



**PENGEMBANGAN E-MODUL SEJARAH PERANG KEMERDEKAAN DI
JEMBER BERBASIS *INQUIRY* MENGGUNAKAN MODEL ADDIE
UNTUK SMA KELAS XI IPS**

SKRIPSI

Oleh
Galih Widodo
NIM 140210302014

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



**PENGEMBANGAN E-MODUL SEJARAH PERANG KEMERDEKAAN DI
JEMBER BERBASIS *INQUIRY* MENGGUNAKAN MODEL
ADDIE UNTUK SMA KELAS XI IPS**

SKRIPSI

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

Oleh
Galih Widodo
NIM 140210302014

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

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Ibu Wijiyati dan Bapak Sukardi yang telah mendoakan, memberi motivasi dan kepercayaan serta pengorbanan yang tulus selama ini;
2. Adikku tercinta, Rafi Rahmanda Putra, dan Juwita Triagustina Rahmadani, yang memberikan doa, semangat, dan kasih sayang;
3. Guru-guru sejak TK hingga SMA dan para Bapak/Ibu dosen Prodi Pendidikan Sejarah yang telah berjasa dalam mendidik, membimbing, dan memberikan ilmu dengan penuh ikhlas dan kesabaran;
4. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

MOTTO

Tujuan paling prinsip dari pendidikan adalah menciptakan manusia yang
mampu melakukan hal-hal baru

(James Ctockdale, United States Navy Vice Admiral 2005)^{*)}



^{*)}Shofi, N. 2014. Motivasi Pengubah Gaya Berpikirmu. Jakarta: Pustaka Nusantara Indonesia

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Galih Widodo

NIM : 140210302014

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengembangan E-Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember Berbasis *Inquiry* Menggunakan Model ADDIE untuk SMA Kelas XI IPS” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya penjiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudia hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 27 Juli 2018

Yang Menyatakan

Galih Widodo

NIM. 140210302014

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN E-MODUL SEJARAH PERANG KEMERDEKAAN DI
JEMBER BERBASIS *INQUIRY* MENGGUNAKAN MODEL
ADDIE UNTUK SMA KELAS XI IPS**

Oleh:
Galih Widodo
NIM. 1402010302014

Pembimbing

Pembimbing I : Dr. Moh. Na'im, M. Pd.

Pembimbing II : Dr. Sumardi, M. Hum.

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan E-Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember Berbasis *Inquiry* Menggunakan Model ADDIE untuk SMA Kelas XI IPS” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Jumat, 27 Juli 2018

tempat : Ruang Sidang Gedung I FKIP Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua

Sekretaris

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

Dr. Sumardi, M.Hum.
NIP.19600518 198902 1 001

Anggota I,

Anggota II,

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

Drs. Sumarno, M.Pd.
NIP. 19522104 198403 1 002

Mengesahkan

PLH Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

RINGKASAN

Pengembangan E-Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember Berbasis *Inquiry* Menggunakan Model ADDIE untuk SMA Kelas XI IPS; Galih Widodo, 140210302014; 2018; xviii + 142 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah; Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Kurikulum 2013 pembelajaran Sejarah Wajib kelas XI IPS terdapat salah satu kompetensi dasar yang tidak hanya menekankan pada sejarah nasional dan sejarah dunia yang berkorelasi terhadap perkembangan Bangsa Indonesia tetapi, juga pada sejarah lokal. Kompetensi dasar tersebut adalah kompetensi dasar 3.10 yang berbunyi “Menganalisis strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda”. Kompetensi dasar ini mengarah pada sejarah perang kemerdekaan yang ada di Indonesia maupun bersifat daerah. Implementasi di lapangan, berdasarkan angket pendidik menyatakan bahwa buku paket yang digunakan dalam pembelajaran Sejarah belum memuat materi tentang sejarah perang kemerdekaan di lingkungan sekitar peserta didik yaitu di lingkungan Kabupaten Jember, sedangkan di Kabupaten Jember memiliki potensi historis yang tinggi pada saat perang kemerdekaan terbukti dengan dibangunnya tugu peringatan peristiwa perang di beberapa tempat. Buku paket yang digunakan oleh pendidik pada mata pelajaran Sejarah belum membahas tentang peristiwa sejarah lokal yang lebih kontekstual dengan lingkungan peserta didik. Pembelajaran sejarah yang diajarkan oleh pendidik kepada peserta didik masih dalam lingkup nasional.

Pemecahan masalah tersebut adalah dengan cara mengembangkan e-modul atau modul elektrotik berbasis *Inquiry*. Selanjutnya produk e-modul yang telah tervalidasi akan diuji keefektifannya, sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:(1) bagaimana hasil validasi ahli terhadap e-modul berbasis *Inquiry* pada mata pelajaran sejarah untuk SMA kelas XI IPS dengan model ADDIE ?, (2) apakah

e-modul pembelajaran sejarah berbasis *Inquiry* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah untuk SMA kelas XI IPS ?.

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan diantaranya: (1) menghasilkan produk berupa modul berupa modul elektronik berbasis *Inquiry* Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember untuk SMA kelas XI IPS yang tervalidasi dan layak digunakan dalam pembelajaran Sejarah; (2) meningkatkan efektivitas belajar mandiri peserta didik pada pembelajaran Sejarah.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and development*, yang menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai alur tahapan penelitian. Pengumpulan data penelitian digunakan beberapa teknik, diantaranya; (1) dokumentasi; (2) observasi; (3) angket; (4) wawancara dan (5) tes. Subjek penelitian ini melibatkan 1 pendidik mata pelajaran sejarah dan 30 peserta didik kelas X SMAN Pakusari. Analisis data dalam penelitian ini, digunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Produk yang dihasilkan, kemudian divalidasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain berturut-turut menunjukkan: (1) nilai 96% kategori “sangat baik”; (2) nilai 94% kategori “sangat baik” dan (3) nilai 98% kategori “sangat baik”. Hasil uji pengguna mendapatkan nilai 98% berkategori “sangat baik”. Hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan, berturut-turut menunjukkan: (1) nilai 55.5% berkategori efektivitas “sedang”; (2) nilai 78.28% berkategori efektivitas “tinggi”.

Berdasarkan penelitian, maka dapat diambil kesimpulan: (1) e-modul sejarah perang kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* telah tervalidasi ahli dan layak untuk digunakan sebagai sumber pembelajaran sejarah SMA kelas XI dan (2) e-modul sejarah perang kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* efektif meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap materi Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember sebagai bagian dari kompetensi pembelajaran sejarah Indonesia.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul : “Pengembangan E-Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember Berbasis *Inquiry* Menggunakan Model ADDIE untuk SMA Kelas XI IPS” skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Dalam proses menyusun dan penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan baik secara moril maupun materil dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

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

9. Kedua orang tuaku, Bapak Sukardi dan Ibu Wijiyati yang tak pernah lelah memberikan do'a, semangat baik materi maupun moral demi tercapainya cita-citaku;
10. Adik-adikku, Rafi Rahmanda Putra dan Juwita Triagustina Rahmadani, yang senantiasa memberi do'a dan semangat;
11. Sahabat-sahabat kampus, M. Hafid Afandi, S.Pd., Arti Permatasari, S.Pd., Rizky, Ike, Eka, Puput, Suli, Lailul dan Zaki yang telah membantuku, memberikan saran serta semangat untuk segera wisuda;
12. Teman-teman UKM Gerakan Pramuka Universitas Jember, Danang, Julita Eka M, S.Pd., Nur Savitri, S.Pd., Sela, Amalia, Ana, Salis, Zuhda, Fertika, Nur, Sifa, Eki dan Nisa yang telah menjadi penyemangat sekaligus keluarga yang baik;
13. Teman-teman Historica 2014;
14. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan karya tulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

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

Jember, 27 Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Pengembangan	8
1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan	8
1.5 Pentingnya Pengembangan	10
1.6 Asumsi dan Keterbatasan	11
1.6.1 Asumsi	11
1.6.2 Keterbatasan Pengembangan	11
1.7 Batasan Istilah	12
1.8 Sistematika Penulisan	13
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	14
2.1 Urgensi E-Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember Berbasis <i>Inquiry</i> dalam Pembelajaran Sejarah	14
2.1.1 Pembelajaran Sejarah	14
2.1.2 E-Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis <i>Inquiry</i> dalam Pembelajaran Sejarah	16

2.2 E-Modul Berbasis <i>Inquiry</i>	18
2.2.1 Definisi E-Modul.....	20
2.2.2 Tujuan Pembuatan Modul	21
2.2.3 Karakteristik Modul.....	21
2.2.4 Langkah-Langkah Penulisan Modul.....	23
2.3. Urgensi Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember Sebagai Bagian dari Materi Sejarah Nasional	27
2.4 Model Pengembangan ADDIE.....	29
2.4.1 Argumrntasi Pemilihan Model ADDIE.....	31
BAB 3. METODE PENELITIAN	32
3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan	32
3.2 Desain Penelitian Pengembangan	33
3.2.1 <i>Analyze</i> (Menganalisis).....	34
3.2.2 <i>Design</i> (Desain)	35
3.2.3 <i>Development</i> (Mengembangkan).....	39
3.2.4 <i>Implementation</i> (Implementasi).....	40
3.2.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	40
3.4 Instrumen Pengumpulan Data.....	41
3.4 Teknik Analisis Data.....	41
BAB 4. HASIL DAB PEMBAHASAN	46
4.1 Hasil	46
4.1.1 Validasi Ahli	46
4.1.2 Uji Coba Produk Pengembangan.....	61
4.2 Pembahasan.....	78
4.2.1 Kajian Produk Tahap Validasi Ahli.....	78
4.2.2. Kajian Produk Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Sejarah.....	78
BAB 5. PENUTUP	73
5.1 Kesimpulan	73
5.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	76

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Desain Instruksional Model ADDIE.....	30
Tabel 3.1 Kategori pilihan berdasarkan skala <i>Likert</i>	42
Tabel 3.2 Tabel kelayakan	43
Tabel 3.3 Tabel kreteria penafsiran uji efektifan relatif	45
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Isi Bidang Studi	47
Tabel 4.2 Hasil Komentar dan Saran Ahli Isi Bidang Studi	48
Tabel 4.3 Kategori Kelayakan Produk	48
Tabel 4.4 Revisi Ahli Isi Bidang Studi Berdasarkan Komentar dan Saran	49
Tabel 4.5 Kategori Kelayakan Produk	50
Tabel 4.6 Hasil Komentar dan Saran Ahli Isi Bidang Studi.....	50
Tabel 4.7 Kategori Kelayakan Produk.....	51
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran.....	52
Tabel 4.9 Hasil Komentar dan Saran Ahli Desain Pembelajaran.....	53
Tabel 4.10 Kategori Kelayakan Produk.....	53
Tabel 4.11 Revisi Ahli Desain Pembelajaran Berdasarkan Komentar dan Saran.....	54
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran.....	57
Tabel 4.13 Hasil Komentar dan Saran Ahli Desain Pembelajaran.....	55
Tabel 4.14 Kategori Kelayakan Produk.....	56
Tabel 4.15 Revisi Ahli Desain Berdasarkan Komentar dan Saran.....	57
Tabel 4.16 Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran.....	57
Tabel 4.17 Hasil Komentar dan Saran Ahli Desain Pembelajaran.....	58
Tabel 4.18 Kategori Kelayakan Produk.....	58
Tabel 4.19 Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	59
Tabel 4.20 Hasil Komentar dan Saran Ahli Desain Pembelajaran.....	60
Tabel 4.21 Kategori Kelayakan Produk.....	60
Tabel 4.22 Revisi Ahli Bahasa Berdasarkan Komentar dan Saran.....	61
Tabel 4.23 Hasil Penilaian dan Tanggapan Pendidik pada Uji Pengguna.....	62

Tabel 4.24 Hasil Komentar dan Saran Uji Pengguna.....	62
Tabel 4.25 Kategori Kelayakan Produk.....	63
Tabel 4.26 Tabel Hasil Rata-rata Uji Kelompok Kecil.....	64
Tabel 4.27 Nilai Mean, Jumlah Siswa, Standar Deviasi dan Standar Error hasil Pretest dan postest pada uji Kelompok Kecil.....	65
Tabel 4.28 Hasil uji t Kelompok kecil menunjukkan perbedaan antara hasil Pretest dan postest.....	65
Tabel 4.29 Tabel kriteria penafsiran uji efektifitas relatif.....	67
Tabel 4.30 Hasil Rata-rata Uji Coba Kelompok Besar.....	68
Tabel 4.31 Nilai Mean, Jumlah Siswa, Standar Deviasi dan Standar Error hasil Pretest dan postest pada uji coba Kelompok Besar.....	67
Tabel 4.32 Hasil uji t pada uji coba Kelompok Besar menunjukkan perbedaan antara hasil <i>Pretest</i> dan <i>postest</i>	70
Tabel 4.33 Tabel kriteria penafsiran uji efektifitas relatif.....	72

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 3.1 Alur tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE diadopsi dari
McGrif.....33



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Matrik Penelitian	89
Lampiran B. Analisis Intruksional Kompetensi Dasar 3.10	91
Lampiran C. Surat Penelitian.....	92
C.1 Surat Izin Penelitian	92
C.2 Surat Telah Melakukan Penelitian.....	93
Lampiran D. Angket Peserta Didik.....	94
D. 1 Angket Gaya Belajar Peserta Didik	94
D.2 Angket Daya Tarik Peserta Didik terhadap Pembelajaran Sejarah.....	96
Lampiran E. Angket Pendidik.....	98
E.1 Angket Wawancara Pendidik	98
Lampiran F. Instrumen Pengumpulan Data (Angket Validasi).....	100
F.1 Angket Validasi Isi Bidang Studi.....	100
F.2 Angket Validasi Desain.....	102
F.3 Angket Validasi Bahasa.....	104
F.4 Angket Hasil Validasi Ahli Isi Bidang Studi ke-1.....	106
F.5 Angket Hasil Validasi Ahli Isi Bidang Studi ke-2.....	108
F.6 Angket Hasil Validasi Ahli Desain ke-1.....	110
F.7 Angket Hasil Validasi Ahli Desain ke-2.....	112
F.8 Angket Hasil Validasi Ahli Desain ke-3.....	114
F.9 Angket Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	116
Lampiran G. Penilaian dan Tanggapan.....	118
G.1 Angket Penilaian dan Tanggapan.....	118
G.2 Angket Hasil Penilaian dan Tanggapan.....	120
Lampiran H. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	122
Lampiran I. Kisi-Kisi dan Soal Evaluasi.....	124
I.1 Kisi-Kisi dan Soal Evaluasi.....	124
I.2 Soal Evaluasi.....	133
Lampiran J. Uji Efektivitas.....	137

J.1 Hasil Uji Efektivitas Kelompok Kecil.....	137
J.2 Hasil Uji Efektivitas Kelompok Besar.....	138
Lampiran K. Dokumentasi Uji Coba.....	140
K.1 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil.....	140
K.2 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Besar.....	141
Lampiran L. <i>Prototype</i> E-Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember.....	142



BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Modul merupakan suatu satuan atau unit pembelajaran terkecil berkenaan dengan sesuatu topik atau masalah. Satuan pembelajaran tersebut disusun dalam paket yang disebut modul. Paket modul berisi bahan bacaan serta berbagai bentuk tugas dan latihan seperti yang dikemukakan oleh Du Bois, et. Al. (1979:446) “*A module consists of a series of reading, assignment, experinces, and similar activies centred around a unifying theme designed for about two weeks of work*”. Dalam pembelajaran modul peserta didik belajar secara individual, mereka dapat menyesuaikan kecepatan belajarnya dengan kemampuan masing-masing. Pada prinsipnya dalam pembelajaran modul, peserta didik belajar secara individual tetapi ada tugas-tugas tertentu yang menuntut pesrta didik bekerja sama dalam kelompok.

Pembelajaran modul menerapkan strategi belajar peserta didik aktif, karena dalam proses pembelajaran peserta didik tidak lagi berperan sebagai pendengar dan pencatat ceramah, tetapi adalah pelajar yang aktif membaca, mencoba, mencari, menganalisi, menyimpulkan, memecahkan masalahnya sendiri. Peranan pendidik dalam pembelajaran modul adalah sebagai pengelola, pengarah, pembimbing, fasilitator dan pendorong aktif peserta didik. Pembelajaran modul juga menerapkan konsep multi-metode dan multi-media (Sukmadinata dan Syodih, 2012:97-98). Modul memiliki manfaat sebagai bahan ajar dalam pembelajaran sejarah.

Pada Kurikulum 2013 pembelajaran Sejarah Wajib kelas XI IPS terdapat salah satu kompetensi dasar yang tidak hanya menekankan pada sejarah nasional dan sejarah dunia yang berkorelasi terhadap perkembangan Bangsa Indonesia tetapi, juga pada sejarah lokal. Kompetensi dasar tersebut adalah kompetensi dasar 3.10 yang berbunyi “Menganalisis strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda”. Kompetensi dasar ini mengarah pada sejarah perang kemerdekaan yang ada di Indonesia maupun bersifat daerah. Implementasi di lapangan, berdasarkan angket pendidik menyatakan bahwa buku paket yang digunakan dalam pembelajaran Sejarah belum memuat materi tentang sejarah perang kemerdekaan di lingkungan

sekitar peserta didik yaitu di lingkungan Kabupaten Jember, sedangkan di Kabupaten Jember memiliki potensi historis yang tinggi pada saat perang kemerdekaan terbukti dengan dibangunnya tugu peringatan peristiwa perang di beberapa tempat. Buku paket yang digunakan oleh pendidik pada mata pelajaran Sejarah belum membahas tentang peristiwa sejarah lokal yang lebih kontekstual dengan lingkungan peserta didik. Pembelajaran sejarah yang diajarkan oleh pendidik kepada peserta didik masih dalam lingkup nasional. Sehingga membuat pembelajaran Sejarah tidak efektif karena tujuan pembelajarannya tidak tercapai.

Sejarah Perang Kemerdekaan dalam satuan Brigade III/Damarwulan yang di pimpin oleh Letkol Moch Sroedji, merupakan salah satu peristiwa yang telah terjadi di Kabupaten Jember dipilih sebagai bahan ajar dalam e-modul (Wijaya, 2017: 1). Letkol Moch Sroedji adalah komandan Brigade III/Damarwulan yang bertugas mempertahankan daerah Karisidenan Besuki dari serangan Agresi Militer Belanda II telah gugur pada pertempuran di Desa Karang Kedawung, Kecamatan Mumbulsari, Kabupaten Jember pada tanggal 8 Februari 1949. Bersama gugurnya Letkol dr Soebandi, dokter brigade dan kepala rumah sakit tentara di Jember (Khoirunnisa: 2015). Peristiwa tersebut yang pernah terjadi tidak banyak diketahui oleh peserta didik Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kabupaten Jember. Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember masih mempunyai hubungan dengan Agresi Militer Belanda II di Indonesia, sehingga perlu dikembangkan menjadi bahan ajar sebagai sumber belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Menurut Amri (2013:82), materi pembelajaran terdiri dari sikap dan keterampilan yang dikembangkan berdasarkan Standar Kelulusan Kompetensi (SKL), Standar Kompetensi (SK), dan Kompetensi Dasar (KD) pada standar isi yang harus dipelajari oleh peserta didik dalam rangka kompetensi yang telah ditentukan. Maka letak keterkaitan dengan peristiwa sejarah nasional adalah berhubungan dengan perkembangan peristiwa-peristiwa perang kemerdekaan di Indonesia.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilaksanakan di 3 SMA negeri di Kabupaten Jember, yaitu: (1) SMAN 4 Jember, (2) SMAN 1 Arjasa, dan (3) SMAN Pakusari, bahwa pembelajaran mata pelajaran Sejarah Indonesia pada kelas XI IPS masih terpaku pada peristiwa-peristiwa nasional saja atau dalam lingkup

kajian makro. Kenyataan tersebut terlihat dari bahan ajar yang digunakan oleh ketiga sekolah tersebut, yaitu buku paket yang belum memiliki cakupan materi terkhususkan membahas materi tentang peristiwa perang kemerdekaan lingkungan sekitar yaitu Kabupaten Jember. Wawancara yang dilaksanakan kepada pendidik (lampiran E.1) mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI IPS, mengenai materi peristiwa lokal hanya disampaikan sebagai sisipan reflektif saja, belum mendapatkan pengelolaan sistematis untuk disampaikan kepada peserta didik. Pada dasarnya, semua pendidik menyatakan bahwa materi yang bersifat kedaerahan begitu menarik dan dinilai penting dalam pembangunan karakter peserta didik. Namun, para pendidik tersebut menemukan kendala yang sama, yaitu tidak adanya fasilitas yang mendukung pembelajaran materi lokal Jember.

Berdasarkan angket peserta didik yang dibagikan di SMAN 1 Arjasa, dari total dalam 10 soal angket gaya belajar (lampiran D.1) pada peserta didik kelas gaya belajar auditori sebesar 37.7%, gaya belajar visual sebesar 27.8%, dan gaya belajar kinestetik sebesar 31.4%. Berdasarkan data tersebut, bahwa peserta didik memiliki kecenderungan untuk belajar secara auditori. Sedangkan dalam angket daya tarik peserta didik (lampiran D.2) terhadap pembelajaran sejarah mencapai 68%. Selain itu bahan ajar yang diminati dari 39 peserta didik pada angket daya tarik (lampiran D.2) terdapat 23 peserta didik memilih video. Jadi, dapat disimpulkan bahwa Peserta didik kelas XI IPS SMAN 1 Arjasa mengenai materi Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember lebih memilih bahan ajar yang bersifat elektronik.

Pada angket gaya belajar (lampiran e.2) yang di bagikan ke peserta didik kelas XI IPS SMAN 4 Jember, dari total dalam 10 soal angket belajar auditori sebesar 38.1%, gaya belajar visual sebesar 26%, dan gaya belajar kinestetik sebesar 29%. Berdasarkan data tersebut, bahwa peserta didik memiliki kecenderungan untuk belajar secara auditori. Sedangkan dalam angket daya tarik peserta didik (lampiran D.2) terhadap pembelajaran sejarah mencapai 71%. Jika dibandingkan dengan data sebelumnya daya tarik terhadap pembelajaran sejarah lebih banyak yang tertarik. Selain itu bahan ajar yang diminati dari 36 peserta didik pada angket daya tarik (lampiran D.2), terdapat 31 peserta didik memilih menggunakan bahan ajar video. Jumlah ini jauh lebih banyak peserta didik memilih video sebagai

bahan ajar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa Peserta didik kelas XI IPS SMAN 4 Jember mengenai materi Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember lebih memilih bahan ajar yang bersifat elektronik.

Sedangkan hasil angket gaya belajar (lampiran D.1) yang di bagikan ke peserta didik kelas XI IPS SMAN Pakusari, dari total dalam 10 soal angket gaya belajar, belajar auditori sebesar 41%, gaya belajar visual sebesar 24.1%, dan gaya belajar kinestetik sebesar 30%. Berdasarkan data tersebut, bahwa peserta didik memiliki kecenderungan untuk belajar secara auditori. Sedangkan dalam hasil angket daya tarik peserta didik (lampiran D.2) terhadap pembelajaran sejarah mencapai 77%. Jika dibandingkan dengan dua data sebelumnya daya tarik terhadap pembelajaran sejarah lebih banyak yang tertarik. Selain itu bahan ajar yang diminati dari 31 peserta didik pada angket daya tarik (lampiran D.1), terdapat 19 peserta didik memilih menggunakan bahan ajar video. Jumlah ini lebih banyak peserta didik memilih video sebagai bahan ajar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa Peserta didik kelas XI IPS SMAN Pakusari mengenai materi Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember lebih memilih bahan ajar yang bersifat elektronik.

Berdasarkan dari ketiga SMA yang ada di Kabupaten Jember, yaitu SMAN 1 Arjasa, SMAN 4 Jember dan SMAN Pakusari dengan pengembangan bahan ajar yang akan dikembangkan didapatkan hasil dalam penyebaran angket bahwa peserta didik memiliki gaya belajar auditori sebesar 44.1%, gaya belajar visual sebesar 25.9%, dan gaya belajar kinestetik sebesar 30%. Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan data tersebut, bahwa peserta didik memiliki kecenderungan untuk belajar secara auditori. Analisis daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran sejarah mencapai 72%, peneliti juga melaksanakan analisis kebutuhan peserta didik terhadap bentuk bahan ajar yang diminati (lampiran D.2). Dari hasil keseluruhan, diperoleh data 13% peserta didik memilih LKS, 2% peserta didik memilih Modul, 20% peserta didik memilih Buku Paket, 68% peserta didik memilih Video, dan 29.2% peserta didik memilih multimedia interaktif. Dari kedua analisis tersebut digunakan sebagai dasar pembentukan atau format modul yang akan dikembangkan. Dari kecenderungan gaya belajar auditori serta minat peserta didik

pada video dan multimedia interaktif, maka disimpulkan oleh peneliti untuk mengembangkan modul dalam bentuk modul elektronik.

Peneliti mengembangkan modul elektronik yang disebut dengan e-modul, karena memiliki banyak fungsi dalam pembelajaran. Menggunakan bahan elektronik karena sebagian besar peserta didik tertarik dengan bahan ajar yang bersifat elektronik. Sedangkan media bahan ajar yang berbentuk cetak peserta didik sudah tidak tertarik lagi. E-modul dapat digunakan melalui laptop/komputer maupun aplikasi android sebagai bahan ajar melalui media elektrotronik oleh pendidik sebagai alat evaluasi. Modul tersebut dikembangkan dengan menggunakan *software Adobe Flash*, untuk menggunakan modul membutuhkan komputer dalam pembuatannya. Pengembangan e-modul dengan berbasis inquiry merupakan strategi pendidikan dimana siswa mengikuti metode dan praktik yang serupa dengan ilmuwan profesional untuk membangun pengetahuan (Keselman, 2003). Hal ini dapat didefinisikan sebagai proses menemukan hubungan sebab-akibat baru, dengan pelajar yang merumuskan hipotesis dan mengujinya dengan melakukan eksperimen atau melakukan pengamatan (Pedaste, dkk, 2012).

Penerapan pembelajaran *inquiry* menurut Wilson (Trowbridge, 1990) menyatakan bahwa model inquiry adalah sebuah model proses pengajaran yang berdasarkan atas teori belajar dan perilaku. *Inquiry* merupakan suatu cara mengajar peserta didik bagaimana belajar dengan menggunakan keterampilan, proses, sikap, dan pengetahuan berpikir rasional (Bruce & Bruce, 1992). Dengan demikian e-modul harus dapat dijadikan sebagai bahan ajar sebagai pengganti fungsi pendidik. Jika pendidik sebagai fungsi menjelaskan sesuatu, maka e-modul juga harus mampu menjelaskan sesuatu dengan bahasa yang mudah diterima oleh peserta didik dengan tingkat pengetahuan dan usiannya (Praswoto, 2015: 104).

Modul elektronik yang dapat dikembangkan Pembelajaran Sejarah adalah e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry*. Modul ini merupakan modul yang didesain khusus agar dapat digunakan pada proses pembelajaran Sejarah. Pada struktur e-modul ini mengikuti tahapan-tahapan dalam model *Inquiry* yaitu (1) mengidentifikasi masalah, (2) perencanaan strategi pencapaian, (3) melaksanakan rencana penyelesaian, (4) menguji kebenaran

strategi. Pembelajaran *Inquiry* dipadukan di dalam struktur isi modul sehingga, disebut modul pembelajaran Sejarah berbasis *Inquiry*. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sutarto tahun 2014 dengan judul Pengembangan “Modul Berbasis *Inquiry* Terbimbing Pada Materi Sistem Gerak Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MIA SMA Negeri 1 Wera Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat” menunjukkan pengembangan modul Pembelajaran Matematika dapat didesain menjadi modul dengan membuat struktur modul disesuaikan dengan model *Inquiry*. Hasil penelitiannya menunjukkan modul pembelajaran fisika berbasis *Inquiry* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria praktikalitas yaitu mudah dipakai dan dilaksanakan dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *inquiry* menurut Piaget (Mulyasa, 2008:108) adalah model pembelajaran yang mempersiapkan peserta didik pada situasi untuk melakukan eksperimen sendiri secara luas agar melihat apa yang terjadi, ingin melakukan sesuatu, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, dan mencari jawabannya sendiri, serta menghubungkan penemuan yang satu dengan penemuan yang lain, membandingkan apa yang ditemukannya dengan yang ditemukan peserta didik lain. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Zaenudin tahun 2009 dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Inquiry* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kelas X SMA Negeri 1 Sulang Kecamatan Sulang Kabupaten Rembang Tahun 2008/2009” hasilnya menunjukkan bahwa penerapan Pembelajaran *Inquiry* pada pembelajaran Sejarah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian tersebut model pembelajaran *Inquiry* dirasa cocok juga diterapkan dalam struktur isi modul pembelajaran Sejarah menjadi modul pembelajaran Sejarah berbasis *Inquiry* dengan materi tentang Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember yang diharapkan dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran Sejarah dan pembelajaran menjadi efektif.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan bahan ajar berbentuk e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry*. Penelitian pengembangan yang nantinya menghasilkan produk ini berjudul “**Pengembangan E-Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di**

Jember Berbasis *Inquiry* Menggunakan Model ADDIE untuk SMA Kelas XI IPS”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi adalah: (1) ketersediaan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran masih terbatas pada buku paket; (2) bahan ajar yang tersedia memiliki cakupan materi kurang lengkap; 3) bahan ajar yang digunakan masih berupa bahan ajar cetak dan kurang memiliki daya adaptif terhadap perkembangan teknologi; dan 4) Kurangnya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran sejarah.

Pemecahan masalah tersebut adalah dengan cara mengembangkan e-modul atau modul elektronik berbasis *Inquiry*. Selanjutnya produk e-modul yang telah tervalidasi akan diuji keefektifannya, sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) bagaimana hasil validasi ahli terhadap e-modul berbasis *Inquiry* pada mata pelajaran sejarah untuk SMA kelas XI IPS dengan model ADDIE ?;
- 2) apakah e-modul pembelajaran sejarah berbasis *Inquiry* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah untuk SMA kelas XI IPS ?;

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusana permasalahan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- 1) menghasilkan produk berupa modul berupa modul elektronik berbasis *Inquiry* Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember untuk SMA kelas XI IPS yang tervalidasi dan layak digunakan dalam pembelajaran Sejarah;
- 2) meningkatkan efektivitas belajar mandiri peserta didik pada pembelajaran Sejarah.

1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah berupa modul yang memiliki beberapa kriteria seperti (1) *self instruction*, melalui modul peserta didik mampu belajar sendiri tanpa tergantung pada pendidik; (2) *self contained*, seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi atau sub kompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu modul secara utuh; (3) *stand alone*, modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media pembelajaran lain; (4) *Adaptive*, modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi; (5) *User Friendly*, Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu pemakainya (Depdiknas, 2008:3-5). Modul dikemas menggunakan *Software Adobe Flash*, sehingga menghasilkan modul elektronik berbasis *Inquiry* dalam pembelajaran sejarah untuk SMA kelas XI IPS. Modul memfokuskan pada pokok bahasan Mengidentifikasi perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Agresi Militer Belanda II yang dipimpin oleh Letkol Moch. Sroedji di wilayah Jember. Materi yang disajikan dalam e-modul lebih kontekstual dengan lingkungan peserta didik. Materi ini mengadopsi dari berbagai sumber jurnal, buku dan observasi lapangan.

Spesifikasi e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* adalah sebagai berikut.

- 1) e-modul dikembangkan dengan menggunakan *software Adobe Flash*, untuk menggunakan modul membutuhkan komputer;
- 2) Pengembangan e-modul pembelajaran sejarah untuk SMA kelas XI IPS pada materi peristiwa lokal masa Perang Kemerdekaan di wilayah Jember.
- 3) Gambar dan Video merupakan salah satu upaya pendukung untuk memperjelas materi modul multimedia interaktif yang akan disampaikan pada peserta didik, sehingga peserta didik akan lebih mudah melihat secara visual setiap materi yang disampaikan;
- 4) Materi diformat dalam bentuk *html* sehingga ukuran file akan lebih kecil dan dapat dibuka di komputer mamapun tanpa harus menginstal *software* tertentu;

- 5) Evaluasi berupa soal Interaktif yaitu soal pilihan ganda. Setelah peserta didik mengisi semua jawaban pilihan ganda, maka secara otomatis akan muncul hasil evaluasi berupa skor penilaian dan kriteria ketuntasan sesuai skor yang diperoleh peserta didik.

Susunan e-modul berbasis *Inquiry* meliputi: (1) judul; (2) petunjuk umum meliputi kompetensi inti dan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, indikator pencapaian, metode pembelajaran dan petunjuk penggunaan modul; (3) materi; (4) evaluasi; (5) Glosarium; (6) daftar pustaka (referensi).

- 1) Judul

Judul yang dimaksud adalah “Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember”

- 2) Petunjuk umum

Petunjuk umum meliputi kompetensi inti dan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, mengidentifikasi masalah, perencanaan strategi pencapaian, melaksanakan rencana penyelesaian, menguji kebenaran strategi, indikator pencapaian, metode pembelajaran dan petunjuk penggunaan modul

- 3) Materi

Materi berisikan uraian pengetahuan atau konsep yang dipelajari

- 4) Evaluasi

Evaluasi berisi soal pilihan ganda yang dilengkapi dengan hasil evaluasi dan kriteria ketuntasan

- 5) Glosarium

Daftar kata dengan definisi dan dilengkapi dengan penjelasan lain yang sesuai dengan bidangnya

- 6) Daftar pustaka

Daftar pustaka berisikan daftar bacaan atau referensi yang berkaitan dengan materi yang dipelajari dalam modul elektronik.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan memiliki arti penting dalam pendidikan terutama untuk menghasilkan produk yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Beberapa alasan perlu dilakukan penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Pengembangan e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* untuk SMA kelas XI IPS dapat menjadi referensi tambahan bahan ajar dalam pembelajaran sejarah;
- 2) Pengembangan e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* untuk SMA kelas XI IPS dapat melengkapi cakupan materi bahan ajar yang belum lengkap;
- 3) Pengembangan e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* untuk memiliki daya adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK);
- 4) Pengembangan e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* untuk SMA kelas XI IPS dapat menunjang efektivitas pembelajaran sejarah;
- 5) Pengembangan e-modul pembelajaran Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Project Based Learning* ini dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya sebagai motivasi untuk melakukan penelitian pengembangan sejenisnya.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki asumsi dan keterbatasan. Asumsi dan keterbatasan yang terdapat dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Asumsi

Beberapa asumsi dalam pengembangan e-modul mata pelajaran sejarah ini adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan E-Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember ini mampu meningkatkan efektivitasnya pembelajaran sejarah untuk peserta didik SMA kelas XI IPS;
- 2) Pengembangan e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* mampu meningkatkan efektifitas pada pembelajaran sejarah;
- 3) Pengembangan e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* dapat menjadi bahan ajar alternatif untuk mensikroniskan teori yang

telah di dapat dari pembelajaran sejarah dengan kondisi peristiwa lokal yang hidup disekitar peserta didik;

- 4) Pengembangan e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* yang di desain dekat dengan peristiwa sekitar dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kognitif dan sosialnya.
- 5) Pengembangan e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* yang berisi fakta-fakta yang telah disaring yang diuji oleh teliti dapat memberikan informasi pengetahuan yang diperoleh dari peristiwa sekitar.
- 6) Pengembangan e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* yang disusun secara sistematis dapat membantu para pendidik dan peserta didik untuk menuju tujuan pembelajaran sejarah yang diharapkan.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan dalam pengembangan e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember ini meliputi:

- 1) Pengembangan e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* terbatas hanya pada SMA kelas XI IPS;
- 2) Materi yang dikembangkan pada e-modul dimulai awal kedatangan Sekutu dan Belanda pada saat Agresi Militer Belanda I, Perundingan Renville serta Agresi Militer Belanda II sebagai pengantar. Dalam uraian materi selanjutnya didesain berdasarkan keadaan sosio kultur peserta didik atau bersifat lokal, sehingga ruang lingkup kajian lebih rinci akan membahas tentang Jember Masa Perang Kemerdekaan akibat dari Perundingan Renville;
- 3) Pengembangan e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* ini dikembangkan dengan model ADDIE, sehingga langkah pengembangan e-modul dilakukan dengan tahapan sistematis, tidak dapat diacak atau memilih tahapan mana yang harus di dahulukan.

1.7 Batasan Istilah

Batasan istilah berisi penjelasan-penjelasan istilah penting yang terdapat dalam judul. Batasan istilah dibuat dengan tujuan menghindari terjadinya kesenjangan atau kesalahan dalam penafsiran antara pengembang dan pembaca dalam memahami produk penelitian pengembangan ini. Beberapa istilah tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan sistem intruksional adalah suatu proses secara sistematis dan logis untuk mempelajari problem-problem pembelajaran, agar mendapatkan pemecahan yang teruji validitasnya dan praktis bisa dilaksanakan (Ely, 1979:4).
- 2) Modul elektronik adalah bahan ajar elektronik atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi. Dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/subkompetensi peserta didik yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya (UPI, 2007:5);
- 3) Pembelajaran *Inquiry* merupakan model pembelajaran yang efektif, pembelajaran terpandu yang menggunakan perancah secara ekstensif sehingga mengurangi beban kognitif dan memungkinkan peserta didik untuk belajar di domain yang kompleks. Selain itu, pembelajaran *Inquiry* membahas tujuan penting pendidikan yang mencakup pengetahuan konten, praktik epistemik, dan *soft skill* seperti kolaborasi dan pembelajaran mandiri (Clark, 2006:1).
- 4) Pengembangan e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* ini dikembangkan dengan model ADDIE, sehingga langkah pengembangan Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* menggunakan model ADDIE ini dilakukan dengan tahapan sistematis, tidak dapat diacak atau memilih tahapan mana yang harus di dahulukan.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi pengembangan bahan ajar ini adalah: Bab 1 Pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, spesifikasi produk pengembangan, pentingnya pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, batasan istilah serta sistematika penulisan. Bab 2 Tinjauan Pustaka, menguraikan tentang kajian teoritik yang meliputi hakekat sejarah dan pembelajaran sejarah di SMA, Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember, pengembangan bahan ajar yang meliputi pengertian bahan ajar, pentingnya bahan ajar dalam pembelajaran, argumentasi pemilihan model pengembangan ADDIE, dan langkah-langkah pembuatan bahan ajar. Bab 3 Metode Penelitian, menjelaskan mengenai jenis penelitian, prosedur dan mekanisme pengembangan e-modul berdasarkan model pengembangan ADDIE, dan analisis data. Bab 4 Hasil dan Pembahasan, terdiri dari penyajian data dan uji coba, analisis data, serta revisi produk pengembangan berdasarkan analisis data, produk yang telah direvisi dan keefektivan produk terhadap peserta didik. Bab 5 sebagai Penutup berisi kesimpulan dan saran.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Urgensi E-Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember Berbasis *Inquiry* dalam Pembelajaran Sejarah

Urgensi e-modul sejarah Perang Kemerdekaan di Jember, dapat dijelaskan dengan beberapa uraian berikut, yang membahas: (1) pembelajaran sejarah, dan (2) e-modul sejarah perang kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* dalam pembelajaran sejarah.

2.1.1 Pembelajaran Sejarah

Mata pelajaran Sejarah Indonesia dalam kurikulum 2013 merupakan mata pelajaran kelompok A (wajib) yang diberikan pada jenjang pendidikan menengah (SMA/MA dan SMK/MAK). Menurut Mulyasa (2013: 65-66) tujuan pengembangan kurikulum 2013 tentang pembelajaran sejarah yaitu untuk menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, afektif melalui penguatan sikap, keterampilan dan pengetahuan yang terintegrasi sehingga pengembangan kurikulum difokuskan pada pembentukan kompetensi dan karakter peserta didik, berupa, paduan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat didemonstrasikan peserta didik sebagai wujud pemahaman terhadap konsep yang dipelajarinya secara kontekstual. Kurikulum 2013 memungkinkan para pendidik menilai hasil belajar peserta didik dalam proses pencapaian sasaran belajar, yang mencerminkan penguasaan dan pemahaman terhadap apa yang dipelajari.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu menumbuhkan kemampuan peserta didik untuk melakukan konstruksi di masa sekarang dengan mengaitkan atau melihat masa lalu yang menjadi basis topik pembelajaran sejarah. Kemampuan melakukan konstruksi ini harus dikemukakan secara kuat agar pembelajaran tidak terjerumus dalam pembelajaran yang bersifat konservatif (Surbakti, 2010:4). Menurut Kuntowijoyo (2013: 14) sejarah adalah rekonstruksi masa lalu yang telah dipikirkan, dikatakan, dikerjakan, dirasakan dan dialami oleh seseorang. Proses pembelajaran ini mempunyai tujuan agar peserta didik dapat

mencapai kompetensi seperti yang diharapkan. Sehingga dalam meraih kompetensi yang diharapkan tersebut, pembelajaran harus disusun atau dirancang secara sistemik dan sistematis atau sering disebut dengan desain sistem pembelajaran.

Pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang memperkenalkan peristiwa masa lampau kepada peserta didik. Hasan (2010: 3) mengungkapkan bahwa pembelajaran sejarah adalah salah satu alat pendidikan yang paling ampuh untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa yang pernah terjadi di masa lampau. Tujuan mempelajari sejarah menurut Hartono Kasmadi (1996: 13) adalah untuk menanamkan semangat kebangsaan, cinta tanah air, bangsa dan negara, serta sadar untuk menjawab untuk apa ia dilahirkan. Kochar (2008: 29) menyatakan bahwa sebagai subjek kunci, sejarah menyediakan informasi yang penting untuk memahami hal-hal umum dalam bacaan sehari-hari seperti nama, tempat, tanggal, peristiwa dan lain lain. Dengan pembelajaran sejarah diharapkan peserta didik mampu berpikir secara kronologis sehingga peserta didik dapat memahami perkembangan dan perubahan masyarakat agar memperoleh pelajaran yang dapat digunakan dalam kehidupannya.

Prinsip bahwa yang dipelajari peserta didik dalam pembelajaran sejarah sangat penting. Prinsip ini akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dari peristiwa sejarah dan dapat menggunakan yang dipelajari dari peristiwa sejarah dalam kehidupan sekarang. Penerapan prinsip ini pembelajaran sejarah dapat menangkal bahwa pembelajaran sejarah tidak terkait dengan kehidupan dan juga menerapkan tiga dimensi waktu dalam sejarah: masa lalu berkelanjutan ke masa kini ke masa mendatang (Hasan, 2010: 3-4).

Dari pandangan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di Sekolah Menengah Atas (SMA) tidak mengkhususkan mempelajari fakta-fakta sejarah melainkan sebagai ilmu untuk perpaduan antara sejarah dan tujuan pendidikan pada umumnya. Meski demikian pembelajaran sejarah juga bertujuan agar peserta didik menyadari adanya keragaman pengalaman hidup pada masing-masing masyarakat dan adanya cara pandang yang berbeda terhadap masa lampau untuk memahami masa kini dan membangun pengetahuan serta pemahaman untuk menghadapi masa yang akan datang (Isjoni, 2007:72).

2.1.2 E-Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* dalam Pembelajaran Sejarah

E-Modul atau modul elektronik merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik. Modul merupakan bahan ajar yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk belajar mandiri dengan atau tanpa bantuan pendidik sebagai instruktur. Modul sangat bermanfaat bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri dimana saja dan kapanpun saja sesuai kemampuan yang dimiliki serta dapat belajara lebih terarah dan sistematis (Purwanto, dkk 2007:9). Pembelajaran secara mandiri yang dilakukan oleh peserta didik melalui modul sesuai dengan pendekatan pembelajaran dalam kurikulum 2013.

Proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 untuk semua jenjang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan saintifik yaitu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dimana kemampuan peserta didik diarahkan untuk mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi. Dalam pelaksanaan pendekatan ilmiah (*scientific approach*) kegiatan yang dilakukan peserta didik meliputi mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta untuk semua mata pelajaran (Permendikbud No. 22 tahun 2016). Pendekatan saintifik merupakan dasar dari kurikulum 2013, dimana kegiatan pembelajaran dengan pendekatan saintifik merupakan proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif dapat mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati, merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan. Penilaian proses dilakukan untuk menilai aktivitas, kreativitas, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Mulyasa, 2013: 143).

Pengembangan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi salah satunya adalah pengembangan bahan ajar modul cetak menjadi modul berbasis elektronik atau yang lebih dikenal dengan istilah E-Modul. Dengan adanya modul elektronik ini lebih memudahkan peserta didik dalam belajar tanpa perlu

memerlukan banyak biaya. E-Modul yang berasal dari pemerintah belum sepenuhnya tersedia untuk semua mata pelajaran di sekolah terlebih pada sekolah kejuruan yang memiliki banyak mata pelajaran produktif. Adapun E-Modul yang disediakan oleh Pemerintah hanya menampilkan dalam bentuk file PDF saja sedangkan E-Modul yang akan dikembangkan oleh peneliti ini akan dikemas dalam *software Adobe Flash*. Modul elektronik ini berisi tentang materi pelajaran dan latihan soal diakhir pembelajaran untuk mengukur tingkat kemampuan peserta didik dalam belajar serta penilaian yang akan muncul diakhir penyelesaian soal. Sehingga mempermudah tugas pendidik maupun peserta didik dalam mengetahui pencapaian kompetensinya. Disisi lain, tugas seorang pendidik juga semakin mudah dengan adanya bahan ajar yang tersedia (Hamzah & Nina 2010: 61).

Pada dasarnya peranan modul adalah sebagai sumber belajar atau bahan belajar dalam proses pembelajaran peserta didik (Purwanto, dkk, 2007:9-10) dan sebagai penunjang jalannya proses pembelajaran dengan dukungan sistematika pada modul. Modul sebagai bahan ajar sangat dibutuhkan dalam pembelajaran Sejarah. Menurut (Johansson, 2006:3) bahan ajar alternatif yang digunakan dalam pembelajaran sejarah merupakan buku pelajaran, tidak hanya mencakup buku teks tetapi juga rekaman dan materi lain yang didalam paket dari penerbit menggambarkan materi otentik sebagai bahan yang pada pada modul. Modul berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Sejarah Indonesia bila disusun dengan baik sesuai dengan tujuan dari pembelajaran Sejarah.

Materi sejarah perang kemerdekaan di Jember merupakan pengembangan materi yang diambil dari lingkungan dimana peserta didik tinggal Seperti yang diuraikan sebelumnya, bahwa dalam hal ini dapat digambarkan materi sejarah perang kemerdekaan di Jember merupakan materi lingkup mikro yang bersifat lokal atau kedaerahan sebagai pendukung dan pelengkap materi nasional atau materi lingkup makro. Oleh karena itu aspek kognitif atau pengetahuan yang terpenting dari tujuan pembelajaran sejarah adalah pemahaman terhadap proses perkembangan bangsa (Standar Isi dalam Susanto, 2014:57-58).

Modul pembelajaran Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* dapat digunakan sebagai sumber atau bahan belajar pembelajaran Sejarah.

Hal ini dilakukan karena, penggunaan dan buku paket dalam pembelajaran Sejarah dirasa belum bisa membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran Sejarah. Hal ini dapat dilihat dari ketidakefektifan penggunaan buku paket yang tidak dapat membuat peserta didik belajar mandiri, sehingga hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif belum bisa memenuhi nilai KKM sebesar 75. Diharapkan melalui penggunaan e-modul yang didesain menjadi e-modul berbasis *Inquiry* dengan materi Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember mampu membantu peserta didik belajar mandiri dan mencapai tujuan pembelajaran Sejarah dalam ranah kognitif, serta mampu menunjang pembelajaran Sejarah menjadi efektif.

2.2 E-Modul Berbasis *Inquiry*

Pengembangan e-modul berisi bahan bacaan serta berbagai bentuk tugas dan latihan seperti yang dikemukakan oleh O. Borchers (1999, 1) "*electronic book is a portable hardware and software system that can display large quantities of readable textual information to the user, and lets the user navigate through this information*". Dari penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa buku elektronik merupakan sebuah perangkat keras portabel dan sistem perangkat lunak yang dapat menampilkan informasi berupa teks dalam jumlah besar kepada pengguna, dan memungkinkan pengguna untuk menelusuri informasi yang terdapat di dalamnya. Perkembangan teknologi e-book ini mendorong terjadinya perpaduan antara teknologi cetak dengan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran. Berbagai media pembelajaran cetak, salah satunya modul, dapat ditransformasikan penyajiannya ke dalam bentuk elektronik, sehingga melahirkan istilah modul elektronik atau yang dikenal dengan istilah *e-module*. Tidak ada definisi pasti mengenai modul elektronik sampai sejauh ini. Dengan mengacu pada berbagai istilah yang berhubungan tersebut dapat diidentifikasi bahwa modul elektronik merupakan penggabungan istilah modul dalam bentuk bahan belajar elektronik (*e-book*).

E-Modul yang dapat dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan investigasi dan memahaminya. Model pembelajaran yang dibutuhkan untuk pengembangan

e-modul yang mengintegrasikan pemahaman tentang hierarki pendekatan penyelidikan dan praktik instruksional. Salah satu model seperti itu telah dikenal sebagai pembelajaran *Inquiry* (Wenning, 2012). Pembelajaran *inquiry* adalah pedagogi yang paling memungkinkan peserta didik untuk mengalami proses penciptaan pengetahuan dan atribut utamanya adalah belajar yang dirangsang oleh penyelidikan, pendekatan yang berpusat pada peserta didik, langkah untuk belajar mandiri, dan pendekatan aktif terhadap pembelajaran (Smith, 2006:1).

E-Modul berbasis *Inquiry* lebih cocok untuk pendekatan hierarkis untuk mengajarkan pembelajaran sejarah dengan cara meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik serta mengembangkan pemahaman tentang penyelidikan ilmiah. Dalam pertanyaan lebih mempelajari urutan kerangka kerja hierarkis eksplisit untuk pengajaran dan pembelajaran yang berorientasi pada penyelidikan (Wenning, 2012:1). Jadi, E-modul berbasis *Inquiry* diharapkan dapat menanamkan dasar-dasar berfikir ilmiah pada diri peserta didik, sehingga dalam proses pembelajaran ini peserta didik lebih banyak belajar sendiri, mengembangkan kreativitas dalam memecahkan masalah. Peserta didik benar-benar ditempatkan sebagai subjek yang belajar. Peranan pendidik dalam pembelajaran dengan metode *inquiry* adalah sebagai pembimbing dan fasilitator. Tugas pendidik adalah memilih masalah yang perlu disampaikan kepada kelas untuk dipecahkan. Namun dimungkinkan juga bahwa masalah yang akan dipecahkan dipilih oleh peserta didik. Gagasan peserta didik berusaha menjelaskan atau menemukan jawaban atas pertanyaan mereka sendiri (Robinson, 2011: 15).

Pengembangan bahan ajar berupa e-modul sebagai sumber belajar mampu membantu peserta didik dalam memahami, menalar, mencoba dan menerapkan bahan ajar tersebut agar proses belajar dapat berjalan lancar sesuai implementasi dari kurikulum 2013 melalui pendekatan saintifik dimana peserta didik dapat belajar secara mandiri. E-modul dibuat untuk meningkatkan daya tarik dan minat belajar mandiri peserta didik pada pembelajaran sejarah. Modul pada dasarnya merupakan salah satu dari jenis bahan ajar yang mengunggulkan karakteristiknya sebagai sumber belajar mandiri untuk peserta didik. Berikut ini akan dipaparkan tentang definisi e-modul dan modul.

2.2.1 Definisi E-Modul

Pemahaman terhadap e-modul memerlukan pemahaman awal definisi dari dua hal yaitu media dan e-modul. Beberapa ahli mengemukakan pendapatnya mengenai media. *Association of Education and Communication Technology* (AECT) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Sadiman, 2007:6).

Modul menurut Russel (1997) merupakan suatu paket yang memuat satu unit konsep dari bahan ajar yang biasanya disajikan dalam bentuk pembelajaran mandiri (*Self Instructional*). Peserta didik dapat mengatur kecepatan dan intensitas pembelajaran secara mandiri. Modul dapat digunakan secara individual atau gabungan dalam suatu variasi urutan yang berbeda. Vembriarto (1987:20) menyatakan bahwa modul adalah suatu paket pengajaran yang memuat satu unit konsep daripada bahan pengajaran. Pengajaran modul merupakan suatu usaha penyelenggaraan pengajaran individual yang memungkinkan peserta didik menguasai suatu unit bahan pelajaran sebelum dia beralih ke unit berikutnya.

Modul merupakan satuan program belajar mengajar yang terkecil, yang dipelajari oleh peserta didik sendiri secara perorangan atau diajarkan olehpeserta didik kepadadirinya sendiri (*self instructional*) (Winkel 2009:472). Modul sebagai sejenis kegiatan belajar yang terencana, didesain guna membantu peserta didik menyelesaikan tujuan-tujuan tertentu. Modul adalah semacam paket program untuk keperluan belajar, hal tersebut dikemukakan oleh Goldschimid (Wijaya, 1988:128). Modul merupakan suatu unit program pengajaran yang disusun dalam bentuk tertentu untuk keperluan belajar dan untuk membantu siswa secara individual dalam mencapai tujuan-tujuan tertentu. Modul adalah alat ukur yang lengkap dan merupakan unit yang dapat difungsikan sebagai kesatuan dari seluruh unit lainnya (Sudjana,2003:132).

2.2.2 Tujuan Pembuatan Modul

Modul mempunyai banyak arti yang berkaitan dengan kegiatan belajar mandiri. Setiap orang dapat belajar kapan saja dan di mana saja secara

mandiri. Karena konsep belajarnya mempunyai ciri tersebut, maka kegiatan belajar itu sendiri juga tidak terbatas pada masalah tempat, dan bahkan orang yang berdiam di tempat yang jauh dari pusat penyelenggara pun bisa mengikuti pola belajar seperti ini. Terkait dengan hal tersebut, penulisan modul memiliki tujuan sebagai berikut (Depdiknas, 2008: 5):

- 1) Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal.
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik peserta belajar maupun pendidik/ instruktur.
- 3) Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti untuk meningkatkan motivasi dan gairah belajar; mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya yang memungkinkan peserta didik atau pebelajar belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya.
- 4) Memungkinkan peserta didik dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

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

2.2.3 Karakteristik Modul

Sebagai sumber pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik untuk mengatasi masalah belajar, sebuah modul harus memiliki karakteristik. Karakteristik tersebut diadopsi dari media modul cetak, hal tersebut dilakukan karena karakteristik modul cetak masih relevan jika diterapkan pada e-modul. Penyusunan modul yang baik harus sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan

(Depdiknas tahun 2008, dalam Asyahar, 2012:155-156). Ada beberapa kriteria yang telah ditetapkan yaitu:

- a) *Self instructional* (peserta didik mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain). Maksudnya adalah peserta didik dianggap dapat mandiri dalam mempelajari pelajaran dengan memperoleh bantuan yang minimal dari pihak pendidik.
- b. *Self contained* (seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu modul utuh). Maksudnya adalah isi di dalam modul memuat seluruh materi (ada materi, LKS, Evaluasi) dari satu kompetensi yang harus dipelajari peserta didik.
- c. *Stand alone* (modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media lain). Maksudnya adalah dalam penggunaan modul dapat digunakan sendiri sebagai media lengkap tanpa menggunakan media lainnya sebagai pelengkap.
- d. Adaptif (modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi). Maksudnya adalah modul disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.
- e. *User friendly* (modul hendaknya memenuhi kaidah akrab/bersahabat dengan pemakainya).
- f. Konsistensi (konsisten dalam penggunaan font, spasi, dan tata letak). Pada penulisan huruf, penggunaan spasi, dan pengaturan tata letak antara satu dengan yang lain harus sama dan seimbang.

Karakteristik modul di atas merupakan karakteristik dari modul cetak, namun perincian karakteristik tersebut dapat diaplikasikan dalam modul elektronik. Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pada dasarnya sebuah e-modul memiliki karakteristik dapat dipelajari di manapun dan kapanpun oleh peserta didik, peserta didik tidak bergantung pada orang lain (*self instructional*), e-modul memberikan kesempatan pada peserta didik untuk aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Pada penelitian pengembangan e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* karakteristik modul selain sebagai acuan bagi penyusunan modul juga dapat menjadi acuan bagi tim validasi media dalam menetapkan dan menilai apakah modul yang dikembangkan dapat dikatakan baik atau tidak. Hal ini dilakukan agar dapat menghasilkan produk pengembangan-modul pembelajaran Sejarah berbasis *Inquiry*.

2.2.4 Langkah-Langkah Penulisan Modul

Penulisan modul merupakan proses penyusunan materi pembelajaran yang dikemas secara sistematis sehingga siap dipelajari oleh pebelajar untuk mencapai kompetensi atau sub kompetensi. Penyusunan modul belajar mengacu pada kompetensi yang terdapat di dalam tujuan yang ditetapkan. Terkait dengan hal tersebut dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Analisis Kebutuhan Modul

Analisis kebutuhan modul bertujuan untuk mengidentifikasi dan menetapkan jumlah dan judul modul yang harus dikembangkan. Analisis kebutuhan modul dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut (Depdiknas, 2008: 12):

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

2) Penyusunan Draft

Penyusunan draft modul bertujuan menyediakan draft suatu modul sesuai dengan kompetensi atau sub kompetensi yang telah ditetapkan. Penulisan draft modul dapat dilaksanakan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut (Depdiknas, 2008:12):

- a) Tetapkan judul modul

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

Kegiatan penyusunan draft modul hendaknya menghasilkan draft modul yang sekurang-kurangnya mencakup (Depdiknas, 2008: 13):

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

3) Uji Coba

Uji coba draft modul adalah kegiatan penggunaan modul pada peserta yang terbatas, untuk mengetahui keterlaksanaan dan manfaat modul dalam pembelajaran sebelum modul tersebut digunakan secara umum. Uji coba draft modul bertujuan untuk (Depdiknas, 2008: 13):

- a) Mengetahui kemampuan dan kemudahan peserta dalam memahami dan menggunakan modul;

- b) Mengetahui efisiensi waktu belajar dengan menggunakan modul; dan
- c) Mengetahui efektifitas modul dalam membantu peserta mempelajari dan menguasai materi pembelajaran.

Untuk melakukan uji coba draft modul dapat diikuti langkah-langkah sebagai berikut (Depdiknas, 2008: 14):

- a) Siapkan dan gandakan draft modul yang akan diuji cobakan sebanyak peserta yang akan diikutkan dalam uji coba.
- b) Susun instrumen pendukung uji coba.
- c) Distribusikan draft modul dan instrumen pendukung uji coba kepada peserta uji coba.
- d) Informasikan kepada peserta uji coba tentang tujuan uji coba dan kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta uji coba.
- e) Kumpulkan kembali draft modul dan instrumen uji coba.
- f) Proses dan simpulkan hasil pengumpulan masukan yang dijarahng melalui instrumen uji coba.

Dari hasil uji coba diharapkan diperoleh masukan sebagai bahan penyempurnaan draft modul yang diuji cobakan. Terdapat dua macam uji coba yaitu uji coba dalam kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil adalah uji cobayang dilakukan hanya kepada 2 - 4 peserta didik, sedangkan uji coba kelompok besar adalah uji coba yang dilakukan kepadapeserta dengan jumlah 20 – 30 peserta didik.

4) Validasi

Validasi adalah proses permintaan persetujuan atau pengesahan terhadap kesesuaian modul dengan kebutuhan. Untuk mendapatkan pengakuan kesesuaian tersebut, maka validasi perlu dilakukan dengan melibatkan pihak praktisi yang ahli sesuai dengan bidang-bidang terkait dalam modul. Validasi modul bertujuan untuk memperoleh pengakuan atau pengesahankesesuaian modul dengan kebutuhan sehingga modul tersebut layak dan cocok digunakan dalam pembelajaran.

Validasi dapat dimintakan dari beberapa pihak sesuai dengan keahliannya masing-masing antara lain (Depdiknas, 2008: 15):

- a) Ahli materi untuk isi atau materi modul;

- b) Ahli bahasa untuk penggunaan bahasa; atau
- c) Ahli metode instruksional untuk penggunaan instruksional guna mendapatkan masukan yang komprehensif dan obyektif.

Untuk melakukan validasi draft modul dapat diikuti langkah-langkah sebagai berikut (Depdiknas, 2008: 15):

- a) Siapkan dan gandakan draft modul yang akan divalidasi sesuai dengan banyaknya validator yang terlibat.
- b) Susun instrumen pendukung validasi.
- c) Distribusikan draft modul dan instrumen validasi kepada peserta validator.
- d) Informasikan kepada validator tentang tujuan validasi dan kegiatan yang harus dilakukan oleh validator.
- e) Kumpulkan kembali draft modul dan instrumen validasi.
- f) Proses dan simpulkan hasil dari instrumen validasi.

Dari kegiatan validasi draft modul akan dihasilkan draft modul yang mendapat masukan dan persetujuan dari para validator, sesuai dengan bidangnya. Masukan tersebut digunakan sebagai bahan untuk penyempurnaan (revisi) modul.

5) Revisi

Kegiatan revisi draft modul bertujuan untuk melakukan finalisasi atau penyempurnaan akhir yang komprehensif terhadap modul, sehingga modul siap diproduksi sesuai dengan masukan yang diperoleh dari kegiatan sebelumnya, maka perbaikan modul harus mencakup aspek-aspek penting penyusunan modul diantaranya yaitu (Depdiknas, 2008: 16):

- a) Pengorganisasian materi pembelajaran;
- b) Penggunaan metode instruksional;
- c) Penggunaan bahasa; dan
- d) Pengorganisasian tata tulis.

Mengacu pada prinsip peningkatan mutu yang berkesinambungan, secara terus menerus modul dapat ditinjau ulang dan diperbaiki.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan langkah-langkah penulisan modul yaitu:

- 1) Menentukan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dicapai.

- 2) Penyusunan draft modul yang sekurang-kurangnya terdiri dari judul modul, KD yang dicapai, ringkasan materi, latihan soal, tes dan umpan balik.
- 3) Uji coba draft modul digunakan untuk mengetahui manfaat modul sebelum modul digunakan secara umum.
- 4) Validasi modul dilakukan oleh ahli sesuai dengan bidang-bidang terkait dalam modul. Validator memberikan masukan sebagai bahan penyempurnaan draft modul.
- 5) Revisi/perbaikan modul setelah modul divalidasi dan diuji cobakan.

E-Modul atau modul elektronik merupakan versi elektronik dari sebuah modul yang sudah dicetak yang dapat dibaca pada komputer dengan dirancang software yang diperlukan. E-modul adalah bahan belajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum dan dikemas dalam satuan waktu tertentu yang ditampilkan menggunakan piranti elektronik misalkan komputer atau android. Modul elektronik mempunyai karakteristik ukuran file yang relatif kecil sehingga dapat disimpan dalam *flashdisc*, mudah untuk dibawa, bisa digunakan secara *offline*, dapat dipelajari kapan dan dimana saja asalkan ada komputer/laptop (Wiyoko, 2014: 11-15).

2.3 Urgensi Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember Sebagai Bagian dari Materi Sejarah Nasional

Peristiwa sejarah di tingkat nasional baru bisa dimengerti dengan baik apabila mengaitkan peristiwa sejarah ditingkat lokal. Pengembangan wawasan lokal menunjang tercapainya pemahaman peserta didik untuk mengkaji peristiwa sejarah nasional (Widja, 1989:16). Sejalan dengan hal tersebut, Jember pernah menjadi bagian dalam peristiwa upaya mempertahankan kemerdekaan Indonesia atau sering disebut fase revolusi 1945-1949. Oleh karena itu, materi tentang sejarah perang kemerdekaan di Jember juga dapat dikatkan dengan peristiwa-peristiwa sekitar perang kemerdekaan Indonesia. Materi bahan ajar e-modul bermaksud untuk mengungkapkan tokoh sejarah Jember yaitu Letkol Moch Sroedji yang dikenal saat ini sebagai pahlawan kemerdekaan Jember. Sobirin (2017) Pemerintah Indonesia

memberikan Tanda Kehormatan Bintang Mahaputera yang sudah ditetapkan dengan Keppres RI Nomor 91/TK/Tahun 2016 tertanggal 3 November 2017.

Moch Sroedji dilahirkan di Bangkalan-Madura, pada 1 Februari 1915. Ia adalah putra dari pasangan Bapak H. Hasan dan Ibu Hj. Amni. Sroedji. Istri Sroedji bernama Hj. Mas Roro Rukmini, yang lahir dari pasangan Mas Tajib Nitisasmito dan Siti Mariyam. “Dari perkawinan tersebut terlahir 4 orang anak, diantaranya Drs. H. Suchajo, Drs. H Supomo, Sudi Astuti, Pudji Redjeki Irawati” (Hartono, 2010: 25-27). Sesudah sekolah sampai dengan menjadi pegawai Jawatan Kesehatan Kabupaten (Mantri Malaria) di Pemerintah Kabupaten Jember (Witarmin, 1976: 13). Pengalaman pekerjaannya diawali dsebagai mantri malaria yang di tempat di RS Kreongan Jember pada tahun 1943. Pada akhir tahun 1943 ikut pendidikan PETA (Pembela Tanah Air) dan diangkat sebagai *cuhan-co* di Jember. Setelah kemerdekaan bersama eks tentara PETA beliau melopori pembentukan BKR (Badan Keamanan Rakyat) di Karisidenan Besuki. Selama itu beliau juga pernah beberapa kali bertugas di medan perang Sidoarjo. Bahkan sempat dikirim ke Jawa Barat (Bekasi dan Kerawang).

Peristiwa-peristiwa yang terjadi selama Perang Kemerdekaan 1 menduduki sebagai Komandan Resimen 39 yang merangkap komandan pertempuran di Karisidenan Malang bagian timur, Probolinggo dan Lumajang. Tahun 1948 berhasil menumpas pemberontakan PKI Madiun di Blitar selama dua bulan. Dalam perang kemerdekaan II pada tanggal 19 Desember 1948 Brigade Damarwulan yang di pimpin oleh Letkol Moch. Sroedji melakukan *wingate action* dengan dengan wilayah jurusan Lumajang-Klakah-Jember-Banyuwangi.

Selama 51 hari dengan jarak perjalanan 500 km mengalami banyak pertempuran. Ditengah keterbasan amunisi, pasukan Letkol Moch. Sroedji terus menerus melakukan perlawanan untuk terus bergerak mundur menuju Desa Karang Kedawung Kecamatan Mumbulsari. Pada tanggal 8 Februari 1949 terjadi pertempuran sengit di Desa Karang Kedawung Kecamatan Mumbulsari Kabupaten Jember. Dalam peristiwa ini Letkol Moch. Sroedji gugur dalam medan perang (Endang, *tanpa tahun*:1).

Peristiwa-peristiwa yang terjadi di wilayah Jember tidak banyak diceritakan dan dituliskan buku. Proses pembelajaran sejarah yang dilakukan banyak menggunakan buku Sejarah Nasional yang berisi tentang peristiwa-peristiwa sejarah di tingkat nasional, seperti Peristiwa 10 November 1945 di Surabaya masa kedatangan Tentara Sekutu, Serangan Umum 1 Maret di Yogyakarta dan peristiwa penting lainnya. Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember yang di pimpin oleh Letkol Moch Sroedji dalam Brigade III/Damarwulan merupakan Agresi Militer Belanda ke II, dimana Belanda telah menyatakan tidak terikat lagi dengan Perundingan Renville. Apabila materi ini diberikan kepada peserta didik, akan memberikan pengetahuan dan pemahaman baru. Akan tetapi, pengkajian tentang materi-materi sejarah lokal tidak banyak diperhatikan oleh beberapa penulis dan peneliti, sehingga peristiwa-peristiwa yang terdapat dalam buku sejarah Nasional hanya berkisar tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam lingkup besar.

2.4 Model Pengembangan ADDIE

Model Pengembangan ADDIE adalah *Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluate*. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran. Model ini merupakan konsep pengembangan produk. Desain ADDIE secara instruksional merupakan pendekatan sistematis untuk Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi materi dan kegiatan pembelajaran. Desain instruksional bertujuan untuk pembelajaran yang berpusat pada peserta didik daripada pendekatan pengajaran yang berpusat pada pendidik tradisional, sehingga pembelajaran yang efektif dapat terjadi. Ini berarti bahwa setiap komponen instruksi diatur oleh hasil pembelajaran, yang telah ditentukan setelah analisis menyeluruh dari kebutuhan peserta didik. Fase-fase ini terkadang tumpang tindih dan dapat saling terkait; namun, mereka memberikan pedoman yang dinamis dan fleksibel untuk mengembangkan instruksi yang efektif dan efisien.

Tabel 2.1 Desain Intruksional Model ADDIE

	Contoh Tugas	Sampel Output
Analyze (Analisis) Proses mendefinisikan apa yang harus dipelajari	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian kebutuhan • Identifikasi masalah Analisis tugas 	<ul style="list-style-type: none"> • Profil peserta didik • Deskripsi kendala • Kebutuhan, • Pernyataan • Masalah Analisis Tugas
Design (Desain) Proses penentuan cara melakukannya dipelajari	<ul style="list-style-type: none"> • Tulis tujuan • Kembangkan item tes • Merencanakan instruksi • Identifikasi sumber daya 	<ul style="list-style-type: none"> • Tujuan terukur • Strategi instruksional • Spesifikasi prototipe
Develop (Pengembangan) Proses penulisan dan menghasilkan bahan	<ul style="list-style-type: none"> • Bekerja dengan produsen • Kembangkan buku kerja, bagan alur, program 	<ul style="list-style-type: none"> • Papan cerita • Script • Latihan • Instruksi dibantu computer
Implement (Implementasi) Proses pemasangan proyek di konteks dunia nyata	<ul style="list-style-type: none"> • Pelatihan guru • Mencoba 	<ul style="list-style-type: none"> • Komentar siswa, data
Evaluate (Evaluasi) Proses penentuan kecukupan instruksi	<ul style="list-style-type: none"> • Rekam data waktu • Menafsirkan hasil tes • Lulusan survei • Merevisi kegiatan 	<ul style="list-style-type: none"> • Rekomendasi • Laporan proyek • Prototipe yang direvisi

(Sumber: San Jose State University, Instructional Technology Program dalam McGriff, 2000: 1)

2.4.1 Argumentasi Pemilihan Model ADDIE

Pengembangan instruksional merupakan pengembangan yang bertujuan untuk memperbaiki pendidikan. Model pengembangan atau desain instruksional merupakan model yang didasarkan pada sistem untuk proses pembelajaran (Clinton, 2011: 5). Mendesain pembelajaran dengan menyajikan tujuan secara

akurat merupakan titik sentral dalam proses desain pembelajaran. Desain pembelajaran yang tidak menjadikan sebagai inti pengembangan dapat menimbulkan pelaksanaan pembelajaran yang tidak sistematis, sistemik dan cenderung parsial serta tidak utuh (Yaumi, 2013: 14).

Model pengembangan ADDIE dipilih oleh pengembang untuk mengembangkan e-modul sejarah perang kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* untuk SMA kelas XI IPS. Adapun beberapa alasan pemilihan model pengembangan ADDIE dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

- 1) model ADDIE merupakan salah satu model prosedural yaitu menggambarkan pentingnya alur atau langkah-langkah sehingga menghasilkan produk. Model ADDIE adalah kerangka paling banyak digunakan oleh perancang instruksional (Morrison, 2010). Ini memiliki pedoman yang fleksibel yang membantu perancang instruksional dalam membangun alat pendukung yang efektif. Di antara perbaikan yang dilakukan pada model ini adalah cepat *prototyping* (Ahmad, 2013). Ini memungkinkan umpan balik berdasarkan penilaian terus menerus selama pembuatan materi.
- 2) Model pengembangan ADDIE dirasa lebih mudah digunakan oleh pengembang dalam mengembangkan e-modul sejarah perang kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* untuk SMA kelas XI IPS yang telah direncanakan. Program pembelajaran memerlukan perubahan pada elemen yang dipelajari selama fase desain atau pengembangan (Cheung, 2016: 2). Artinya dengan penggunaan model pengembangan ADDIE akan lebih mudah dalam mengembangkan e-modul sejarah perang kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* untuk SMA kelas XI IPS yang diharapkan dapat membuat pembelajaran Sejarah lebih efektif.

BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan penelitian untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (model, pendekatan, modul, dan atau media pembelajaran). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, implementation, evaluation*). Model ADDIE adalah paradigma pengembangan produk. Konsep ADDIE sedang diterapkan di sini untuk membangun berbasis kinerja yang ditujukan untuk ruang belajar. Ruang belajar adalah istilah yang digunakan untuk mengacu pada lingkungan belajar yang disengaja daripada pembelajaran sementara yang terjadi setiap saat. Penerapan model ADDIE pada rancangan sistem instruksional memfasilitasi kompleksitas lingkungan belajar yang disengaja dengan merespons berbagai situasi, interaksi dalam konteks, dan interaksi antar konteks. Pada model desain instruksional, yang dikemukakan oleh (Gagne dkk, 2004) dan (Thomas dan Kern, 2016) juga bisa membantu pendidik menyusun kurikulum secara sistematis. Keuntungan dari Model ADDIE adalah mudah digunakan dan bisa diaplikasikan untuk kurikulum yang mengajarkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Cheung, 20016:9).

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Produk yang dihasilkan antara lain: bahan pelatihan untuk pendidik, materi belajar, media, soal, dan sistem pengelolaan dalam pembelajaran.

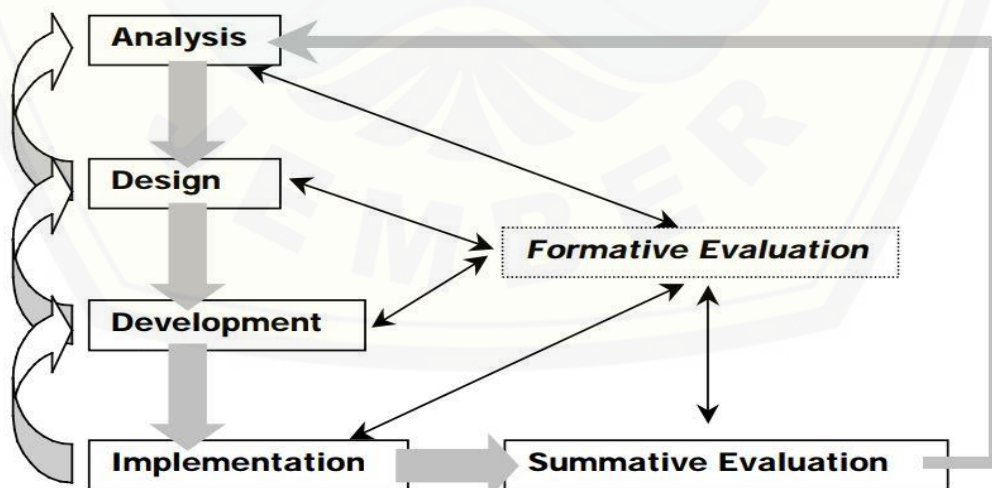
Pada penelitian dan pengembangan ini akan mengembangkan produk berupa e-modul Sejarah perang kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* untuk SMA kelas XI IPS dengan materi yang ada di Kabupaten Jember. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian pengembangan e-modul Sejarah perang kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* ini adalah model pengembangan ADDIE.

3.2 Desain Penelitian Pengembangan

Desain penelitian pengembangan e-modul Sejarah perang kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* pada penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan model pembelajaran yang berorientasi sistem. Semua tahapan-tahapan dalam model pengembangan ADDIE ini dilakukan secara sistematis dan menyeluruh, sehingga langkah pengembangan e-modul Sejarah perang kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* tidak dapat diacak atau memilih tahapan mana yang harus didahulukan.

Proses pengembangan e-modul dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, hal tersebut bertujuan agar dalam proses Pengembangan bahan ajar dapat efektif dan efisien sesuai dengan indikator yang diinginkan. Pengembangan model ADDIE memiliki 5 tahap yang disebut *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi) dan *Evaluate* (Evaluasi). Di Untuk mencapai tujuan tersebut, *Inquiry* dirancang dan dikembangkan berdasarkan model ADDIE (Faaizah dan Nadiyah, 2015: 3).

Model ADDIE adalah sebuah desain instruksional proses, dimana hasil dari evaluasi formatif setiap fase mungkin memimpin instruksional desainer kembali ke apapun fase sebelumnya. Produk akhir dari satu fase adalah produk awal dari fase berikutnya (McGriff, 2000:1).



Gambar 3.1 Alur tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE diadopsi dari McGrif (McGrif, 2000:1)

3.2.1 *Analyze* (Menganalisis)

Langkah pertama yang dilakukan pada tahap analisis adalah tahap analisis kebutuhan, yaitu dengan melihat kesenjangan yang terjadi antara tujuan pembelajaran sejarah dengan kemampuan yang sudah dimiliki peserta didik di sekolah. Kegiatan analisis dapat dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Keluaran fase ini sering mencakup tujuan instruksional, dan daftar tugas yang harus diinstruksikan. Ini output akan menjadi masukan untuk fase desain (McGrif, 2000:1). Di bawah ini akan diuraikan tentang aktifitas yang ada di tahapan *Analyze* (menganalisis) pada penelitian pengembangan e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry*.

1) Observasi

Kegiatan observasi akan dilakukan di Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Jember, seperti SMAN Pakusari, SMAN 4 Jember, dan SMAN 1 Arjasa dengan membawa surat izin yang dikeluarkan oleh Wakil Dekan I FKIP Universitas Jember yang merupakan salah satu syarat bagi para peneliti untuk mendapatkan informasi dan data dalam penelitian pengembangan yang sedang dilakukan khususnya di salah satu lembaga pendidikan. Observasi yang dilakukan nantinya digunakan peneliti untuk menemukan permasalahan yang seringkali dihadapi dalam pembelajaran sejarah. Peneliti akan melakukan observasi dengan pendidik dan beberapa peserta didik. Peserta didik yang akan di observasi adalah peserta didik kelas XI IPS. Dengan melakukan observasi, akan mengetahui kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran sejarah, mengetahui kekurangan pendidik ketika pembelajaran sejarah berlangsung, dan mengetahui kendala-kendala yang dihadapi pendidik dan peserta didik dalam proses pelaksanaan pembelajaran sejarah di kelas.

2) Wawancara

Kegiatan wawancara akan dilakukan dengan bertanya jawab kepada pendidik mata pelajaran sejarah. Kegiatan wawancara akan diperoleh permasalahan yang dihadapi langsung oleh pendidik ketika proses pembelajaran sejarah di dalam kelas. Sebelum wawancara dilakukan, peneliti akan mempersiapkan pertanyaan yang terkait dengan pengembangan e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry*.

3) Analisis dokumen

Kegiatan analisis dokumen dilakukan guna memperkuat permasalahan atau kesenjangan yang ditemukan ketika pembelajaran sejarah berlangsung. Analisis dokumen akan dilakukan dengan cara melihat nilai sebagai hasil belajar peserta didik. Analisis dokumen juga akan mengetahui kemampuan peserta didik terhadap pembelajaran sejarah, baik yang berhubungan dengan kemampuan berfikir kritis peserta didik, dan kebutuhan akan pentingnya dengan pengembangan e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry*.

3.2.2 *Design* (Desain)

Tahap Desain dapat mencakup penulisan deskripsi populasi target, pelaksanaan analisis pembelajaran, penulisan tujuan dan item uji, pemilihan sistem pengiriman, dan urutan petunjuk. Output dari fase desain akan menjadi masukan untuk tahap *develop* (McGriff, 2000: 2). Pada tahap desain pengembang merencanakan tujuan belajar, proses penilaian, kegiatan pembelajaran dan isi pembelajaran. Tujuannya di tetapkan untuk tiga domain, yaitu kognitif (berpikir), psikomotor (gerak) dan afektif (sikap) pertimbangan dalam proses ini meliputi kegiatan memilih media dan strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran berbasis penggabungan (*blended*).

Di bawah ini akan diuraikan empat aktifitas yang ada di tahapan design (perancangan) pada penelitian pengembangan ini.

1) Merumuskan tujuan yang dapat diukur

Pada tahap ini yaitu mendesain bahan ajar sedemikian rupa dengan merumuskan tujuan pembelajaran baik umum maupun khusus selanjutnya mengembangkan butir-butir tes atau soal untuk mengukur tingkat kemajuan peserta didik dan tingkat pencapaian tujuan yang telah dirumuskan, dan yang terakhir mengembangkan strategi pembelajaran. Pengembangan pembelajaran berbasis penggabungan (*blended*) ini juga didesain dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain pesan agar dapat menarik perhatian peserta didik.

Pengembang memilih Kompetensi Dasar (KD) 3.10 kelas XI IPS yang ada pada Kurikulum 2013. Pemilihan Kompetensi Dasar (KD) ini disesuaikan dengan

analisis materi yang dibutuhkan berdasarkan angket pendidik (lihat lampiran C.1) diberikan kepada 3 orang pendidik kelas XI IIPS di Sekolah berbeda yang dijadikan semple di Kabupaten Jember. Kompetensi Dasar (KD) 3.10 dapat digunakan sebagai acuan tujuan yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah mempelajari mata pelajaran Sejarah Indonesia dengan menggunakan e-modul sejarah perang kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* yang dikembangkan. Di bawah ini akan dipaparkan uraian Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator yang dipilih oleh pengembang, yaitu:

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.

Kompetensi Dasar

- 1.1. Menghayati nilai-nilai persatuan dan keinginan bersatu dalam perjuangan pergerakan nasional menuju kemerdekaan bangsa sebagai karunia Tuhan Yang Maha Esa terhadap bangsa dan negara Indonesia.
- 2.1. Mengembangkan nilai dan perilaku mempertahankan harga diri bangsa dengan bercermin pada kegigihan para pejuang dalam melawan penjajah.

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

Indikator

Penyusunan indikator disesuaikan dengan aspek kognitif dari KD 3.10, sebagai berikut:

1. Menganalisis strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu
2. Mengemukakan strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu melalui jalan Perundingan
3. Mengemukakan strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu melalui jalan Perang
4. Menganalisis strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Belanda
5. Mengemukakan strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Belanda melalui jalan Perundingan
6. Mengemukakan strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Belanda melalui jalan Perang
7. Menjelaskan strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Agresi Militer Belanda I
8. Menjelaskan strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Agresi Militer Belanda II
9. Mengidentifikasi strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Agresi Militer Belanda II bersifat Nasional Mengidentifikasi perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Agresi Militer Belanda II bersifat Daerah

10. Mengidentifikasi strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Agresi Militer Belanda II bersifat Daerah Jawa Timur
11. Mengidentifikasi strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Agresi Militer Belanda II di Karisidenan Besuki
12. Mengidentifikasi strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Agresi Militer Belanda II di Jember
13. Mengidentifikasi strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Agresi Militer Belanda II yang dipimpin oleh Letkol Moch. Sroedji di wilayah Jember

2) Mengklasifikasikan tipe-tipe belajar

Pengembang dalam tahapan ini melakukan klasifikasikan tipe-tipe belajar peserta didik. Mengklasifikasikan tipe-tipe belajar peserta didik dapat dilakukan dengan menelaah karakteristik peserta didik yang akan menggunakan e-modul Sejarah perang kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* yaitu peserta didik kelas XI IPS. Peserta didik kelas XI IPS rata-rata berusia 16-17 tahun. Karakteristik pada usia seperti ini, peserta didik telah memasuki daya berpikir logis, sehingga diperlukan satu pembelajaran yang dapat membuat peserta didik dapat berpikir logis, dapat belajar mandiri dan mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan, sehingga pembelajaran Sejarah Indonesia menjadi efektif.

3) Menspesifikasi kegiatan belajar

Tahapan menspesifikasi kegiatan belajar ini identik dengan menspesifikasi penggunaan model pembelajaran dalam kegiatan belajar peserta didik karena itu, pengembang menspesifikasi penggunaan model pembelajaran apa yang bisa digunakan peserta didik kelas XI IPS dalam kegiatan belajar mata pelajaran Sejarah di dalam kelas. Melalui angket (lampiran E.1) yang disebar pada 3 sekolah yang ada di Kabupaten Jember yang dijadikan sample, diperoleh data bahwa pendidik pada pembelajaran Sejarah Indonesia cenderung masih menggunakan metode

konvensional seperti, ceramah. Hal ini membuat peserta didik dalam pembelajaran Sejarah kurang aktif karena, pendidik masih lebih banyak berperan sebagai pusat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran belum bersifat kontekstual dengan lingkungan sekitar peserta didik, sehingga pengembang memilih penggunaan model *Inquiry* untuk digunakan dalam kegiatan belajar mata pelajaran Sejarah di dalam kelas bersama dengan e-modul yang dikembangkan.

4) Menspesifikasi media

Pemilihan media dilakukan untuk dapat menentukan media apa yang tepat untuk dikembangkan. Modul elektronik dipilih sebagai media dalam pengembangan ini. Menurut Fausih (2015: 4) e-modul adalah seperangkat media pengajaran digital atau non cetak yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk keperluan belajar mandiri. Sehingga menuntut peserta didik untuk belajar memecahkan masalah dengan caranya sendiri. Modul elektronik yang dimaksud adalah modul yang didalamnya terdapat model pembelajaran. Pemanfaatan penggunaan model *Inquiry* dalam struktur isi e-modul diharapkan dapat membuat peserta didik berminat, belajar mandiri dan mudah memahami materi, karena e-modul berbasis model *Inquiry* memiliki kelebihan tampilan yang menarik dan materi yang disajikan lebih kontekstual dengan kehidupan peserta didik.

3.2.3 *Development* (Mengembangkan)

Dalam proses pengembangan e-modul sejarah perang kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry*, peneliti menggunakan berbagai sumber yang relevan dengan permasalahan yang diangkat dan memodifikasi beberapa sumber belajar menjadi bahan ajar yang menggunakan e-modul dengan materi Sejarah Perang Kemerdekaan yang ada di Indonesia dan di Kabupaten Jember. Tahap ini peneliti merealisasikan langkah langkah yang dilakukan pada tahap desain e-modul sejarah perang kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry*. Materi yang telah dikaji menggunakan beberapa sumber, disusun menjadi bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga menghasilkan draf bahan ajar. Draft bahan ajar yang berbentuk e-modul dikembangkan dikonsultasikan kepada pembimbing untuk mengetahui kekurangan dari draft yang telah dibuat.

3.2.4 *Implementation* (Implementasi)

Tahap implemantasi merupakan tahap pelaksanaan proses pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahap implementasi, peneliti melaksanakan kegiatan yang telah dilakukan pada uji coba produk e-modul sejarah perang kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* dengan cara melakukan penilaian oleh ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran dan ahli bahasa. Tahap uji coba lapangan, peneliti menerapkan proses pembelajaran menggunakan pengembangan e-modul sejarah perang kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* di XI IPS SMAN Pakusari. Tahap implementasi merupakan salah satu bagian dari tahap evaluasi, karena peneliti akan mendapat masukan berupa komentar dan saran ketika menerapkan e-modul dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya.

3.2.5 *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi berarti pemberian nilai terhadap pengembangan e-modul yang dikembangkan. Karena tahap implementasi dilakukan dengan tahap *expert judgment*, maka tahap evaluasi berkaitan dengan pemberian nilai yang dilakukan oleh beberapa ahli pada tahap uji coba. Tahap evaluasi merupakan tahap penilaian oleh para ahli dan praktisi. Penilaian ahli yang dimaksud adalah penilaian yang dilakukan oleh 3 ahli untuk menguji kevalidan bahan ajar yang dikembangkan, meliputi ahli bahasa, ahli media pembelajaran, dan ahli materi/isi content pembelajaran. Penilaian praktisi dilakukan oleh pakar adalah dengan mengambil 2 sampai 3 pendidik untuk menguji kevalidan bahan ajar yang dikembangkan serta dinilai pada beberapa peserta didik. Sehubungan dengan peserta ddiik, hanya evaluasi sumatif yang dibahas, sementara aspek evaluasi lainnya (misalnya, evaluasi formatif) tidak disebutkan. Evaluasi formatif akan di dibuat dari evaluasi untuk tujuan merevisi pengajaran.

3.3 Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian pengembangan ini instrumen pengumpulan data menggunakan angket, dokumentasi, dan tes. Instrumen pengumpulan data digunakan pengembang untuk memperoleh dan mengumpulkan data yang akurat.

- a) Angket yang digunakan merupakan angket yang didesain secara khusus oleh pengembang dan dibantu oleh pembimbing sesuai indikator yang ada pada angket. Angket disebarakan kepada 3 SMA di Kabupaten Jember yang dijadikan sample selain itu, angket juga diberikan kepada para pakar ahli digunakan untuk menilai e-modul sejarah perang kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* yang telah dikembangkan. Angket yang diberikan sesuai dengan keahlian para pakar ahli.
- b) Dokumentasi digunakan oleh pengembang bertujuan untuk mencari data terkait dengan data daftar peserta didik dan hasil belajar ranah kognitif peserta didik pada 3 SMA di Kabupaten Jember yang dijadikan sample.
- c) Tes yang digunakan berupa pre test dan post test. Penggunaan pre test sebagai instrumen pengumpulan data hasil belajar ranah kognitif peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran Sejarah menggunakan e-modul sejarah perang kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* yang dikembangkan. Tujuan diadakan pre test untuk menguji tingkatan pengetahuan peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan, sedangkan post test sebagai instrumen pengumpulan data hasil belajar ranah kognitif peserta didik setelah mengikuti pembelajaran Sejarah menggunakan e-modul sejarah perang kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* yang dikembangkan.

3.4 Teknik Analisis Data

Pada penelitian pengembangan e-modul Sejarah perang kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* ini menggunakan instrumen berupa angket yang diberikan saat uji coba ahli bidang studi, uji coba ahli media pembelajaran, dan uji coba ahli bahasa. Jawaban angket yang digunakan disusun berdasarkan skala Likert. Skala

Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2014: 93). Skala Likert yang digunakan terdiri dari lima kategori alternatif pilihan yang dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 3.1 Kategori pilihan berdasarkan skala *Likert*

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

(Sugiyono, 2014: 94-95)

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil dari analisis angket adalah teknik analisis persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil angket adalah perhitungan persentase yang disusun berdasarkan rujukan dari 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 dalam 1 item

100% : konstanta

Sumber: Arikunto (2008:216)

Ketetapan dalam analisis data di atas yang awalnya data persentase penilaian kuantitatif diubah menjadi kualitatif deskriptif. Pedoman dalam mengambil keputusan dari analisis data menggunakan skala kualifikasi untuk menentukan e-modul Sejarah perang kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* yang telah dikembangkan direvisi atau tidak direvisi. Kriteria kelayakan hasil validasi disajikan dalam Tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.2 Tabel kelayakan

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)

Pada instrumen pengumpulan data dengan angket yang diberikan pada ahli bidang studi, ahli media, dan ahli bahasa juga terdapat data kualitatif berupa saran perbaikkan. Hasil data saran perbaikkan digunakan untuk memperbaiki e-modul Sejarah perang kemerdekaan di Jember Berbasis *Inquiry* yang dikembangkan. Hal ini dilakukan agar e-modul Sejarah perang kemerdekaan di Jember Berbasis *Inquiry* lebih valid atau layak digunakan saat uji coba lapangan.

Pada uji coba lapangan yang terbagi menjadi dua yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar pada penelitian pengembangan ini menghasilkan nilai pre test dan post test peserta didik. Teknik analisis data nilai pre test dan post test peserta didik saat uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar menggunakan draf E-Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember Berbasis *Inquiry* yang telah dikembangkan dianalisis menggunakan rumus rata-rata (*mean*). Menurut Setyosari (2012:236) rata-rata (*mean, everage*) diperoleh atau dihitung dengan cara menjumlah seluruh skor yang diperoleh dengan membagi jumlah subjek (jumlah skor). Pada penelitian ini nilai pre test peserta didik pada uji coba kelompok kecil dijumlah dan hasilnya dibagi dengan jumlah peserta didik yang mengikuti *pre tast*. Hal ini juga dilakukan pada data nilai post test peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Rumus untuk menentukan rata-rata dapat ditulis sebagai berikut:

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

Keterangan:

\bar{x} : rata-rata

$\sum x$: jumlah skor keseluruhan individu

N : jumlah individu

Sumber: Setyosari (2012:236)

Uji t digunakan untuk yang di peroleh peserta didik pada kondisi awal dan akhir. Perbedaan antara kondisi awal dan kondisi akhir menggunakan draf e-modul Sejarah perang kemerdekaan di Jember Berbasis *Inquiry* diasumsikan merupakan efek dari *treatment* (perlakuan) atau eksperimen. Rumus yang digunakan untuk menghitung efektivitas *treatment* adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

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

Xd: perbedaan deviasi dengan mean deviasi

N: banyaknya subjek

Sumber: (Arikunto, 2011: 125)

Hasil dari nilai rata-rata (mean) pre test dan post test peserta didik saat uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar menggunakan draf e-modul Sejarah perang kemerdekaan di Jember Berbasis *Inquiry* yang telah dikembangkan akan digunakan untuk mengukur tingkat keefektivan pembelajaran Sejarah dengan menggunakan rumus efektivitas relatif. Rumus efektivitas relatif yang digunakan yaitu rumus efektivitas relatif seperti di bawah ini:

$$ER = \frac{MX2 - MX1}{\left(\frac{MX2 + MX1}{2}\right)} \times 100 \%$$

Keterangan :

ER : Efektivitas relatif

MX1 : Mean atau rata nilai pre test peserta didik

MX2 : Mean atau rata nilai post test peserta didik

Sumber: Masyhud (2014:321)

Hasil analisis keefektivan relatif yang diperoleh yang awalnya berupa nilai kuantitatif, kemudian diubah menjadi kualitatif deskriptif. Perubahan nilai ini ditafsirkan berdasarkan kriteria sebagaimana tabel kriteria penafsiran uji efektifan relatif berikut:

Tabel 3.3 Tabel kriteria penafsiran uji efektifan relatif

Hasil Uji Efektivan Relatif	Kategori Keefektivan
91%-100%	Keefektivan sangat tinggi
71%-90%	Keefektivan tinggi
31%-70%	Keefektivan sedang
11%-30%	Keefektivan rendah
0%-10%	Keefektivan sangat rendah

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba yang dilakukan selama proses pengembangan, maka dapat dideskripsikan sebagai berikut. e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* yang dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran;

E-Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan karena telah divalidasi ahli. Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi ahli yang dilewati yaitu uji ahli isi bidang studi dengan hasil persentase sebesar 96% yang dideskripsikan berkriteria baik, uji ahli desain dengan hasil persentase sebesar 98% yang dideskripsikan berkriteria baik, dan uji ahli bahasa dengan hasil persentase sebesar 94% yang dideskripsikan berkriteria baik. Penggunaan e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* yang dikembangkan dalam pembelajaran Sejarah Indonesia mampu menjadikan pembelajaran efektif. Hal ini berdasarkan uji coba lapangan yang menunjukkan keefektifan penggunaan pembelajaran e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* yang dikembangkan. Hasil rekapitulasi uji lapangan yaitu hasil persentase uji kelompok kecil sebesar 55.5% yang dideskripsikan penggunaan e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* berkriteria efektif sedang dan hasil persentase uji kelompok besar sebesar 78.28% yang dideskripsikan penggunaan e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* berkriteria sangat efektif.

5.2 Saran

E-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* yang telah dikembangkan melalui tahap validasi beberapa ahli, diantaranya ahli isi bidang studi, ahli desain dan ahli bahasa. Selain itu modul juga melalui tahap uji coba produk yang meliputi uji pengguna dan uji coba lapangan (uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Berdasarkan tahap uji coba tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan telah layak untuk digunakan dalam

proses pembelajaran Sejarah, meskipun masih diperlukan perbaikan-perbaikan demi kesempurnaan produk. Kelebihan dari e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* yang dikembangkan diantaranya adalah :

- 1) e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* didesain sedemikian rupa berdasarkan KI dan KD dalam kurikulum 2013;
- 2) e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* dapat digunakan sebagai sumber belajar sejarah Indonesia;
- 3) e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* dapat meningkatkan efektivitas peserta didik dalam pembelajaran sejarah;
- 4) e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* dibuat menggunakan *software Adobe Flash*, sehingga dalam tampilannya terdapat beberapa komponen seperti teks, gambar, video, peta, link dan latihan soal interaktif;

E-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* yang dibuat dengan *software Adobe Flash* selain memiliki kelebihan seperti yang dipaparkan sebelumnya, juga memiliki beberapa kekurangan. Berikut ini kekurangan modul elektronik sejarah:

- 1) e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* dibuat dengan *software Adobe Flash*, sehingga dibutuhkan komputer atau laptop dalam penggunaannya;
- 2) e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* dibuat dengan *software Adobe Flash* yang disimpan dalam format *html*, sehingga dibutuhkan *software* kusus untuk menampilkan video; dan
- 3) masih dibutuhkan penelitian-penelitian lebih akurat lagi, karena sumber yang digunakan masih terbatas.

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, saran pemanfaatan e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* adalah sebagai berikut:

- 1) proses pembelajaran menggunakan e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* menggunakan metode pembelajaran kooperatif sesuai dengan kurikulum 2013;

- 2) peserta didik diharapkan mampu secara mandiri menggunakan e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* dalam proses pembelajaran tanpa bantuan pendidik sebagai fasilitator; dan
- 3) pendidik diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif dengan berbagai bahan ajar, media pembelajaran dan metode pembelajaran yang lebih bervariasi;



DAFTAR PUSTAKA

- Abdulah, S,R. 2014. *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Amri, S. 2013 *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Aprianto, D. 2017. Pengembangan Modul Elektronik Sejarah Kebudayaan Masyarakat Using Berbasis Local Genius Menggunakan Model Pengembangan Borg & Gall. Tidak Diterbitkan. *Skripsi*. Jember: Universitas Jember.
- Arikunto, S. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2011. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar, 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Bruce, W.C. & J.K. Bruce. 1992. *Teaching with Inquiry*. Maryland: Alpha Publishing Company, Inc.
- B. Uno, Hamzah dan Lamatenggo, Nina. 2010. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Cheung, L. 2016. Using the ADDIE Model of Instructional Design to Teach Chest Radiograph Interpretation. Hindawi Publishing Corporation *Journal of Biomedical Education*. Volume 2016, Article ID 9502572, 6 pages
- Clark, A dkk. 2006. Scaffolding and Achievement in Problem-Based and Inquiry Learning. Department of Educational Psychology Rutgers University. *EDUCATIONAL PSYCHOLOGIST*, 42(2), 99–107

- Clinton, G and Brad H. 2011. *Creativity In The Training And Practice Of Instructional Designer: The Design /Creativity Loops Model*. Association Of Educations And Communication.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah
- Depdiknas. 2008. *Penulisan Modul*. Jakarta: Depdiknas.
- Endang, R. Tanpa Tahun. Kepahlawanan Letkol Moch Sroedji dalam Perjuangannya Mempertahankan Kemerdekaan di Kab. Jember yang Gugur pada Tahun 1949. *Jurnal Sejarah*. Tidak Diterbitkan. Hal: 1
- Ely, Donal P. 1978. *"Instruksional Design & Development"*, New York : Syracuse University Publ
- Fausih, M. 2015 Pengembangan Media E-Modul Mata Pelajaran Produktif Pokok Bahasan "Instalasi Jaringan Lan (Local Area Network)" Untuk Siswa Kelas Xi Jurusan Teknik Komputer Jaringan Di SMK Negeri 1 Labang Bangkalan Madura. Header halaman genap: *Jurnal Pendidikan*. Volume 01 Nomor 01 Tahun 2015, 1 - 9
- Hasan, M. 2010. *Pendidikan Sejarah: Kemana dan Bagaimana, seminar Asosiasi Guru Sejarah Indonesia (AGSI)*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hasan, H. 2012. *Pendidikan Sejarah untuk Memperkuat Pendidikan Karakter*. Jurnal Bandung: Fak.Ilmu Sosial UNNES.
- Hartono, B. 2010. "Pahlawan Lokal Yang Dilupakan". Radar Jember, 16 Mei 2010.
- Isjoni. 2007. *Pembelajaran Sejarah Pada Satuan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Kasmadi, Hartono. 1996. *Model-model dalam Pengajaran Sejarah*. Semarang: Ikip Semarang Press
- Khorunnisa, Gita. 2015 *Sejarah yang Terlupakan Titik Akhir Perjuangan Letkol M Sroedji dan dr. Soebandi* <http://gitakhoirunnisa13.blogspot.co.id/2015/10/sejarah-yang-terlupakan-titik-akhir.html> [21 Januari 2018].

- Kochar, S.K. 2008. *Pembelajaran Sejarah "Teaching of History"* (terj: Drs. H. Purwanta, M.A., Yovita Hardiwati). Jakarta : PT Grasindo anggota Ikapi.
- Kuntowijoyo. 2013. *Penjelasan Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- McGriff , S. J. 2000. *Instructional System Design (ISD): Using the ADDIE Model. Instructional Systems, College of Education, Penn State Universit.* (9) : 1
- Mulyasa. 2013. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Bumi Aksara.
- Morrison, G. R. 2010. *Designing Effective Instruction (6th Editio.)*. John Wiley & Sons.
- O. Borchers, 1999. *Electronic Books: Definition, Genres, Interaction Design Patterns*. Austria: Linz University
- Ozdileka, Z dan Robeckb, E. 2009. Operational priorities of instructional designers analyzed within the steps of the ADDIE instructional design model. *Procedia Social and Behavioral Sciences* 1 (2009) 2046–2050
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Purwanto, dkk. 2007. *Pengembangan Modul*. Jakarta: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Departemen Pendidikan Nasional.
- Robinson, dkk. 2011. *The Points of Inquiry: A Framework for Information Literacy and the 21st Century Learner*. Vancouver, BC: British Columbia Teacher Librarians' Association.
- Sadiman, A. 2007. *Media Pendidikan*. Jkt: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sukmadinata, N dan Syodih, E. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung. PT Refika Aditama.
- Sutarto, S dkk. 2016. Modul Berbasis *Inquiry* Terbimbing Pada Materi Sistem Gerak Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MIA SMA

Negeri 1 Wera Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Pendidikan*. Universitas Sebelas Maret: Surakarta.

Sobirin, N. 2017. *Mohammad Sroedji, Pahlawan yang Gugur Dalam Pertempuran Karangkedawung*. Mohammad%20Srudji,%20Pahlawa%20yang%20Gugur%20Dalam%20Pertempuran...%20%20%20Halaman%20. [diakses pada 22 Januari 2018]

Setyosari. H. P. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Smith, R.S. 2005. Experiencing the Process of Knowledge Creation: *The Nature and Use of Inquiry-Based Learning in Higher Education*. University of Otago, New Zealand. *Journal of Education* 3651-005/5.

Sudjana, N. 2003. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Susanto, H. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran)*. Yogyakarta Aswaja: Persindo.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta

Surbakti, 2010. *Paradigma Pembelajaran Sejarah Berbasis Konstruktivisme*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Trowbridge, L.W. & Bybee. R.W. 1990. *Becoming a Secondary School Science Teacher*. Melbourne: Merrill Publishing Company.

Vambriarto. 1985. *Pengantar Pengajaran Modul*. Yogyakarta: Yayasan Pendidikan Paramia.

Wena, M. 2010. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta : Bumi Aksara.

Wenning, C.J. 2012. Levels of inquiry: Hierarchies of pedagogical practices and inquiry processes. *Journal of Physics Teacher Education Online*, 2(3)pp. 3-11.

- Widja, I.G. 1989. *Dasar-Dasar Pengembangan Strategi Serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Wijaya, Cece, dkk. 1988. *Upaya Pembelajaran Dalam Pendidikan dan Pengajaran*. Bandung: Remadja Karya.
- Wijaya, H. N. 2017. Perjalanan Wingate Action Brigade III/Damarwulan dari Blitar ke Karesidenan Besuki (1948-1949). *Jurnal Sejarah*. Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang.
- Winastwan, Gora dan Sunarto. 2010. *Pakematik Strategy Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta: Flex Media Komputindo.
- Winkel. 2009. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Witarmin. 1975. *Mengenang Almarhum Letkol INF Moch Sroedji Gugur sebagai Kusuma Bangsa*. Jember: Panglima Militer Daerah VIII/BRAWIJAYA.
- Wiyoko, T. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Modul Elektronik Animasi Interaktif Untuk Kelas XI SMA Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 11-15.
- Yaumi, M. 2013. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta Kencana.
- Zaenudin. 2019. Penerapan Metode Pembelajaran *Inquiry* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kelas X SMA Negeri 1 Sulang Kecamatan Sulang Kabupaten Rembang Tahun 2008/2009. Tidak Diterbitkan. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

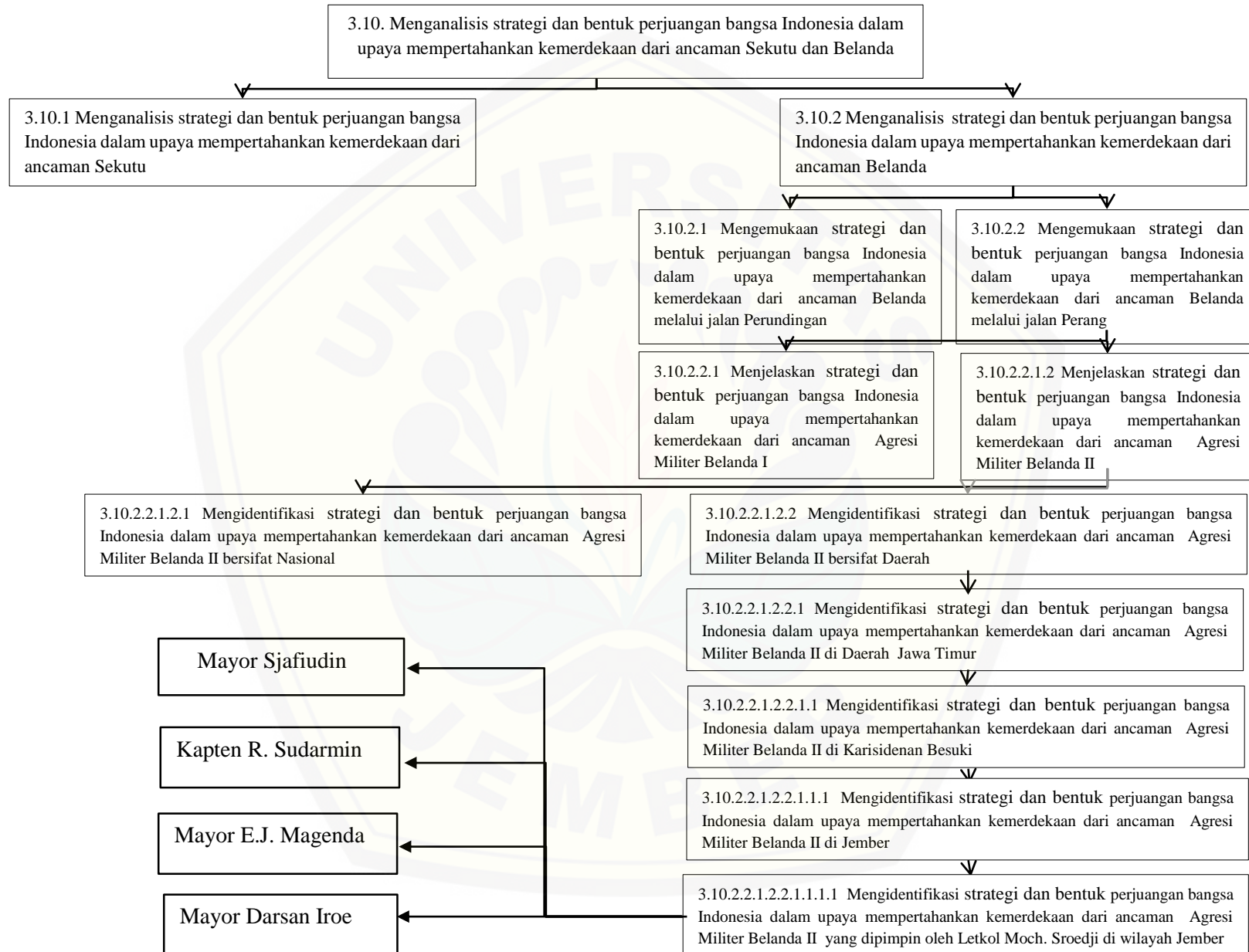
LAMPIRAN A.

Matriks Penelitian

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan E-Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember Berbasis <i>Inquiry</i> Menggunakan Model ADDIE untuk SMA Kelas XI IPS	1) bagaimana hasil validasi ahli terhadap e-modul berbasis <i>Inquiry</i> pada mata pelajaran sejarah untuk SMA kelas XI IPS dengan model ADDIE ?; 2) apakah e-modul pembelajaran sejarah	1) Variabel bebas -Pengembangan e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember Berbasis <i>Inquiry</i> 2) Variabel terikat : - Hasil validasi ahli terhadap e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di	1) Hasil validasi ahli terhadap e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember Berbasis <i>Inquiry</i> meliputi: - Kelayakan isi materi - Kelayakan kebahasaan - Kelayakan media	1) Observasi - Data analisis kebutuhan bahan ajar. - Data hasil validasi ahli terhadap e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember Berbasis <i>Inquiry</i> yang telah dikembangkan. 2) Wawancara	1) Jenis Penelitian: penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE 2) Tempat penelitian: Peserta didik kelas XI IPS SMAN 4 Jember, SMAN 1 Arjasa, SMAN Pakusari 3) Metode pengumpulan data: observasi, wawancara, analisi dokumen dan tes 4) Analisis data: Rumus yang digunakan untuk mengukur: - Prosentase

	<p>berbasis <i>Inquiry</i> dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah untuk SMA kelas XI IPS ?;</p>	<p>Jember berbasis <i>Inquiry</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Keefektifan e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis <i>Inquiry</i> 	<p>2) Keefektifan penggunaan e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis <i>Inquiry</i> meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hasil belajar kognitif peserta didik setelah menggunakan e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis <i>Inquiry</i> 	<p>Data terkait dengan perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Agresi Militer Belanda II yang dipimpin oleh Letkol Moch. Sroedji di wilayah Jember</p> <p>2) Analisis Dokumen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Data daftar peserta didik. - Daftar nilai hasil belajar ranah kognitif peserta didik. 	<p>$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rata-rata $\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$ <ul style="list-style-type: none"> - Efektifitas <i>Treatment</i> $t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$ <ul style="list-style-type: none"> - Efektifitas Relatif $ER = \frac{MX1 - MX2}{\left(\frac{MX1+MX2}{2}\right)} \times 100 \%$
--	--	--	---	--	---

LAMPIRAN B. Analisis Intruksional Kompetensi Dasar 3.10



LAMPIRAN C. Surat Penelitian**C.1 Surat Izin Penelitian**

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

Nomor : 467 /UN25.1.5/LT/2018
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

03 JUL 2018

Yth. Kepala SMAN Pakusari
di
Jember

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

Nama : Galih Widodo
NIM : 140210302014
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Bermaksud mengadakan penelitian tentang “Pengembangan E-Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember Berbasis *Inquiry* Menggunakan Model ADDIE Untuk SMA Kelas XI IPS” di sekolah yang saudara pimpin.

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

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



Dekan
Wakil Dekan I,

Dr. Suratno, M.Si
NIP. 196706251992031003

C.2 Surat Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI PAKUSARI

JL PB Sudirman 120 Telp. (0331) 4355227 Kode Pos : 68181 Pakusari

email sekolah: sman_pakusari@yahoo.co.id , website: www.smanpakusari.sch.id
JEMBER

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421/508 /101.6.5.15/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : AHMAD ROSIDI, S.Pd. M.Pd
NIP : 19650309 198902 1 002
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi/Sekolah : SMA Negeri Pakusari

Menerangkan bahwa :

Nama : Galih Widodo
NIM : 140210302014
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : FKIP – Universitas - Jember

Telah selesai melaksanakan penelitian di SMA Negeri Pakusari mulai tanggal 23-24 Juli 2018 untuk memperoleh data guna penyusunan tugas akhir skripsi dengan Judul " Pengembangan E-Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember Berbasis Inquiry Menggunakan Model ADDIE untuk SMA Kelas XI IPS "

Demikian surat keterangan ini, dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Kepala SMA Negeri Pakusari

**SMAN PAKUSARI
JEMBER**

AHMAD ROSIDI, S.Pd.M.Pd
NIP: 19650309198902 1 002

LAMPIRAN D. AngketAngket Peserta Didik**D.1Angket Gaya Belajar Peserta Didik****I. Petunjuk**

1. Pengisian angket ini tidak ada kaitannya dengan penilaian mata pelajaran yang kamu ikuti.
2. Isilah angket ini dengan cara memberi jawaban sesuai dengan pendapat kamu pada jawaban yang telah disediakan.
3. Isilah pertanyaan yang tertera dengan jujur dan objektif.

II. Identitas Peserta Didik

Nama :

Sekolah :

Kelas :

III. Pertanyaan

Bagaimana anda belajar dengan baik?

.....

.....

.....

.....

Bacalah setiap pernyataan dan lingkarilah jawaban yang terlihat sama dengan kebiasaan dan kesukaan anda !

1. Bagaimana kebiasaan anda dalam belajar sesuatu yang baru?
 - (a) Dengan mendengarkan yang diceritakan guru.
 - (b) Dengan melihat guru melakukan sesuatu.
 - (c) Dengan melakukan sendiri apa yang dipelajari.
2. Apa yang bisa anda lakukan didalam rumah pada waktu senggang?
 - (a) membaca buku, komik, majalah, atau surat kabar yang lucu.
 - (b) Menggambar, mewarnai, mengecat, bermain game, menata ruangan,dll.
 - (c) Menari atau melakukan pekerjaan fisik lainnya.
3. Apa yang biasa anda lakukan pada akhir pekan?
 - (a) Berbicara di telepon, HP, atau chatting bersama kawan.
 - (b) Bermain musik, melakukan kerja seni, atau mendengarkan musik.
 - (c) Berolahraga.

4. Bagaimana cara terbaik bagi anda dalam mengingat nomor telepon?
 - (a) Menyebut angka berkali-kali sambil memencet tombolnya
 - (b) Berusaha membayangkan nomornya
 - (c) Menulis nomornya (walaupun hanya di udara)
5. Apa yang anda perhatikan lebih banyak ketika menonton film?
 - (a) Apa saja yang dikatakan seorang pemeran utama kepada yang lainnya
 - (b) Pakaian yang digunakan, pemandangan, dan hal-hal yang spesial di sekitarnya
 - (c) Semua adegan yang membuat merasa saya bahagia, takut, atau marah.
6. Ketika anda membaca buku cerita, apa yang paling diperhatikan?
 - (a) Saya berfikir makna kata katanya
 - (b) Saya membayangkan semua yang dibaca
 - (c) Saya merasakan apa yang pemeran rasakan
7. Bagaimana anda menceritakan kepada seseorang tentang binatang yang luar biasa yang pernah anda lihat?
 - (a) Menjelaskan dengan kata kata
 - (b) Menggambar foto binatang itu (diatas kertas atau di papan tulis)
 - (c) Menggunakan anggota tubuh saya untuk meniru binatang itu
8. Saya baru memahami sesuatu itu bagus sekali setelah saya...
 - (a) Memikirkan barang itu
 - (b) Melihatnya
 - (c) Mencobanya
9. Salah satu kebiasaan saya untuk menghabiskan waktu adalah ...
 - (a) Mendengarkan musik
 - (b) Bermain video game pada komputer/laptop
 - (c) Pergi berbelanja, jalan-jalan atau menggerakkan sesuatu.
10. Ketika saya bertemu dengan orang tua baru, saya biasa mengingat .
 - (a) Sesuatu yang dia lakukan
 - (b) Pakaian yang digunakan (penampilannya)
 - (c) Bagaimana dia bertindak atau berbuat.

(Sumber: Connell, 2005 dalam Yaumi, 2013: 128-129)

D.2 Angket Daya Tarik Peserta Didik terhadap Pembelajaran Sejarah

I. Petunjuk

1. Pengisian angket ini tidak ada kaitannya dengan penilaian mata pelajaran yang kamu ikuti.
2. Berilah tanda centang (√) pada point yang anda pilih terhadap pernyataan yang telah disediakan!
3. Isilah angket ini dengan cara memberi jawaban sesuai dengan pendapat kamu pada jawaban yang telah disediakan.
4. Isilah pertanyaan yang tertera dengan jujur dan objektif.

II. Identitas Peserta Didik

Nama :

Sekolah :

Kelas :

III. Pertanyaan

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah materi Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember sangat menarik?		
2.	Apakah Anda menyesal jika tidak mengikuti pembelajaran Sejarah?		
3.	Apakah pembelajaran Sejarah yang dilaksanakan menyenangkan?		
4.	Apakah materi Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember mudah dimengerti?		
5.	Apakah Anda termotivasi untuk belajar Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember?		
6.	Apakah pembelajaran Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember mendorong Anda untuk belajar mandiri?		

(Sumber: Adaptasi, Aprianto, 2017)

7. Bahan ajar apa saja yang anda gunakan dalam pembelajaran Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember? (LKS, Modul, Buku Paket, Diktat, dan lain-lain)

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

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

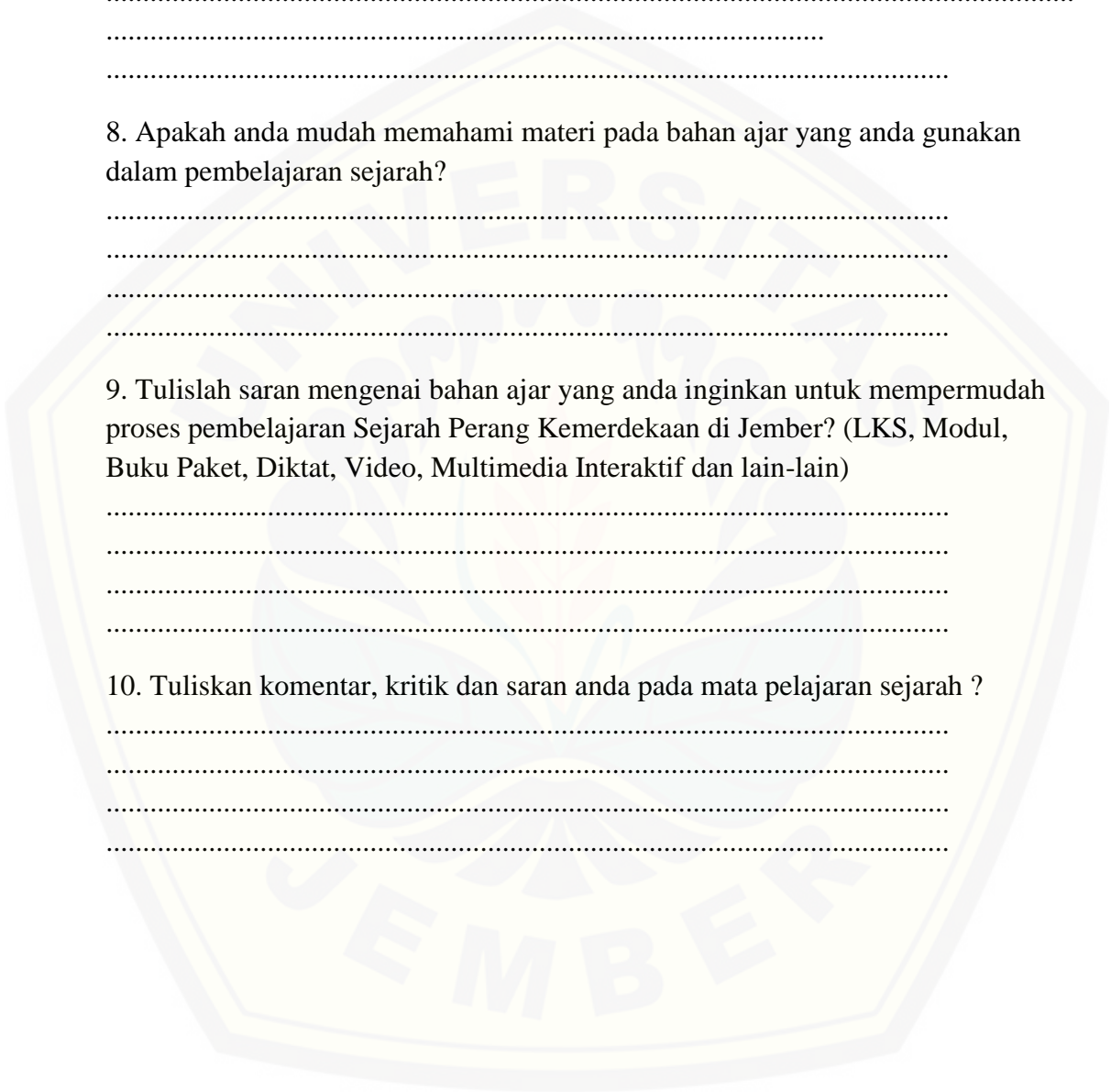
.....
.....
.....
.....

9. Tulislah saran mengenai bahan ajar yang anda inginkan untuk mempermudah proses pembelajaran Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember? (LKS, Modul, Buku Paket, Diktat, Video, Multimedia Interaktif dan lain-lain)

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

10. Tuliskan komentar, kritik dan saran anda pada mata pelajaran sejarah ?

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



E. Angket Pendidik**E.1 Angket Wawancara Pendidik****I. Petunjuk**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara melingkari atau memberi tanda centang (√) pada skor yang terpenuhi dan tulis jawaban sesuai dengan pendapat anda pada titik-titik jawaban yang telah disediakan.
2. Pengisian angket hanya ingin mengetahui seputar bahan ajar yang ada di sekolah.

II. Identitas Pendidik

Nama :

NIP :

Nama Sekolah :

Mengajar Kelas :

III. PERTANYAAN

1. Pada pembelajaran Sejarah Indonesia metode pembelajaran apa yang biasa bapak/ibu gunakan di kelas? (boleh lebih dari satu):

Ceramah Diskusi

Studi lapang Lain-lain.....

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

Buku teks LKS Lain-lain

Modul Bahan ajar multimedia

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

Rancangan orang lain BSE Lain-lain

Perpustakaan Rancangan pribadi

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

.....

.....

.....

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

.....

.....
.....

6. Apakah bapak/ibu menggunakan materi bahan ajar Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember untuk pembelajaran?

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

7. Apa kendala yang dihadapi bapak/ibu ketika mengajarkan materi mengenai Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember?

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

8. Dalam pembelajaran sejarah selama ini, apakah ada pembahasan refleksi materi Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember ?

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

9. Bagaimana kedalaman materi Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember yang disampaikan bapak/ibu kepada peserta didik?

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

10. Menurut bapak/ibu apakah perlu dikembangkan bahan ajar dengan materi tentang Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember seperti berupa buku teks, modul dan lainnya untuk menunjang kegiatan belajar ? berikan alasannya!

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

LAMPIRAN F Instrumen Pengumpulan Data (Angket Validasi)**F.1 Angket Validasi Isi Bidang Studi****A. Petunjuk**

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

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan KI, KD dengan judul modul	1	2	3	4	5
2.	Kebenaran substansi isi modul	1	2	3	4	5
3.	Runtutan kronologi waktu dalam materi	1	2	3	4	5
4.	Materi dalam modul lengkap dan memiliki kedalaman yang sesuai dengan pengetahuan peserta didik	1	2	3	4	5
5.	Materi, fakta, konsep, contoh soal di dalam modul disajikan dapat mengembangkan kemampuan peserta didik	1	2	3	4	5
6.	Modul mendorong peserta didik untuk mencari informasi lebih jauh	1	2	3	4	5
7.	Kedalaman materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
8.	Kesesuaian latihan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	1	2	3	4	5
9.	Materi yang disajikan variatif	1	2	3	4	5
10.	Modul memiliki gambar dan ilustrasi yang mendukung peserta didik untuk memahami materi	1	2	3	4	5

Skore Total =

(Sumber: Adaptasi Sundani, 2016)

F.2 Angket Validasi Desain

A. Petunjuk

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

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Modul sejarah perang kemerdekaan di Jember berbasis <i>Inquiry</i> dapat dipelajari peserta didik secara mandiri (<i>self instruction</i>).	1	2	3	4	5
2.	Modul sejarah perang kemerdekaan di Jember berbasis <i>Inquiry</i> memungkinkan peserta didik melakukan penilaian secara mandiri (<i>self assesment</i>).	1	2	3	4	5
3.	Modul sejarah perang kemerdekaan di Jember dapat digunakan sebagai sumber belajar (<i>stand alone</i>).	1	2	3	4	5
4.	Modul sejarah perang kemerdekaan di Jember berbasis <i>Inquiry</i> memberikan penjelasan menarik melalui perpaduan teks, gambar, dan peta konsep.	1	2	3	4	5
5.	Modul sejarah perang kemerdekaan di Jember berbasis <i>Inquiry</i> memungkinkan peserta didik dapat belajar secara tuntas (<i>self contained</i>).	1	2	3	4	5
6.	Modul sejarah perang kemerdekaan di Jember sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.	1	2	3	4	5
7.	Fleksibilitas penggunaan Modul sejarah perang kemerdekaan di Jember berbasis <i>Inquiry</i> (<i>user friendly</i>).	1	2	3	4	5
8.	Kemudahan memahami pertanyaan pada bagian tahap identifikasi masalah, penyelesaian strategi masalah, melaksana rencana penyelesaian, menguji kebenaran strategi, dan evaluasi.	1	2	3	4	5

F.3 Angket Validasi Bahasa

A. Petunjuk

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

B. Penilaian

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

(Sumber: Adaptasi Aprianto, 2017)

F.4 Angket Hasil Validasi Ahli Isi Bidang Studi ke-1

LAMPIRAN F Instrumen Pengumpulan Data (Angket Validasi)

F.1 Angket Validasi Isi Bidang Studi

A. Petunjuk

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

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan KI, KD dengan judul modul	1	2	3	(4)	5
2.	Kebenaran substansi isi modul	1	2	3	(4)	5
3.	Runtutan kronologi waktu dalam materi	1	2	(3)	4	5
4.	Materi dalam modul lengkap dan memiliki kedalaman yang sesuai dengan pengetahuan peserta didik	1	2	3	(4)	5
5.	Materi, fakta, konsep, contoh soal di dalam modul disajikan dapat mengembangkan kemampuan peserta didik	1	2	3	(4)	5
6.	Modul mendorong peserta didik untuk mencari informasi lebih jauh	1	2	3	4	(5)
7.	Kedalaman materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	(4)	5
8.	Kesesuaian latihan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	1	2	(3)	4	5
9.	Materi yang disajikan variatif	1	2	3	(4)	5
10.	Modul memiliki gambar dan ilustrasi yang mendukung peserta didik untuk memahami materi	1	2	3	(4)	5

Skore Total =

(Sumber: Adaptasi Sundani, 2016)

Keterangan


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

Komentar dan Saran Perbaikan

- Materi agraris melalui media umum dipodet kan
 - Materi Sejarah lokal ditayangkan
 - Materi Sejarah lokal diputar secara nasional agar mudah dipahami oleh siswa luaran dg turanya dan di buat perdisarung.
 - Soal evaluasi / latihan harus di susun dan lebih utama pada peristiwa lokal.
 - Peta di perkelas tapi dan juga mungkin ka bisa menyajikan lokasi yg ada sejarah.
 - Gambar liburangnya smaka dg kondisi sulit sekarang.
-
-
-
-

Jember, 3 Mei 2018

Ahli isi bidang Studi


Drs. Sutjiyanto, M.Hum.
NIP. 195702201985031003

F.5 Angket Hasil Validasi Ahli Isi Bidang Studi ke-2

LAMPIRAN F Instrumen Pengumpulan Data (Angket Validasi)

F.1 Angket Validasi Isi Bidang Studi

A. Petunjuk

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

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan KI, KD dengan judul modul	1	2	3	4	5
2.	Kebenaran substansi isi modul	1	2	3	4	5
3.	Runtutan kronologi waktu dalam materi	1	2	3	4	5
4.	Materi dalam modul lengkap dan memiliki kedalaman yang sesuai dengan pengetahuan peserta didik	1	2	3	4	5
5.	Materi, fakta, konsep, contoh soal di dalam modul disajikan dapat mengembangkan kemampuan peserta didik	1	2	3	4	5
6.	Modul mendorong peserta didik untuk mencari informasi lebih jauh	1	2	3	4	5
7.	Kedalaman materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
8.	Kesesuaian latihan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	1	2	3	4	5
9.	Materi yang disajikan variatif	1	2	3	4	5
10.	Modul memiliki gambar dan ilustrasi yang mendukung peserta didik untuk memahami materi	1	2	3	4	5

Skore Total =

(Sumber: Adaptasi Sundani, 2016)

F.6 Angket Hasil Validasi Ahli Desain Ke-1

F.2 Angket Validasi Desain

A. Petunjuk

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

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
1.	Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis <i>Inquiry</i> dapat dipelajari peserta didik secara mandiri (<i>self instruction</i>).	1	2	3	4	5
2.	Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis <i>Inquiry</i> memungkinkan peserta didik melakukan penilaian secara mandiri (<i>self assesment</i>).	1	2	3	4	5
3.	Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis <i>Inquiry</i> dapat digunakan sebagai sumber belajar (<i>stand alone</i>).	1	2	3	4	5
4.	Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis <i>Inquiry</i> memberikan penjelasan menarik melalui perpaduan teks, gambar, dan peta konsep.	1	2	3	4	5
5.	Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis <i>Inquiry</i> memungkinkan peserta didik dapat belajar secara tuntas (<i>self contained</i>).	1	2	3	4	5
6.	Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis <i>Inquiry</i> sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.	1	2	3	4	5
7.	Fleksibilitas penggunaan Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis <i>Inquiry</i> (<i>user friendly</i>).	1	2	3	4	5
8.	Kemudahan memahami pertanyaan pada bagian tahap identifikasi masalah, penyelesaian strategi masalah, melaksana rencana penyelesaian, menguji kebenaran strategi, dan evaluasi.	1	2	3	4	5

9. Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* dapat digunakan tanpa bantuan pendidik sebagai fasilitator. 1 2 (3) 4 5
10. Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* memvisualisasikan materi dari kombinasi teks, gambar, dan ilustrasi. 1 2 3 (4) 5

Skore Total =

(Sumber: Adaptasi Aprianto, 2017)

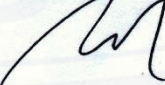
Keterangan

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

Komentar dan Saran Perbaikan

- perlihatkan warna di halaman dengan desain.
- quiz keluarkan pada digital book.
- poster menarik.
- quiz kurang interaktif dan perbaiki layout.
- keluarkan soal analisis

Jember, 6 Juni 2018
Ahli Desain



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

F.7 Angket Hasil Validasi Ahli Desain Ke-2

F.2 Angket Validasi Desain

A. Petunjuk

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

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
1.	Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis <i>Inquiry</i> dapat dipelajari peserta didik secara mandiri (<i>self instruction</i>).	1	2	3	4	5
2.	Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis <i>Inquiry</i> memungkinkan peserta didik melakukan penilaian secara mandiri (<i>self assesment</i>).	1	2	3	4	5
3.	Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis <i>Inquiry</i> dapat digunakan sebagai sumber belajar (<i>stand alone</i>).	1	2	3	4	5
4.	Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis <i>Inquiry</i> memberikan penjelasan menarik melalui perpaduan teks, gambar, dan peta konsep.	1	2	3	4	5
5.	Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis <i>Inquiry</i> memungkinkan peserta didik dapat belajar secara tuntas (<i>self contained</i>).	1	2	3	4	5
6.	Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis <i>Inquiry</i> sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.	1	2	3	4	5
7.	Fleksibilitas penggunaan Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis <i>Inquiry</i> (<i>user friendly</i>).	1	2	3	4	5
8.	Kemudahan memahami pertanyaan pada bagian tahap identifikasi masalah, penyelesaian strategi masalah, melaksana rencana penyelesaian, menguji kebenaran strategi, dan evaluasi.	1	2	3	4	5

9. Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* dapat digunakan tanpa bantuan pendidik sebagai fasilitator. 1 2 (3) 4 5
10. Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* memvisualisasikan materi dari kombinasi teks, gambar, dan ilustrasi. 1 2 3 (4) 5

Skore Total =

(Sumber: Adaptasi Aprianto, 2017)


Keterangan

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

Komentar dan Saran Perbaikan

- gambar lebih
- lebih modul kary flip book.
- coloring member quiz yang telah dijawab.

Jember, 28 Juni 2018
Ahli Desain


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

F.8 Angket Hasil Validasi Ahli Desain Ke-3

F.2 Angket Validasi Desain

A. Petunjuk

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

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
1.	Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis <i>Inquiry</i> dapat dipelajari peserta didik secara mandiri (<i>self instruction</i>).	1	2	3	4	5
2.	Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis <i>Inquiry</i> memungkinkan peserta didik melakukan penilaian secara mandiri (<i>self assesment</i>).	1	2	3	4	5
3.	Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis <i>Inquiry</i> dapat digunakan sebagai sumber belajar (<i>stand alone</i>).	1	2	3	4	5
4.	Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis <i>Inquiry</i> memberikan penjelasan menarik melalui perpaduan teks, gambar, dan peta konsep.	1	2	3	4	5
5.	Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis <i>Inquiry</i> memungkinkan peserta didik dapat belajar secara tuntas (<i>self contained</i>).	1	2	3	4	5
6.	Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis <i>Inquiry</i> sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.	1	2	3	4	5
7.	Fleksibilitas penggunaan Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis <i>Inquiry</i> (<i>user friendly</i>).	1	2	3	4	5
8.	Kemudahan memahami pertanyaan pada bagian tahap identifikasi masalah, penyelesaian strategi masalah, melaksana rencana penyelesaian, menguji kebenaran strategi, dan evaluasi.	1	2	3	4	5

9. Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* berbasis 1 2 3 4 5 dapat digunakan tanpa bantuan pendidik sebagai fasilitator.
10. Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis *Inquiry* berbasis 1 2 3 4 5 memvisualisasikan materi dari kombinasi teks, gambar, dan ilustrasi.

Skore Total =

(Sumber: Adaptasi Aprianto, 2017)


Keterangan

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

Komentar dan Saran Perbaikan

layak untuk uji coba. 3/2018.

Jember, 3 Juli 2018
Ahli Desain



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

F.9 Angket Hasil Validasi Ahli Bahasa

F.3 Angket Validasi Bahasa

A. Petunjuk

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

B. Penilaian

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

Skore Total =

(Sumber: Adaptasi Aprianto, 2017)

Keterangan

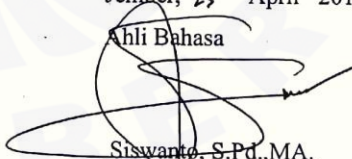
1. Sangat Kurang Baik
 2. Kurang Baik
 3. Cukup Baik
 4. Baik
 - ⑤ Sangat Baik
-

Komentar dan Saran Perbaikan

17. Usabungan ada belum motivasi yang berarti para-bapak bijak

Jember, 23 April 2018

Ahli Bahasa


Siswanto, S.Pd., MA.

NIP. 19840722 201504 1

LAMPIRAN G. Penilaian dan Tanggapan**G.1 Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik**

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

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

(Sumber: Adaptasi Aprianto, 2017)

G.2 Angket Hasil Penilaian dan Tanggapan

LAMPIRAN G. Penilaian dan Tanggapan

G.1 Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik

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

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

(Sumber: Adaptasi Aprianto, 2017)

Keterangan

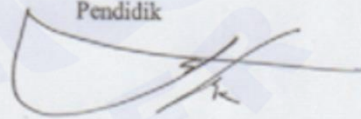
1. Sangat Kurang Baik
2. Kurang Baik
3. Cukup Baik
4. Baik
5. Sangat Baik

Komentar dan Saran Perbaikan

Suduh bagus. Silahkan penelitian.

Jember, 16 Juli 2018

Pendidik



Erfan Effendi, S.Pd., M.Pd.

NIP. 196803041999031004

LAMPIRAN H. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik meminta salah seorang peserta didik memimpin doa • Pendidik mempersiapkan kelas lebih kondusif dan siap untuk belajar • Pendidik memberikan <i>pre test</i> untuk mengetahui apakah ada diantara peserta didik yang sudahmengetahui mengenai materi yang akan diajarkan. • Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran • Pendidik meminta peserta didik untuk membuka pembelajaran sejarah berbasis <i>Inquiry</i> yang telah diberikan. • Pendidik menjelaskan pembelajaran menggunakan modul pembelajaran Sejarah Indonesia berbasis <i>Inquiry</i>. 	10 Menit
Inti	<p>Peserta didik diminta untuk melakukan kegiatan belajar yang pertama tentang Serah Perangg Kemerdekaan di Jember, sesuai yang ada dalam model pembelajaran Sejarah berbasis Learning <i>Inquiry</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta untuk membaca dan mengamati gambar yang ada pada bagian lembar identifikasi masalah di dalam e-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis <i>Inquiry</i>. • Peserta didik kemudian diminta menyusun langkah-langkah kegiatan pada lembar penyelesaian strategi masalah dan membuat konsep untuk menyelesaikannya. • Peserta didik melaksanakan rencana penyelesaian sesuai dengan langkah-langkah yang telah dirancang serta dengan konsep-konsep untuk memecahkan masalah. • Kamudian setelah itu, pendidik meminta peserta didik untuk memahami lembar menguji kebenaran strategi dan setelah selesai diminta mengerjakan soal secara individu pada 	50 Menit

	<p>bagian uji kompetensi yang ada dalame-modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember berbasis <i>Inquiry</i>.</p> <ul style="list-style-type: none">• Pendidik meminta beberapa peserta didik untuk maju ke depan kelas membacakan hasil pekerjaan mereka dan pendidik meminta peserta didik yang lain untuk memberi tanggapan, saran atau kritikan.	
Penutup	<ul style="list-style-type: none">• Pendidik memberikan ulasan singkat tentang materi yang baru saja didiskusikan.• Pendidik dapat menanyakan apakah peserta didik sudah memahami materi yang baru saja dipelajari.• Pendidik memberikan <i>post test</i> sesuai yang ada dilembar evaluasi kepada peserta didik agar, mendapatkan mengetahui sejauhmana pemahaman peserta didik atas pembelajaran yang baru saja dipelajari. <p>Sebagai refleksi, pendidik meminta peserta didik melakukan penilaian diri sesuai dengan peristiwa yang ada di wilayah Jember.</p>	30 Menit

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

Jenis Sekolah : SMA
 Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia
 Kurikulum : Kurikulum 2013

Alokasi Waktu :
 Jumlah Soal : 20 Butir
 Penulis : Galih Widodo

No.	Kompetensi Inti	Kopetensi 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, budaya, dan	3.10Menganalisis strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda	XI/ Genap	Tahap awal revolus nasional Indonesia dan <i>Wingate Action</i> di bawah pimpinan Letkol Moch Sroedji Brigade III/Damarwulan	1. Menjelaskan tugas utama pasukan Sekutu di Indonesia setelah pendudukan Jepang di Indonesia 2. Menganalisis kedatangan tentara Sekutu (AFNEI) ke Indonesia	1. Tertulis 2. Tertulis	1 2

No.	Kompetensi Inti	Kopetensi Dasar	Kelas/Smt	Materi	Indikator Soal	Bentuk Tes Tertulis/Praktek	No Soal
	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.				3. Menjelaskan berbagai reaksi dunia yang muncul akibat dilancarkannya Agresi Militer Belanda	3. Tertulis	3
					4. Menunjukkan negara netral yang duduk dalam KTN yang bukan ditunjuk Indonesia maupun Belanda	4. Tertulis	4
					5. Menjelaskan tugas pokok Komisi Tiga Negara	5. Tertulis	5

No.	Kompetensi Inti	Kopetensi Dasar	Kelas/Smt	Materi	Indikator Soal	Bentuk Tes Tertulis/Praktek	No Soal
					6. Menjelaskan isi nota ultimatum Belanda pada tanggal 27 Mei 1947	6. Tertulis	6
					7. Menunjukkan tanggal peristiwa Kabinet baru di bawah Amir Syarifuddin yang juga tetap menolak pembentukan Pasukan Keamanan Bersama di wilayah RI	7. Tertulis	7
					8. Menjelaskan sebab kerugian dari	8. Tertulis	8

No.	Kompetensi Inti	Kopetensi Dasar	Kelas/Smt	Materi	Indikator Soal	Bentuk Tes Tertulis/Praktek	No Soal
					Isi Perjanjian Linggarjati merugikan Indonesia sebab		
					9. Menunjukkan tokoh dari Delegasi Indonesia dalam Perundingan Renville	9. Tertulis	9
					10. Menjelaskan terbentuknya Pemerintah Darurat Republik Indonesia (PDRI)	10. Tertulis	10
					11. Menjelaskan intruksi Panglima Divisi I Jawa Timur	11. Tertulis	11

No.	Kompetensi Inti	Kopetensi Dasar	Kelas/Smt	Materi	Indikator Soal	Bentuk Tes Tertulis/Praktek	No Soal
					Timur Brigade III Damarwulan		
					12. Menunjukkan tokoh pimpinan Resimen 40 Damarwulan / Brigade Mobiel Damarwulan	12. Tertulis	12
					13. Menunjukkan isi surat keputusan Susunan Brigade Mobiel Damarwulan berubah menjadi menjadi Brigade III/Damarwulan/Divisi I Jawa Timur	13. Tertulis	13

No.	Kompetensi Inti	Kopetensi Dasar	Kelas/Smt	Materi	Indikator Soal	Bentuk Tes Tertulis/Praktek	No Soal
					14. Menjelaskan akibat	14. Tertulis	14
					Terbentuknya Brigade III/Damarwulan		
					15. Menunjukkan tempat peristiwa pada tanggal 1 Februari 1949 pasukan Komando Brigade III dan Batalyon 25 Syarifudin	15. Tertulis	15
					16. Menyebutkan tempat peritiwa Pada tanggal 7 Februari 1949 jam 11.00 siang di medan terbuka	16. Tertulis	16

No.	Kompetensi Inti	Kopetensi Dasar	Kelas/Smt	Materi	Indikator Soal	Bentuk Tes Tertulis/Praktek	No Soal
					bertanaman jagung dan parit-parit sawah, tiba-tiba diserang oleh Belanda		
					17. Menunjukkan tanggal peristiwa pertempuran Karangkedawung telah gugur Komandan Brigade III Damarwulan Letkol Moch Sroedji melawan tentara Belanda	17. Tertulis	17
					18. Menunjukkan tokoh pengganti	18. Tertulis	18

No.	Kompetensi Inti	Kopetensi Dasar	Kelas/Smt	Materi	Indikator Soal	Bentuk Tes Tertulis/Praktek	No Soal
					<p>pasca gugurnya Letkol Moch Sroedji sebagai Komandan Brigade III Damarwulan. Komandan Brigade III</p>		
					19. Menunjukkan istilah penting dalam peristiwa Brigade III telah berhasil memperkuat pemerintah gerilya	19. Tertulis	19
					20. Menunjukkan nama tokoh perwakilan dari	20. Tertulis	20

No.	Kompetensi Inti	Kopetensi Dasar	Kelas/Smt	Materi	Indikator Soal	Bentuk Tes Tertulis/Praktek	No Soal
					Belanda pada tanggal 27 Desember 1949 di Bondowoso dilangsungkan upacara penyerahan kedaulatan untuk wilayah Besuki dari pihak Belanda kepada TNI.		

I.2 Soal Evaluasi

No.	Butir Soal	Kunci Jawaban
1.	<p>Tugas utama pasukan Sekutu di Indonesia setelah pendudukan Jepang di Indonesia berakhir adalah....</p> <ol style="list-style-type: none"> membantu Belanda untuk berkuasa kembali di Indonesia mempertemukan Indonesia dengan Jepang dalam meja perundingan meredam ketegangan antara Belanda dengan Indonesia melucuti senjata tentara Jepang dan memulangkan ke negerinya mengambil alih kekuasaan Jepang di Indonesia 	D
2.	<p>Kedatangan tentara Sekutu (AFNEI) diterima rakyat Indonesia dengan perasaan curiga, bahkan terjadi kontak senjata karena....</p> <ol style="list-style-type: none"> tentara Sekutu berusaha mengambil alih Indonesia AFNEI tidak mengakui Pemerintah Republik Indonesia tentara sekutu menangkap para pemimpin Indonesia AFNEI ternyata diboncengi oleh NICA Sekutu menghalangi Indonesia dalam melucuti senjata Jepang 	D
3.	<p>Di bawah ini adalah berbagai reaksi dunia yang muncul akibat dilancarkan Agresi Militer Belanda, <i>Kecuali</i>....</p> <ol style="list-style-type: none"> Palang Merah Malaya mengirimkan obat-obatan ke Indonesia Palang Merah India mengirimkan obat-obatan ke Indonesia India dan Australia mendesak Dewan Keamanan PBB agar segera membahas masalah Indonesia Dewan Keamanan PBB menyerukan agar Indonesia dan Belanda melakukan gencatan senjata India dan Australia memberikan bantuan persenjataan kepada Indonesia 	E
4.	<p>Negara netral yang duduk dalam KTN yang bukan ditunjuk Indonesia maupun Belanda adalah....</p> <ol style="list-style-type: none"> Australia Amerika Serikat Prancis Belgia Inggris 	B
5.	<p>Tugas pokok Komisi Tiga Negara adalah....</p> <ol style="list-style-type: none"> mencegah terjadinya Agresi Militer Belanda I mencegah terjadinya Agresi Militer Belanda II melaksanakan Perjanjian Roem-Eoyen membantu penyelesaian sengketa antara Indonesia dan Belanda mewakili Dewan Keamanan PBB 	D

No.	Butir Soal	Kunci Jawaban
6.	<p>Belanda pada tanggal 27 Mei 1947 mengirim nota ultimatum yang isinya antara lain sebagai berikut. <i>Kecuali...</i></p> <ul style="list-style-type: none">a. Pembentukan Pemerintahan Federal Sementara (Pemerintahan Darurat) secara bersamab. Pembentukan Dewan Urusan Luar Negeric. Dewan Urusan Luar Negeri, bertanggung jawab atas pelaksanaan ekspor, impor, dan devisad. Pembentukan Pasukan Keamanan dan Ketertiban Bersama (gendarmerie), Pembentukan Pasukan Gabungan ini termasuk juga di wilayah RIe. Persetujuan tentang gencatan senjata yang antara lain diterimanya garis demarkasi Van Mook (10 pasal)	E
7.	<p>Kabinet baru di bawah Amir Syarifuddin yang juga tetap menolak pembentukan Pasukan Keamanan Bersama di wilayah RI, yang dilaksanakan pada tanggal...</p> <ul style="list-style-type: none">a. 1 Juli 1947b. 2 Juli 1947c. 3 Juli 1947d. 2 Juni 1947e. 3 Juni 1947	C
8.	<p>Isi Perjanjian Linggarjati merugikan Indonesia sebab....</p> <ul style="list-style-type: none">a. mempersempit wilayah RI dan mengubah tujuan negarab. mempersempit wilayah RIS dan mengubah tujuan negarac. mempersempit wilayah NIS dan mengubah tujuan negarad. mempersempit wilayah NIT dan mengubah tujuan negarae. mempersempit wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta dan mengubah tujuan negara	A
9.	<p>Perundingan Renville secara resmi dimulai pada tanggal 8 Desember 1947 di kapal Renville yang sudah berlabuh di pelabuhan Tanjung Priok. Delegasi Indonesia dipimpin oleh...</p> <ul style="list-style-type: none">a. Amir Syarifuddinb. Ir. Soekarnoc. Drs. Moh. Hattad. Sutan Syahrire. KH Agus Salim	A
10.	<p>Pemerintah Darurat Republik Indonesia (PDRI) terbentuk akibat dari....</p> <ul style="list-style-type: none">a. Agresi Militer Belanda Ib. Agresi Militer Belanda II	B

No.	Butir Soal	Kunci Jawaban
	<p>c. jatuhnya Jakarta sebagai ibu kota RI ke tangan Belanda</p> <p>d. peristiwa Pemberontakan PKI di Madiun tahun 1948</p> <p>e. serangan Sekutu dan Belanda yang menyebabkan runtuhnya Pemerintah RI di Jakarta</p>	
11.	<p>Karena tindakan Agresi Militer Belanda II itu, maka Panglima Divisi I Jawa Timur mengintriksikan tugas Brigade III Damarwulan untuk mengadakan...</p> <p>a. <i>Wingate Action</i></p> <p>b. <i>Cease-fire</i></p> <p>c. <i>Vendel en hier</i></p> <p>d. <i>Wehrkreise</i></p> <p>e. <i>Schaduwbestur</i></p>	A
12.	<p>Resimen 40 Damarwulan merubah namanya menjadi Brigade Mobiel Damarwulan di bawah pimpinan...</p> <p>a. dr. Soebandi</p> <p>b. Letkol Moch Sroedji</p> <p>c. Mayor Imam Soekarto</p> <p>d. Mayor Sjafiudin</p> <p>e. Letkol Soengkono</p>	B
13.	<p>Susunan Brigade Mobiel Damarwulan di sahkan dan selanjutnya Brigade ini menjadi Brigade III/Damarwulan/Divisi I Jawa timur dan batalyonnya juga mendapat perubahan nama, berdasarkan Keputusan...</p> <p>a. Perintah Siasat No. 1/GMUDT/48.</p> <p>b. Perintah Kilat No.1/PB/D/1948</p> <p>c. Perintah Kilat No.1/PB/D/1947</p> <p>d. Kementerian Pertahanan Republik Indonesia No. A/582/47</p> <p>e. Kementerian Pertahanan Republik Indonesia No. A/582/48</p>	E
14.	<p>Terbentuknya Brigade III/Damarwulan ini merupakan dampak dari...</p> <p>a. Perundingan Linggar Jati</p> <p>b. Koferensi Antar-Indonesia</p> <p>c. Perundingan Renville</p> <p>d. Perundingan Roem-Royen</p> <p>e. Koferensi Meja Bundar</p>	C
15.	<p>Pada tanggal 1 Februari 1949 pasukan Komando Brigade III dan Batalyon 25 Syarifudin sampai di daerah...</p> <p>a. Bangsalsari</p> <p>b. Karang Kedawung</p> <p>c. Poma Lojejer</p>	C

No.	Butir Soal	Kunci Jawaban
	d. Tanggul e. Bintoro	
16.	Pada tanggal 7 Februari 1949 jam 11.00 siang di medan terbuka bertanaman jagung dan parit-parit sawah, tiba-tiba diserang oleh Belanda dari arah... a. Sumuran, Jenggawah, dan Tempurejo b. Sumuran, Poma Lojejer, dan Tempurejo c. Poma Lojejer, Jatisari dan Gayasan d. Poma Lojejer, Jatisari dan Karang Kedawung e. Ambulu, Wuluhan dan Puger	A
17.	Dalam posisi terkepung dipertempuran Karangkedawung telah gugur Komandan Brigade III Damarwulan Letkol Moch Sroedji melawan tentara Belanda pada tanggal... a. 4 Februari 1949 b. 5 Februari 1949 c. 7 Februari 1949 d. 8 Februari 1949 e. 9 Februari 1949	D
18.	Pasca gugurnya Letkol Moch Sroedji sebagai Komandan Brigade III Damarwulan. Komandan Brigade III dijabat oleh... a. Mayor Imam Soekarto b. Kapten Soejono c. Kapten Musjarfan d. Kapten Soeratman e. Letnan I Machfoed	A
19.	Brigade III telah berhasil memperjepit gerak pasukan dan luas daerah kekuasaan Belanda, sehingga akan lebih leluasa dan tegar untuk menyusun dan memperkuat pemerintah gerilya, yang disebut.. a. <i>Wingate Action</i> b. <i>Cease-fire</i> c. <i>Vendel en hier</i> d. <i>Wehrkreise</i> e. <i>Schaduwbestur</i>	E
20	Pada tanggal 27 Desember 1949 di Bondowoso dilangsungkan upacara penyerahan kedaulatan untuk wilayah Besuki dari pihak Belanda kepada TNI. Komandan Brigade III/Damarwulan Mayor Imam Soekarto mewakili TNI sedangkan Belanda diwakili... a. Van Mook b. Jenderal Spoor c. Dr. Frank Graham d. Richard Kirby	E

e. Letkol P.A. Muller

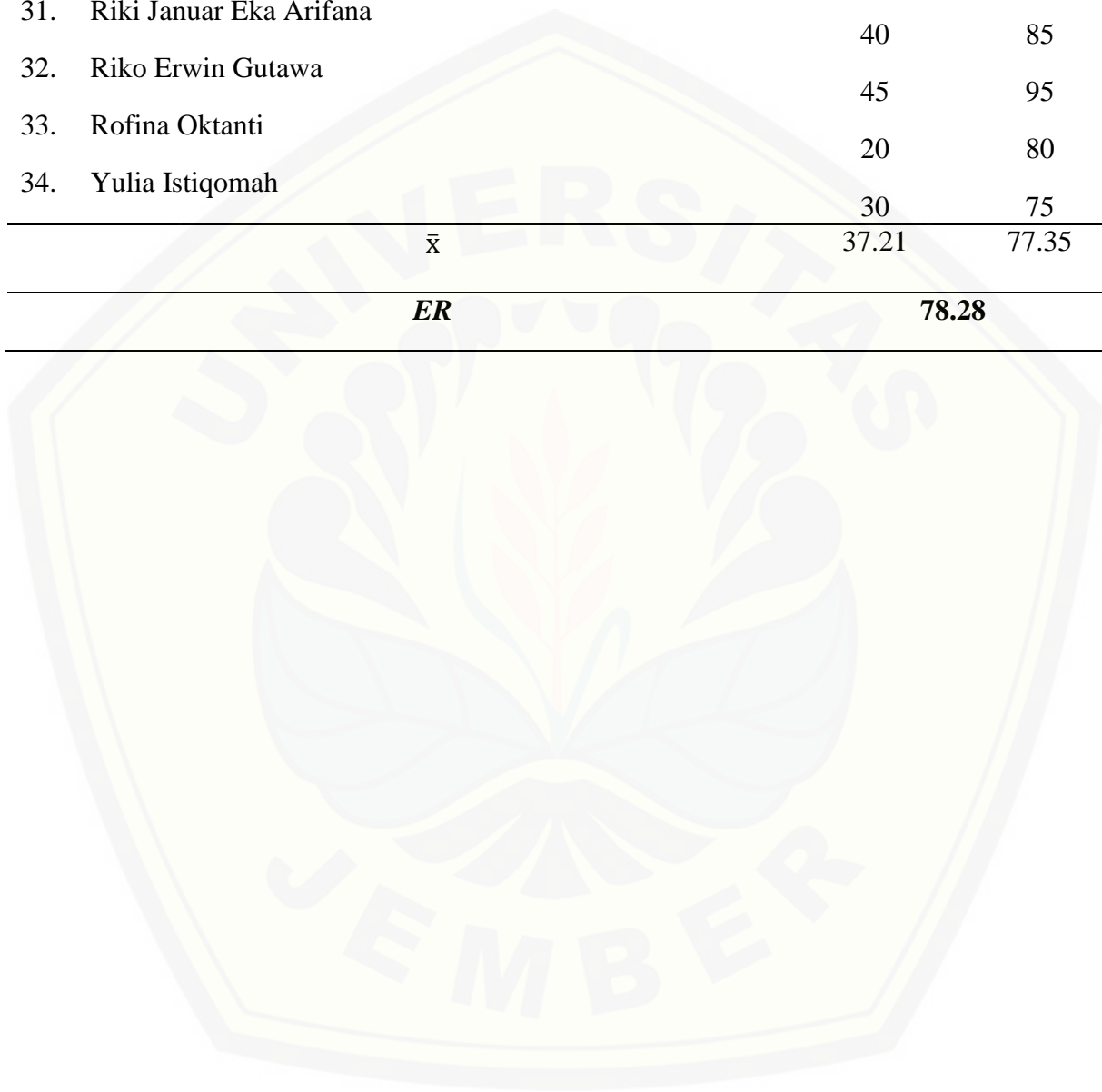
LAMPIRAN J. Uji Efektivitas**J.1 Hasil Uji Efektivitas Kelompok Kecil**

No.	Nama	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
1.	Ibnuu Aghil	50	85
2.	Ervina Suandari	50	85
3.	M. Rozi Irawan	45	80
4.	Yulia Istiqomah	50	85
5.	Niken Amalia Savitri	50	85
6.	Riko Dwi puta	40	75
7.	Galery Nanda S.	50	85
8.	Dani Kurniawan	50	90
9.	Bagas Vyan Supriyadi	35	70
	\bar{x}	46.67	82.22
	<i>ER</i>		55.5%

J.2 Hasil Uji Efektivitas Kelompok Besar

No.	Nama	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
1.	Aditya Bagus Arifin	30	60
2.	Aldi Faukur Rahman	30	60
3.	Bagas Viyan Supryadi	45	80
4.	Dani Kurniawan	45	80
5.	Debri Eka Wahyudi	50	80
6.	Deni Pandu Pratama	20	80
7.	Elmi Syafitri	60	85
8.	Ervina Suandari	50	75
9.	Febriantika Setianinh H	45	80
10.	Firmansyah	40	80
11.	Galeri Nanda Swara	30	60
12.	Hairul Ulum	30	80
13.	Hendrian	30	60
14.	Ibnu Aghil	30	75
15.	Ifan Dwi Nofanda	25	80
16.	Luki Bustomi	25	75
17.	Lutfi Efendi	30	70
18.	Lutfi Nurjanah	25	75
19.	M. Choirul Anam Alqodiri	45	80
20.	M. Doro Fikri	50	95
21.	Maulfi Nisa Jazifatul T	30	80
22.	Miftahul Jamil	50	75
23.	Mohaammad Alfi	45	75
24.	Muhammad Dhani	45	75
25.	Muhammad Rosi Irawan	45	70
26.	Muhammad Iwan	45	75

No.	Nama	Pre test	Post test
27.	Muhammad Rosi Irawan	40	85
28.	Muhammad Tomi Budianto	45	95
29.	Niken Amalia	20	80
30.	Nurul Hidayah	30	75
31.	Riki Januar Eka Arifana	40	85
32.	Riko Erwin Gutawa	45	95
33.	Rofina Oktanti	20	80
34.	Yulia Istiqomah	30	75
	\bar{x}	37.21	77.35
	ER		78.28



LAMPIRAN K. Dokumentasi Uji Coba Produk

K.1 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil



K.2 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Besar



LAMPIRAN L. *Prototype* E-Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember

