator yang dijadikan sebagai nilai kelayakan produk serta diperoleh pula data kualitatif yang berisi komentar dan saran pengguna yang dijadikan sebagai instruksi perbaikan terhadap produk yang diuji cobakan.

### 3.2.5 Main Product Revision (Tahap Revisi Produk)



Gambar 3.6 Tahap *main product revision* adaptasi Borg and Gall (1983:775)

Tahap ini meliputi kegiatan revisi terhadap media berdasarkan masukan dan saran-saran dari hasil uji lapangan tahap awal. Revisi produk uji coba kelompok kecil ini meliputi beberapa perbaikan, meliputi: (1) perbaikan atas dasar hasil tingkat ketercapaian produk yang diterapkan pada kelompok kecil; (2) perbaikan atas dasar komentar dan saran pendidik sebagai pengguna produk; dan (3) perbaikan atas dasar skor kelayakan produk yang telah dinilai oleh pengguna. Setelah dilakukan upaya perbaikan atau revisi terhadap produk, maka akan diperoleh draf ketiga dari produk dan siap untuk dilaksanakan uji coba kelompok besar.

### 3.2.6 *Main Field Testing* (Tahap Uji Coba Lapangan Atau Uji Coba Kelompok Besar)



Gambar 3.7 Tahap *main field testing* adaptasi Borg and Gall (1983:775)

Uji coba lapangan atau uji kelompok besar merupakan uji lanjutan yang dilaksanakan setelah revisi berdasarkan penilaian uji kelompok kecil yang menghasilkan draf produk ketiga. Draft produk ketiga diujikan dalam kelompok besar skala terbatas. Uji kelompok besar skala terbatas merupakan uji coba yang diterapkan pada jumlah subjek 2 sekolah dengan 30 peserta didik. Tujuan uji kelompok besar skala terbatas ini adalah untuk mengetahui efektivitas produk media *stop motion* berbasis *inquiry* yang sedang dikembangkan.

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah teknik observasi, teknik penyebaran angket atau kuesioner, dan teknik wawancara. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini dapat diuraikan sebagai berikut:

#### 3.3.1 Teknik Observasi

Observasi dilakukan melalui pengamatan langsung ke sekolah untuk mengumpulkan data mengenai pelaksanaan pelajaran sejarah di kelas. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian antara Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat oleh pendidik dengan penerapannya ketika proses pembelajaran. Observasi dilakukan setelah peneliti meminta RPP kepada pendidik yang kemudian dicocokkan dengan penerapan di kelas. Kesesuaian antara RPP yang telah dirancang oleh pendidik dengan penerapan di kelas dapat

diketahui dari jawaban peserta didik dalam lembar analisis performansi peserta didik yang dilakukan di SMAN 1 Tanggul, SMAN 2 Tanggul, dan SMAN Jenggawah (lihat *Lampiran E2*). Analisis performansi peserta didik ini dilakukan dengan subjek 3 peserta didik dari masing-masing sekolah yang memiliki kategori kemampuan tinggi, kemampuan sedang, dan kemampuan rendah.

### 3.3.2 Teknik Wawancara

Wawancara dilakukan dengan tanya jawab secara langsung antara peneliti dan narasumber yang ditunjukkan melalui analisis performansi pendidik (lihat *Lampiran E1*.) dengan tujuan mengetahui masalah nyata di sekolah dan cara menemukan solusi dari permasalahannya. Narasumber dalam wawancara ini adalah pendidik. Hasil dari wawancara tersebut dapat diketahui bahwa terdapat permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran sejarah baik mengenai perumusan tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, media, evaluasi pembelajaran, serta sumber belajar yang digunakan ketika proses pembelajaran.

### 3.3.3 Teknik Penyebaran Angket atau Kuesioner

Angket atau kuesioner dilakukan untuk memperoleh data mengenai kebutuhan peserta didik terhadap pembelajaran sejarah dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan tertulis (lihat *Lampiran E3*). Hasil dari penyebaran angket dapat diketahui kebutuhan peserta didik terkait media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sejarah di sekolah. Angket atau kuesioner ini juga digunakan untuk menguji dan mendapatkan data mengenai validasi produk berupa media pembelajaran dari para ahli.

### 3.3.4 Teknik Tes

Tes dilakukan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, dan kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau latihan. Tes ini bertujuan untuk memperoleh data hasil belajar atau evaluasi peserta didik melalui *pre test* dan *post test* pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran sejarah yang

dikembangkan. Hasil tersebut digunakan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan.

### 3.4 Teknik Analisis Data

Penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Berikut merupakan penjabaran teknik analisis yang digunakan sebagai berikut:

#### 3.4.1 Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang bersifat kualitatif. Data kualitatif dapat disusun dan ditafsirkan secara langsung untuk menyusun kesimpulan penelitian melalui cara kategorisasi data kualitatif berdasarkan masalah dan tujuan penelitian (Sudjana & Ibrahim, 2012:126). Analisis kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari data-data hasil observasi, angket atau kuesioner, saran ahli, dokumentasi keadaan di lapangan, serta data yang memuat komentar dan saran yang diberikan oleh para ahli dan pengguna yang digunakan sebagai acuan perbaikan atau revisi produk selanjutnya.

#### 3.4.2 Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang bersifat numerik. Sudjana dan Ibrahim (2012:126) berpendapat Data kuantitatif ini memerlukan pengolahan dan analisis lebih lanjut untuk mengetahui makna yang menggambarkan kondisi sebenarnya. Data kuantitatif data penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian para ahli yang meliputi ahli materi atau isi, dan ahli desain, serta untuk mendeskripsikan hasil pembelajaran peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan atau biasa disebut dengan uji efektivitas.

Penelitian pengembangan media *stop motion* berbasis *inquiry* ini menggunakan instrumen angket yang diberikan saat uji validasi ahli dan uji validasi pengguna. Jawaban angket disusun berdasarkan skala Likert. Skala Likert yang digunakan terdiri dari lima kategori alternatif yang dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut ini.

Tabel 3.1 Skala Likert

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

(Sumber: Sugiyono, 2014:94-95)

Data hasil instrumen angket menggunakan teknik analisis persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil angket adalah perhitungan persentase. Rumus persentase yang digunakan sesuai dengan pendapat Arikunto (2008:216). Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

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

Keterangan

P	: Persentase
$\sum x$	: Jumlah keseluruhan jawaban responden
$\sum xi$	: Jumlah keseluruhan nilai ideal 1 item
100%	: Konstanta

Ketetapan dalam analisis data diatas diawali dengan data persentase penilaian kualitatif diubah menjadi kuantitatif deskriptif. Skala kualifikasi digunakan sebagai pedoman dalam pengambilan keputusan dari analisis data untuk menentukan kesimpulan. Kriteria kelayakan hasil validasi dan uji coba terbatas disajikan dalam tabel 3.2 sebagai berikut.

Tabel 3.2 Tabel Kelayakan Produk

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

(Sumber: Arikunto, 2008:216)

Pengaplikasian teknik analisis data selain pada pengujian dari para ahli juga digunakan pada uji efektivitas media pembelajaran *stop motion* berbasis *inquiry*. Data yang digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *stop motion* berbasis *inquiry* diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *stop motion* berbasis *inquiry* dalam pembelajaran sejarah. Efektivitas media pembelajaran dapat mengacu pada teori Hake mengenai *Gain* ternormalisasi. Richard R. Hake memaparkan bahwa *gain score* adalah selisih antara nilai tes akhir (*post-test*) dengan tes awal (*pre-test*). Metode *Gain* ternormalisasi dapat dilakukan untuk mengetahui peningkatan atau penurunan tingkat pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran atau yang biasa disebut sebagai efektivitas. Rumus nilai *Gain* ternormalisasi menurut Hake (1999) adalah sebagai berikut.

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

keterangan:

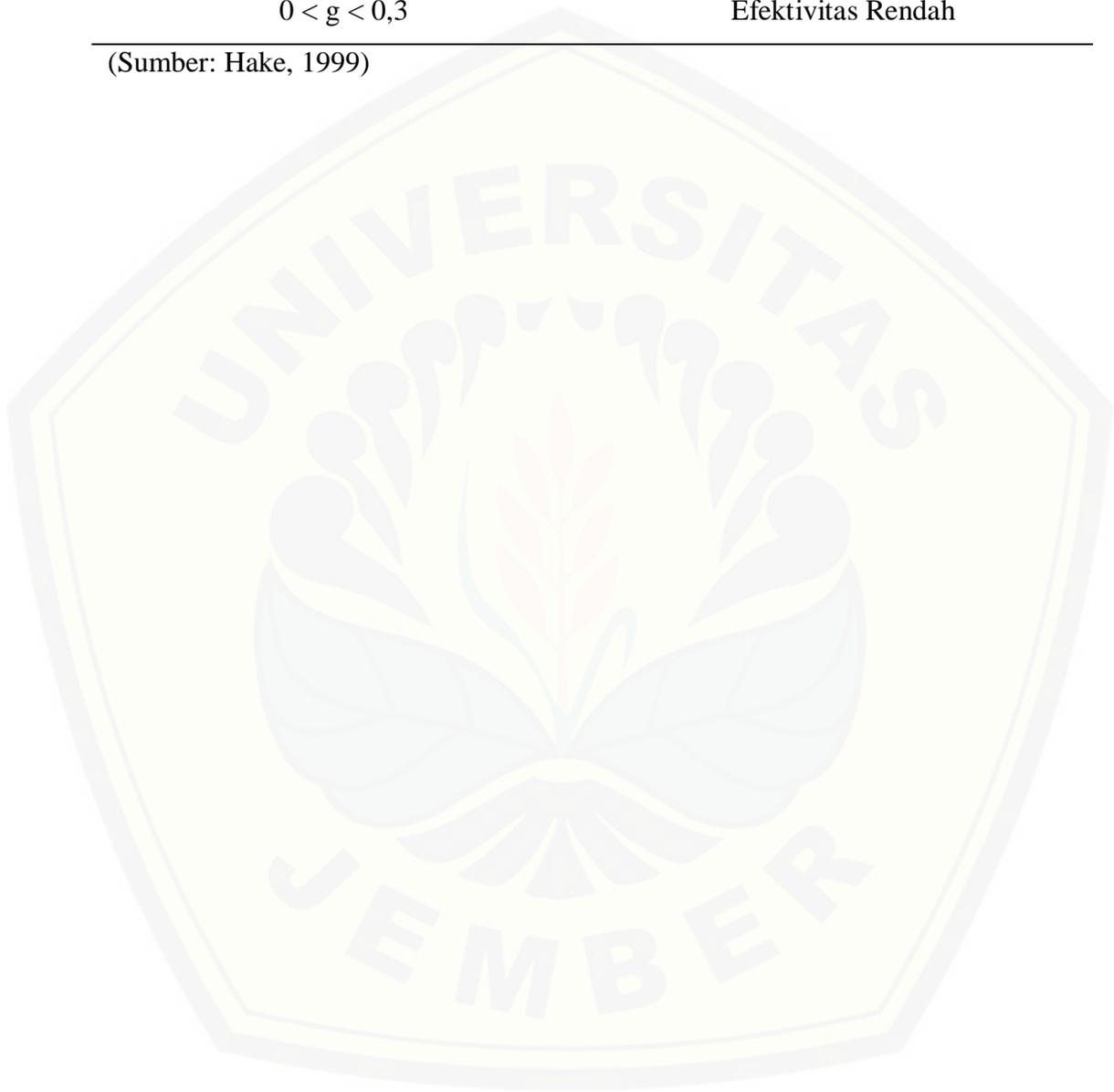
g = nilai *gain* ternormalisasi

Skala nilai yang digunakan pada data *Gain* ternormalisasi ditunjukkan pada table berikut.

Table 3.3 Kriteria *Gain* Ternormalisasi

Skor <i>Gain</i> Ternormalisasi	Kriteria <i>Gain</i> Ternormalisasi
$0,7 < g < 1$	Efektivitas Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Efektivitas Sedang
$0 < g < 0,3$	Efektivitas Rendah

(Sumber: Hake, 1999)



## BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Pengembangan media pembelajaran *stopmotion* berbasis *inquiry* menggunakan model Borg and Gall dapat disimpulkan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah. Sebelum dilakukan uji coba, produk telah melalui proses validasi ahli yaitu validasi isi bidang studi dan validasi media dan desain. Berikut merupakan pemaparan hasil dari validasi ahli dan efektivitas media pembelajaran *stopmotion* berbasis *inquiry*.

1. Hasil validasi ahli meliputi validasi ahli isi bidang studi mencapai persentase 82% dengan kualifikasi baik, validasi ahli media dan desain mencapai persentase 82,5% dengan kualifikasi baik. Hasil yang diperoleh pada uji pengguna mencapai persentase 88% dengan kualifikasi sangat baik.
2. Penggunaan media pembelajaran *stopmotion* berbasis *inquiry* efektif digunakan untuk pembelajaran. Efektivitas media pembelajaran *stopmotion* berbasis *inquiry* dapat dilihat dari persentase yang diperoleh dalam uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh efektivitas produk yang dilihat dari perolehan *gain* ternormalisasi sebesar 0,9 dengan kualifikasi memiliki efektivitas tinggi dan pada uji kelompok besar efektivitas produk yang dilihat dari perolehan *gain* ternormalisasi sebesar 0,8 dengan kualifikasi memiliki efektivitas tinggi.

Berdasarkan hasil di atas, produk media pembelajaran *stopmotion* berbasis *inquiry* tervalidasi dengan baik efektif digunakan pada pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *stopmotion* berbasis *inquiry* efektif digunakan pada mata pelajaran sejarah.

### 5.2 Saran

Media pembelajaran *stopmotion* berbasis *inquiry* yang dikembangkan telah melalui proses validasi ahli isi bidang studi dan ahli media dan desain serta uji coba pengembangan. Uji coba pengembangan meliputi uji pengguna, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Media pembelajaran *stopmotion*

berbasis *inquiry* efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah. Berikut merupakan kelebihan media pembelajaran *stopmotion* berbasis *inquiry*.

1. Media pembelajaran *stopmotion* berbasis *inquiry* telah didesain dengan sedemikian rupa berdasarkan tuntutan kompetensi yang harus terpenuhi oleh peserta didik dalam kurikulum 2013;
2. Media pembelajaran *stopmotion* berbasis *inquiry* memiliki desain menarik dan memusatkan perhatian peserta didik;
3. Media pembelajaran *stopmotion* berbasis *inquiry* berisikan peta, gambar, video, dan lainnya yang dapat meningkatkan tingkat pemahaman peserta didik terhadap isi materi pembelajaran;
4. Media pembelajaran *stopmotion* berbasis *inquiry* memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran karena peserta didik dapat menggunakan indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan;
5. Media pembelajaran *stopmotion* berbasis *inquiry* telah dirancang dan dikonsepsi dengan durasi yang singkat, karena menghindari kejenuhan peserta didik saat menggunakan media.

Media pembelajaran *stopmotion* berbasis *inquiry* juga memiliki kekurangan. Berikut merupakan kekurangan media pembelajaran *stopmotion* berbasis *inquiry*.

1. Pembuatan media pembelajaran membutuhkan waktu yang lama, sehingga tidak dapat digunakan untuk pembelajaran yang membutuhkan media dengan waktu yang singkat;
2. Pembuatan media ini memerlukan kreatifitas yang tinggi;
3. Penggunaan media membutuhkan beberapa fasilitas komputer, seperti LCD, proyektor, *sound*, dan lain sebagainya.

Adapun saran-saran pemanfaatan media pembelajaran *stopmotion* berbasis *inquiry* sebagai berikut.

1. Produk digunakan untuk pembelajaran yang menggunakan kurikulum 2013;
2. Produk membutuhkan fasilitas-fasilitas pendukung dalam penggunaannya, seperti LCD, proyektor, *sound*, PC/laptop

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, M. 2011. Pendidikan Sejarah dan Permasalahan yang dihadapi. *Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. III, No. 2, Maret 2011*
- Andriani, V. 2016 The Effectiveness of Inquiry Learning Metod to Enhance Students' Learning Outcome: A Theoretical and Empirical Review. *Journal od Education and Practice ISSN 2222-1735 (Paper) ISSN 2222-288X (Online) Vol. 7 No. 3 2016*
- Apriyanto, D. 2017. "Pengembangan Modul Elektronik Sejarah Kebudayaan Masyarakat Using Berbasis *Local Genius* Menggunakan Model Pengembangan Borg And Gall". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember: Universitas Jember
- Arikunto, S. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arikunto, S. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Arsyad, A. 2005. *Media Pembelajaran*. 2005. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Ayuningtyas, L., Swastika, K., Sugianto. 2013. Penerapan Strategi Inquiri dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Lape Kabupaten Sumbawa Provinsi NTB Tahun Ajarah 2011-2013. *Jurnal Pancaran, Vol. 2, No. 3, Hal 145-152*. Agustus 2013
- Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangan*. Yogyakarta : Andi
- Borg, W.R. and Gall, M.D. 1983. *Educational Research: An Introduction*. London: Longman, Inc.
- Budiyanto, A. 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Smp Raudlatul Jannah Waru Sidoarjo". Tidak Diterbitkan. Thesis. Surabaya: UIN Sunan Ampel
- Daryanto. 2013. *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gavamedia.

- Djamarah, Dkk. 2010. *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Dwijayanti, L., Moh Na'im., Nurul Umamah. 2015. Penerapan pendekatan *scientific* dengan metode *inquiry* untuk meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Tenggarang. *Artikel Ilmiah Mahasiswa* (1) 1-8
- Fairuzabadi, A, *et al.* 2017. Pengembangan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dengan Video berbasis Kontekstual dalam Pembelajaran IPA pada Materi Suhu dan Pengukurannya di SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika Vol 6 No. 1, Maret 2017, hal 100-106*
- Hasan, H. 2003. *Problematika Pembelajaran Sejarah*. Bandung: Jurusan Pendidikan Sejarah, FPIPS-UPI
- Hake, R. 1999. *Analyzing Change/Gain scores*. [Online]. Diakse dari [www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf](http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf) pada tanggal 15 Februari 2019, Jam 12.58 WIB
- Kemendikbud. 2014. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2014 Mata Pelajaran Sejarah SMA/SMK*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjamin Mutu Pendidikan
- Kemendikbud. 2016. *Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Atas/Sekolah Kejuruan/Madrasah Aliyah/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMA/SMK/MA/AK): Mata Pelajaran Sejarah Indonesia*. Jakarta: Kemendikbud
- Kochhar, S.K. 2008. *Teaching Of History*. Jakarta: Grasindo
- Latif, A. 2006. *Manusia filsafat dan sejarah*. Palu selatan: Bumi Aksara
- Mahulae, P, dkk. 2017. The Effect of Inquiry Training Learning Model Using PhET Media and Scientific Attitude on Student' Science Proses Skills. *IOSR Journal of Research & Method in Education e-ISSN: 2320-7388, p-ISSN: 2320-737X Vol. 7, Issue 5 Ve. 1 (Sep. – Oct. 2017), PP 24-29.*
- Mardiana, S. 2017. Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Metro. *Jurnal Historia ISSN 2337-4713 (e-ISSN 2442-8728) Vol 5 No 1 Tahun 2017*
- Marno, dkk. 2009. *Strategi Dan Metode Pengajaran*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Masyhud, M. S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: LPMPK

- Munandi, Y. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada.
- Munawaroh, I. 2012. urgensi penelitian dan pengembangan. *journal penelitian UNY 142*
- Mulyasa, E. 2004. *Guru Profesional*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nasution, 2000. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nugroho, R. 2016. *Media pembelajaran gambar dengan Animasi Stop motion pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Bukitkemuning Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi: Universitas Lampung
- Priansa, 2015. *Menejemen Peserta didik Dan Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Purwati, B. 2015. Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan pendidikan. ISSN: 2337-7623 Vol 3, No. 1, Januari 2015*
- Rahman, F., Sumardi., Handayani, S. 2013. Implementasi Metode *Inquiry* untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Pembelajaran Sejarah di SMA Rambipuji Jember Kelas X 5 2012/2013. *Artikel Hasil Penelitian Mahasiswa Universitas Jember*
- Riyana, C. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Rustaman, Y. 2005. *Perkembangan Penelitian Pembelajaran Berbasis Inquiry Dalam Pendidikan Sains*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sagala, S. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Sanjaya, W. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sayono, J. 2013. *Pembelajaran Sejarah di Sekolah: dari Pragmatis ke Idealis. Jurnal Sejarah dan Budaya. Tahun ketujuh, No. 1, Juni 2013*
- Setyosari, H. P. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Siswanto, Supeno, Sumardi, dan Suheri. Development of Macromedia Flash Based Materials on Learning Social Science Knowledge in Class XI SMK Islam Bustanul Ulum With Model Assure. *Interinational Journal of Managenent and Administrative Science (IJMAS) ISSN: 2225-7225 Vol. 5, No. 02, (23-29)*

- Situmorang, A. 2017. "Pengembangan Modul Berbasis Inquiry pada pembelajaran Sejarah Kelas XI menggunakan Model Borg and Gall". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember: Universitas Jember
- Soewarso. 2000. *Cara-Cara Penyampaian Pendidikan Sejarah untuk Membangkitkan Minat Peserta Didik Mempelajari Sejarah Bangsa-bangsa*. Jakarta: Proyek Pengembangan Guru Sekolah Menengah IBRD Loan No. 3979. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Sudarwan, D. 2010. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: ALFABETA
- Sudjana, N., Ibrahim. 2012. *Penelitian dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sufairoh. 2016. Pendekatan Saintifik & Model Pembelajaran K-13. *Jurnal Pendidikan Profesional, Vol 5, No. 3, Desember 2016 hal 116-125*
- Sugianto. 1991. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jember: Universitas Jember.
- Sugiarto, MM dan Dewa, Ayu. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri dengan Media Pembelajaran Video Partisipasi Terhadap keterampilan Proses Sains SMA Negeri 7 Denpasar. *Jurnal Santiaji Pendidikan. ISSN : 2087-9016 Vol 7, No. 1, Januari 2017*
- Suheri, A. 2006. *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Elec Media Komputindo
- Suliningsih., Sumardi., Na'im, M. 2018. *Pengembangan Media E-Learnig Menggnakan Edmodo untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA*. Tidak diterbitkan. Skripsi. Jember: Universitas Jember
- Supardi. 2013. *Sekolah Efektif: Konsep Dasar dan Praktiknya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Suryandari, dkk. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Dokumenter Berbasis Inquiry Terbimbing Berorientasi pada Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inkuiri. ISSN: 2252-7893, vol 5, No. 1, 2016 (hal 85-94)*
- Umamah, N. Kemampuan Guru dalam Mengembangkan Desain Pembelajaran IPS SD Se-eks Kotatiff Jember Tahun 2008. *Jurnal Ilmu Pengetahuam Sosial, ISSN 1411-5352, Vol X No. 4 Oktober 2008*
- Umamah, N. 2014. *Kurikulum 2013 dan kendala yang dihadapi Pendidik dalam Merancang Desain Pembelajaran Sejarah*. Malang: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang

- Umamah, N. 2017. *Kapita Selekta (Pendidikan) Sejarah Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Umamah, N. 2018. *Perencanaan pembelajaran*. Jember: Universitas Jember
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Widja, I Gde. 1989. *Dasar-Dasar Pengembangan Strategi Serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Depdikbud
- Wulandari, P., Na'im, M., Sumarno. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Dokumenter Menggunakan Model 4D pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA*. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember: Universitas Jember
- Zaenal, A. 2012. Pengembangan media Video Pembelajaran Kelas IX SMPN 1 Mojowarno Jombang. *Jurnal-online.um.ac.id*
- Zahro, A., Umamah, N., Suranto. 2014. Penerapan Metode Pembelajaran *Inquiry* Terbimbing (*Guided Inquiry*) untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas XI-IIS 2 SMA Negeri 1 Gambiran Tahun Ajaran 2014/2015. *Artikel Ilmiah Mahasiswa Universitas Jember*
- Zaini,H, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD
- Zaini, H. 1991. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insani

LAMPIRAN A. Matriks

MATRIKS PENELITIAN

JUDUL PENELITIAN	RUMUSAN MASALAH	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Stopmotion</i> Berbasis <i>Inquiry</i> Menggunakan Model Borg and Gall	1) Bagaimana hasil validasi ahli terhadap pengembangan n media pembelajaran <i>stop motion</i> berbasis <i>inquiry</i> pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X SMA dengan model Borg and	1) Variabel Bebas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan media pembelajaran <i>Stopmotion</i> berbasis <i>inquiry</i></li> </ul> 2) Variabel terikat: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil validasi ahli isi materi, ahli bahasa, dan ahli desain terhadap media pembelajaran <i>Stopmotion</i> berbasis <i>inquiry</i></li> <li>• Keefektivan</li> </ul>	1) Hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran <i>stopmotion</i> berbasis <i>inquiry</i> meliputi: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelayakan isi materi;</li> <li>• Kelayakan bahasa;</li> <li>• Kelayakan desain</li> </ul> 2) Keefektivan penggunaan media	1) Angket <ul style="list-style-type: none"> <li>• Data analisis kebutuhan peserta didik;</li> <li>• Data hasil validasi isi materi, ahli bahasa, ahli desain terhadap media pembelajaran <i>stopmotion</i> berbasis <i>inquiry</i> yang telah</li> </ul>	1) Jenis penelitian: Penelitian pengembangan 2) Tempat penelitian: Kelas X IPS 2 SMAN 2 Tanggul, Kelas X IPS 1 SMAN 1 Tanggul Kelas X IPS 1 SMAN Jenggawah 3) Metode pengumpulan data: angket, wawancara, dokumentasi, dan tes. 4) Analisis Data: Rumus yang digunakan untuk mengukur persentase hasil

Gall?	penggunaan	pembelajaran	dikembangkan	validasi ahli
2) Bagaimana	media	<i>stopmotion</i>	n;	$P \frac{\sum x}{\sum xi} X 100\%$
efektivitas	pembelajaran	berbasis	• Data hasil	Rumus yang digunakan untuk
pengembangan	<i>Stopmotion</i>	<i>inquiry</i> ,	tanggapan	mengukur rata-rata nilai <i>pre</i>
n media	berbasis <i>inquiry</i>	meliputi hasil	pendidik	<i>test</i> dan <i>post test</i> peserta didik
pembelajaran		belajar kognitif	terhadap	$\bar{X} \frac{\sum x}{N}$
<i>stop motion</i>		peserta didik	media	Rumus yang digunakan untuk
berbasis		setelah	pembelajaran	menghitung efektivitas
<i>inquiry</i> pada		menggunakan	<i>stopmotion</i>	<i>treatment</i> adalah sebagai
mata		media	berbasis	berikut:
pelajaran		pembelajaran	<i>inquiry</i> yang	
Sejarah		<i>stopmotion</i>	telah	
Indonesia		berbasis	dikembangkan	$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$
kelas X SMA		<i>inquiry</i> .	n	Rumus yang digunakan untuk
dengan model			2) Wawancara	mengukur efektivitas
Borg <i>and</i>			• Data hasil	penggunaan media
Gall?			analisis	pembelajaran <i>stopmotion</i>
			performansi	berbasis <i>inquiry</i>
			terhadap	
			pendidik;	
			• Data analisis	

---

performansi  
terhadap  
peserta didik

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_2 + MX_1}{2}\right)} \times 100\%$$

3) Dokumentasi

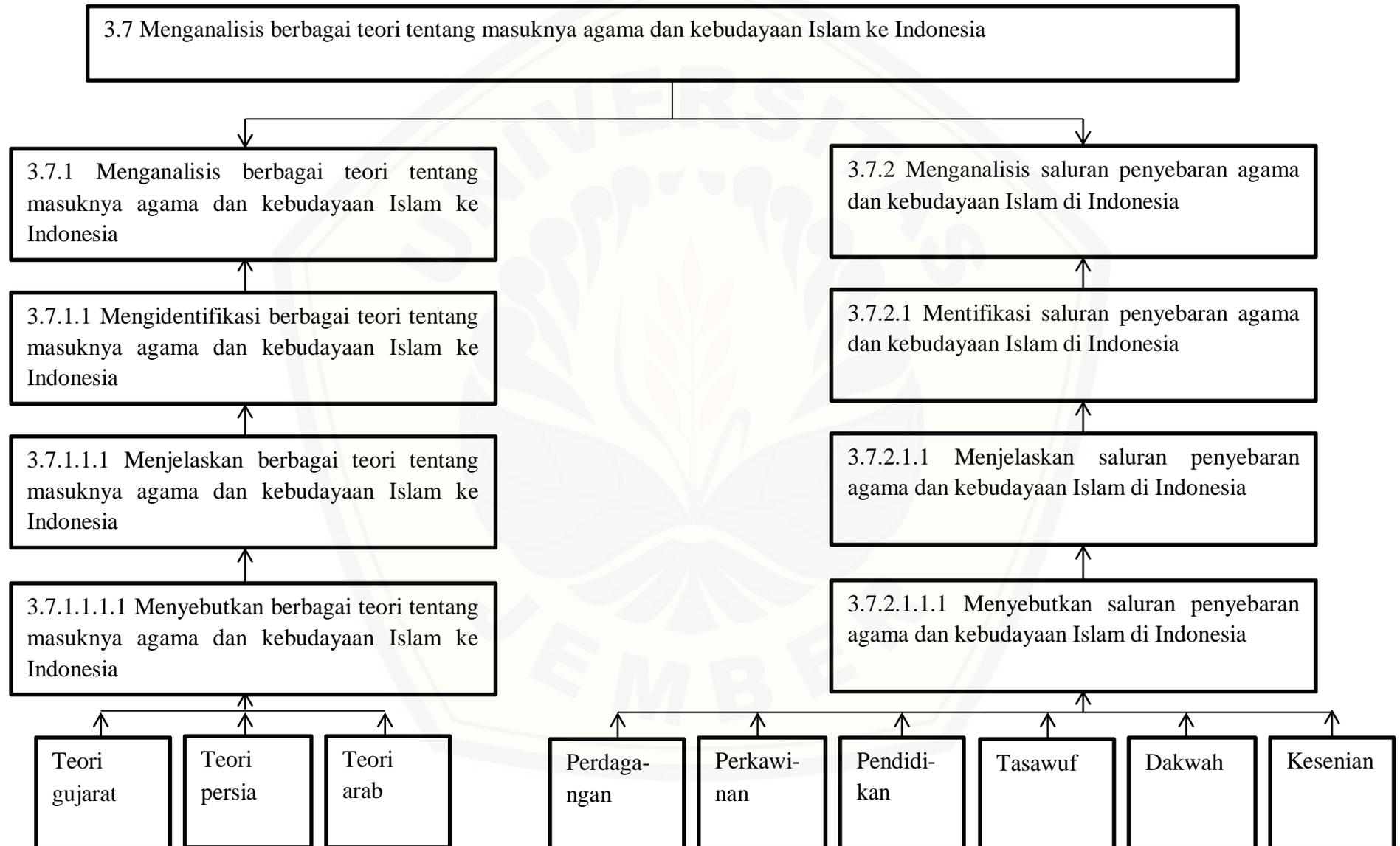
- Data hasil angket dan foto pelaksanaan pembelajaran

4) Tes

- Data nilai *pre test* dan *post test* peserta didik
-

## LAMPIRAN B. Analisis Instruksional Kompetensi Dasar 3.7

### Analisis Instruksional (KD 3.7 – Sejarah Indonesia SMA Kelas X)



## LAMPIRAN C. Pedoman Observasi

### Pedoman Observasi

Pengamatan (observasi) yang dilakukan adalah mengamati desain pembelajaran pada proses pembelajaran mata pelajaran sejarah di 3 SMA Negeri di Kabupaten Jember yaitu SMAN 1 Tanggul, SMAN 2 Tanggul, dan SMAN Jenggawah meliputi:

#### A. Tujuan:

Untuk memperoleh informasi dan data yang meliputi data fisik maupun nonfisik dalam pelaksanaan pembelajaran di SMAN 1 Tanggul, SMAN 2 Tanggul, dan SMAN Jenggawah.

#### B. Aspek yang diamati:

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

## LAMPIRAN D. Hasil Pedoman Observasi

### Pedoman Observasi

Pengamatan (observasi) yang dilakukan adalah mengamati desain pembelajaran pada proses pembelajaran mata pelajaran sejarah di 3 SMA Negeri di Kabupaten Jember yaitu SMAN 1 Tanggul, SMAN 2 Tanggul, dan SMAN Jenggawah meliputi:

#### A. Tujuan:

Untuk memperoleh informasi dan data yang meliputi data fisik maupun nonfisik dalam pelaksanaan pembelajaran di SMAN 1 Tanggul, SMAN 2 Tanggul, dan SMAN Jenggawah.

#### B. Aspek yang diamati:

##### 1. Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran sudah disampaikan pada saat pembelajaran, akan tetapi penyampaian tujuan pembelajaran hanya pada awal materi KD.

##### 2. Pengembangan materi pembelajaran

Materi dikembangkan berdasarkan KI dan KD dengan materi yang berasal dari sumber belajar yang digunakan

##### 3. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan sudah bervariasi, akan tetapi penerapannya tidak sesuai dengan sintaks dalam metode yang digunakan

##### 4. Media pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan hanya media yang bersifat visual saja, padahal sekolah sudah memiliki saran dan prasarana yang memadai dan memungkinkan untuk menerapkan penggunaan media pembelajaran audio visual.

##### 5. Evaluasi pembelajaran

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

##### 6. Sumber belajar

Sumber belajar yang digunakan adalah buku paket dan LKS

**LAMPIRAN E. Instrumen Pengumpulan Data**

**E.1 Instrumen Analisis Performansi Pendidik**

**I. Identitas pendidik**

Nama : .....  
NIP : .....  
Pendidikan Terakhir : .....  
Nama sekolah : .....  
Mengajar kelas : .....

**II. Petunjuk**

Mohon Bapak/Ibu memberikan jawaban dengan cara mengisi titik-titik pada lembar yang telah disediakan.

**III. Pertanyaan**

1. Bagaimana cara bapak/ibu guru dalam merumuskan tujuan pembelajaran?

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

2. Apakah bapak/ibu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai disetiap awal pertemuan ?

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

3. Bagaimana cara pengembangan materi yang bapak/ibu guru lakukan saat pembelajaran sejarah?

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

4. Materi apa yang belum tersedia dalam sumber belajar yang bapak/ibu gunakan?

.....

- .....  
.....  
.....
5. Apakah ada kendala yang dihadapi bapak/ibu ketika mengajarkan materi pembelajaran sejarah ?
- .....  
.....  
.....  
.....
6. Metode pembelajaran apa yang biasa bapak/ibu gunakan di kelas saat proses pembelajaran?
- .....  
.....  
.....  
.....
7. Media apa yang sering kali bapak/ibu guru gunakan dalam proses pembelajaran sejarah?
- .....  
.....  
.....  
.....
8. Media seperti apa yang bapak/ibu inginkan untuk dipergunakan dalam pembelajaran sejarah?
- .....  
.....  
.....  
.....
9. Bahan ajar apa yang biasanya bapak/ibu gunakan pada saat proses pembelajaran sejarah?
- .....  
.....  
.....  
.....
10. Bahan ajar apa yang belum ada sehingga perlu untuk diadakan dalam pembelajaran sejarah?
- .....

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

11. Bahan ajar apa yang belum ada sehingga perlu diadakan dalam pembelajaran sejarah?

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

12. Apakah ketersediaan bahan ajar di sekolah memenuhi kebutuhan pembelajaran sejarah ?

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

13. Menurut bapak/ibu inovasi apa yang diinginkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah?

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

14. Bagaimana cara bapak/ibu mengevaluasi keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran sejarah ?

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

Sumber: (Umamah, 2014: 13)

**E.2 Instrumen Analisis Performansi Peserta Didik**

**I. Identitas peserta didik**

Nama : .....  
Sekolah : .....  
Kelas : .....  
Usia : .....

**II. Petunjuk**

Mohon jawablah pertanyaan dengan baik dan benar sesuai dengan realita yang ada

**III. Pertanyaan**

1. Apakah bapak/ibu guru anda menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai disetiap awal pertemuan pembelajaran?

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

2. Materi apa saja yang dibelajarkan dalam pembelajaran sejarah?

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

3. Metode Pembelajaran apa yang biasanya bapak/ibu guru anda pakai dalam pembelajaran sejarah ?

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

4. Metode pembelajaran apa yang anda sukai ?

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

5. Bahan ajar apa yang sering anda gunakan dalam belajar sejarah ?

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

6. Media pembelajaran apa yang biasa bapak/ibu guru Anda gunakan?

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

7. Sumber belajar apa yang biasa bapak/ibu guru Anda gunakan dalam pembelajaran sejarah?

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

8. Bagaimana cara bapak/ibu guru Anda melakukan evaluasi pembelajaran sejarah?

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

9. Jenis evaluasi apa yang dilakukan bapak ibu guru untuk mengukur hasil belajar anda?

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

10. Inovasi apa yang anda inginkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah?

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

Sumber: (Umamah, 2014: 13)

**E.3 Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik**

**IV. Identitas peserta didik**

Nama : .....  
 Sekolah : .....  
 Kelas : .....  
 Usia : .....  
 Jenis Kelamin : .....

**V. Petunjuk**

Mohon jawablah pertanyaan dengan baik dan benar sesuai dengan realita yang ada

**VI. Pertanyaan**

No.	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saat mengikuti pembelajaran sejarah saya merasa mudah untuk memahaminya		
2.	Saya harus berfikir secara mendalam untuk mempelajari sejarah		
3.	Saya terampil dalam membuat laporan dan menyusun cerita sejarah		
4.	Pelajaran sejarah sangat menyenangkan bagi saya		
5.	Materi pelajaran sejarah sangat menarik bagi saya.		
6.	Saya menyukai cara guru dalam membelajarkan sejarah		
7.	Saya mudah memahami penjelasan yang diberikan oleh guru tentang pembelajaran sejarah		

8. Bila kesulitan memahami materi pembelajaran sejarah saya akan bertanya pada guru
  9. Saya berusaha mengerjakan soal yang diberikan guru dengan sungguh sungguh
  10. Saya menyadari bahwa sejarah lokal penting untuk dipelajari
  11. Saya memahami semua materi sejarah lokal yang ada dilingkungan sekitar saya
- 

12. Sejarah nasional apa saja yang bapak/ibu guru anda ajarkan kepada anda?

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

13. Apakah menurut anda materi sejarah nasional sangat menarik? Berikan alasannya?

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

14. Apakah menurut anda materi sejarah nasional mudah dimengerti? Berikan alasannya?

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

15. Apakah menurut anda belajar sejarah nasional disekitar lingkungan anda sangat penting? Berikan alasannya?

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

16. Dalam pembelajaran sejarah selama ini apakah ada relevansi materi sejarah nasional dengan materi sejarah lokal?

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

17. Sejarah nasional apa saja yang anda ketahui di lingkungan sekitar anda?

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

18. Menurut anda perlu atau tidak dikembangkannya media pembelajaran sejarah nasional? Berikan alasannya?

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

19. Media pembelajaran sejarah nasional seperti apa yang anda inginkan? Berikan alasannya?

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

Sumber: (Umamah, 2014: 34)

**LAMPIRAN F. Penyajian Angket**

**F.1 Penyajian Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik  
(Kelas X IPS 2 SMAN 2 Tanggul)**

Angket yang diberikan kepada peserta didik adalah angket analisis kebutuhan peserta didik (pebelajar, konteks, dan peralatan) yang terdiri dari beberapa indikator. Berikut merupakan pemaparan hasil identifikasi analisis kebutuhan:

**a. Hasil Analisis Kebutuhan peserta didik (pebelajar, konteks, dan peralatan) terhadap materi sejarah Indonesia**

NO	Nama Peserta Didik	Soal										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1.	AB	Y	T	T	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y
2.	AR	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
3.	AS	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
4.	ABP	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
5.	AN	Y	Y	T	T	Y	Y	T	T	Y	Y	T
6.	DDI	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
7.	DGA	Y	T	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y
8.	DR	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
9.	EH	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T
10.	HAS	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	T

11.	IT	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
12.	IZ	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T
13.	IS	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
14.	JM	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T
15.	KY	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T
16.	KA	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
17.	LTB	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
18.	MDA	T	Y	Y	T	T	T	T	Y	Y	Y	T
19.	MR	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
20.	NW	T	Y	T	T	T	Y	Y	Y	Y	T	T
21.	NMP	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T
22.	NYP	Y	Y	T	T	Y	-	Y	Y	Y	Y	T
23.	NA	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T
24.	NW	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	T
25.	RD	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T
26.	SY	T	Y	T	T	T	Y	T	Y	Y	Y	T
27.	SSK	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T
28.	SO	T	Y	-	T	Y	Y	T	T	Y	Y	T
29.	TY	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T

30.	TN	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
31.	WHP	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T
32.	WP	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T
33.	WA	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
34.	YE	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
35.	ZRC	T	Y	Y	T	T	T	T	Y	Y	Y	T
<b>JUMLAH</b>		<b>22</b>	<b>33</b>	<b>20</b>	<b>11</b>	<b>30</b>	<b>29</b>	<b>27</b>	<b>24</b>	<b>32</b>	<b>34</b>	<b>7</b>
<b>PERSENTASE</b>		<b>63%</b>	<b>94%</b>	<b>57%</b>	<b>31%</b>	<b>86%</b>	<b>83%</b>	<b>77%</b>	<b>68%</b>	<b>91%</b>	<b>97%</b>	<b>2%</b>

## b. Hasil Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran SMAN 2 Tanggul

NO	Nama Peserta Didik	SARAN
1.	AB	Video
2.	AR	Media yang dapat memudahkan untuk belajar mengajar contohnya video
3.	AS	Film/video
4.	ABP	Saya ingin sejarah ada banyak simulasi video dan media elektronik yang mengajarkan sejarah
5.	AN	Melalui media film/video dan foto
6.	DDI	PPT
7.	DGA	PPT, aplikasi, games
8.	DR	Video
9.	EH	Memperbanyak dokumentasi lalu ditunjukkan dan dijelaskan dalam bentuk video ditambah animasi agar tidak bosan
10.	HAS	Media video agar lebih menarik
11.	IT	Dengan bentuk video yang banyak animasi
12.	IZ	Menggunakan video yang beranimasi agar menarik dan tidak bosan
13.	IS	Seperti memperlihatkan situs-situs yang ada dan juga media video seperti animasi dan lain-lain

14. JM Sebuah video yang didalamnya ada penjelasan rinci tentang sejarah
15. KY Video yang mudah diterima (kartun)
16. KA Video yang lengkap penjelsannya
17. LTB Seperti datang langsung ke tempat bersejarah
18. MDA Dengan cara melakukan kunjungan belajar ke lokasi sejarah dimana dilokasi tersebut juga terdapat bukti fisik bahwa peristiwa itu pernah terjadi
19. MR Dengan mengadakan pertemuan yang membahas sejarah
20. NW Video yang singkat dan mudah dipahami
21. NMP Dengan membaca dari buku-buku sejarah
22. NYP Yang berbasis buku
23. NA Bukus
24. NW Yang saya inginkan yaitu buku
25. RD Video animasi yang menarik agar tidak bosan
26. SY PPT agar bisa menjelaskan kepada teman-teman yang lain
27. SSK Dengan menggunakan video karena saya merupakan siswi yang lebih suka dijelaskan dari pada membaca
28. SO Media video
29. TY Video
30. TN Menggunakan animasi yang berbentuk video

31.	WHP	-
32.	WP	Video animasi
33.	WA	Presentasi PPT
34.	YE	-
35.	ZRC	Video yang memberi penjelasan mudah dipahami

---

<b>Video</b>	<b>: 62%</b>
<b>Power point</b>	<b>: 11%</b>
<b>Buku</b>	<b>: 11%</b>
<b>Kunjungan situs</b>	<b>: 8%</b>

**F.2 Penyajian Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik  
(Kelas X IPS 1 SMAN Jenggawah)**

**c. Hasil Analisis Kebutuhan peserta didik (pebelajar, konteks, dan peralatan) terhadap materi sejarah Indonesia**

NO	Nama Peserta Didik	Soal										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1.	AA	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
2.	ATW	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T
3.	AH	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
4.	ADT	T	Y	T	T	T	Y	T	T	Y	Y	T
5.	AJ	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T
6.	AFF	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
7.	AS	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
8.	ANS	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
9.	AW	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
10.	BV	T	Y	T	T	T	Y	T	T	Y	Y	T
11.	CNI	T	Y	T	T	Y	Y	T	Y	T	Y	T
12.	DFS	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
13.	DHP	T	Y	T	T	T	Y	T	T	Y	Y	T

14.	DAP	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T
15.	AYP	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T
16.	AKV	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T
17.	FS	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
18.	IA	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T
19.	JKR	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T
20.	LN	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T
21.	MIQ	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
22.	MN	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T
23.	MR	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
24.	MRS	T	Y	T	T	T	Y	T	T	Y	Y	T
25.	MNW	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T
26.	MRF	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
27.	NW	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
28.	PRO	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
29.	RAA	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
30.	RA	T	Y	T	T	T	Y	T	T	Y	Y	T
31.	SA	T	Y	T	T	Y	Y	T	Y	T	Y	T
32.	SM	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y

33. TA	T	Y	T	T	T	Y	T	T	Y	Y	T
34. VRJ	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T
35. WW	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T
36. YAD	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T
<b>JUMLAH</b>	<b>22</b>	<b>31</b>	<b>10</b>	<b>29</b>	<b>28</b>	<b>36</b>	<b>25</b>	<b>22</b>	<b>22</b>	<b>36</b>	<b>4</b>
<b>PRESENTASE</b>	<b>63%</b>	<b>88%</b>	<b>27%</b>	<b>80%</b>	<b>78%</b>	<b>100%</b>	<b>72%</b>	<b>63%</b>	<b>63%</b>	<b>100%</b>	<b>11%</b>

## d. Hasil Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran SMAN Jenggawah

NO	Nama Peserta Didik	SARAN
1.	AA	Video
2.	ATW	Presentasi memakai ppt
3.	AH	Video animasi
4.	ADT	Buku, karena buku mudah dipahami dan dimengerti
5.	AJ	Video, agar lebih mudah memahami cerita sejarah
6.	AFF	Video yang bagus dan menceritakan tentang pelajaran sejarah
7.	AS	Video yang normal karena dapat mudah dipahami
8.	ANS	Langsung terjun ke tempat ke situs sejarah
9.	AW	Mendatangi tempat bersejarah disekitar kita agar lebih detail
10.	BV	Menggunakan video yang menarik
11.	CNI	Video dengan animasi
12.	DFS	Power point
13.	DHP	Menggunakan video yang memiliki penjelasan yang lengkap
14.	DAP	Video sejarah yang detail
15.	AYP	Video kartun tentang sejarah agar tidak membosankan
16.	AKV	Mengunjungi langsung tempat bersejarah

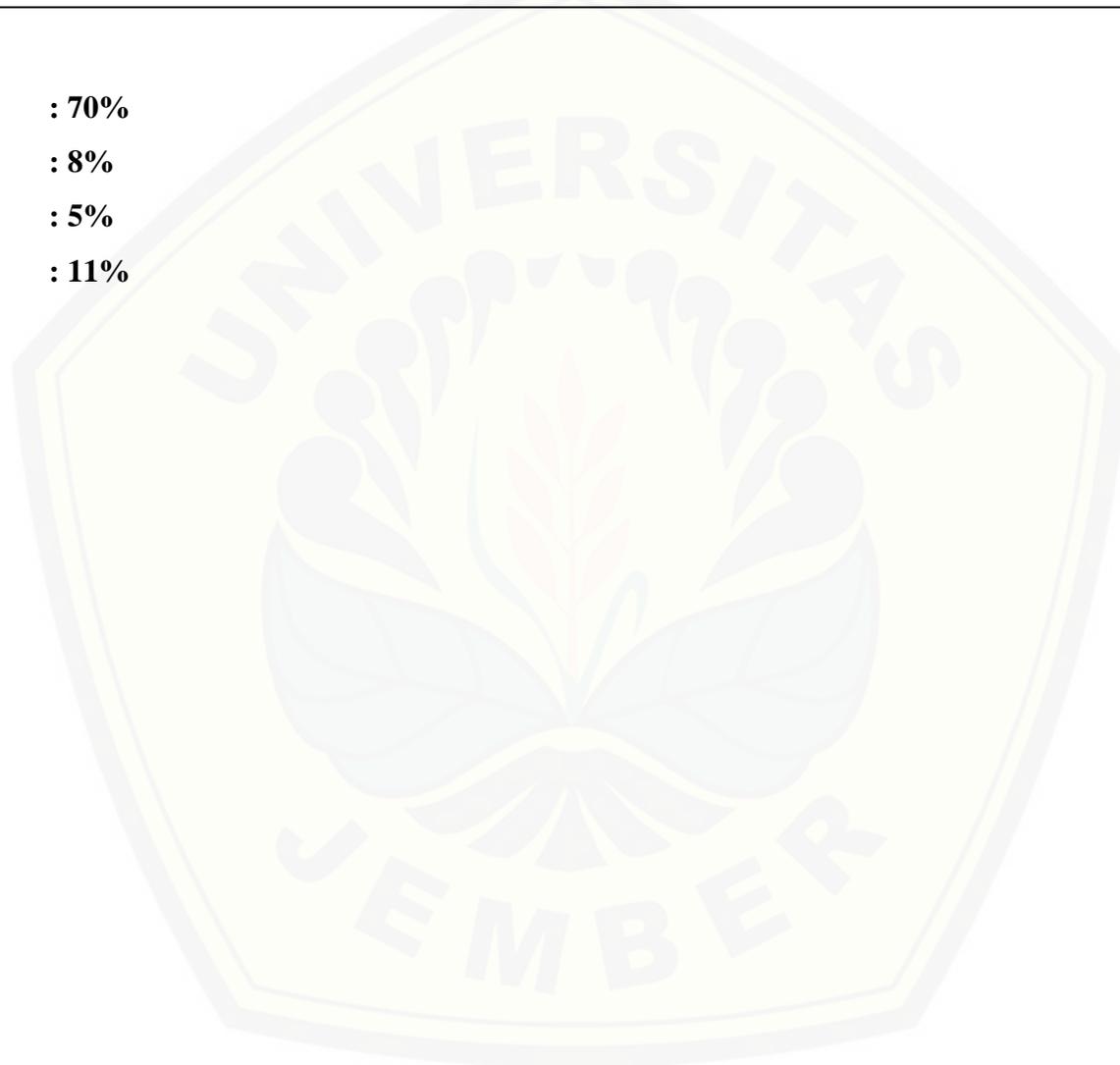
- |     |     |  |
|-----|-----|--|
| 17. | FS  | Presentasi yang dilengkapi dengan video agar tidak membosankan           |
| 18. | IA  | Penjelasan dengan menampilkan video agar jelas                           |
| 19. | JKR | Video  |
| 20. | LN  | Video yang tidak membosankan yang dapat dijadikan bahan diskusi          |
| 21. | MIQ | -  |
| 22. | MN  | Media video yang menarik dan lengkap                                     |
| 23. | MR  | Menggunakan video yang memiliki penjelasan yang lengkap                  |
| 24. | MRS | Media pembelajaran menggunakan video animasi atau kartun                 |
| 25. | MNW | Menggunakan video yang mengandung fakta-fakta sejarah                    |
| 26. | MRF | Menonton video atau film agar belajar menjadi asik dan tidak membosankan |
| 27. | NW  | Melihat video atau film animasi tentang sejarah                          |
| 28. | PRO | Video animasi tentang sejarah  |
| 29. | RAA | Membaca buku agar mudah memahami sejarah                                 |
| 30. | RA  | Mengunjungi situs-situs sejarah agar mengetahui secara langsung          |
| 31. | SA  | Video, agar mudah paham dan tidak membosankan                            |
| 32. | SM  | -  |
| 33. | TA  | Video yang merangkum materi pelajaran                                    |
| 34. | VRJ | Video tentang sejarah  |
| 35. | WW  | Video  |

36. YAD

Presentasi power point

---

<b>Video</b>	<b>: 70%</b>
<b>Power point</b>	<b>: 8%</b>
<b>Buku</b>	<b>: 5%</b>
<b>Kunjungan situs</b>	<b>: 11%</b>



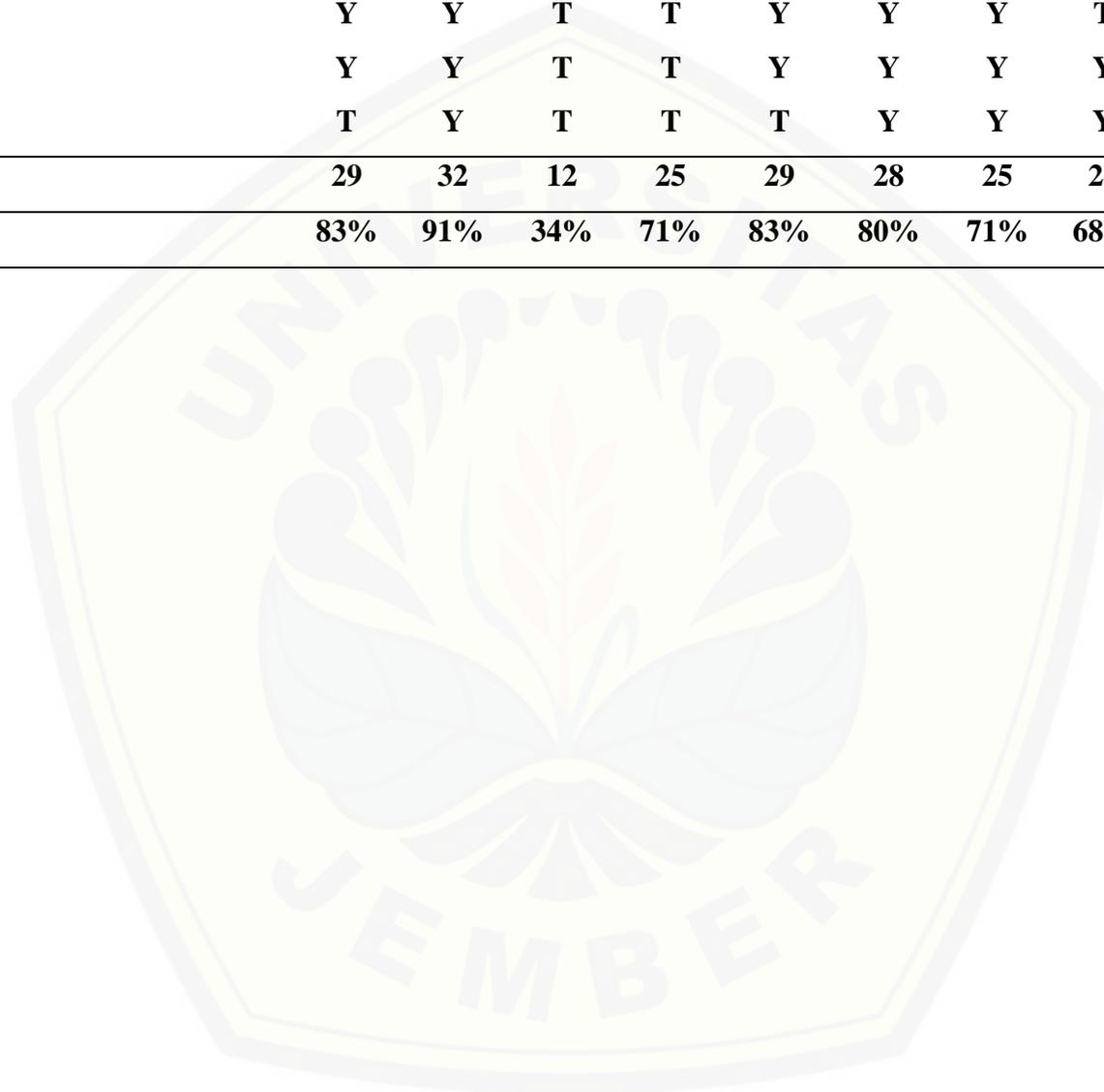
**F.3 Penyajian Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik  
(Kelas X IPS 1 SMAN 1 Tanggul)**

**e. Hasil Analisis Kebutuhan peserta didik (pebelajar, konteks, dan peralatan) terhadap materi sejarah Indonesia**

NO	Nama Peserta Didik	Soal										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1.	AIS	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
2.	AB	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
3.	ADD	T	Y	T	Y	T	Y	T	T	Y	Y	T
4.	ABK	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
5.	AGA	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
6.	ABY	Y	Y	T	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y
7.	AMR	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
8.	DTW	T	Y	T	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	T
9.	DA	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T
10.	DP	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
11.	DAM	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
12.	DEA	Y	T	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	Y
13.	DRF	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T

14.	FA	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
15.	FAL	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
16.	GRJ	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y
17.	HD	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	T
18.	IDF	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
19.	IR	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	T	Y	T
20.	MS	T	Y	T	T	T	Y	Y	T	Y	Y	T
21.	MM	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
22.	MA	Y	T	T	T	T	T	T	T	T	Y	Y
23.	MH	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
24.	MAA	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
25.	MFE	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T
26.	MRW	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
27.	NAR	Y	Y	T	T	Y	T	T	T	T	Y	T
28.	NDA	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
29.	NAI	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	T	T	Y	T
30.	RAM	Y	Y	T	T	T	Y	Y	T	T	Y	Y
31.	RYP	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T
32.	SPD	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y

33. SJL	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	T
34. SQL	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
35. SW	T	Y	T	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	T
<b>JUMLAH</b>	<b>29</b>	<b>32</b>	<b>12</b>	<b>25</b>	<b>29</b>	<b>28</b>	<b>25</b>	<b>24</b>	<b>30</b>	<b>35</b>	<b>14</b>
<b>PRESENTASE</b>	<b>83%</b>	<b>91%</b>	<b>34%</b>	<b>71%</b>	<b>83%</b>	<b>80%</b>	<b>71%</b>	<b>68%</b>	<b>86%</b>	<b>100%</b>	<b>40%</b>



## f. Hasil Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran SMAN 1 Tanggul

NO	Nama Peserta Didik	SARAN
1.	AIS	Dijelaskan menggunakan video karena saya dapat mengerti dan lebih memahami materi sejarah
2.	AB	Menggunakan media video karena saya merasa lebih memahami materi pembelajaran
3.	ADD	Melihat video karena jauh lebih memahami materi
4.	ABK	Video yang disertai kuis dan game agar tidak bosan
5.	AGA	Media video yang tidak membosankan
6.	ABY	Video yang dapat dijadikan bahan diskusi bersama teman kelas
7.	AMR	Video 3D
8.	DTW	Observasi langsung
9.	DA	Observasi langsung ke lapangan
10.	DP	Media video dengan animasi agar tidak bosan
11.	DAM	Video agar mempermudah belajar
12.	DEA	Video
13.	DRF	Presentasi PPT agar lebih memahami
14.	FA	Meneliti dan mengobservasi
15.	FAL	Buku pelajaran

16. GRJ Video animasi agar mudah memahami materi sejarah
17. HD Video yang ada permainannya agar tidak bosan
18. IDF Video, game, kuis
19. IR Media pembelajaran yang saya inginkan adalah power point karena membuat saya lebih mengerti
20. MS Video disertai dengan game agar tidak bosan
21. MM Video animasi 3D
22. MA Jalan-jalan ke tempatnya
23. MH Video yang mengandung fakta dan sejarah
24. MAA Dalam KBM adanya video game itu lebih menyenangkan menurut saya
25. MFE Video, film
26. MRW Penayangan video animasi, menonton video atau film atau game. Pelajaran asik, tidak bosan, namun ada hasil dan mudah dimengerti
27. NAR Saya lebih suka media pembelajaran sejarah melalui ulasan video karena menurut saya itu lebih mudah dan efisien
28. NDA Media video dan kisah
29. NAI Menonton video tentang pembelajaran sejarah dan penjelasan detail apabila menerangkan sampai siswa benar-benar mengerti
30. RAM Dengan memberi penjelasan menggunakan video dan penjelasan yang menarik agar

31. RYP tidak bosan  
Video
32. SPD Menonton video sejarah
33. SJL Adanya video lengkap dengan penjelasan secara rinci dan menyeluruh supaya siswa mudah memahami
34. SQL Video disertai penjelasan karena selain siswa dapat memahami penjelasan siswa juga dapat melihat gambar ataupun video nyata mengenai materi yang dipelajari
35. SW Video
- 

**Video : 82%**  
**Power point : 5%**  
**Buku : 2%**  
**Kunjungan situs : 11%**

NO	SEKOLAH	NOMOR SOAL										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1.	SMAN 2 Tanggul	22	33	20	11	30	29	27	24	32	34	7
2.	SMAN Jenggawah	22	31	10	29	28	36	25	22	22	36	4
3.	SMAN 1 Tanggul	29	32	12	25	29	28	25	24	30	35	14
<b>JUMLAH</b>		73	96	42	65	87	93	77	79	84	105	25

**g. Hasil Persentase di Tiga Sekolah (SMAN 1 Tanggul, SMAN 2 Tanggul, SMAN Jenggawah)**

<b>PERSENTASE</b>	69%	90%	40%	61%	82%	88%	73%	75%	79%	99%	23%
1) Peserta didik merasa mudah memahami pembelajaran sejarah											
2) 90% harus berpikir secara mendalam untuk mempelajari sejarah											
3) 40% terampil dalam membuat laporan dan menyusun cerita sejarah											
4) 61% pelajaran sejarah menyenangkan											
5) 82% materi pelajaran sejarah menarik											
6) 88% menyukai cara guru dalam membelajarkan sejarah											
7) 73% mudah memahami penjelasan yang diberikan guru tentang pembelajaran sejarah											
8) 75% bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan dalam pembelajaran sejarah											
9) 79% mengerjakan soal yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh											
10) 99% menganggap sejarah penting untuk dipelajari											
11) 23% memahami materi sejarah											

## LAMPIRAN G. Instrument Angket Validasi

### G.1 Angket Validasi Isi Bidang Studi

#### I. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (√) pada setiap kolom skor yang tertera
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang telah tersedia

#### Keterangan Pilihan Jawaban

1	Sangat tidak baik
2	Tidak baik
3	Kurang baik
4	Baik
5	Sangat baik

#### II. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian
1.	Ketepatan KI dan KD dengan judul media	
2.	Ketepatan prosedur analisis tujuan.	
3.	Kebenaran substansial isi media.	
4.	Ketepatan struktur kerangka untuk menggambarkan langkah prosedural dalam mempelajari media.	
5.	Ketepatan memilih bahan/materi yang sesuai untuk penyusunan media.	
6.	Keruntutan kronologi waktu dalam materi.	
7.	Ketepatan pemilihan gambar sebagai media untuk memperjelas materi.	
8.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	
9.	Kemampuan latihan untuk memandu peserta didik dalam mnguji penguasaan dan pemahaman terhadap materi.	
10.	Kemampuan umpan balik untuk menuntun peserta didik pada jawaban yang benar.	

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)



## G.2 Angket Validasi Desain

### I. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada setiap kolom skor yang tertera
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan sara pada angket validasi yang telah tersedia

#### Keterangan Pilihan Jawaban

1	Sangat tidak baik
2	Tidak baik
3	Kurang baik
4	Baik
5	Sangat baik

### II. Media

No.	Deskripsi	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>Desain Program</b>						
1.	Media pembelajaran <i>stopmotion</i> berbasis <i>inquiry</i> memiliki nilai interaktif yang tinggi kepada peserta didik					
2.	Media pembelajaran <i>stopmotion</i> berbasis <i>inquiry</i> dapat dioperasikan dengan baik					
3.	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan materi yang disajikan					
<b>Desain Grafis</b>						
4.	Kesesuaian gambar dengan materi					
5.	Ketepatan komposisi letak warna					
6.	Ketepatan komposisi letak gambar					
7.	Kemenarikan <i>background/</i> latar belakang dalam media pembelajaran <i>stopmotion</i>					

berbasis *inquiry*

8. Ketepatan pemilihan *Shape*
9. Kesesuaian Ukuran *Font*
10. Kesesuaian Warna *Font*
11. Kesesuaian Jenis *Font*
12. Ketepatan tata tulis dalam media pembelajaran *stopmotion* berbasis *inquiry*

---

**Audio**

---

13. Kesesuaian pemilihan backsound musik
  14. Kesesuaian pengaturan volume
  15. Kejelasan suara *dubbing*
  16. Penggunaan bahasa yang komunikatif
- 

(Sumber : Adaptasi Mareta, 2018:95)

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran *stopmotion* berbasis *inquiry*

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Jember,.....2019

Validator Ahli Media dan Desain,

Yanuar Nurdiansyah, S.T, M.CS

NIP. 198201012010121004

### G.3 Hasil Angket Validasi Isi Bidang Studi

#### ANGKET VALIDASI AHLI MATERI TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN *STOPMOTION* BERBASIS *INQUIRY*

**Judul Penelitian** : Pengembangan Media Pembelajaran *Stopmotion* Berbasis *Inquiry* Menggunakan Model *Borg and Gall*

**Mata Pelajaran** : Sejarah (Wajib)

**Kompetensi Dasar** : 3.7 Menganalisis berbagai teori masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia

**Pokok Bahasan** : Teori masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia

**Kelas** : X SMA

**Semester** : Genap

#### I. Petunjuk

3. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada setiap kolom skor yang tertera
4. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang telah tersedia

Keterangan Pilihan Jawaban	
1	Sangat tidak baik
2	Tidak baik
3	Kurang baik
4	Baik
5	Sangat baik

#### II. Penilaian

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





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

Jember, .....2019

Ahli Materi Media Pembelajaran,

Drs. Sumarno, M.Pd  
NIP. 195221041984031002



**G.4 Hasil Angket Validasi Desain**

**ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA DAN DESAIN PEMBELAJARAN  
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN *STOPMOTION* BERBASIS  
*INQUIRY***

**Judul Penelitian** : Pengembangan Media Pembelajaran *Stopmotion* Berbasis *Inquiry* Menggunakan Model *Borg and Gall*

**Mata Pelajaran** : Sejarah (Wajib)

**Kompetensi Dasar** : 3.7 Menganalisis berbagai teori masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia

**Pokok Bahasan** : Teori masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia

**Kelas** : X SMA

**Semester** : Genap

**I. Petunjuk**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (√) pada setiap kolom skor yang tertera
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang telah tersedia

Keterangan Pilihan Jawaban	
1	Sangat tidak baik
2	Tidak baik
3	Kurang baik
4	Baik
5	Sangat baik

**II. Media**

No.	Deskripsi	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>Desain Program</b>						
1.	Media pembelajaran <i>stopmotion</i> berbasis <i>inquiry</i> memiliki nilai interaktif yang tinggi kepada peserta didik				✓	
2.	Media pembelajaran <i>stopmotion</i> berbasis <i>inquiry</i> dapat dioperasikan dengan baik					✓

3.	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan materi yang disajikan				✓	
<b>Desain Grafis</b>						
4.	Kesesuaian gambar dengan materi				✓	
5.	Ketepatan komposisi letak warna			✓		
6.	Ketepatan komposisi letak gambar				✓	
7.	Kemenarikan <i>background</i> / latar belakang dalam media pembelajaran <i>stopmotion</i> berbasis <i>inquiry</i>			✓		
8.	Ketepatan pemilihan <i>Shape</i>				✓	
9.	Kesesuaian Ukuran <i>Font</i>					✓
10.	Kesesuaian Warna <i>Font</i>				✓	
11.	Kesesuaian Jenis <i>Font</i>				✓	
12.	Ketepatan tata tulis dalam media pembelajaran <i>stopmotion</i> berbasis <i>inquiry</i>				✓	
<b>Audio</b>						
1.	Kesesuaian pemilihan <i>backsound</i> musik				✓	
2.	Kesesuaian pengaturan volume				✓	
3.	Kejelasan suara <i>dubbing</i>					✓
4.	Penggunaan bahasa yang komunikatif					✓

(Sumber : Adaptasi Mareta, 2018:95)

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran *stopmotion* berbasis *inquiry*

1. HINDARI WARNA BACKGROUND YANG MEMBUAT MATA LELAH SEPERTI KUNING, HIJAU, MERAH, ORANGE.
2. DIBER. CREDIT PADA AKHIR.
3. ILUSTRASI AWAL MENGENAI VIDEO [LOFO DIKANS. SMU, dll]
4. TIME ANIMASI TERLAMU CEPAT KARENA HANYA 6 DETIK. KEBIASAAN ORANG PADA 5 DETIK PERTAMA MELIHAT TAMPILAN AWAL DAN KEMUDIAN BARU MEMBACA JUDULNYA.

\* KUALITAS VIDEO SUDAH CUKUP BAIK, DI COBA UNTUK DI REJ. RE. MENJADI  
LEBIH KECIL UNTUK UFORAN FILE MTA.

Jember,.....2019

Validator Ahli Media dan Desain,



Yanuar Nurdiansyah, S.T., M.CS  
NIP. 198201012010121004

**LAMPIRAN H. Penilaian dan Tanggapan Pendidik**

**H.1 Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik**

**I. Identitas**

Nama : .....  
 NIP : .....  
 Nama sekolah : .....

**I. Petunjuk**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (√) pada setiap kolom skor yang tertera
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang telah tersedia

**Keterangan Pilihan Jawaban**

1	Sangat tidak baik
2	Tidak baik
3	Kurang baik
4	Baik
5	Sangat baik

**II. Pertanyaan**

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

**Skor Total =**

(Sumber: Adaptasi Aprianto, 2017)

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran *stopmotion* berbasis *inquiry*

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Jember, 2019  
Pendidik

## H.2 Hasil Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik

### ANGKET PENILAIAN DAN TANGGAPAN PENDIDIK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN *STOPMOTION* BERBASIS *INQUIRY*

**Judul Penelitian** : Pengembangan Media Pembelajaran *Stopmotion* Berbasis *Inquiry* Menggunakan Model Borg and Gall

**Mata Pelajaran** : Sejarah (Wajib)

**Kompetensi Dasar** : 3.7 Menganalisis berbagai teori masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia

**Pokok Bahasan** : Teori masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia

**Kelas** : X SMA

**Semester** : Genap

#### I. Identitas

Nama : Drs. Sururi Ismail

NIP : .....

Nama sekolah : SMA 2 Tanggul

#### II. Petunjuk

- Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada setiap kolom skor yang tertera
- Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang telah tersedia

Keterangan Pilihan Jawaban	
1	Sangat tidak baik
2	Tidak baik
3	Kurang baik
4	Baik
5	Sangat baik

#### III. Pertanyaan

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan judul dengan materi yang dibahas.					✓
2.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran.					✓

3.	Runtutan kronologi cerita.				✓	.
4.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi.				✓	
5.	Kesesuaian ilustrasi video dengan materi.					✓
6.	Ketepatan tata bahasa yang digunakan				✓	
7.	Desain media					✓
8.	Pemilihan <i>font</i> tata tulis.				✓	
9.	Pemilihan ukuran <i>font</i> .				✓	
10.	Kemampuan pemberian informasi penting dan baru.				✓	
<b>Skor Total =</b>						

(Sumber: Adaptasi Aprianto, 2017)

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran *stopmotion* berbasis *inquiry*

- Isi sudah sesuai
- Tujuan pembelajaran sudah sesuai

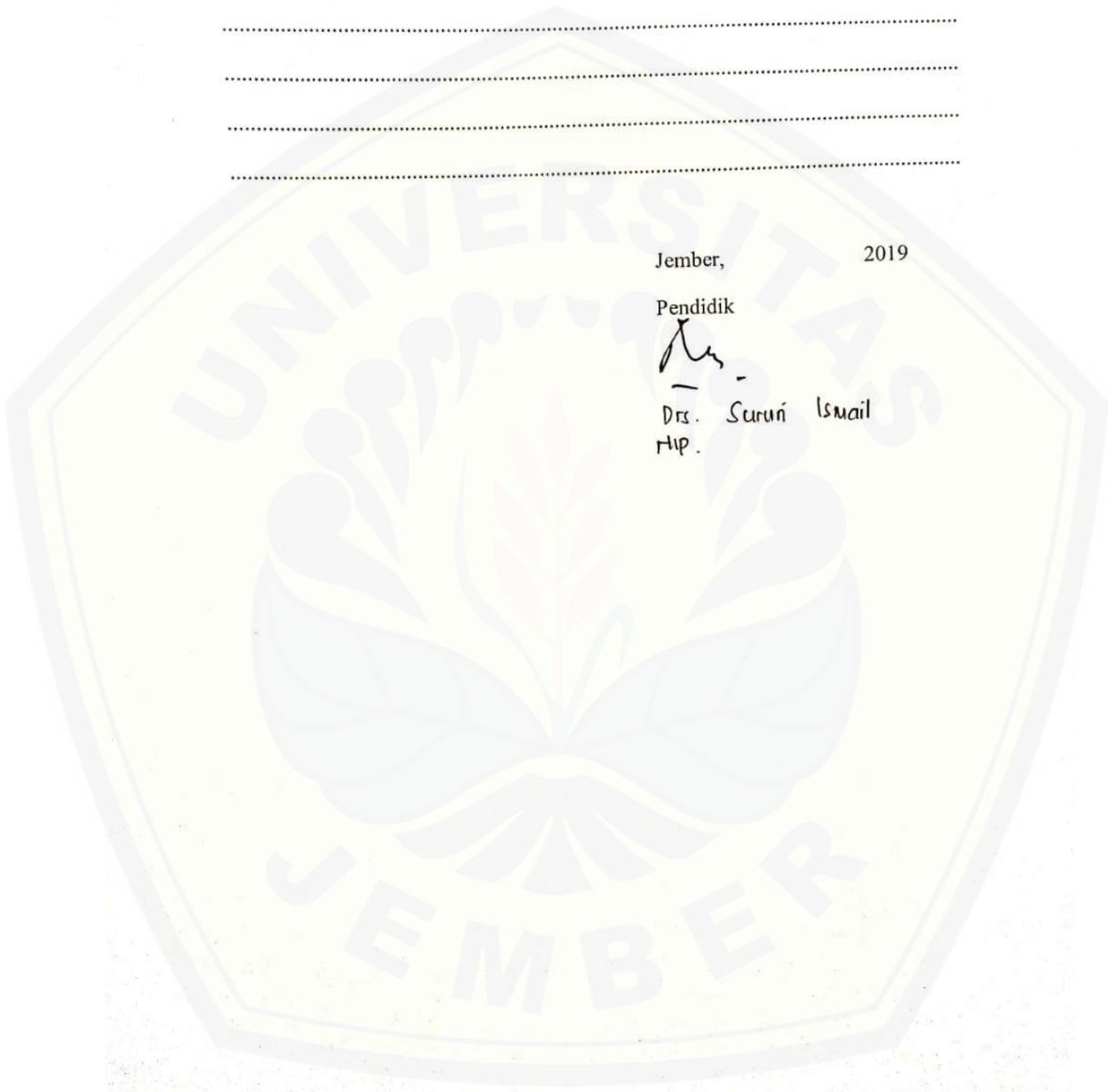
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Jember, 2019

Pendidik



Drs. Suruni Ismail  
H.P.



LAMPIRAN I. Surat Penelitian dan Validasi

I.1 Surat Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS JEMBER**  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121  
Telepon: (0331)- 330224, 334267, 337422, 333147 \* Faximile: 0331-339029  
Laman: [www.fkip.unej.ac.id](http://www.fkip.unej.ac.id)

---

Nomor : 1948/UN25.1.5/LT/2019  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

12 MAR 2019

Yth. Kepala

1. SMA Negeri 1 Tanggul Jember
2. SMA Negeri 2 Tanggul Jember
3. SMA Jenggawah Jember

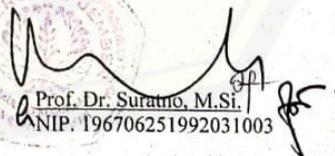
Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Azizah  
NIM : 150210302067  
Jurusan : Pendidikan IPS  
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di sekolah yang Saudara pimpin dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Stopmotion* Berbasis *Inquiry* Menggunakan Model *Borg and Gall*". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Wakil Dekan I,



Prof. Dr. Suratno, M.Si  
NIP. 196706251992031003

## I.2 Surat Validasi

 KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PERGURUAN TINGGI  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121  
Telepon: (0331)- 330224, 334267, 333147 Faks: 0331-3390475  
Laman: [www.fkip.unej.ac.id](http://www.fkip.unej.ac.id)

---

Nomor : 19 47 /UN25.1.5/LT/2019 12 MAR 2019  
Lampiran :  
Hal : Permohonan Validasi

Yth. :  
1. Drs. Sumarno, M.Pd  
2. Yanuar Nurdiansyah, S.T, M.CS  
Di Jember

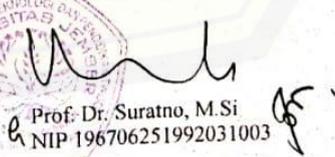
Dalam rangka penyelesaian Skripsi mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Azizah  
NIM : 150210302067  
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Dengan hormat kami memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi Validator dan memvalidasi Media Pembelajaran dari produk Skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Stopmotion Berbasis Inquiry Menggunakan Model Borg and Gall**".

Bantuan Bapak/Ibu sangat diharapkan demi kegunaan, ketepatan, dan kelayakan produk Skripsi tersebut.

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

a.n. Dekan  
Wakil Dekan I.  
  
Prof. Dr. Suratno, M.Si  
NIP 196706251992031003

**LAMPIRAN J. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Sekolah** : SMA Negeri 2 Tanggul  
**Mata Pelajaran** : Sejarah Indonesia  
**Kelas/Semester** : X / 2  
**Materi pokok** : Teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia  
**Alokasi Waktu** : 2 JP x 45 menit

**A. Kompetensi Inti**

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 ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
3.7 Menganalisis berbagai teori masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia	3.6.1 Mengetahui berbagai teori masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia
	3.6.2 Memahami berbagai teori masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia
	3.6.3 Membeda berbagai teori

	<p>masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia</p> <p>3.6.4 Menganalisis berbagai teori masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia</p>
<p>4.7 Mengolah informasi teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia dengan menerapkan cara berpikir sejarah, serta mengemukakannya dalam bentuk tulisan</p>	<p>4.7.1. Menyajikan informasi dalam bentuk tertulis kesimpulan mengenai teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia</p>

### C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Mengidentifikasi teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia
- Menjelaskan teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia
- Membedakan teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia
- Menganalisis teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia
- Menyajikan informasi dalam bentuk tertulis kesimpulan mengenai teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia dan dapat mengembangkan kemampuan berpikir **kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berkreasi (4C)** dalam proses pembelajaran

### D. Materi Pembelajaran

- teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia

### E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik  
 Model : *Inquiry* terbimbing  
 Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan

**F. Alat/Bahan/Sumber Belajar**

- a. Alat : Laptop, LCD, Papan tulis, Spidol
- b. Media : Video *Stopmotion* Berbasis *Inquiry*, PPT
- b. Bahan : Buku Siswa, dan Lembar Kerja Siswa
- c. Sumber :
  - 1) Gunawan, Restu. dkk, 2017. Buku Guru, Sejarah Indonesia Kelas X, Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
  - 2) Gunawan, Restu. dkk, 2017. Buku siswa, Sejarah Indonesia Kelas X, Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
  - 3) Abdullah, T. dan Lopian, A. B. 2013. *Indonesia Dalam Arus Sejarah Jilid 2*. Jakarta: PT Ichtiar Baru van Hoeve.

**F. Kegiatan pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan mempersilahkan berdoa, memeriksa kehadiran serta kerapian dan kebersihan kelas</li> <li>• Guru memberikan motivasi kepada peserta didik</li> <li>• Guru mengingatkan kembali kepada peserta didik tentang materi sebelumnya dan menghubungkan dengan materi ini</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan model pembelajaran yang akan dilaksanakan</li> <li>• Guru menyampaikan penilaian yang dilaksanakan</li> </ul>	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menayangkan gambar yang merangsang peserta didik untuk diamati peserta didik agar mendapat pengalaman belajar mengamati pengetahuan konseptual melalui kegiatan membaca, mengamati situasi atau melihat gambar. (<i>Critical thinking</i>)</li> <li>2. Peserta didik diarahkan pada suatu masalah yang</li> </ol>	60 menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
	<p>memerlukan pemecahan. Masalah disajikan dengan menarik sehingga peserta didik tertantang untuk mencari tahu apa yang terjadi dan merumuskannya dalam suatu pertanyaan ataupun pernyataan yang harus dijawabnya sendiri.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dibentuk kelompok (4 kelompok) (<i>Colaboration</i>) untuk membahas teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia</li> <li>• Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan megorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang sudah diberikan pada tahap sebelumnya.</li> </ul> <p>3. Peserta didik dilatih untuk membuat suatu hipotesis dari permasalahan yang telah dikemukakan. Mendorong peserta didik untuk tidak ragu mengemukakan hipotesisnya. Peserta didik dibantu untuk menemukan hipotesis dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang jawabannya mengarah kepada hipotesis.</p> <p>4. mencari dan mengumpulkan data/informasi yang dapat digunakan untuk menemukan solusi pemecahan masalah yang dihadapi.</p> <p>5. peserta didik mengecek kebenaran atau keabsahan hasil pengolahan data melalui diskusi, atau mencari sumber yang relevan baik dari buku atau media, serta mengasosiasikannya sehingga menjadi suatu kesimpulan. (<i>Creativity</i>) Mempresetasikan hasil diskusi masing masing kelompok secara bergantian. Satu kelompok presentasi yang lain memberikan tanggapan. (<i>Communication</i>)</p> <p>6. Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan</p>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• guru bersama peserta didik melakukan refleksi untuk menyimpulkan seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung;</li> <li>• memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;</li> </ul>	20 menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individual maupun kelompok; dan</li> <li>• menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.</li> </ul>	

#### H. Penilaian Hasil Belajar

1. Sikap
2. Pengetahuan
3. Keterampilan

#### I. Remedial dan pengayaan

No	Aspek	Teknik
1.	Remedial	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pembelajaran remedial dilakukan bagi peserta didik yang capaian KD/indicator belum tuntas</li> <li>b. Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan melalui remedial <i>teaching</i> (klasikal), atau tutor sebaya, atau tugas dan diakhiri dengan tes.</li> <li>c. Tes remedial, dilakukan sebanyak 1-2 kali dan apabila setelah 1-2 kali tes remedial belum mencapai ketuntasan, maka remedial dilakukan dalam bentuk tugas tanpa tes tertulis kembali.</li> </ol>
2.	Pengayaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. peserta didik dapat diberikan bahan bacaan baru atau media lain yang relevan dengan materi pembelajaran</li> </ol>

Jember, 12 Maret 2019

Mahasiswa

Azizah

NIM. 150210302067

**LAMPIRAN K. Kisi-kisi dan Soal Evaluasi**

**K.1 Kisi-kisi Soal Evaluasi**

Jenis Sekolah : SMA  
 Mata Pelajaran : Sejarah Wajib  
 Kurikulum : Kurikulum 2013  
 Alokasi Waktu :  
 Jumlah Soal : 20 Butir  
 Penulis : Azizah

No	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Kelas/ Smt	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, teknologi, seni,	3.7 Menganalisis berbagai teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia	X/ Genap	teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia	1. Memahami teori masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia	Tertulis	1

budaya, dan  
 humaniora dengan  
 wawasan  
 kemanusiaan,  
 kebangsaan,  
 kenegaraan, dan  
 peradaban terkait  
 fenomena dan  
 kejadian, serta  
 menerapkan  
 pengetahuan  
 prosedural pada  
 bidang kajian yang  
 spesifik sesuai dengan  
 bakat dan minatnya  
 untuk memecahkan  
 masalah

- |   |          |   |
|---|----------|---|
| 2. Menyebutkan salah satu tokoh yang mengemukakan teori Gujarat | Tertulis | 2 |
| 3. Memahami asal  | Tertulis | 3 |

## Teori Gujarat

- |    |   |          |   |
|----|---|----------|---|
| 4. | Memahami waktu masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia menurut Teori Gujarat | Tertulis | 4 |
| 5. | Memahami pembawa agama Islam ke Indonesia berdasarkan Teori Gujarat                   | Tertulis | 5 |
| 6. | Menganalisis dasar argumentasi Teori Gujarat  | Tertulis | 6 |
| 7. | Menganalisis persamaan  | Tertulis | 7 |



	Islam di Gujarat dengan Islam di Indonesia		
8.	Menyebutkan tokoh yang mengemukakan Teori Persia	Tertulis	8
9.	Memahami asal Teori Persia	Tertulis	9
10.	Memahami persamaan tradisi di Persiadegan Indonesia	Tertulis	10
11.	Menganalisis dasar argumentasi Teori Persia	Tertulis	11
12.	Menganalisis persamaan Islam di Persia	Tertulis	12

dengan Islam di Indonesia		
13. Menyebutkan tokoh yang mengemukakan Teori Arab/ Mesir	Tertulis	13
14. Memahami asal Teori Arab/ Mesir	Tertulis	14
15. Memahami waktu masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia menurut Teori Arab/ Mesir	Tertulis	15
16. Memahami pembawa agama Islam ke		16



Indonesia berdasarkan Teori Arab/Mesir		
17. Menganalisis dasar argumentasi Teori Arab/ Mesir	Tertulis	17
18. Menganalisis pengaruh Islam di Indonesia dalam bidang seni	Tertulis	18
19. Menganalisis pengaruh Islam di Indonesia dalam bidang politik	Tertulis	19



20. Menganalisis factor yang menyebabkan pesatnya perkembangan Islam di Indonesia Tertulis 20

**K.2 Soal Evaluasi**

No.	Butir Soal	Kunci Jawaban
1.	<p>Indonesia merupakan negara yang mayoritas penduduknya menganut agama Islam. Data sensus penduduk menunjukkan 87,18% penduduk Indonesia beragama Islam. Perkembangan agama Islam di Indonesia tidak terlepas dari berbagai teori yang menjelaskan proses masuknya Islam ke Indonesia. Berikut merupakan teori-teori masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Teori Gujarat, Teori Irak, Teori Persia</li> <li>Teori Arab/Mesir, Teori Persia, Teori Gujarat</li> <li>Teori Iran, Teori Cina, Teori Arab/Mesir</li> <li>Teori Persia, Teori irak, Teori Arab/Mesir</li> <li>Teori Cina, Teori Irak, teori Gujarat</li> </ol>	B
2.	<p>Kedatangan Islam ke Nusatara mempunyai sejarah yang panjang. Menurut sarjana-sarjana Barat yang kebanyakan berasal dari Belanda mengatakan Islam yang masuk ke Kepulauan Indonesia berasal dari Gujarat. Salah satu tokoh yang mengemukakan Teori Gujarat adalah ....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>B.J Habibie</li> <li>J.P Moquette</li> <li>Hoessein Djajadiningrat</li> <li>Buya hamka</li> <li>Van Leur</li> </ol>	B
3.	<p>Islamisasi di Kepulauan Indonesia merupakan hal yang kompleks dan hingga kini prosesnya masih terus berjalan. Salah satu teori tentang masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia adalah Teori Gujarat. Gujarat memiliki letak yang strategis, berada di jalur perdagangan antara timur dan barat. Teori Gujarat berasal dari ....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>India Bagian Timur</li> <li>Mesir</li> <li>Arab</li> <li>India bagian barat</li> <li>Iran</li> </ol>	D

4. Terdapat berbagai pendapat mengenai proses masuknya Islam ke Kepulauan Indonesia. Teori-teori yang menjelaskan masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia memiliki perbedaan perihal waktu masuknya Islam sesuai dengan bukti-bukti yang ditemukan. Berdasarkan Teori Gujarat Islam masuk ke Indonesia pada abad ke .....
- 7 masehi
  - 13 masehi
  - 13 hijriyah
  - 8 hijriyah
  - 9 masehi
5. Salah satu teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia adalah Teori Gujarat. Berdasarkan Teori Gujarat pembawa Islam ke Indonesia adalah....
- Ulama, karena telah ditemukan pemukiman Arab di Mesir
  - Seniman, karena adanya kesamaan arsitektur di Indonesia dengan di Arab
  - Pedagang, karena adanya pedagang arab yang bermukim di Gujarat yang berdagang ke dunia Timur
  - Prajurit, karena kekalahan perang sehingga melarikan diri ke Indonesia
  - Raja, karena hanya raja yang boleh menyebarkan Agama Islam
6. Teori Gujarat didasarkan pada argumentasi J. Pijnepel kemudian didukung oleh C. Snouck Hurgronje dan J.P. Moquette. Argumentasinya didasarkan pada penemuan-penemuan terkait bukti bahwa Islam berasal dari Gujarat. Bukti-bukti tersebut adalah....
- Batu nisan Sultan Malik As-saleh yang memiliki kesamaan dengan batu nisan di Kambay
  - Adanya tradisi Tabot di Bengkulu yang sebagai bentuk peringatan Asyura
  - Adanya kaum musafir dari timur tengah
  - Banyaknya kaum pedagang yang datang ke Indonesia
  - Persamaan tradisi di Indonesia dengan tradisi di Mesir

7. Pedagang Arab yang bermukim di Gujarat dan Malabar sejak adab ke-7 M. pedagang-pedagang telah memeluk Islam dan berdagang ke duni Timur. Hal ini menyebabkan Islam di Gujarat memiliki Kesamaan dengan Islam di Indonesia yaitu.... D
- Bermahzab Hambali
  - Bermahzab Maliki
  - Bermahzab Ghazali
  - Bermahzab Syafi'i
  - Bermahzab Hanafi
8. Tokoh-tokoh yang mengasumsikan teori masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia memiliki asumsinya masing-masing. Salah satu teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia adalah Teori Persia. Tokoh yang mengemukakan Teori Persia adalah.... D
- J.P Moquetta
  - Buya Hamka
  - Van Leur
  - Hoessein Djajadiningrat
  - B.J Habibie
9. Teori-teori tentang masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia berasal dari daerah-daerah yang sudah berkembang ajaran Islam. Teori Persia merupakan salah satu teori tentang masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia. Teori Persia berasal dari... C
- Mesir
  - Arab
  - Iran
  - Gujarat
  - Malabar
10. Masuknya Islam ke Indonesia kemudian melahirkan sebuah interaksi antara ajaran Islam dengan kebudayaan-kebudayaan yang ada di Nusantara. Berdasarkan Teori Persia, Islam di Indonesia memiliki kesamaan dengan Islam di Persia yang beraliran Syi'ah. Salah satu tradisi yang berkembang di Indonesia untuk memperingati 10 Muharram adalah... E
- Grebek mulud
  - Petik laut

- c. Tahlil
  - d. Istigosah
  - e. Tabot
11. Tokoh yang mengemukakan Teori Persia berasumsi Islam yang ada di Indonesia berasal dari Persia berdasarkan bukti-bukti yang telah ditemukan di Indonesia. Bukti bahwa Islam berasal dari Persia adalah... A
- a. Kesamaan budaya dan tradisi yang berkembang antara masyarakat Parsi dan Indonesia
  - b. Adanya kaum musafir dari timur tengah
  - c. Banyaknya kaum pedagang yang datang ke Indonesia
  - d. Batu nisan Sultan Malik As-saleh yang memiliki kesamaan dengan batu nisan di Kambay
  - e. Persamaan tradisi di Indonesia dengan tradisi di Mesir
12. Persamaan Islam yang berkembang di Persia dengan Islam yang ada di Indonesia adalah memiliki tradisi 10 Muharram atau Asyuro sebagai hari suci kaum Syi'ah untuk memperingati.... B
- a. Tahun baru Islam
  - b. Kematian Husein bin Ali
  - c. Maulid Nabi Muhammad SAW
  - d. Hari Raya Idul fitri
  - e. Hari Raya Idul Adha
13. Teori-teori kedatangan agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia dikemukakan oleh tokoh.tokoh yang didasarkan pada bukti-bukti yang ada. Salah satu teori masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia adalah Teori Arab/Mesir. Salah satu tokoh yang mengemukakan Teori Arab/Mesir adalah.... C
- a. Van Leur
  - b. B.J Habibie
  - c. Buya Hamka
  - d. J.P Moquette
  - e. Hoessein Djajadiningrat
14. Masing-masing teori masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia memiliki perbedaan terutama perihal tempat E

asalnya islam yang berkembang di Indonesia saat ini. Anthony H. Johns adalah salah satu tokoh yang mengemukakan bahwa Islam yang berkembang di Indonesia berasal dari Arab/Mesir atau disebut sebagai Teori Arab/Mesir. Menurut Teori Arab/Mesir Islam di Indonesia berasal dari....

- a. Kambay
  - b. Gujarat
  - c. Iran
  - d. Cina
  - e. Arab atau Mesir
15. Berbagai teori tentang proses masuknya agama dan D  
kebudayaan Islam ke Indonesia memiliki perbedaan-  
perbedaan. Perbedaan yang mencolok yaitu perihal waktu  
datangnya Islam ke Indonesia. Salah satu teori masuknya  
agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia adalah Teor  
Arab/Mesir. Teori Arab/Mesir menjelaskan Islam masuk ke  
Indonesia pada abad ke....
- a. 7 H
  - b. 13 M
  - c. 13 H
  - d. 7 M
  - e. 6 H
16. Teori-teori tentang masuknya agama dan kebudayaan Islam ke E  
Indonesi memiliki masing-masing asumsi tentang pembawa  
Islam ke Indonesi. Berdasarkan Teori Arab/Mesir kedatangan  
Islam ke Indonesia dibawa oleh ....
- a. Seniman, karena terdapat persamaan kesenian di  
Indonesia dengan di India
  - b. Raja, karena yang boleh menyebarkan agama Islam  
adalah raja
  - c. Prajurit, karena prajurit melarikan diri akibat kalah  
dalam peperangan
  - d. Pedagang, karena pedagang berdagang hingga ke luar  
negeri
  - e. Kaum musyafir, karena Musyafir mengembara dengan  
motivasi hanya untuk pengembangan agama Islam
17. Teori tentang masuknya agama dan kebudayaan Islam ke D  
Indonesia memiliki argumentasinya masing-masing yang

didasarkan pada bukti-bukti yang ada di Indonesia Penyebab Islam di Indonesia dianggap berasal dari Arab atau Mesir menurut Teori Arab atau Mesir adalah....

- a. Adanya kesamaan bahasa
  - b. Adanya kesamaan tulisan
  - c. Adanya kesamaan peninggalan sejarah
  - d. Islam berawal dari tanah kelahirannya yaitu Arab atau Mesir
  - e. Islam berawal dari tanah kelahirannya yaitu Persia
18. Kedatangan Islam ke Nusantara menimbulkan interaksi C  
anantara masyarakat Nusanara dengan kebudayaan-kebudayaan yang ikut serta dengan Islam yang datang dari luar wilayah Nusantara. Pengaruh kebudayaan Islam di Indonesia pada bidang seni antara lain....
- a. Raja yang bergelar Sultan
  - b. Pakaian jibab dan baju koko
  - c. Seni arsitektur berupa masjid, makam, menara, dan nisan
  - d. Penggunaan system dinasti
  - e. Menggunakan ajaran Islam sebagai dasar pemerintahan
19. Akulturasi antara kebudayaan Islam yang berasal dari luar B  
daerah Nusantara berpengaruh pada berbagai bidang kehidupan masyarakat Nusantara. Pengaruh kebudayaan Islam di Indonesia pada bidang politik antara lain....
- a. Bahasa dan tulisan arab
  - b. Kerajaan berfungsi sebagai pusat pemerintahan, ekonomi, dan pengembangan agama
  - c. Seseorang yang dapat dipercaya dan diandalkan
  - d. Tulisan dari bahasa arab
  - e. Arsitektur yang menyerupai arsitektur di daerah Timur Tengah
20. Sebelum kedatangan Islaam, sudah ada agama yang lebih dulu C  
berkembang dengan pesat di Indonesia yaitu agama Hindu dan Buddha. Kenyataan tersebut mengharuskan penyebaran agama Islam harus memiliki strategi yang tepat agar dapat diterima oleh masyarakat Indonesia yang sudah memilki agama. Faktor penyebab Islam dapat diterima dengan baik
-

dan cepat berkembang di Indonesia adalah....

- a. Ajarannya kompleks, sulit untuk dimengerti
  - b. Syarat untuk masuk Islam tidak mudah
  - c. Agama Islam tidak mengenal kasta, sehingga semua orang boleh masuk islam
  - d. Dengan meminum air putih yang telah didoakan
  - e. Upacara-upacara keagamaan bersifat rumit
- 



**LAMPIRAN L. Penyajian Data**

**L.1 Uji Coba Kelompok Kecil**

a. Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Kecil

No	Aspek penelitian	Nilai	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	AT	60	100
2.	AK	65	100
3.	DK	50	95
4.	DV	65	100
5.	FA	40	90
6.	NR	55	90
7.	PH	30	95
8.	RA	40	95
9.	RV	55	100
<b>Jumlah</b>		<b>460</b>	<b>865</b>

b. Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil

c. **Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	51,11	9	12,191	4,064
posttest	96,11	9	4,167	1,389

**Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	9	,588	,096

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-45,000	10,308	3,436	-52,923	-37,077	-13,097	8	,000

**L.2 Uji Coba Kelompok Besar**

a. Nilai *pre-test* dan *post-test* Kelompok Besar

No	Aspek penelitian	Nilai	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	AI	50	90
2.	AS	40	90
3.	AG	40	90
4.	AN	40	100
5.	AY	60	100
6.	AN	40	95
7.	BV	65	95
8.	DH	65	95
9.	EN	55	90
10.	FE	60	100
11.	HN	70	85
12.	IH	60	90
13.	IR	60	90
14.	JA	50	85
15.	KS	65	100
16.	ME	60	100
17.	MK	55	90
18.	NS	55	100
19.	NC	50	90
20.	NA	55	95
21.	RD	45	95
22.	RK	45	100
23.	SA	55	100
24.	SD	50	100
25.	SH	60	100
26.	SV	40	100
27.	SF	30	90
28.	YD	35	95
29.	YP	65	90
30.	YK	65	100
31.	ZN	50	85
32.	ZF	15	95
33.	ZN	45	100

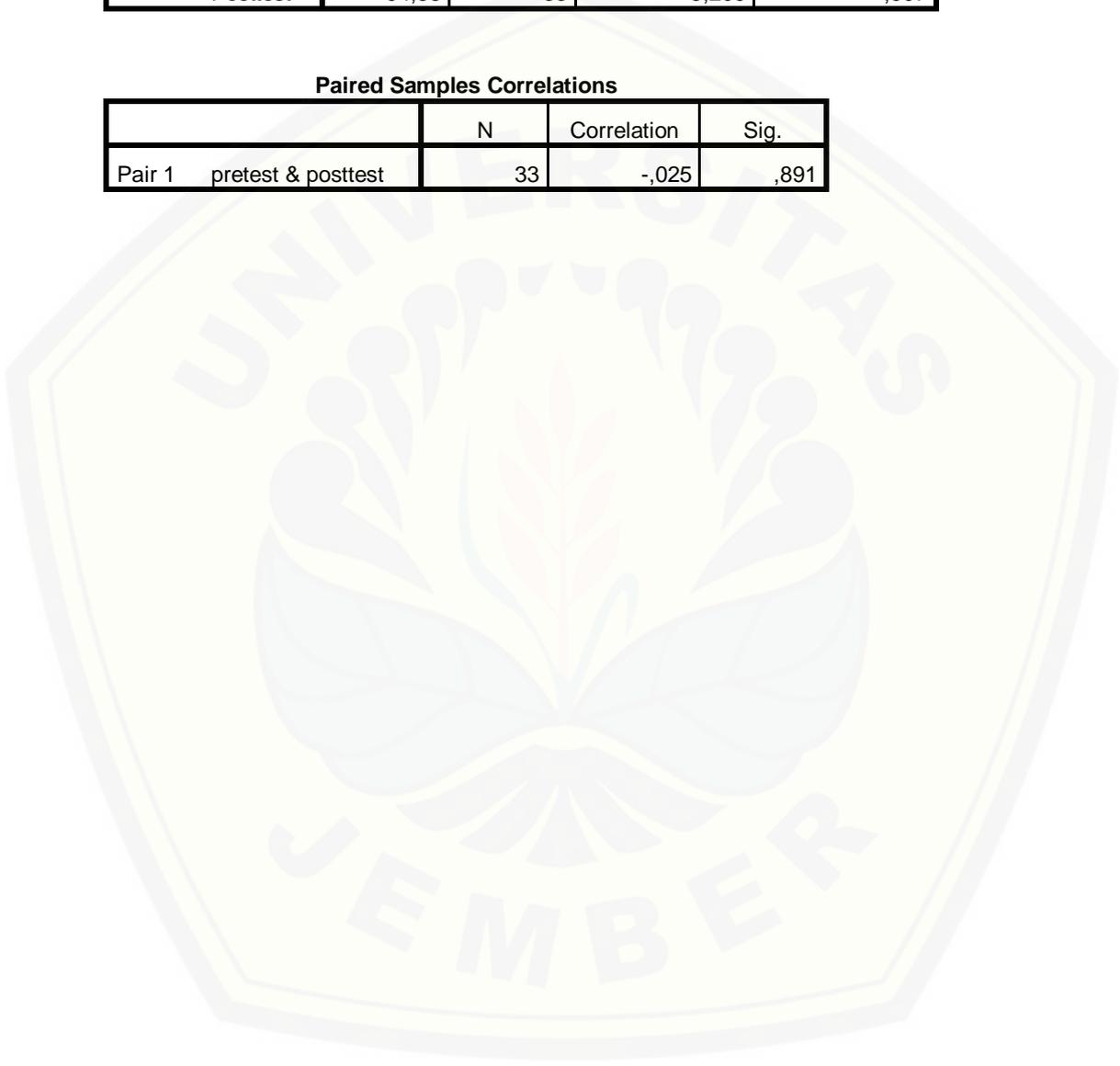
b. Analisis Data Kelompok Besar

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	51,67	33	12,098	2,106
	Posttest	94,55	33	5,209	,907

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest & posttest	33	-,025	,891



Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-42,879	13,289	2,313	-47,591	-38,167	-18,535	32	,000

LAMPIRAN M. Dokumentasi

