



**PENGEMBANGAN MEDIA *E-LEARNING* *WEBQUEST*
BERBASIS *PROBLEM SOLVING* MENGGUNAKAN MODEL
ASSURE**

SKRIPSI

**Oleh:
Putri Nur Faiza
NIM 150210302001**

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



**PENGEMBANGAN MEDIA *E-LEARNING* WEBQUEST
BERBASIS *PROBLEM SOLVING* MENGGUNAKAN MODEL
ASSURE**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi program Pendidikan strata satu (S1) pada program studi Pendidikan Sejarah dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:
Putri Nur Faiza
NIM 150210302001

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

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Kelembagaan. Terima kasih atas pemberian beasiswa BIDIKMISI;
2. Ibunda Sri Setyasih (almh) dan Ayahanda Khozin tercinta yang selalu memberikan kasih sayang dan untaian doanya;
3. Kakakku Khoiratun Nisak dan Prio Sigit, adikku Akhmad Azis dan Isma Nur Maulidiah yang senantiasa memberi dukungan dan dorongan semangat kepada penulis;
4. Guru-guru sejak Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas dan Bapak/Ibu Dosen yang telah membimbing, mengajarkan, dan membekali ilmu pengetahuan dengan penuh kesabaran, keikhlasan, dan tanggung jawab;
5. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

MOTTO

“Ilmu tidak akan memberikan sebagian kecilnya sekalipun kepadamu
sampai kamu memberikan totalitasmu kepada ilmu¹”



¹ Haris, Abdul. 2017. Teori Dasar Nahwu & Sharf. Jember: Pustaka Al-Bidayah

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Nur Faiza

NIM : 150210302001

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengembangan Media *E-Learning Webquest* Berbasis *Problem Solving* Menggunakan Model ASSURE” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggungjawab atas keabsahan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

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

Jember, 8 Mei 2019

Peneliti,

Putri Nur Faiza

NIM 150210302001

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA *E-LEARNING WEBQUEST*
BERBASIS *PROBLEM SOLVING* MENGGUNAKAN MODEL
ASSURE**

Oleh:
Putri Nur Faiza
NIM 150210302001

Pembimbing

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

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

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media *E-Learning Webquest* Berbasis *Problem Solving* Menggunakan Model ASSURE” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari, tanggal : Rabu, 8 Mei 2019

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Nurul Umamah, M.Pd

NIP. 1969020419932008

Dr. Sumardi, M.Hum

NIP. 196005181989021001

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Mohammad Na'im, M.Pd.

NIP. 196603282000121001

Drs. Marjono, M.Hum.

NIP. 196004221988021001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

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

NIP. 196808021993031004

RINGKASAN

Pengembangan Media *E-Learning Webquest* Berbasis *Problem Solving* Menggunakan Model ASSURE; Putri Nur Faiza, 150210302001; 2019; xvi+146 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Tujuan pembelajaran sejarah pada kurikulum 2013 untuk meningkatkan keterampilan 4C yaitu berpikir kritis dan memecahkan masalah (*critical thinking and problem solving*), keterampilan berkolaborasi (*collaboration skills*), keterampilan berkreasi (*creativities skills*), dan keterampilan berkomunikasi (*communication skills*). Pembelajaran sejarah yang ideal dapat memfasilitasi peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah secara optimal. Namun berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan di SMAN 2 Tanggul, SMAN Jenggawah, dan SMAN Kalisat analisis angket gaya belajar diperoleh gaya belajar audio sebesar 8,59% , gaya belajar visual sebesar 68,61 % dan kinestetik sebesar 22,79%. Sehingga dapat disimpulkan peserta didik memiliki kecenderungan untuk belajar secara visual, sehingga peserta didik membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang berbentuk visual. Berdasarkan hasil analisis angket motivasi terdapat 60,02% peserta didik memiliki motivasi tinggi Data-data tersebut disimpulkan bahwa peserta didik memiliki motivasi belajar sejarah yang cukup tinggi sehingga dapat mendorong peserta didik untuk menambah pengetahuan dan keterampilan, dari hal tersebut dapat diatasi dengan penggunaan media *e-learning webquest* dalam pembelajaran sejarah. Inovasi media *e-learning webquest* dengan memanfaatkan media teknologi informasi.

Pengembangan media *e-learning webquest* berbasis *problem solving* dapat menjadi salah satu referensi untuk memperkaya media pembelajaran sejarah di sekolah. Permasalahan dalam penelitian ini yaitu (1) bagaimana hasil validasi ahli terhadap pengembangan media *e-learning webquest* berbasis *problem solving* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X SMA menggunakan model ASSURE ? (2) bagaimana efektivitas pengembangan media *e-learning webquest* berbasis *problem solving* yang berfungsi sebagai sumber belajar pada mata pelajaran Sejarah Indonesia peserta didik kelas X SMA?

Tujuan penelitian ini adalah (1) menghasilkan produk yang tervalidasi ahli berupa media *e-learning webquest* berbasis *problem solving* menggunakan model ASSURE tervalidasi oleh ahli; (2) mengetahui efektivitas media *e-learning webquest* berbasis *problem solving* pada mata pelajaran Sejarah kelas X SMA.

Hasil validasi ahli meliputi validasi ahli isi bidang studi mencapai persentase 80% dengan kualifikasi baik, validasi ahli desain pembelajaran mencapai persentase 81,81% dengan kualifikasi baik dan validasi ahli bahasa mencapai persentase 82% dengan kualifikasi baik. Produk pengembangan juga melalui tahap uji pengguna. Hasil yang diperoleh pada uji pengguna mencapai persentase 90% dengan kualifikasi sangat baik. Pada uji coba kelompok kecil melibatkan 9 peserta didik menghasilkan nilai ($P < 0.000$; $df= 8$; $t= -14,9$) selisih perbedaan antara *pretest* dan *posttest* -38.9 dengan nilai *gain score* 0.6 yang berkategori sedang. Uji coba kelompok besar melibatkan 35 peserta didik menghasilkan nilai ($P < 0.000$; $df= 34$; $t= -21,8$) selisih perbedaan antara *pretest* dan *posttest* -37.7 dengan nilai *gain score* 0.7 yang berkategori sedang.

Kesimpulan bahwa media *e-learning webquest* berbasis *problem solving* yang dikembangkan telah tervalidasi dan memperoleh hasil validasi ahli bidang studi 80%, validasi desain 81,81%, validasi bahasa 82%, uji pengguna 90% yang berkualifikasi sangat baik dan uji coba kelompok kecil dengan *gain score* 0.6, uji kelompok besar dengan *gain score* 0.7 yang berkategori memiliki efektivitas sedang serta penelitian pengembangan ini berhasil diterapkan dengan baik dalam pembelajaran.

Saran pemanfaatan media *e-learning webquest* berbasis *problem solving* adalah produk digunakan dalam pembelajaran yang menggunakan kurikulum 2013, media *e-learning webquest* dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi peserta untuk belajar secara mandiri, dan penggunaan produk membutuhkan beberapa fasilitas penunjang, seperti jaringan internet, PC/laptop, dan *smartphone*.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah Swt, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *E-Learning Webquest* Berbasis *Problem Solving* Menggunakan Model ASSURE”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) dan Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Kelembagaan. Terima kasih atas pemberian beasiswa BIDIKMISI;
2. Drs. Moh. Hasan, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
3. Prof. Drs. Dafik, M.Sc. Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
4. Dr. Sumardi, M.Hum., selaku ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, dan juga sebagai Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan memberikan saran dengan penuh kesabaran dalam penulisan skripsi ini;
5. Dr. Nurul Umamah, M.Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, dan juga sebagai Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
6. Dr. Mohammad Na'im, M.Pd., dan Drs. Marjono, M.Hum., selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu, memberikan pengarahan dan saran dalam penulisan skripsi ini;
7. Bapak dan Ibu Dosen yang memberikan bekal ilmu selama menyelesaikan studi di Pendidikan Sejarah;
8. Keluarga besar Bapak Khozin, Ibu Sri Setyasih (almh), kakak Khoiratun Nisak dan Prio Sigit, adik Akhamad Azis dan Isma Nur Maulidiah, yang telah memberikan dukungan dan do'anya demi terselesaikannya skripsi ini;

9. Bapak Dr. K.H. Hamam, M.HI dan Ibu Nyai Hj. Isniyatul Ulya selaku pengasuh Pondok Pesantren Mahasiswi Alhusna Jember;
10. Drs. Sururi Ismail yang telah memberikan bantuan dan informasi pada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini;
11. Sahabat-sahabatku Alifatul Inaayah, Azizah, Bunga Umami, Ririt Nur, Luchiatul Amaliya, Siti Maisaroh, Khitotud Diniyah, Fitria Anggraeni, Nisa Amalia yang telah membantu penulis selama penelitian demi terselesaikannya skripsi ini;
12. Semua teman Pendidikan Sejarah 2015 dan teman-teman PPM Al-husna yang selalu memberikan dorongan semangat;
13. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian karya tulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

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

Jember, 8 Mei 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan	9
1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan	9
1.5 Pentingnya Pengembangan	10
1.6 Keterbatasan Pengembangan	11
1.7 Batasan Istilah	11
1.8 Sistematika Penulisan	13
BAB 2. TINJAUAN PUSATAKA	14
2.1 Urgensi Media dalam Pembelajaran Sejarah	14
2.1.1 Pembelajaran Sejarah	14
2.1.2 Media dalam Pembelajaran Sejarah	15
2.2 Pengembangan Media Pembelajaran	17
2.2.1 Prinsip-prinsip Penggunaan Media dalam Pembelajaran .	17
2.2.2 Pemilihan Media Pembelajaran	18
2.2.3 Media <i>E-Learning Webquest</i> dalam Pembelajaran Sejarah	21

2.3 Problem Solving	23
2.3.1 Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah	23
2.3.2 Langkah-langkah <i>Problem Solving</i>	25
2.3.3 Media <i>E-Learning Webquest</i> Berbasis <i>Problem Solving</i> ...	27
2.4 Urgensi Media <i>E-Learning Webquest</i> yang Efektif	28
2.5 Model Pengembangan ASSURE	29
2.6 Argumentasi Pemilihan Model	31
2.7 Kerangka Berpikir	33
BAB 3 METODE PENELITIAN	38
3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan	38
3.2 Desain Penelitian Pengembangan	39
3.3 Teknik Pengumpulan Data	50
3.3.1 Teknik Observasi.....	50
3.3.2 Teknik Wawancara	50
3.3.3 Teknik Kuesioner/Angket	51
3.3.4 Teknik Tes.....	51
3.4 Teknik Analisis Data	52
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Hasil Validasi Ahli dan Uji Coba Media <i>E-Learning Webquest</i> Berbasis <i>Problem Solving</i>	56
4.1.1 Validasi Ahli	56
4.1.1.1 Validasi Isi Bidang Studi	56
4.1.1.2 Validasi Ahli Desain	59
4.1.1.3 Validasi Bahasa	61
4.1.2 Uji Coba Pengembangan	63
4.1.2.1 Uji Pengguna	63
4.1.2.2 Uji Coba Kelompok Kecil	65
4.1.2.3 Uji Coba Kelompok Besar	68
4.2 Efektivitas Media <i>E-Learning Webquest</i> Berbasis <i>Problem Solving</i>	72
BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN	77
DAFTAR PUSTAKA	80

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Indikator Pemecahan masalah	29
Tabel 3.1 Kategori Pilihan Berdasarkan Skala Likert	53
Tabel 3.2 Kriteria Persentase Kelayakan Produk	53
Tabel 3.3 Kriteria <i>Gain</i> Ternormalisasi	54
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Isi Bidang Studi	57
Tabel 4.2 Hasil Saran Perbaikan Ahli Bidang Studi	58
Tabel 4.3 Tabel Kelayakan Produk	58
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Media dan Desain	59
Tabel 4.5 Hasil Saran Perbaikan Ahli Desain.....	60
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	62
Tabel 4.7 Tabel Saran Perbaikan Ahli Bahasa	62
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Uji Pengguna.....	64
Tabel 4.9 Hasil Saran Perbaikan Pendidik.....	65
Tabel 4.10 Nilai Pretest dan Posttest pada Uji Coba Kelompok Kecil ...	66
Tabel 4.11 Hasil <i>Paired Statistic</i>	66
Tabel 4.12 Hasil <i>Paired Correlation</i>	67
Tabel 4.13 Hasil Uji Coba <i>Paired Test</i>	67
Tabel 4.14 Kriteria <i>Gain</i> Ternormalisasi	68
Tabel 4.15 Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Peserta Didik dalam Uji Coba Produk Kelompok Besar.....	69
Tabel 4.16 Hasil <i>Paired Statistic</i>	70
Tabel 4.17 Hasil Uji <i>Paired Correlation</i>	70
Tabel 4.18 Hasil Uji Coba <i>Paired Test</i>	71

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Peran Media dalam Pembelajaran.....	19
Gambar 3.1 Alur Tahap-Tahap Model Pengembangan ASSURE.....	39
Gambar 3.2 Alur Tahap <i>Analyze Learner Characteristic</i>	41
Gambar 3.3 Alur Tahap <i>State Performance Objective</i>	41
Gambar 3.4 Alur Tahap <i>Select Methods, Media, and Materials</i>	42
Gambar 3.5 Alur Tahap <i>Utilize Materials</i>	45
Gambar 3.6 Alur Tahap <i>Requires Learners</i>	48
Gambar 3.7 Alur Tahap <i>Evaluat and Revize</i>	49
Gambar 4.1 Diagram Hasil <i>Pretest and Posttest</i>	73

DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran A. Matriks Penelitian	82
Lampiran B. Analisis Instruksional Kompetensi Dasar 3.8 Sejarah Indonesia Kelas X SMA	84
Lampiran C. Pedoman Observasi Analisis Performansi	85
Lampiran D. Hasil Observasi	86
Lampiran E. Analisis Performansi	88
Lampiran F. Angket	93
Lampiran G. Penyajian Data Angket	97
Lampiran H. Instrumen Angket Validasi	113
H.1 Angket Validasi Isi Bidang Studi	113
H.2 Angket Validasi Media dan Ahli Desain.....	116
H.3 Angket Validasi Ahli Bahasa	118
H.4 Hasil Validasi Isi Bidang Studi	120
H.5 Hasil Validasi Media dan Ahli Desain.....	123
H.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	126
Lampiran I. Penilaian dan Tanggapan Pendidik	128
I.1 Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik	128
I.2 Hasil Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik	130
Lampiran J. Surat Penelitian dan Validasi	132
J.1 Surat Penelitian	132
J.2 Surat Validasi	133
Lampiran K. Kisi-Kisi dan Soal Evaluasi	134
K.1 Kisi-Kisi Soal Evaluasi	134
K.2 Soal Evaluasi	136
Lampiran L. Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Peserta Didik dalam Uji Coba Produk	139
L.1 Uji Coba Kelompok Kecil	139
L.2 Uji Coba Kelompok Besar	141
Lampiran M. Dokumentasi.....	143

BAB 1. PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang

Tujuan pembelajaran sejarah dalam kurikulum 2013 untuk meningkatkan keterampilan 4C yaitu berpikir kritis dan memecahkan masalah (*critical thinking and problem solving*), keterampilan berkolaborasi (*collaboration skills*), keterampilan berkreasi (*creativities skills*), dan keterampilan berkomunikasi (*communication skills*) (Kemendikbud, 2018:4). Pembelajaran yang dikehendaki kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan pendekatan saintifik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendekatan versi kurikulum 2013 adalah menggunakan saintifik melalui mengamati, menanya, mencoba, dan menalar.

Model Pembelajaran berorientasi pemecahan masalah bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan aktivitas *problem solving*, kemampuan berargumentasi dan berkomunikasi logis matematis (*mathematical reasoning and communication*), mengembangkan kreativitas dan produktivitas berfikir kreatif dan kritis tingkat tinggi. Model pembelajaran ini secara tegas menekankan bukan semata-mata pada kemampuan siswa untuk mencari sebuah jawaban yang benar (*to find a correct solution*), tetapi lebih mendorong siswa untuk belajar membangun, mengkontruksi dan mempertahankan solusi-solusi yang argumentatif dan masuk akal, yaitu *learn to construct and defend reasonable solutions* (Sudiarta, 2003). Dengan demikian salah satu tuntutan dari kurikulum 2013 yaitu peserta didik harus meningkatkan keterampilan kemampuan pemecahan masalah.

Problem solving merupakan pembelajaran yang melatih kemampuan dalam proses analisis. Menurut Carmen (2014: 3) bahwa pemecahan masalah akan membekali peserta didik dengan keterampilan proses yang melibatkan analisis kritis terhadap suatu permasalahan, artinya pada kegiatan pemecahan masalah terdapat langkah-langkah seperti merumuskan, menganalisis sampai dengan

merumuskan hipotesis dan rekomendasi pemecahan masalah. Sehingga dari serangkaian kegiatan dalam pemecahan masalah akan melatih peserta didik untuk melakukan analisis, memberikan pendapat sekaligus solusi terhadap permasalahan yang terjadi. Dengan pembelajaran *problem solving* peserta didik akan menjadi lebih mudah mengingat suatu peristiwa dan dapat menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dalam memori jangka panjang (Lyold dkk., 2014:165).

Hasil penelitian menunjukkan menunjukkan bahwa paradigma baru dalam kurikulum 2013 membawa beberapa perubahan fundamental yang membawa konsekuensi terhadap perancangan desain pembelajaran yang dilakukan pendidik khususnya dalam perumusan tujuan, penyusunan instrumen penelitian, dan implementasi pendekatan saintifik, serta model, metode dan strategi dalam pembelajaran (Umamah, 2014; Basri, 2013; Abduh, 2015). Sedangkan permasalahan terkait dengan desain pembelajaran menurut (Umamah, 2008) menunjukkan bahwa kemampuan pendidik dalam mengembangkan desain pembelajaran didasarkan pada pada 32,7% penelitian, 44% pengalaman dan 23,35% intuisi. Data terkait dengan kemampuan pendidik dalam mengembangkan desain pembelajaran yang didasarkan pada pengalaman dapat dikatakan kurang membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan menemukan dan memecahkan masalah. Selama ini masih banyak pendidik menggunakan metode ceramah, diskusi dan lain-lain yang menyebabkan peserta didik menjadi bosan terhadap materi sejarah (Supriatna dalam Herdiana, 2017; Sayono, 2013; Sardiman, 2015). Hal ini diperparah dengan permasalahan mata pelajaran sejarah yang memiliki *image* selalu bersifat menghafal, kurang menarik, sulit dan membosankan (Sayono, 2013; Alfian, 2011). Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan desain pembelajaran didasarkan pada pengalaman.

Pembelajaran sejarah yang ideal dapat memfasilitasi peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah secara optimal (Sayono, 2013:14). Pembelajaran sejarah yang optimal berkaitan dengan aspek-aspek yang dapat mendorong dan memotivasi peserta didik. Salah satu aspek tersebut adalah tersedianya fasilitas pembelajaran sejarah seperti media pembelajaran yang bisa menarik minat peserta didik, selain itu media yang memanfaatkan teknologi dan informasi.

Belajar sejarah pada hakikatnya adalah mempelajari peristiwa masa lampau. Langkah terbaik mempelajari sejarah adalah dengan menghadirkan peristiwa sejarah dihadapan peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengambil makna dan manfaat setelah mempelajarinya. Namun hal ini sangat tidak mungkin dilakukan karena peristiwa sejarah bersifat sekali terjadi (*einmalig*) dan tidak terulang lagi. Untuk mempelajari suatu peristiwa yang hanya sekali terjadi dan tidak mungkin diulang lagi membutuhkan media yang sangat tepat dalam penyajiannya, sehingga pendidik mampu memvisualisasikan peristiwa sejarah dihadapan siswa. Dalam proses perolehan belajar, media diharapkan dapat memudahkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor (Umamah, 2014:211). Dengan demikian diperlukan pengembangan media *e-learning webquest* untuk meningkatkan efektivitas pada pembelajaran sejarah.

Menurut Barnes dan Nobel dalam Umamah (2017) generasi Z adalah generasi yang lahir 1990 sampai 2000-an. Memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Ozkan dan Solmaz menyatakan generasi Z memiliki karakter yang unik sangat berbeda dengan karakter yang dimiliki oleh generasi sebelumnya. Pengaruh teknologi yang sangat tercermin misalnya, ketergantungan pada *gadget* dan durasi konsentrasi yang singkat. Golongan ini dipanggil generasi digital. Maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang memiliki daya adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pemanfaatan teknologi informasi merupakan salah satu cara yang dilakukan agar pembelajaran sejarah menjadi kontekstual dan menarik. Teknologi informasi yang digunakan dapat berupa informasi dari *link* terkait (misalnya *google*), film dokumenter, foto-foto sejarah, video sejarah, perpustakaan digital, museum digital, dan sebagainya. Penggunaan teknologi informasi akan menjadi kontekstual dengan menampilkan materi sejarah menjadi hidup, seolah-olah hadir pada saat ini dan tidak terjebak pada pengolahan materi yang bersifat verbalistik seperti metode ceramah. Pemanfaatan teknologi informasi ini disesuaikan dengan situasi dan kondisi daerah dimana satuan pendidikan itu berada (Daryanto, 2013:9)

Untuk menggunakan media dan teknologi secara efektif maka kita perlu perencanaan yang sistematis. Model ASSURE adalah pedoman langkah-langkah perencanaan untuk memilih dan memanfaatkan media. Dari gejala generasi Z adalah kecanduan *gadget* dan durasi tingkat konsentrasi singkat. Dari hal itu dapat diatasi dengan penggunaan media *e-learning webquest* dalam pembelajaran Sejarah. Sehingga kecanduan pada *gadget* dapat diarahkan pada hal-hal yang lebih bermanfaat. Selain itu penggunaan media *e-learning webquest* mendorong peserta didik untuk mandiri dalam pembelajaran.

Kurikulum 2013 pada jenjang SMA menuntut peserta didik untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah. Berdasarkan hasil telaah KD (Kompetensi Dasar) pada dari (KI-3) (pengetahuan) kelas X SMA pada mata pelajaran sejarah diketahui bahwa 75% terletak pada ranah kognitif dan pada tingkatan menganalisis. Salah satu KD dengan tingkatan menganalisis yaitu KD 3.8 yang berbunyi “Perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan islam di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat”. Alasan pemilihan KD ini karena materi pada KD 3.8 sangat kompleks, tingkat kebutuhan terhadap pengembangan materi tersebut di kelas X sebanyak 40% dan 27% pada sejarah peminatan, sedangkan pada kelas XI hanya 18%. Dengan demikian, pengembangan terhadap materi ini diperlukan dalam pembelajaran di sekolah, dengan harapan mampu meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran sejarah.

Berdasarkan analisis performansi yang dilakukan di tiga SMA Negeri yaitu SMAN 2 Tanggul, SMAN Jenggawah, dan SMAN Kalisat adalah (1) pendidik hanya menyampaikan tujuan pembelajaran di awal KD baru dan pembelajaran selanjutnya tidak; (2) pendidik tidak melakukan pengembangan materi, materi yang digunakan hanya LKS (Lembar Kerja Siswa) dan Buku Paket; (3) peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran dan kurang mampu dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi; (4) metode pembelajaran yang digunakan hanya ceramah; (5) media pembelajaran yang digunakan hanya PPT, sehingga variasi kurang; (6) kegiatan evaluasi pembelajaran, peserta didik dihadapkan dengan soal pilihan ganda pada level memahami, tidak memfasilitasi untuk memecahkan masalah dan menganalisis; (7) sumber belajar yang digunakan

adalah Buku Paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa), kedua sumber belajar tersebut kurang dapat memfasilitasi peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi; (8) perlu adanya tambahan bahan ajar yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah; (9) evaluasi yang dilakukan melalui tes berupa soal pilihan ganda, sehingga kurang dapat memfasilitasi peserta didik pada kegiatan analisis; (10) kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga peserta didik kurang bisa mengembangkan kemampuan masalah; (11) guru terbiasa mengadopsi soal-soal yang terdapat pada buku sumber belajar, sehingga kurang dapat memfasilitasi peserta didik untuk menganalisis; (12) kurang tersedianya media pembelajaran yang dapat memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

Kompleksitas permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran sejarah di atas hanya bisa dipecahkan melalui pengembangan media yang didesain sedemikian rupa agar memfasilitasi kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah. Media dikemas dengan memanfaatkan teknologi informasi, didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan belajar yang spesifik (Daryanto, 2013:9). Bahasa yang digunakan lebih mudah dipahami oleh peserta didik meskipun tanpa fasilitator (Prastowo, 2013). Sehingga hal ini dapat menarik minat peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah.

Media yang dapat dipadukan dengan model pembelajaran *problem solving* adalah media *e-learning* (Fauzabadi, 2017:101). Media video merupakan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa dalam belajar karena menyajikan film atau gambar bergerak yang disertai dengan suara. Media pembelajaran video cenderung lebih mudah bagi peserta didik untuk mengingat dan memahami pembelajaran karena tidak menggunakan satu jenis indera. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran visual dapat menaikkan ingatan 14% menjadi 38%. Penelitian ini juga menunjukkan hingga 200% perbaikan kosa kata ketika diajarkan dengan visual. Bahkan waktu yang diperlukan untuk penyampaian konsep berkurang sampai 40% untuk menambah presentasi verbal (Zaenal, 2012:).

Pengembangan media *e-learning webquest* berbasis *problem solving* agar sesuai dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik, maka dilakukan kegiatan *analyze learner characteristic*. Hasil analisis karakteristik peserta didik yang dilakukan pada tiga SMA Negeri di Jember yaitu SMAN 2 Tanggul, SMAN Jenggawah, dan SMAN Kalisat menunjukkan: hasil angket kemampuan awal dan karakteristik umum yaitu peserta didik pada materi Perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan Islam di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat yaitu mayoritas hanya beberapa saja peserta didik yang mengingat materi ini, selebihnya lupa dan tidak mengetahui. Berdasarkan analisis angket gaya belajar yaitu di peroleh gaya belajar audio sebesar 8,59% , gaya belajar visual sebesar 68,61 % dan kinestetik sebesar 22,79%. Sehingga dapat disimpulkan peserta didik memiliki kecenderungan untuk belajar secara visual, sehingga peserta didik membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang berbentuk visual. Berdasarkan hasil analisis angket motivasi terdapat 60,02% peserta didik memiliki motivasi tinggi Data-data tersebut disimpulkan bahwa peserta didik memiliki motivasi belajar sejarah yang cukup tinggi sehingga dapat mendorong peserta didik untuk menambah pengetahuan dan keterampilan. Hal ini dapat dilakukan dengan baik apabila sumber daya di sekolah sudah memenuhi, namun kenyataannya di sekolah juga masih mengalami beberapa kendala seperti kurangnya media pembelajaran yang mendukung untuk menyampaikan materi secara memadai sehingga materi pembelajaran kurang tersampaikan secara penuh kepada peserta didik. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan pendidik ini akan berdampak pada pengetahuan dan keterampilan peserta didik untuk bisa belajar secara maksimal.

Prinsip pembelajaran sejarah pada kurikulum 2013 yang dijadikan sebagai pedoman proses pembelajaran menurut Permendikbud Nomor 60 tahun 2016 menuntut peserta didik memiliki pemahaman materi yang tinggi. Proses pembelajaran harus terpusat kepada peserta didik agar dapat memenuhi tuntutan pemahaman materi yang tinggi dalam kurikulum 2013. Peserta didik dituntut untuk menemukan sendiri informasi dalam kegiatan pembelajaran. Pendidik harus menjadi fasilitator yang menggunakan sumber belajar dan media pembelajaran

yang tepat. Media pembelajaran yang memiliki fungsi utama sebagai sumber belajar yang bertujuan mengefektifkan proses komunikasi pembelajaran sehingga dapat tercapai tujuan yang diinginkan yaitu adanya perubahan tingkah laku (Yudhi, 2012:36-37).

Media pembelajaran merupakan bagian dari metode pembelajaran. Metode adalah suatu prosedur pembelajaran yang dipilih untuk membantu peserta didik untuk mencapai tujuan atau internalisasi isi atau pesan (Umamah, 2018:175). Media merupakan pembawa informasi antara sumber dan penerima. Penerapan media pembelajaran dalam penggunaan metode pembelajaran dapat digunakan dalam kategori-kategori dari metode pembelajaran yang terdiri dari 10 kategori yaitu presentasi, demonstrasi, diskusi, latihan dan praktek, tutorial, belajar kelompok, permainan, simulasi, penemuan dan pemecahan masalah (Umamah, 2018:176). Media pembelajaran memiliki banyak peran dalam pembelajaran. Peran media pada pembelajaran langsung adalah sebagai alat bantu, sedangkan dalam pembelajaran mandiri media berfungsi sebagai sumber belajar (Umamah, 2018:177).

Inovasi media berupa media *e-learning webquest* dengan memanfaatkan media teknologi informasi perlu dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan generasi abad 21 (Purwaningtyas, dkk., 2017:121; Kemendikbud, 2016:12). Media *e-learning webquest* ini sesuai dengan generasi baru yaitu generasi Z yang cerdas akan teknologi dan memiliki keinginan kuat untuk *self directed* (Umamah, 2017). Media *e-learning webquest* merupakan suatu *software* pembelajaran yang *free* berbasis TIK yang memiliki kelebihan dibandingkan media konvensional yaitu bersifat interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan atau memuat gambar, audio, video, dan animasi, serta dilengkapi tes yang memungkinkan umpan balik dengan segera. Media elektronik yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *software webquest*. Media *e-learning* menggunakan *webquest* merupakan media pembelajaran yang berbentuk web pribadi berbasis internet. Adapun kelebihan dari media *e-learning* menggunakan *webquest* menurut Umaroh (2012), yaitu: (1) menggunakan bahasa Inggris, (2) tampilan layar yang familiar, (3) kompatibel dengan berbagai jenis

format file, (4) dapat diakses menggunakan komputer dan handphone, (5) materi online yang dapat diakses setiap saat.

Pemilihan model pengembangan tidak terlepas dari karakteristik model pengembangan itu sendiri. Sesuai dengan media yang akan dikembangkan yaitu media *e-learning webquest*, maka pengembang memilih model pengembangan ASSURE yang dikembangkan oleh Heinich, dkk untuk mengembangkan media *e-learning webquest*. Model ASSURE dikembangkan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Model ini lebih berorientasi pada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses pembelajaran yang diinginkan (Heinich, et al., 2002:49). Media *e-learning webquest* yang memiliki daya adaptif terhadap perkembangan teknologi sesuai dengan karakteristik yang dimiliki model pengembangan ASSURE yang berorientasi pada pemanfaatan teknologi.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Atas dasar pertimbangan tersebut, pengembang terdorong untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “**Pengembangan Media *E-learning Webquest* Berbasis *Problem Solving* Menggunakan Model ASSURE**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, maka terdapat beberapa permasalahan yang muncul berdasarkan analisis performansi yang dilakukan di tiga SMA Negeri yaitu SMAN 2 Tanggul, SMAN Jenggawah dan SMAN Kalisat adalah (1) pendidik hanya menyampaikan tujuan pembelajaran di awal KD baru dan pembelajaran selanjutnya tidak; (2) pendidik tidak melakukan pengembangan materi, materi yang digunakan hanya LKS (Lembar Kerja Siswa) dan Buku Paket; (3) peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran dan kurang mampu dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi; (4) metode pembelajaran yang digunakan hanya ceramah; (5) media pembelajaran yang digunakan hanya PPT, sehingga variasi kurang; (6) kegiatan evaluasi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik tidak jarang hanya mampu dicapai oleh peserta didik sampai pada tingkatan taksonomi C2 memahami yang seharusnya sudah mencapai tingkatan taksonomi C4 menganalisis; (7) sumber belajar yang digunakan adalah Buku Paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa), kedua sumber belajar tersebut kurang dapat memfasilitasi peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi; (8) perlu adanya tambahan bahan ajar yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah; (9) evaluasi yang dilakukan melalui tes berupa soal pilihan ganda, sehingga kurang dapat memfasilitasi peserta didik pada kegiatan analisis; (10) kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga peserta didik kurang bisa mengembangkan kemampuan masalah; (11) guru terbiasa mengadopsi soal-soal yang terdapat pada buku sumber belajar, sehingga kurang dapat memfasilitasi peserta didik untuk menganalisis.

Pemecahan masalah terhadap permasalahan yang terjadi yaitu dengan melakukan pengembangan media *e-learning webquest* berbasis *problem solving* yang tervalidasi dan layak digunakan sebagai sumber belajar peserta didik yang mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sesuai dengan hasil *front-end analysis* dan *learner analysis*, pendidik dan peserta didik mengusulkan materi ini untuk dikembangkan. Pengembangan media ini mengambil salah satu sub pokok bahasan, “Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan Islam di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-

bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat” sehingga rumusan masalah dalam pengembangan ini adalah:

- 1) Bagaimana hasil validasi ahli terhadap pengembangan media *e-learning webquest* berbasis *problem solving* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X SMA Menggunakan model ASSURE ?
- 2) Bagaimana efektivitas media *e-learning webquest* berbasis *problem solving* yang berfungsi sebagai sumber belajar pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X SMA ?

1.3 Tujuan

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

- 1) Menghasilkan produk yang tervalidasi berupa media *e-learning webquest problem solving* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X SMA Menggunakan model ASSURE pada sub bahasan “Kerajaan Islam di Indonesia”
- 2) Mengetahui efektivitas penggunaan media *e-learning webquest* berbasis *problem solving* pada mata pelajaran Sejarah kelas X SMA. Mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Indonesia melalui penggunaan media *e-learning webquest*.

1.4 Spesifikasi produk pengembangan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa media *e-learning webquest*, untuk mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X semester genap dengan KD 3.8. Adapun spesifikasi media *e-learning webquest* berbasis *problem solving* yang dikembangkan memiliki fasilitas *title, introduction, task, process, conclusion and evaluation* sebagai berikut:

1. *Title* (Judul), berisi tentang judul materi yang akan dibahas yaitu “Perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan Islam di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat”

2. *Introduction* (Pengenalan), berisi tentang kompetensi dasar (KD), tujuan pembelajaran, serta materi yang akan dipelajari. Dalam menu pengenalan ini juga disajikan pengenalan materi tentang Kerajaan Islam di Indonesia yang disajikan dalam bentuk link video dari *youtube*. Dalam bagian ini dibuat untuk memunculkan rasa ingin tahu pada siswa dan memberikan pengetahuan awal pada siswa tentang materi yang akan dipelajari.
3. *Task* (Tugas), berisi tugas dari materi, yang berguna untuk memperdalam materi dan menguji pemahaman siswa tentang materi. Pada bagian tugas diselaraskan dengan kurikulum, memberikan kejelasan pada siswa tentang apa yang harus dicapai pada akhir pembelajaran, serta tingkat kesulitan soal sesuai level kognitif. Dalam menu ini dilengkapi dengan beberapa sumber referensi. Pada bagian proses terdapat kejelasan proses pengerjaan.
4. *Process* (Proses), berisi tahapan yang akan membimbing siswa dalam mengerjakan tugas yang juga disertai langkah pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik berdasarkan langkah-langkah *problem solving*. dengan beberapa sumber referensi. Pada bagian proses terdapat kejelasan proses aktivitas dengan jelas didesain untuk membawa siswa dari *basic knowledge* menuju *higher level thinking*.
5. *Conclusion* (Kesimpulan), berisi kesimpulan materi yang telah di pelajari, yang berguna untuk memberikan pemahaman agar pemahaman siswa sesuai dengan yang dimaksudkan oleh KD. Dengan menampilkan video dari *youtube*.
6. *Evaluation* (Evaluasi), berisi rubrik penilaian untuk siswa, agar siswa dapat mengevaluasi kemampuannya sudah tercapai ataukah belum. Pada bagian 'evaluasi', kriteria evaluasi dinyatakan dengan jelas. Rubrik evaluasi yang dengan jelas mengukur apa yang harus dicapai siswa.

1.5 Pentingnya pengembangan

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

- 1) Pengembangan media *e-learning webquest* berbasis *problem solving* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X SMA pada bahasan sub

pokok “Kerajaan Islam di Indonesia” ini dapat digunakan sebagai media belajar yang menarik dan interaktif.

- 2) Pengembangan media *e-learning webquest* berbasis *problem solving* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X SMA pada bahasan sub pokok “Kerajaan Islam di Indonesia” mampu belajar secara mandiri pada saat pembelajaran Sejarah.
- 3) Pengembangan media *e-learning webquest* berbasis *problem solving* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X SMA pada bahasan sub pokok “Kerajaan Islam di Indonesia” ini dapat digunakan sebagai motivasi oleh peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian pengembangan sejenisnya.

1.6 Keterbatasan pengembangan

Penelitian pengembangan ini mempunyai beberapa keterbatasan yang meliputi:

- 1) Pengembangan media *e-learning webquest* terbatas hanya untuk mata pelajaran Sejarah kelas X SMA;
- 2) Pengembangan media *e-learning webquest* berbasis *problem solving* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X SMA pada bahasan sub pokok “Kerajaan Islam di Indonesia” hanya terbatas pada satu pokok bahasan saja;
- 3) Pengembangan media *e-learning webquest* berbasis *problem solving* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X SMA pada bahasan sub pokok “Kerajaan Islam di Indonesia” mampu menunjang proses pembelajaran agar lebih efektif.

1.7 Batasan Istilah

Adapun batasan istilah yang terdapat dalam pengembangan media *e-learning webquest* berbasis *problem solving*, sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan suatu proses secara sistematis di dalam pengembangan hingga memvalidasi produk pendidikan yang akan menghasilkan suatu produk baru dengan tujuan agar menciptakan produk

unggul dan efektif. Adapun tujuan diadakannya penelitian ini untuk memperbaiki proses pembelajaran dan pendidikan.

- 2) Pengembangan media *e-learning webquest* berbasis *problem solving* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X SMA pada bahasan sub pokok “Kerajaan Islam di Indonesia” merupakan media dengan memanfaatkan jaringan internet yang didesain secara sistematis, utuh, dan menarik agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pada bagian inti dari struktur media akan mengikuti tahapan-tahapan yang dimiliki dalam model pembelajaran *problem solving*.
- 3) Model Pengembangan ASSURE disarankan oleh Heinich, et.al (2002). Terdiri dari 5 tahapan yaitu (1) *analyze learner characteristic*, (2) *state performance objective*, (3) *select methods, media, and materials*, (4) *utilize materials*, (5) *requires learner participation*, dan (6) *evaluate and revize*

Berdasarkan batasan istilah tersebut, maka yang dimaksud dengan pengembangan media *e-learning webquest* berbasis *problem solving* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X SMA pada bahasan sub pokok “Kerajaan Islam di Indonesia” adalah proses pembuatan media yang memanfaatkan jaringan internet yang didesain khusus agar dapat digunakan pada proses pembelajaran Sejarah Indonesia. Pada proses pengembangannya melalui (1) *analyze learner characteristic*, (2) *state performance objective*, (3) *select methods, media, and materials*, (4) *utilize materials*, (5) *requires learner participation*, dan (6) *evaluate and revize*. Media yang dihasilkan melewati beberapa pengujian yakni uji validitas isi, validitas desain pembelajaran dan validitas Bahasa. Produk yang sudah tervalidasi akan dilakukan tahap uji coba melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Produk modul berbasis *problem solving* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X SMA pada sub pokok bahasan “Kerajaan Islam di Indonesia” yang dikembangkan mampu meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran Sejarah.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi pengembangan media ini adalah sebagai berikut: Bab 1. Pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, spesifikasi produk pengembangan, pentingnya pengembangan, keterbatasan pengembangan, batasan istilah, serta sistematika penulisa. Bab 2. Tinjauan Pustaka, meliputi urgensi media dalam pembelajaran sejarah, pengembangan media pembelajaran, *problem solving*, efektivitas media *e-learning webquest*, model pengembangan ASSURE, argumentasi pemilihan mode, serta kerangka berpikir. Bab 3. Metode Penelitian menjelaskan tentang prosedur dan mekanisme pengembangan media berdasarkan model pengembangan ASSURE serta mekanisme proses validasi produk dan uji coba produk. Bab 4. Hasil dan Pembahasan, berisi tentang penyajian hasil validasi ahli; serta uji coba pengguna, uji coba kelompok kecil dan besar. Bab 5. Simpulan dan Saran, berisi tentang simpulan dari hasil penelitian dan saran untuk peneliti selanjutnya.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dipaparkan hal-hal yang berkaitan dengan dengan tinjauan pustaka seperti: (1) urgensi media dalam pembelajaran sejarah; (2) pengembangan media pembelajaran; (3) *problem solving*; (4) urgensi media *e-learning webquest* yang efektif; (5) model pengembangan ASSURE; (6) argumentasi pemilihan model.

2.1 Urgensi Media dalam Pembelajaran Sejarah

Sebelum memaparkan urgensi media dalam Pembelajaran Sejarah, maka perlu dipahami terlebih dahulu mengenai pembelajaran sejarah dan media pembelajaran sejarah itu sendiri. Berikut ini akan diuraikan mengenai pembelajaran sejarah dan media pembelajaran sejarah.

2.1.1 Pembelajaran Sejarah

Dalam kurikulum 2013 memberikan inovasi baru yaitu terdapat mata pelajaran wajib dan mata pelajaran peminatan. Mata pelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang menunjang pembelajaran yang lebih menekankan pada nilai-nilai kebangsaan, moral dan pembentukan karakter yang berorientasi pada kurikulum 2013. Mata pelajaran wajib berorientasi pada materi kebangsaan, bahasa, sikap sebagai warga negara, penembangan logika, pengenalan lingkungan fisik, alam, seni dan budaya lokal ataupun nasional (Kemendikbud, 2014). Mata pelajaran kelompok wajib memiliki beberapa mata pelajaran yang harus diterapkan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Salah satu mata pelajaran kelompok wajib adalah adalah sejarah Indonesia yang diberikan pada jenjang pendidikan menengah (SMA/MA dan SMK/MK). Mata pelajaran sejarah Indonesia memiliki arti yang strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta terhadap tanah air.

Tujuan pembelajaran sejarah dikemukakan oleh (Hunt, 2007:7) antara lain : (1) Untuk memahami masa kini dalam konteks masa lalu; (2) Untuk membangkitkan minat dari masa lalu; (3) Untuk memberikan identitas dari para

peserta didik (kebangsaan); (4) Untuk membantu memberikan peserta didik pemahaman tentang akar dan warisan budaya; (5) Untuk berkontribusi terhadap pemahaman dan pengetahuan peserta didik mengenai negara dan kebudayaan berbeda dalam dunia modern; (6) Untuk melatih pikiran dengan studi disiplin ilmu sejarah; (7) Untuk memperkenalkan peserta didik metodologi yang khas; (8) Untuk mendorong bagian kurikulum; (9) Untuk mempersiapkan peserta didik menuju kehidupan dewasa.

2.1.2 Media dalam Pembelajaran Sejarah

Media pembelajaran seharusnya memiliki daya adaptif dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Multimedia memiliki beberapa keunggulan jika dibandingkan dengan media-media lain seperti audio, video, buku, dan lain-lain. Keunggulan yang paling tampak adalah interaktivitas Bates (dalam Pramono, 2008:3) menyatakan bahwa diantara media-media interaktivitas multimedia adalah berbasis komputer merupakan yang paling nyata (*overt*). Televisi bisa dijadikan sebagai sebuah perbandingan, sebenarnya televisi bisa menyediakan interaktivitas, tetapi bersifat samar (*convert*). Keunggulan multimedia dalam interaktivitas adalah media secara inheren memaksa *user* (pengguna) untuk berinteraksi dengan materi. Adapun bentuk interaksinya sangat kompleks mulai dari yang sederhana hingga yang rumit. Penggunaan media multimedia yang interaktif dalam pembelajaran sejarah sesuai dengan karakteristik pembelajaran itu sendiri.

Media menurut Heinich, Molenda, dan Russell (2002) adalah sebagai alat saluran komunikasi. Istilah media itu sendiri berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Dalam kegiatan belajar mengajar merupakan proses komunikasi atau terjadi sebuah komunikasi. Dalam proses komunikasi tersebut, pendidik bertindak sebagai komunikator (*communicator*) yang bertugas menyampaikan pesan pendidikan (*message*) kepada penerima pesan (*communican*) yaitu peserta didik. Agar pesan pendidikan yang disampaikan pendidik dapat diterima dengan baik oleh peserta didik, maka dalam proses komunikasi pendidikan tersebut diperlukan

wahana penyalur pesan yang disebut media pembelajaran (Heinich, et al., 2002:9-10).

Media mempunyai banyak peranan dalam pembelajaran. Terkadang instruksi membutuhkan kehadiran seorang guru. Dalam situasi lain media banyak digunakan oleh guru. Di sisi lain instruksi mungkin tidak membutuhkan seorang guru. Instruksi yang diarahkan siswa seperti itu biasa disebut dengan *self-instruction* meskipun sebenarnya dipandu oleh merancang media (Heinich, et al., 2002:11). Media memiliki banyak peranan dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran langsung media digunakan sebagai alat bantu, sedangkan dalam pembelajaran mandiri media berfungsi sebagai sumber belajar (Umamah, 2016:213).

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran (Heinich, et al., 2002:15).

Belajar sejarah pada hakikatnya adalah mempelajari peristiwa pada masa lampau. Langkah yang paling baik dalam mempelajari sejarah adalah menghadirkan suatu peristiwa masa lalu pada peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengambil hikmah setelah mempelajarinya. Namun hal tersebut sangat tidak mungkin bisa dilakukan karena peristiwa sejarah hanya terjadi hanya sekali dan tidak mungkin terulang lagi. Untuk mempelajari suatu peristiwa sejarah memerlukan suatu media yang tepat guna dalam penyajiannya, sehingga pendidik mampu memvisualisasi peristiwa sejarah tersebut dihadapan peserta didik. Dalam proses belajar sejarah media diharapkan mampu memudahkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotoriknya (Umamah, 2016:211).

Pembelajaran sejarah adalah sebuah aktivitas belajar untuk mempelajari secara berkesinambungan antara peristiwa masa lalu dengan masa sekarang yang mencerminkan nilai semangat untuk mempelajari sejarah dengan memproyeksikan masa lalu ke masa kini (Widja, 1989:23). Materi Sejarah bersifat

unik karena peristiwa yang sudah terjadi tidak mungkin sama dengan peristiwa lainnya (Wahyudhi&Madjid, 2014:10). Media dalam pembelajaran sejarah memegang peranan dan posisi yang penting. Media membantu dalam menggambarkan dan memberikan informasi tentang peristiwa yang terjadi pada masa lampau (Ahmad, 2010:108).

2.2 Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan hal sangat penting dilakukan oleh para guru karena disamping anak-anak memulai belajarnya dari hal-hal yang konkret, tersedianya media pendidikan tersebut memungkinkan dapat ditumbuhkannya budaya belajar mandiri, budaya demokrasi, dasar pembiasaan untuk kehidupan di kemudian hari, serta menciptakan komunikasi antara anak dengan orang dewasa dan teman sebaya. Pengembangan media yang dimaksud dalam makalah ini ada suatu cara yang sistematis dalam mengidentifikasi, desain, produksi, evaluasi serta pemanfaatan media pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Berikut ini akan dijelaskan mengenai prinsip-prinsip penggunaan media dalam pembelajaran, jenis-jenis dan karakteristik media pembelajaran, kriteria pemilihan media pembelajaran, dan media e-learning *webquest* dalam pembelajaran (Anggani, 2004:11).

2.2.1 Prinsip-prinsip Penggunaan Media Dalam Pembelajaran

Ada beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan oleh pengajar dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran (Heinich, et al., 2002:12-15) yaitu:

1. Tidak ada satu media yang paling unggul untuk semua tujuan. Satu media hanya cocok untuk tujuan pembelajaran tertentu, tetapi mungkin tidak cocok untuk yang lain.
2. Media adalah bagian integral dari proses pembelajaran. Hal ini berarti bahwa media bukan hanya sekedar alat bantu mengajar pengajar saja, tetapi merupakan bagian yang tak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Penetapan suatu media haruslah sesuai dengan komponen yang lain dalam perancangan instruksional. Tanpa alat bantu mengajar

mungkin pembelajaran tetap dapat berlangsung, tetapi tanpa media pembelajaran itu tidak akan terjadi.

3. Media apapun yang hendak digunakan, sasaran akhirnya adalah untuk memudahkan belajar siswa. Kemudahan belajar siswa haruslah dijadikan acuan utama pemilihan dan penggunaan suatu media.
4. Penggunaan berbagai media dalam satu kegiatan pembelajaran bukan hanya sekedar selingan/pengisi waktu atau hiburan, melainkan mempunyai tujuan yang menyatu dengan pembelajaran yang sedang berlangsung.
5. Pemilihan media hendaknya obyektif (didasarkan pada tujuan pembelajaran), tidak didasarkan pada kesenangan pribadi.
6. Penggunaan beberapa media sekaligus akan dapat membingungkan siswa. Penggunaan multimedia tidak berarti menggunakan media yang banyak sekaligus, tetapi media tertentu dipilih untuk tujuan tertentu dan media yang lain untuk tujuan yang lain pula.
7. Kebaikan dan keburukan media tidak tergantung pada kekonkritan dan keabstrakannya. Media yang kongkrit wujudnya, mungkin sukar untuk dipahami karena rumitnya, tetapi media yang abstrak dapat pula memberikan pengertian yang tepat.

2.2.2 Pemilihan Media Pembelajaran

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner (1966) yang dikutip Azhar Asyad (2014) ada tiga tingkatan utama modus belajar antara lain : (a) Pengalaman langsung (*enative*), adalah mengerjakan, misalnya arti kata simpul dipahami langsung dengan membuat simpul, (b) Pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), adalah pengalaman yang diperoleh melalui gambar, misalnya kata simpul dipelajari dari gambar, lukisan foto, atau film meskipun siswa belum pernah mengikat tali untuk membuat simpul mereka dapat mempelajari dan memahami dari gambar tersebut, (c) Pengalaman abstrak (*symbolic*), adalah pembacaan kata simpul dan mencocokkan dengan simpul pada image mental atau mencocokkannya dengan pengalamannya membuat simpul.

Ketiga tingkatan pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, keterampilan dan sikap) yang baru. Agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (*stimulus*) yang dapat diproses dengan berbagai indra. Semakin banyak alat indra yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi tersebut, maka informasi akan dapat bertahan dan tersimpan dalam ingatan (Arsyad, 2014:70-73).

Dalam rangka memilih dan menggunakan media agar sesuai dengan karakteristik dan pengalaman peserta didik, maka perlu pengalaman *Edgar Dale*



Gambar 2.1 Peran Media dalam Pembelajaran (Umamah, 2014:212)

Penggunaan media pembelajaran menjadikan pekerjaan pendidik lebih efisien sehingga para calon pendidik diwajibkan mempelajari alat-alat pembelajaran atau media pembelajaran pada lembaga pendidikan (Hamalik, 2010:200). Kegiatan belajar mengajar memerlukan sebuah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik. seorang pendidik harus memilih media yang tepat untuk digunakan ketika proses belajar mengajar. Memilih media merupakan bagian integral dari proses perencanaan pembelajaran. Beberapa faktor yang perlu diperhatikan dikemukakan oleh (Anderson, 1994:1) adalah sebagai berikut:

- a. memilih media yang dianggap praktis untuk memaketkan, melaksanakan, dan memperbarui pembelajaran;
- b. perlengkapan dalam menggunakan media tersebut;
- c. kesesuaian media dengan kebutuhan belajar siswa (ditinjau dari segi kebudayaan, usia, kebiasaan belajar dan sebagainya);
- d. menentukan sasaran media;
- e. biaya pembuatan media.

Secara lebih dalam dan runtut, dijelaskan mengenai kriteris-kriteria yang menjadi fokus pemilihan media oleh (Munadi, 2012:187) sebagai berikut:

1) karakteristik peserta didik

Karakteristik adalah keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada peserta didik sebagai hasil dari pembawaan dan pengalamannya. Setidaknya ada tiga hal yang berkaitan dengan karakteristik peserta didik yaitu : (1) karakteristik atau keadaan yang berkaitan dengan kemampuan awal atau prerequisite skills, yaitu kemampuan yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kemampuan ini merupakan hasil dari berbagai pengalaman masing-masing peserta didik; (2) karakteristik yang berhubungan dengan latar belakang, lingkungan hidup, dan status sosial; (3) karakteristik yang berkenaan dengan perbedaan-perbedaan kepribadian;

2) tujuan belajar

Merumuskan tujuan belajar merupakan dasar pertimbangan yang harus dipahami oleh seorang pendidik. Tujuan belajar tersebut digunakan untuk mencapai tiga hal yaitu mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan pengetahuan, dan pembentukan sikap;

3) sifat bahan ajar

Sebelum mengetahui sifat bahan ajar pendidik terlebih dahulu mengklasifikasikan aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik. pengklasifikasian aktivitas merupakan wujud dari implementasi bahan ajar. Aktivitas yang dilakukan oleh siswa bervariasi seperti berikut ini: (1) *Visual activities* yang termasuk didalamnya terdapat kegiatan membaca, memperhatikan gambar, percobaan dan lain-lain; (2) *Oral activities* yaitu kegiatan bertanya, menyatakan, memberi saran, mengeluarkan pendapat, wawancara, diskusi; (3)

Listening activities sebagai contoh mendengarkan uraian, diskusi, pidato/ceramah; (4) *Writing activities* seperti mencatat point-point penting, menulis karangan, menyalin; (5) *Drawing activities* contohnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram; (6) *Motor activities* yang di dalamnya melakukan percobaan, membuat konstruksi; (7) *Mental activities* contohnya menanggapi, memecahkan masalah, menganalisa, melihat hubungan; (8) *Emotional activities* seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat dan lain sebagainya;

4) pengadaan media

Dilihat dari segi pengadaannya, menurut Arief S. Sadiman media dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu media jadi dan media rancangan. Media jadi merupakan media yang sudah menjadi komoditi perdagangan sedangkan media rancangan merupakan media media yang dirancang secara khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu;

5) sifat pemanfaatan media

Dilihat dari segi pemanfaatannya media dibagi menjadi dua macam, yaitu media primer dan media sekunder. Media primer merupakan media yang diperlukan dan harus digunakan pendidik untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajarannya. Sedangkan media sekunder merupakan media yang bertujuan untuk memberikan pengayaan materi. Media sekunder dapat digunakan secara mandiri atau berkelompok.

Terdapat dua pendekatan yang dapat dilakukan dalam media pembelajaran, yaitu (1) memilih media yang tersedia di pasaran yang langsung digunakan dalam proses pembelajaran, (2) memilih media berdasarkan kebutuhan nyata yang telah direncanakan. Dalam hubungan ini berlaku prinsip “*selection by rejection*” dimana guru hanya memilih media pembelajaran yang bermanfaat dan tidak memilih media yang tidak terpakai.

2.2.3 Media *E-Learning Webquest* dalam Pembelajaran Sejarah

Media pembelajaran *E-Learning* yang dikembangkan tidak terlepas dari dukungan fitur *Learning Management System* (LSM). LSM digunakan untuk membuat materi pembelajaran secara *online* berbasis web dan mengelolah kegiatan pembelajaran serta hasil-hasilnya. LSM adalah aplikasi yang mengotomasi dan memvirtualisasi proses belajar mengajar secara elektronik.

Media *e-learning* menggunakan *webquest* merupakan *Learning Management System* (LSM) untuk pembelajaran yang dikembangkan oleh Dodge sebagai pencetus Webquest, bahwa Webquest adalah “*an inquiryoriented lesson format in which most or all the information that learners work with comes from the web*” (Dogne, 2005). Oleh karena itu sebagian besar materi yang disajikan dalam *webquest* bersumber dari internet dan siswa dapat mengakses *webquest* dengan internet. Diharapkan dengan alat bantu ini, siswa mampu memahami pengertian serta seluk beluk materi Sejarah Indonesia secara komprehensif. *Webquest* menggunakan desain mirip dengan sosial media *facebook* dan menyediakan pengajar dan pelajar tempat yang aman untuk menghubungkan, berkolaborasi dan berbagi konten (Wahyuningsih, 2016:23-24).

Dalam praktiknya *e-learning* memerlukan teknologi *computer based learning* (CBL) yaitu pembelajaran yang sepenuhnya menggunakan komputer dan *computer assisted learning* (CAL) yaitu pembelajaran yang menggunakan alat bantu utama komputer. E-Learning juga memerlukan jaringan internet, internet dibutuhkan untuk mengakses *webquest*, *webquest* bisa diakses melalui komputer dan *handphone*. Teknologi ini sering dipakai pada pendidikan jarak jauh (*distance learning*) dimaksudkan agar kombinasi antara murid dan guru bisa terjadi keunggulan teknologi *e-learning* ini. Media *e-learning* menggunakan *webquest* dapat diakses dengan menuliskan pada *search engine* <https://www.createwebquest.com/node/55647> (Rusman. 2011: 290).

Setelah masuk pada laman web maka siswa bisa login dengan cara memasukkan *username* dan *password*. Media *e-learning webquest* berisi konten sebagai berikut:

- a. *Title*, berisi tentang judul materi yang akan dibahas yaitu “Perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan Islam di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat”
- b. *Introduction*, berisi sedikit pengenalan materi tentang Kerajaan Islam di Indonesia yang disajikan dalam bentuk link gambar.
- c. *Task*, berisi tugas dari materi, yang berguna untuk memperdalam materi dan menguji pemahaman siswa tentang materi.

- d. *Process*, berisi tahapan yang akan membimbing siswa dalam mengerjakan tugas yang juga disertai dengan beberapa sumber referensi.
- e. *Conclusion*, berisi kesimpulan materi yang telah di pelajari, yang berguna untuk memberikan pemahaman agar pemahaman siswa sesuai dengan yang dimaksudkan oleh KD
- f. *Evaluation*, berisi rubrik penilaian untuk siswa, agar siswa dapat mengevaluasi kemampuannya sudah tercapai ataukah belum.

2.3 Problem Solving

Problem Solving adalah suatu proses mental dan intelektual dalam menemukan masalah dan memecahkan berdasarkan data dan informasi yang akurat, sehingga dapat diambil kesimpulan yang tepat dan cermat (Hamalik, 1994:151). Pada hakikatnya *Problem Solving* adalah suatu proses pendekatan dengan cara indentifikasi masalah setelah itu mensintesiskan untuk dianalisis semua masalah yang ada selanjutnya diaplikasikan untuk mencari solusi pemecahan masalah yang ada tersebut.

Adanya masalah mendorong peserta didik untuk berpikir, jika peserta didik dihadapkan pada suatu masalah akan mendorongnya untuk mencari solusi dari masalah yang mereka hadapi. *Problem solving* mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Mereka akan mengidentifikasi masalah yang ada lalu akan mereka pilah-pilah, dan mereka akan mencari informasi untuk memecahkan masalah selain itu keterampilan mereka buthkan untuk menyelesaikan masalah.

2.3.1 Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah

Indikator kemampuan masalah menurut Shadiq (2009:14-15), yaitu:

1. Kemampuan menunjukkan pemahaman masalah
2. Kemampuan mengorganisasikan data dan memilih informasi yang relevan dalam pemecahan masalah
3. Kemampuan menyajikan masalah matematis dalam berbagai bentuk
4. Kemampuan memilih pendekatan atau metode pemecahan masalah secara tepat
5. Kemampuan mengembangkan strategi pemecahan masalah

6. Kemampuan membuat dan menafsirkan model matematika dari suatu masalah
7. Kemampuan menyelesaikan masalah yang tidak rutin

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

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

2.3.2 Langkah-langkah *Problem Solving*

Menurut George Polya (2002:27) langkah-langkah *Problem Solving* ada 4, yaitu:

a. *Understanding the problem* (Mengerti permasalahan)

Dalam hal ini peserta didik harus mengerti tentang masalah itu, jika tidak mengerti akan masalah yang dihadapi maka peserta didik tidak akan bisa menyelesaikan masalah.

b. *Devising a plan* (Merancang rencana)

Setelah mengerti tentang masalahnya maka peserta didik akan merancang bagaimana langkah-langkah untuk menyelesaikan masalah tersebut. Dalam hal ini diperlukan kemampuan atau pengetahuan awal dari peserta didik.

c. *Carrying out the plan* (Melaksanakan rencana)

Melaksanakan rencana yang dimaksud adalah melaksanakan langkah-langkah yang telah dibuat untuk menyelesaikan masalah.

d. *Looking back* (Memeriksa kembali)

Proses ini adalah proses yang penting karena sebagai bahan refleksi bagi peserta didik. Dari rencana yang mereka rancang dilihat kembali apa yang telah mereka kerjakan dan apa yang belum mereka kerjakan. Dari apa yang mereka kerjakan apakah sudah sesuai apa belum. Jadi tahap ini sebagai refleksi dari apa yang telah mereka lakukan untuk hal hal yang akan mereka lakukan berikutnya.

Menurut John Dewey, *steps for Problem Solving* (Orlich, dkk, 1998:307)

1. *Becoming aware of a situation or events that is labeled a "problem"*
2. *Identifying the problem in exact terms*
3. *Defining all terms*
4. *Estabilishing the limits of thhe problem*
5. *Conducting a task analysis so that the problem may be subdivided into discrete elements for investigation*
6. *Collecting data that are relevant to each task*
7. *Evaluating the data for apparent biases or errors*
8. *Synthesizing the data for meaningful relationships*
9. *Making generalizations and suggesting alternatives to rectify the problem*
10. *Publising the results of investigation*

Sejak tahun 1950 para ahli berusaha mengembangkan satu model umum pemecahan masalah yang dapat diterapkan dalam berbagai ranah. Diantara model yang berkembang model pemecahan masalah mencakup lima langkah, dari kelima langkah tersebut memiliki kesamaan dengan yang dikemukakan oleh John Dewey.

1. Identifikasi masalah

Terdapat berbagai kendala dalam mengidentifikasi masalah, setidaknya terdapat empat kendala dalam identifikasi masalah. Kendala yang pertama adalah tidak memiliki kebiasaan secara aktif untuk mencari masalah. Selanjutnya kendala berhubungan dengan latar belakang derajat pengetahuan yang dimiliki oleh pemecah masalah. Kendala berikutnya adalah orang tidak mau begitu mengambil waktu untuk merefleksi masalah dan solusi yang terbaik. Kendala yang terakhir adalah penemuan masalah yang efektif berhubungan dengan kemampuan *divergent thinking*.

2. Merepresentasikan masalah

Merepresentasikan masalah dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan cara berpikir sederhana terhadap masalah secara abstrak dalam tulisan, cara lain adalah dalam bentuk yang nampak seperti gambar, grafik, cerita, atau membuat persamaan. Agar merepresentasikan masalah lebih mudah dengan cara melakukan analisis terhadap komponen masalah yang disebut *problem space* yaitu seluruh operator dan hambatan yang terlibat dalam masalah.

3. Memilih strategi yang memadai

Ketepatan memilih strategi yang memadai dipengaruhi oleh kemampuan dalam mengategorikan masalah dan solusi yang dituntut, dan kemampuan membuat perencanaan yang tergantung pada pengalaman, latar belakang pengetahuan, dan kesadaran akan kesulitan strategi pemecahan masalah.

4. Mengimplementasikan strategi

Pencapaian keberhasilan pemecahan masalah akan dicapai apabila mampu menerapkan strategi yang sebagian besar tergantung pada identifikasi dan representasi masalah secara baik, serta strategi yang diambil. Selain itu penguasaan pengetahuan sangat mempengaruhi keterampilan dalam menerapkan strategi yang dipilih.

5. Menilai solusi

Dengan mealukan penilaian maka akan diperoleh informasi mengenai proses dan hasil strategi yang telah diterapkan sehingga dapat dilakukan tindak lanjut berupa penetapan strategi dan perbaikan strategi. Penilaian dapat dilakukan dengan menganalisis proses dan hasil dalam seluruh tindakan pelaksanaan strategi pemecahan masalah (Surya, 2015: 139-142).

2.3.3 Media *E-Learning Webquest* Berbasis *Problem Solving*

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

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

Media *e-learning webquest* berbasis *problem solving*, menyajikan permasalahan-permasalahan di dalamnya. Permasalahan yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari. Penyajian masalah berupa ilustrasi mengenai “Perkembangan Kehidupan Masyarakat, Pemerintah, dan Budaya Pada Masa Kerajaan Islam di Indonesia”, diharapkan dapat digunakan peserta didik untuk mampu belajar secara individu maupun kelompok.

Media *e-learning webquest* berbasis *problem solving* ini juga dilengkapi dengan task dan evaluation. Task berisikan soal yang nilainya dapat diketahui setelah peserta didik selesai mengerjakan soal yaitu pada menu *evaluation*, sehingga di akhir pembelajaran peserta didik mampu mengukur kemampuannya

melalui hasil yang diperoleh. task ini bisa diartikan juga sebagai suatu syarat yang harus dipenuhi oleh peserta didik agar mengetahui sejauh mana penguasaan materi yang dimilikinya dan lanjut ke subbab selanjutnya.

2.4 Urgensi Media E-Learning Webquest yang Efektif

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

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

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

2.5 Model Pengembangan ASSURE

Model pengembangan ASSURE terdiri dari enam komponen pengembangan yaitu: (1) *analyze learner characteristic*; (2) *state performance objective*; (3) *select methods, media, and materials*; (4) *utilize materials*; (5) *requires learner participation*; dan (6) *evaluate and revize*. Keenam komponen pengembangan tersebut harus dilakukan secara linier (Smaldino dkk, 2005:56).

Tahap pengembangan pertama yaitu *analyze learner characteristic* (analisis karakteristik peserta didik). Analisis terhadap karakteristik peserta didik memiliki beberapa aspek penting, diantaranya: (1) *general characteristic* (karakteristik umum); (2) *specific entry competencies* (kompetensi spesifik yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya); dan (3) *learning style* (gaya belajar) peserta didik (Smaldino, 2005:56).

1. *general characteristic* (karakteristik umum) meliputi faktor kecerdasan, usia, kondisi sosial, dan ekonomi. Faktor-faktor tersebut merupakan karakteristik yang bersifat umum, secara tidak langsung ikut menentukan keberhasilan peserta didik dalam menempuh aktifitas pembelajaran;
2. *specific entry competencies* (kompetensi spesifik yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya) merupakan kemampuan awal yang dimiliki peserta didik sebelum mengikuti program pembelajaran (*entry behavior*). Sedangkan kompetensi yang perlu dimiliki atau dipersyaratkan sebelum mengikuti program pembelajaran disebut ketrampilan persyaratan (*prerequisite skill*);
3. *learning style* (gaya belajar) merupakan cara setiap individu atau peserta didik dalam berinteraksi dan bertindak secara emosional terhadap proses pembelajaran (Smaldino, dkk, 2005:57). Gaya belajar juga dapat dimaknai sebagai kesukaan atau preferensi seseorang dalam melakukan proses pembelajaran.

Tahap pengembangan kedua yaitu *state performance objective* (menetapkan tujuan pembelajaran). Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari silabus, kurikulum, informasi yang tercatat dalam buku teks, atau dirumuskan sendiri oleh pengembang atau instruktur setelah melalui proses penilaian kebutuhan belajar (*learning need assesment*).

Tujuan pembelajaran atau kompetensi pembelajaran dapat dirumuskan dengan rumus ABCD. Rumusan ABCD merupakan singkatan dari komponen-komponen sebagai berikut: *Audience* berisi informasi tentang peserta didik. *Behavior* mendeskripsikan tentang aspek kompetensi yang akan dimiliki oleh peserta didik setelah menempuh proses pembelajaran sejarah. *Condition* mendeskripsikan tentang keadaan atau situasi yang harus ada pada saat pelaksanaan pembelajaran sejarah, kondisi tersebut dapat berupa fasilitas, peralatan, perlengkapan, dan objek. *Degree* menggambarkan suatu tingkat atau standar yang perlu diperlihatkan.

Tahap ketiga setelah merumuskan tujuan pembelajaran adalah *select methods, media, and materials* (memilih metode, media, dan bahan ajar). Ketiga komponen tersebut sangat penting dalam membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Putra (2014:80) menyatakan bahwa metode pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis sebagai berikut: (1) kooperatif; (2) *inquiry* (penemuan); (3) pemecahan masalah; (4) permainan; (5) diskusi; (6) latihan berulang; (7) tutorial; (8) demonstrasi; dan (9) presentasi. Metode yang akan digunakan dalam pembelajaran sejarah dengan media *e-learning webquest* adalah metode *problem solving* (penemuan).

Media merupakan sesuatu yang membawa pesan dan informasi antara pengirim dan penerima (Smaldino, 2005:63). Media dapat juga dikatakan sebagai sarana yang digunakan dalam proses berkomunikasi. Smaldino (2005:63) mengemukakan beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam pengembangan bahanajar, yaitu (1) media cetak/teks, (2) media pameran/*display* (3) media audio, (4) gambarbergerak/*motion pictures*, (5) multimedia, dan (6) media berbasis web atau internet. Berbagai macam media tersebut dapat digunakan dengan mempertimbangkan faktor kurikulum. Pemanfaatan media harus dapat menunjang aktifitas pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan sesuai dengan kurikulum. Isi atau materi merupakan ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang perlu dipelajari oleh

peserta didik agar memiliki kompetensi yang diharapkan. Isi atau materi pelajaran menggambarkan adanya suatu struktur atau hierarki yang perlu dipelajari oleh peserta didik secara sistematis (Putra, 2014:106).

Tahap selanjutnya setelah memilih metode, media, dan bahan ajar adalah *utilize materials* (pemanfaatan bahan dan media pembelajaran). Sebelum menggunakan metode, media, dan bahan ajar, pengembang terlebih dahulu perlu melakukan uji coba untuk memastikan apakah ketiga komponen tersebut dapat berfungsi efektif dan efisien untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap kelima dalam model ASSURE yaitu *requires learner participation* (melibatkan peserta didik dalam proses belajar). Agar pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien, maka proses pembelajaran memerlukan adanya keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran akan cenderung mudah mempelajari materi pembelajaran. Pemberian latihan merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk melibatkan peserta didik dalam materi yang sedang dipelajari. Langkah terakhir dalam proses pengembangan ini adalah *evaluate and revize* (evaluasi dan revisi). Tahap ini dilakukan untuk menilai tingkat kemampuan pemecahan masalah. Agar memperoleh gambaran yang lengkap mengenai kualitas bahan ajar tersebut, perlu dilakukan proses evaluasi terhadap seluruh komponen bahanajar.Revisi perlu dilakukan apabila hasil evaluasi dari bahan ajar yang dirancang menunjukkan hasil yang kurang maksimal. Revisi dilakukan pada komponen- komponen bahan ajar yang perlu diperbaiki atau kurang maksimal agar didapatkan bahan ajar yang efektif dalam pembelajaran.

2.6 Argumentasi Pemilihan Model

Untuk menggunakan media dan teknologi secara efektif maka kita perlu perencanaan yang sistematis. Model ASSURE adalah pedoman langkah-langkah perencanaan untuk memilih dan memanfaatkan media. Model ini lahir berdasarkan asumsi Gagne (1985) bahwa proses belajar-mengajar itu melalui beberapa tahap yang disebut “ *events of instruction* “. Untuk itu, pembelajaran yang telah didesain dengan baik dimulai dengan membangkitkan minat siswa, yang kemudian disusul dengan menyajikan materi baru, melibatkan umpan balik siswa (*feedback*), mengukur pemahaman mereka (*assesing*) dan diteruskan ke

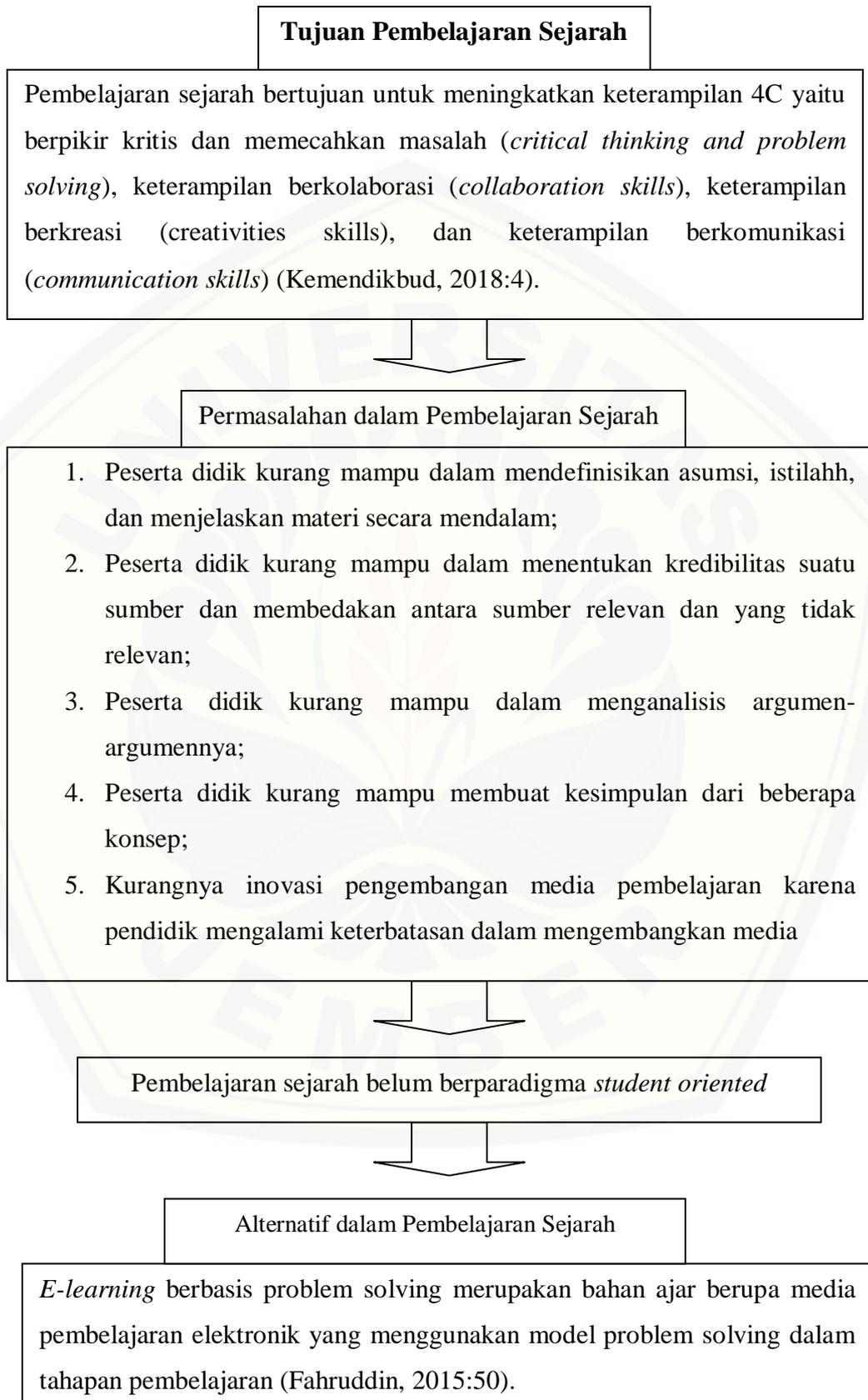
aktivitas berikutnya. Didalam model ini, ada enam langkah yang merupakan “*blue print*” atau rencana pembelajaran yang berfungsi menguraikan rencana pembelajaran itu sendiri (Heinich, et al., 2002:54-55).

Pada pengembangan media *e-learning webquest*, untuk mendapatkan media yang sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik, maka harus memperhatikan beberapa langkah teknis pengembangan media (Abidin, 2014:269). Hal utama yang menjadi dasar pengembangan adalah model pengembangan.

Pemilihan model pengembangan tidak terlepas dari karakteristik model pengembangan itu sendiri. Sesuai dengan media yang akan dikembangkan yaitu media *e-learning webquest*, maka pengembang memilih model pengembangan ASSURE yang dikembangkan oleh Heinich, dkk untuk mengembangkan media *e-learning webquest*. Model ASSURE dikembangkan untuk menciptakan pembelajaran yang meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Model ini lebih berorientasi pada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses pembelajaran yang diinginkan (Heinich, et al., 2002:49). Media *e-learning webquest* yang memiliki daya adaptif terhadap perkembangan teknologi sesuai dengan karakteristik yang dimiliki model pengembangan ASSURE yang berorientasi pada pemanfaatan teknologi.

2.7 Kerangka Berpikir

Gambar 2.3. Alur Kerangka Berpikir



Pengembangan media *e-learning webquest* berbasis *problem solving* dapat meningkatkan efektivitas pada pembelajaran sejarah Indonesia kelas X dengan model ASSURE

Penelitian terdahulu

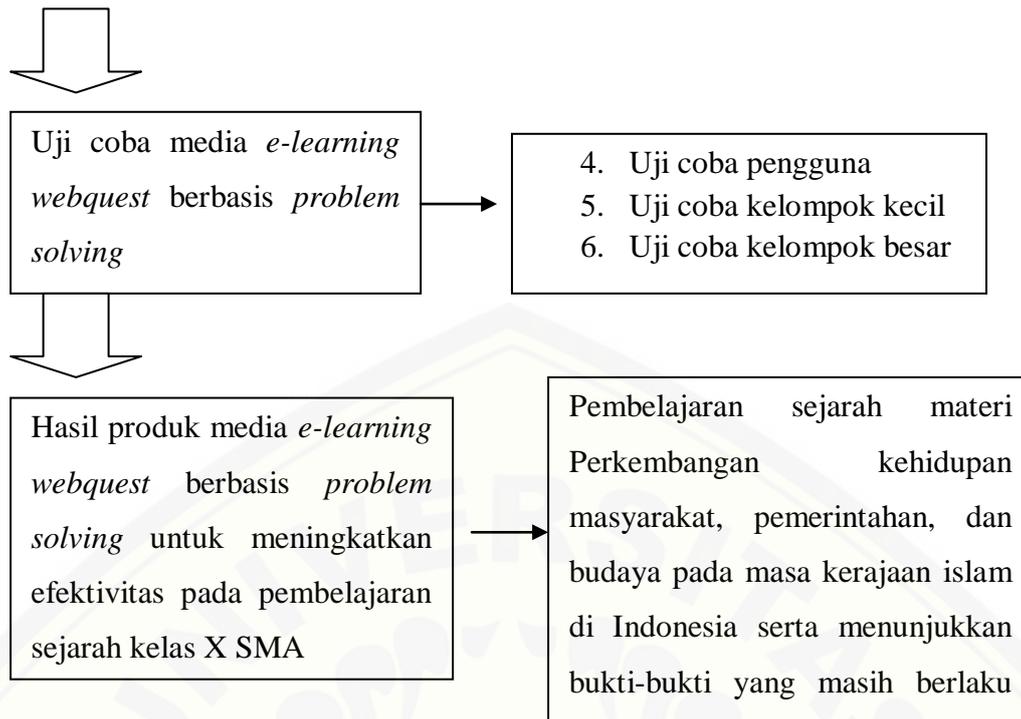
1. Wardani, dkk, (2015), pengembangan model *Webquest* pada mata pelajaran IPS di Sekolah Menengah Kejuruan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dilihat dari dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau meningkatkan jumlah siswa yang tuntas KKM;
2. Yeni, (2017), pengembangan modul multimedia interaktif berbasis Adobe Flash CC pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMA dengan model ASSURE merupakan bahan ajar yang mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah Indonesia;
3. Himmatul, (2016), profil kemampuan pemecahan masalah siswa bermotivasi belajar tinggi berdasarkan ideal *problem solving*.

Pembuatan media *e-learning webquest* berbasis *problem solving* mengacu pada sintaks *problem*

1. Mengerti permasalahan
2. Merancang rencana
3. Melaksanakan rencana
4. Melihat kembali

Validasi media *e-learning webquest* berbasis *problem solving*

1. Validasi ahli bahasa
2. Validasi ahli desain
3. Validasi ahli materi



BAB 3. METODE PENELITIAN

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

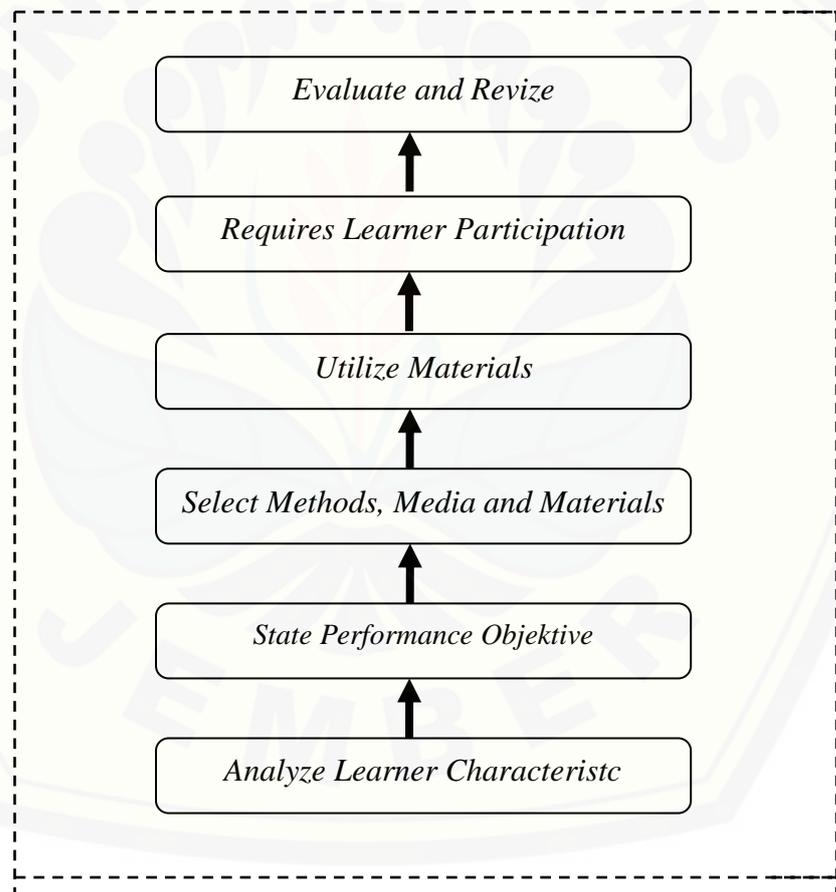
3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan

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

Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ASSURE agar menghasilkan sebuah produk pengembangan media *e-learning webquest* berbasis *problem solving* pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X SMA dengan sub pokok bahasanya adalah “perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan Islam di Indonesia”. Alasan peneliti memilih model pengembangan ASSURE adalah karena langkah-langkah maupun tahapan yang dimiliki oleh model ini sangat sistematis dan lebih sederhana untuk digunakan mengembangkan sebuah produk seperti media *e-learning* dalam bidang pendidikan.

3.2 Desain Penelitian Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan yang akan dilakukan dalam pengembangan media *e-learning* menggunakan *webquest* pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA ini menggunakan model ASSURE yang dikembangkan oleh Smaldino, dkk (2005). Model ASSURE terdiri atas enam tahapan sebagai berikut: (1) *Analyze learner characteristic* (analisis karakteristik peserta didik); (2) *State performance objective* (menetapkan tujuan pembelajaran); (3) *Select methods, media, and materials* (memilih metode, media dan materi pembelajaran); (4) *Utilize materials* (pemanfaatan bahan dan media pembelajaran); (5) *Requires learner participation* (melibatkan peserta didik dalam proses belajar); dan (6) *Evaluate and revize* (evaluasi dan revisi).



Gambar 3.1 Tahapan penelitian pengembangan media *e-learning webquest*

3.2.1 Analyze Learner Characteristic (Analisis Karakteristik Peserta Didik)

Adapun beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan analisis karakteristik peserta didik, yaitu: (1) *general characteristics* (karakteristik umum); (2) *specific entry competencies* (kompetensi atau kemampuan awal); dan (3) *learning style* (gaya belajar). Cara yang harus dilakukan untuk memperoleh informasi tentang karakteristik peserta didik pengembang menggunakan instrumen wawancara dan angket.

a) Wawancara

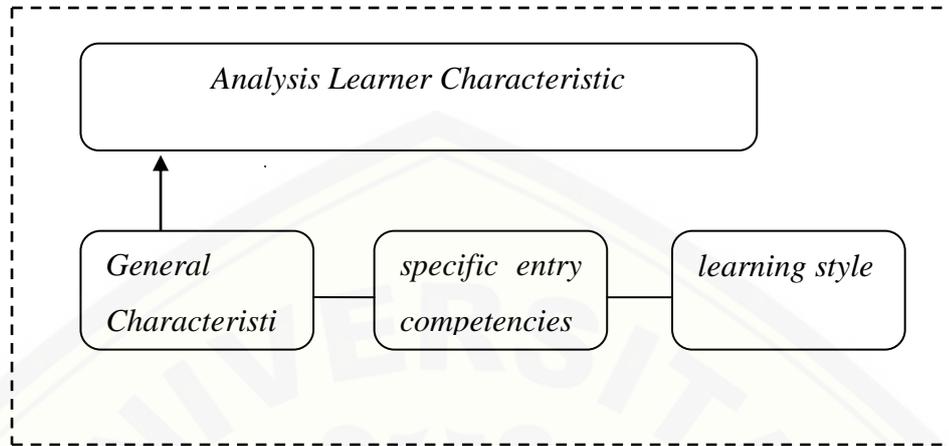
Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila pengembang ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti. Pedoman wawancara yang dibuat hanya memuat garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiono, 2014:138). Pada proses pengembangan media *e-learning webquest* wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi dari pendidik yang berkaitan dengan karakteristik peserta didik. Dalam implementasinya pengembang mewawancarai pendidik di tiga SMAN di Kabupaten Jember. Pendidik tersebut adalah Bapak Surur selaku pendidik di SMAN 2 Tanggul, Ibu Vivin selaku pendidik di SMAN 1 Jenggawah dan Ibu Lilik selaku pendidik di SMAN Kalisat. Wawancara yang dilakukan dengan menitikberatkan pada karakteristik umum yang dimiliki peserta didik, gaya belajar dan ketersediaan bahan ajar. Sebelum melaksanakan wawancara dengan pendidik, pengembang terlebih dahulu menyiapkan pedoman wawancara. Pedoman wawancara tersebut bertujuan untuk mempermudah dalam memperoleh informasi mengenai karakteristik peserta didik.

b) Angket

Angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang diketahuinya (Arikunto, 2010: 194). Dalam pengembangan media *e-learning webquest* angket atau kusioner digunakan untuk mengumpulkan informasi dari peserta didik yang berkaitan dengan analisis kebutuhan.

Angket tersebut diberikan kepada 3 pendidik dan 97 peserta didik (X MIPA 7, X IIS 1 dan XI IIS 2) di tiga SMAN di Kabupaten Jember yaitu SMAN 2 Tanggul, SMAN Jenggawah dan SMAN Kalisat. Tujuan dari penyebaran angket

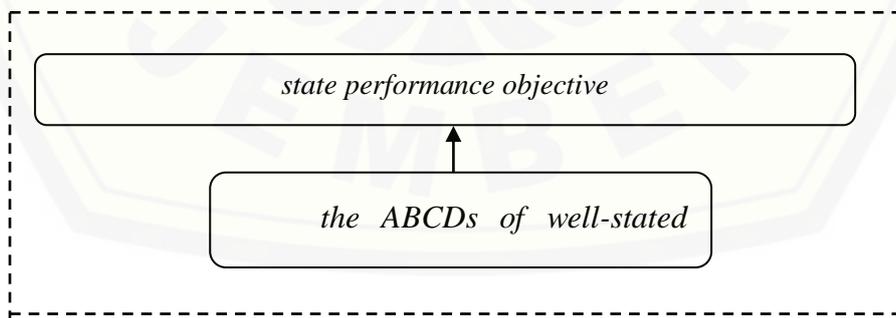
pada peserta didik dan pendidik yaitu untuk mengumpulkan data mengenai kebutuhan peserta didik, karakteristik umum peserta didik, kemampuan awal, dan gaya belajar (kesukaan atau kecenderungan).



Gambar 3.2 alur tahap *analyze learner characteristic* diadaptasi dari Smaldino dkk (2005:56)

3.2.2 *State Performance Objective* (Menetapkan Tujuan Pembelajaran dan Kompetensi)

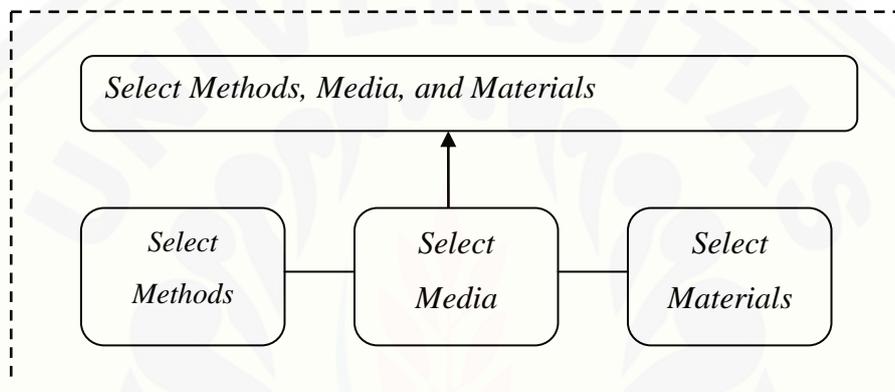
Merumuskan tujuan pembelajaran bertujuan untuk menetapkan kemampuan yang akan dimiliki oleh peserta didik setelah mengikut pembelajaran sejarah. Berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, maka dapat dirumuskan tujuan pembelajaran sejarah. Perumusan tersebut dilakukan dengan menggunakan rumusan ABCD (*Audience, Behavior, Condition, Degree*).



Gambar 3.3 alur tahap *state performance objective* diadaptasi dari Smaldino dkk, (2005:53- 58).

Audience berisi tentang informasi peserta didik, dalam hal ini peserta didik kelas X SMA. *Behavior* mendeskripsikan tentang aspek kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah pembelajaran sejarah. *Condition* mendeskripsikan tentang keadaan atau situasi yang harus ada pada saat pembelajaran sejarah sehingga memungkinkan pembelajaran berjalan dengan baik. Kondisi tersebut dapat berupa fasilitas, peralatan, perlengkapan dan objek. *Degree* menggambarkan tingkat atau standar yang perlu diperlihatkan.

3.2.3 Select Methods, Media, And Mateials (Memilih Metode, Media, dan Materi Pembelajaran)



Gambar 3.4 alur tahap *select methods, media, and materials* (diadaptasi dari Smaldino dkk, 2005:62).

a. Memilih Metode

Tahap pemilihan metode pembelajaran bukanlah hal yang mudah, karena dalam setiap pembelajaran yang diberikan mungkin akan menggabungkan dua atau lebih metode untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sempurna. Dengan menggunakan metode ini peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar secara aktif dan kreatif dalam mencari pengetahuan sehingga memperoleh pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar mereka sendiri.

b. Memilih Media

Pemilihan format media merupakan bentuk fisik yang berisi suatu pesan dan kemudian ditampilkan. Format media meliputi *flip chart* (gambar diam dan teks), *slide* (gambar atau foto yang diproyeksikan), audio (suara atau musik), video (gambar bergerak), dan multimedia komputer. Masing-masing media ini memiliki kelebihan dan keterbatasan yang berbeda-beda dalam hal penyampaian

pesan. Pemilihan media yang tepat untuk pembelajaran diperlukan beberapa pertimbangan sebagai berikut:

- 1) Apakah media yang digunakan sesuai dengan kurikulum?
- 2) Apakah isi informasi dan pengetahuan yang terkandung didalamnya akurat dan baru?
- 3) Apakah isi informasi yang disampaikan didalamnya jelas?
- 4) Apakah media yang digunakan dapat memotivasi dan memancing minat peserta didik?
- 5) Apakah media pembelajaran yang dipilih mampu melibatkan mental siswa dalam proses pembelajaran?
- 6) Apakah teknis media pembelajaran yang digunakan sudah baik?
- 7) Apakah media yang digunakan telah diuji coba sebelumnya?
(Smaldino, 2005:57).

Pemilihan media dilakukan untuk menentukan media apa yang cocok untuk digunakan. Media yang dipilih untuk pengembangan media *e-learning* dengan menggunakan *webquest* berbasis *problem solving* dan perangkat komputer untuk mengoperasikan media. Pemilihan pengembangan media dengan aplikasi dan pemanfaatan perangkat komputer adalah untuk meningkatkan daya tarik peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Indonesia. Dengan memanfaatkan *software*, maka media yang selama ini disajikan dalam bentuk konvensional akan diinovasikan dalam bentuk media *e-learning* menggunakan *webquest*.

c. Memilih Materi

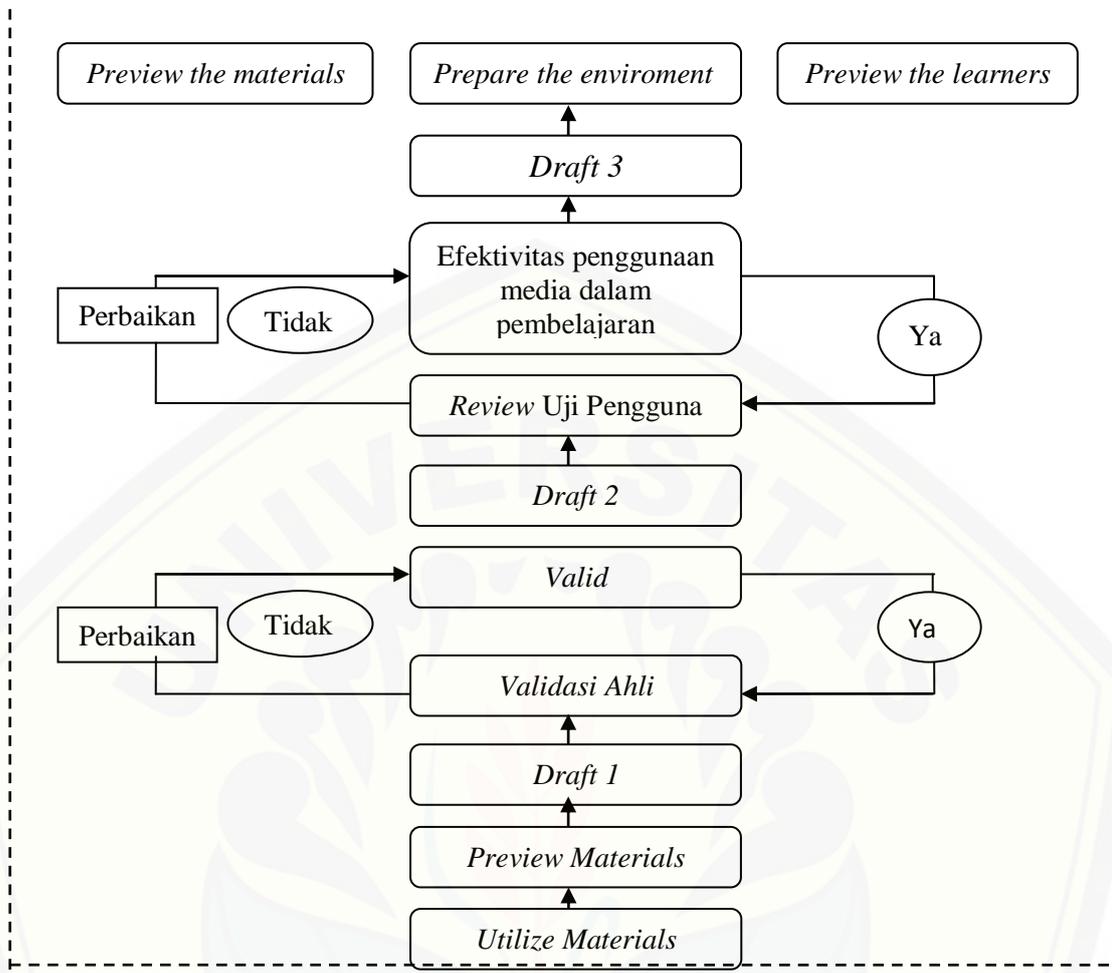
Tahap ini menjelaskan bahwa dalam memilih bahan pada umumnya menggunakan salah satu dari tiga cara berikut: (1) memilih materi yang tersedia; (2) memodifikasi materi yang tersedia; (3) merancang materi yang baru. Apabila bahan atau materi sudah tersedia maka peserta didik dapat langsung menggunakannya, ketika materi kurang sesuai dengan tujuan maka dapat dilakukan langkah modifikasi. Jika masih belum memungkinkan untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka menggunakan langkah yang terakhir yaitu dengan menyusun materi baru, hal ini harus dilakukan meskipun sedikit menghabiskan waktu. Materi atau isi merupakan substansi yang perlu di pelajari oleh peserta didik agar dapat memiliki kompetensi sesuai seperti yang diinginkan. Substansi

materi pelajaran merupakan sebuah struktur yang terdiri dari konsep, fakta prinsip, dan aturan, prosedur, keterampilan interpersonal dan sikap.

Tahap penelitian I dilakukan dengan menyusun materi terkait dengan pokok bahasan perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa Kerajaan Islam di Indonesia. Materi yang telah disusun kemudian didesain dalam bentuk media *e-learning webquest*. Pada tahapan ini dihasilkan rancangan awal dari media yang terfokus pada sub pokok bahasan perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan Islam di Indonesia. Komponen yang ada dalam media *e-learning webquest* berupa *title, introduction, task, process, evaluation dan conclusion*.

3.2.4 Utilize Media and Materials (Pemanfaatan Bahan dan Media Pembelajaran)

Tahap ini merupakan tahap penggunaan media dan bahan oleh peserta didik dan pendidik. Prosedur pemanfaatan media dan bahan ini didasarkan pada penelitian yang luas. Perubahan pembelajaran yang awalnya berpusat pada pendidik berubah menjadi berpusat pada peserta didik, hal ini memiliki kecenderungan bahwa peserta didik akan menggunakan atau mempelajari materi tertentu dari pada harus mendengarkan pendidik menjelaskan di kelas. Tahapan keempat dari pengembangan model ASSURE adalah *utilize materials*. Pada tahapan ini terdiri dari beberapa komponen meliputi: (1) meninjau media *e-learning webquest (preview materials)*; (2) menyiapkan bahan pembelajaran (*prepare the materials*); (3) menyiapkan lingkungan (*prepare the environment*); (4) menyiapkan peserta didik (*prepare the learners*) (Smaldino, dkk, 2005:61-63).



Gambar 3.5 alur tahap *utilize materials* diadaptasi dari Smaldino dkk (2005:68).

a) Meninjau Media *E-learning* (*Preview Materials*)

Pada kegiatan meninjau media *e-learning* terbagi menjadi dua yaitu *review* oleh para ahli dan *review* pengguna. Kegiatan ini dilakukan untuk menilai media *e-learning* yang telah dikembangkan, untuk mengetahui alat, bahan dan lingkungan yang dibutuhkan dalam penggunaan media *e-learning* pada proses pembelajaran sejarah sebelum media *e-learning* digunakan pada uji coba lapangan. Kegiatan meninjau media *e-learning* (*preview materials*) sebagai berikut.

1) Draft 1

Draft pertama adalah pengujian pakar ahli terhadap media *e-learning* yang telah dihasilkan sebelumnya. Ahli tersebut meliputi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dan desain pembelajaran. Apabila dalam pengujian oleh pakar ahli menyatakan bahwa media *e-learning* kurang baik, maka akan dilakukan revisi

sehingga dihasilkan media *e-learning* yang baik. Sebaliknya jika pakar ahli menyatakan bahwa media *e-learning* sudah baik, maka akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahapan *review* pengguna.

2) Validasi Ahli

Validasi ahli terdiri dari tiga yaitu validasi bidang studi, validasi bahasa, dan validasi media dan desain pembelajaran yang akan melakukan penilaian pada rancangan pertama dari media *e-learning*. Rancangan pertama ini akan direvisi sesuai dengan hasil penilaian dan masukan dari pakar ahli bidang studi, ahli bahasa, dan ahli media dan desain pembelajaran. Sehingga dihasilkan draft 2 media *e-learning* yang kemudian berlanjut pada tahap selanjutnya yaitu uji coba pengguna.

3) Draft 2

Draft pertama yang telah divalidasi oleh pakar ahli kemudian direvisi dan dihasilkan draft 2 media *e-learning*. Rancangan ini akan diuji oleh pengguna media *e-learning* yaitu pendidik dan peserta didik. Apabila dalam pengujian tersebut menyatakan bahwa media *e-learning* kurang baik dan kurang menarik maka akan dilakukan revisi untuk menghasilkan media *e-learning* yang baik dan menarik. Namun jika rancangan tersebut sudah dinyatakan baik dan menarik maka akan dilanjutkan pada tahapan selanjutnya yaitu tahapan uji coba lapangan.

b) *Review* Pengguna

Review pengguna terdiri dari uji pengguna 1 dan uji pengguna 2. Uji pengguna 1 dilakukan oleh pendidik mata pelajaran sejarah dan uji pengguna 2 dilakukan oleh peserta didik sebagai responden.

1) uji pengguna 1

Uji pengguna 1 melibatkan pendidik mata pelajaran Sejarah Indonesia yaitu pendidik di SMAN 2 Tanggul. Pada tahapan ini pendidik akan memberikan pendapatnya mengenai kualitas yang telah dihasilkan pada draft 2 media *e-learning*. Hasil dari uji coba pengguna 1 akan dijadikan acuan perbaikan media *e-learning* sebelum masuk pada tahap uji coba lapangan.

2) uji pengguna 2

Uji coba pengguna 2 melibatkan 9 peserta didik kelas X MIPA 7 SMAN 2 Tanggul sebagai responden pengguna media *e-learning*. Uji coba pengguna 2 dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk. Produk media *e-learning* akan direvisi sesuai dengan hasil uji peningkatan efektivitas produk.

c) Menyiapkan Bahan (*Prepare the Materials*)

Setelah melalui tahap *preview the materials* maka langkah selanjutnya adalah menyiapkan alat dan bahan untuk melakukan uji coba lapangan pada kelas X. Beberapa hal yang perlu disiapkan dalam mempersiapkan bahan diantaranya mempersiapkan sarana prasarana pendukung proses pembelajaran media *e-learning*.

d) Menyiapkan Lingkungan (*Prepare the Environment*)

Kegiatan menyiapkan lingkungan dilaksanakan untuk mempersiapkan pembelajaran media *e-learning* yang telah dikembangkan. Pada kegiatan ini pengembang mempersiapkan lingkungan yang mendukung untuk melaksanakan proses pembelajaran media *e-learning* seperti kebersihan laboratorium TIK, ketersediaan listrik, pencahayaan ruangan dan sirkulasi udara. Hal ini dilakukan untuk memaksimalkan proses pembelajaran menggunakan media *e-learning*.

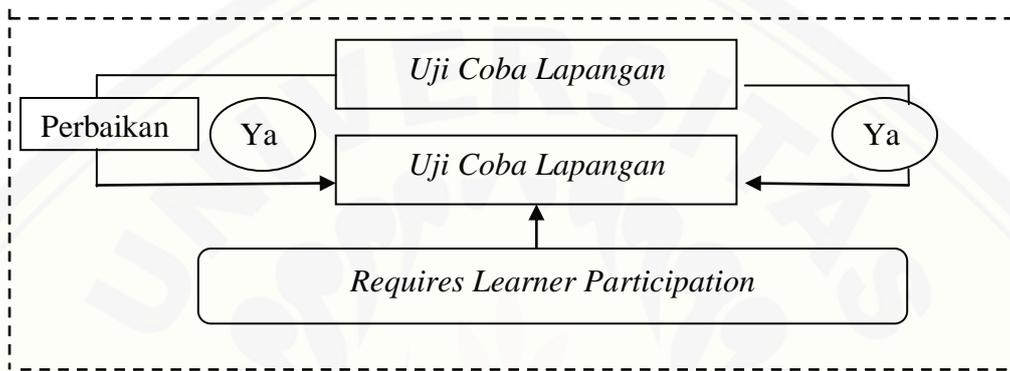
e) Menyiapkan Peserta Didik (*Prepare the Learners*)

Kegiatan selanjutnya adalah menyiapkan peserta didik. Pada kegiatan ini dilakukan oleh pengembang pada awal pembelajaran media *e-learning*. Beberapa kegiatan dalam menyiapkan peserta didik sebagai berikut.

- 1) Pendidik terlebih dahulu mempersiapkan kelas agar kondusif dan siap untuk melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media *e-learning*;
- 2) Pendidik memberikan pengantar tentang garis besar proses pembelajaran Sejarah yang akan dilakukan;
- 3) Pendidik memperkenalkan media *e-learning* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran Sejarah.

3.2.5 *Requires Learner Participation* (Melibatkan Peserta Didik dalam Proses Belajar)

Tahap selanjutnya adalah *requires learner partisipation*. Agar dapat melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran, maka pendidik perlu menyiapkan mental peserta didik sebelum pembelajaran. Persiapan tersebut akan membuat peserta didik siap melaksanakan proses pembelajaran. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang hendak dicapai dalam pembelajaran.



Gambar 3.6 alur tahap *requires learner participation* diadaptasi dari Smaldino, dkk (2005:72)

Langkah selanjutnya pendidik menciptakan aktivitas pembelajaran dengan melakukan penyajian pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan secara logis dan sistematis. Penyajian materi pengembang perlu menyajikan isi materi pembelajaran sejarah yang terdiri dari konsep, prinsip dan keterampilan secara sistematis. Berikut ini adalah penjelasannya.

1) Draft 3

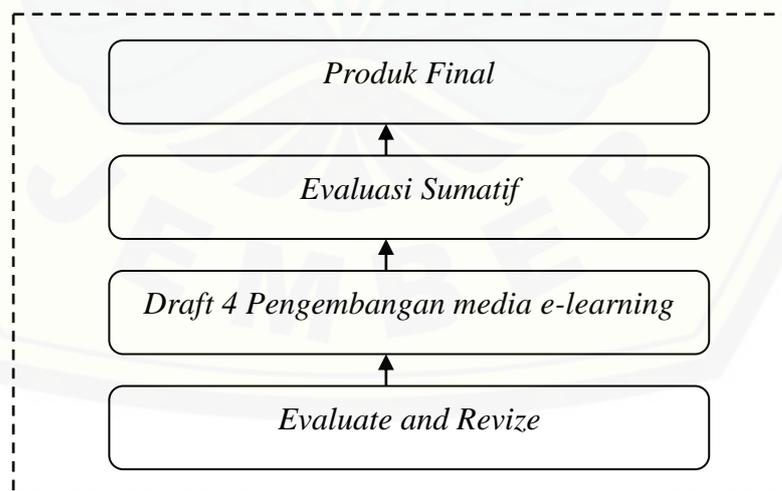
Draft 3 merupakan hasil revisi dari tahap sebelumnya yaitu uji coba pakar ahli dan uji coba pengguna. Pada tahap ini dilakukan uji coba lapangan untuk menilai apakah produk yang telah melalui tahap uji coba ahli dan review pengguna dapat meningkatkan efektivitas. Jika uji lapangan menunjukkan bahwa media *e-learning webquest* dapat meningkatkan kemampuan efektivitas, maka produk tidak perlu direvisi. Namun sebaliknya, apabila media *e-learning webquest* belum meningkatkan efektivitas produk akan dilakukan revisi. Revisi tersebut dilakukan sampai diperoleh media *e-learning* yang dapat meningkatkan efektivitas.

2) Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah. dalam penggunaan media *e-learning webquest* dalam proses pembelajaran sejarah. Pada penelitian pengembangan ini akan menilai ketuntasan belajar peserta didik dari rata-rata hasil *pre test* dan *post test* pembelajaran sejarah. Selain itu juga akan diberikan tanggapan dan saran terhadap media *e-learning webquest* yang dikembangkan. Hasil uji coba lapangan ini akan dijadikan sebagai acuan untuk dilakukan perbaikan media *e-learning* sehingga menghasilkan produk final yang baik.

3.2.6 Evaluate and Revize

Tahapan terakhir dari pengembangan ini adalah *evaluate and revize*. Pada tahap ini dilakukan evaluasi sumatif dengan tujuan untuk menilai peningkatan kemampuan pemecahan masalah setelah media *e-learning webquest* diimplementasikan dalam proses pembelajaran sejarah. Evaluasi sumatif dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data obyektif selama proses pengembangan. Pemilihan metode jurnal bertujuan untuk mengemas data-data yang telah didapat selama pengembangan. Pada tahapan ini pengembang telah mendapatkan produk final yang telah melalui beberapa tahapan dari prosedur pengembangan yang dilakukan.



Gambar 3.7 alur tahap *evaluate and revize* diadaptasi dari Smaldino dkk (2005:74).

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dalam pengembangan ini adalah teknik observasi, kuesioner atau penyebaran angket, dan wawancara. Berikut ini dipaparkan mengenai teknik pengumpulan data, diantaranya adalah:

3.3.1 Teknik Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan secara langsung di sekolah. Observasi ini dilaksanakan dengan cara menganalisis RPP pendidik di masing-masing sekolah yaitu di SMAN 2 Tanggul, SMAN Jenggawah dan SMAN Kalisat. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat kesenjangan antara RPP yang dirancang oleh pendidik dengan keadaan nyata pada waktu pembelajaran di kelas. Hal ini disesuaikan dengan analisis performansi peserta didik (lihat *Lampiran E*) di masing-masing sekolah.

3.3.2 Teknik Wawancara

Pengembang melakukan kegiatan wawancara kepada pendidik dan peserta didik melalui analisis performansi yang diadaptasi dari Umamah (2014:13), (lihat *Lampiran E*). Hal ini bertujuan untuk mengetahui informasi mengenai permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran sejarah terkait sumber daya konten, sumber daya teknologi, fasilitas pembelajaran, dan sumber daya manusia terkait permasalahan di sekolah. Adapun narasumber dari wawancara pendidik mata pelajaran sejarah yaitu di Bapak Surur selaku pendidik di SMAN 2 Tanggul, Ibu Vivin selaku pendidik di SMAN 1 Jenggawah dan Ibu Lilik selaku pendidik di SMAN Kalisat. Pengembang juga melakukan wawancara kepada beberapa peserta didik yang memiliki kategori kemampuan tinggi, sedang, dan rendah untuk mensinkroniskan dengan data dari pendidik.

Berdasarkan hasil wawancara dapat diketahui permasalahan-permasalahan terkait pembelajaran sejarah yaitu sebagai berikut (1) pendidik hanya menyampaikan tujuan pembelajaran di awal KD baru dan pembelajaran selanjutnya tidak menyampaikan; (2) pendidik tidak melakukan pengembangan materi, materi yang digunakan hanya LKS (Lembar Kerja Siswa) dan Buku Paket; (3) peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran dan kurang mampu dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi, hal ini dikarenakan kurangnya minat

peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah; (4) metode pembelajaran yang digunakan juga sudah bervariasi, akan tetapi hal ini hanya berpengaruh sedikit terhadap minat belajar siswa; (5) media pembelajaran yang digunakan hanya PPT LCD, sehingga variasi kurang; (6) kegiatan evaluasi pembelajaran, peserta didik dihadapkan dengan memberikan pertanyaan dan soal pilihan ganda pada level memahami, tidak memfasilitasi untuk memecahkan masalah dan menganalisis; (7) sumber belajar yang digunakan adalah Buku Paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa), kedua sumber belajar tersebut kurang dapat memfasilitasi peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi; (8) perlu adanya tambahan bahan ajar yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah; (9) evaluasi yang dilakukan melalui tes berupa soal pilihan ganda, sehingga kurang dapat memfasilitasi peserta didik pada kegiatan analisis.

3.3.3 Teknik Kuesioner/Angket

Kuesioner atau angket dilakukan pengembang dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada peserta didik di SMAN 2 Tanggul, SMAN Jenggawah dan SMAN Kalisat. Penyebaran angket ini bertujuan untuk memperoleh data karakteristik umum dan kemampuan awal peserta didik, gaya belajar peserta didik dan motivasi belajar peserta didik sesuai dengan langkah-langkah pada model pengembangan ASSURE (lihat *Lampiran F*). Kuesioner atau angket ini digunakan untuk analisis pebelajar di sekolah terkait dengan adanya kesenjangan. Kuesioner atau angket juga digunakan untuk menguji dan mendapatkan data mengenai validasi produk berupa media *e-learning webquest* dari para ahli.

3.3.4 Teknik Tes

Tes digunakan pengembang untuk mengumpulkan data hasil belajar atau evaluasi peserta didik ketika *pre test* dan *post test* mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *e-learning webquest* pembelajaran sejarah berbasis *problem solving* yang dikembangkan. Hasil tersebut digunakan untuk menghitung efektivitas produk.

3.4 Teknik Analisis Data

Pengembangan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian pengembangan ini. Berikut adalah penjelasan dari kedua teknik tersebut:

3.4.1 Analisis Kualitatif

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

3.4.2 Analisis Kuantitatif

Analisis data kuantitatif ini merupakan data yang bersifat numerikal dan memiliki makna yang belum menggambarkan apa adanya sebelum dilakukan pengolahan dan analisis lebih lanjut (Sudjana & Ibrahim, 2012:126). Analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan kualitas media yang dikembangkan berdasarkan penelitian para ahli (ahli desain, bahasa, dan isi atau materi) dan untuk mendeskripsikan hasil pembelajaran peserta didik setelah menggunakan media yang dikembangkan atau biasa disebut efektivitas.

Penelitian pengembangan media *e-learning webquest* pembelajaran sejarah berbasis *problem solving* untuk meningkatkan keterampilan kemampuan pemecahan masalah dengan model ASSURE ini terdapat instrumen yang berupa angket untuk diberikan ketika uji coba ahli bidang studi, uji coba ahli media pembelajaran, dan uji coba ahli bahasa. Angket yang sudah terdapat jawaban, kemudian akan 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 dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari lima kategori sebagai alternatif pilihan yang dapat dilihat berdasarkan tabel di bawah 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

(Sumber: Sugiyono, 2014:94-95)

Teknik analisis presentase merupakan teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil dari analisis angket. Berdasarkan rujukan dari pendapat Arikunto (2008:216) bahwa rumus yang digunakan untuk menghitung hasil angket adalah sebagai berikut:

$$SA = \frac{\sum SP}{\sum SM} \times 100\%$$

Keterangan:

SA = Skor akhir

$\sum SP$ = Skor yang diperoleh

$\sum SM$ = Skor maksimal yang diperoleh

(Arikunto, 2008:216)

Ketepatan analisis data tersebut awalnya adalah data persentase penilaian kuantitatif yang diubah menjadi kualitatif deskriptif. Pedoman pengambilan keputusan dari data analisis ini dengan menggunakan skala kualifikasi untuk menentukan kesimpulan. Kriteria kelayakan hasil validasi dan uji coba disajikan dalam tabel 3.2 sebagai berikut:

Tabel 3.2 Tabel Kelayakan Produk

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

(Sumber: Arikunto, 2008:216)

Berdasarkan kualifikasi kelayakan produk tersebut digunakan sebagai acuan standar perbaikan media *e-learning webquest* pembelajaran sejarah berbasis *problem solving*. Media *e-learning webquest* dinyatakan belum layak digunakan apabila hasil validasi menunjukkan tingkat presentase dibawah 74%. Sehingga perlu diadakan perbaikan kembali ketika akan digunakan dalam proses pembelajaran. Media *e-learning webquest* dikatakan layak yaitu apabila tingkat presentase diatas 75%. Sehingga tidak perlu lagi diadakan perbaikan.

Pengaplikasian teknik analisis data selain pada pengujian dari para ahli juga digunakan untuk mengukur efektivitas pada penggunaan media *e-learning webquest* berbasis *problem solving*. Data yang digunakan untuk mengetahui peningkatan efektivitas penggunaan media *e-learning webquest* berbasis *problem solving* diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *e-learning webquest* berbasis *problem solving* dalam pembelajaran sejarah. Peningkatan efektivitas melalui pegguan media *e-learning* dapat mengacu pada teori Hake mengenai *Gain ternormalisasi*. Richard R. Hake memaparkan bahwa *gain score* adalah selisih antara nilai tes akhir (*posttest*) dengan test awal (*pretest*). Metode Gain ternormalisasi dapat dilakukan untuk mengetahui peningkatan atau penurunan tingkat pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Rumus nilai *Gain Ternormalisasi* menurut Hake (1999) adalah sebagai berikut.

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{Skor pretest}}$$

Keterangan:

g = nilai *gain* ternormalisasi

Skala nilai yang digunakan pada data *gain* ternormalisasi ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 3.3 Kriteria *Gain* Ternormalisasi

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

(Sumber: Hake, 1999)

Efektivitas dapat diketahui apabila indikator-indikatornya terpenuhi. Hasil dari rata-rata (mean) *pre test* dan *post test* peserta didik menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis *problem solving* digunakan sebagai alat untuk mengetahui tingkat kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Apabila hasil *pre test* dan *post test* menunjukkan hasil yang tinggi (melebihi batas standar pencapaian atau KKM), hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki tingkat efektivitas yang tinggi. Sedangkan apabila hasil *pre test* dan *post test* menunjukkan nilai yang rendah, maka media pembelajaran memiliki tingkat efektivitas yang rendah.



BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Pengembangan media *e-learning* berbasis *problem solving* pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X SMA menggunakan model ASSURE, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan merupakan sumber belajar yang sangat efektif dalam pembelajaran sejarah. Sebelum dilakukan uji coba, produk telah melalui proses validasi ahli yaitu validasi ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, dan ahli bahasa. Berikut ini adalah pemaparan hasil dari validasi ahli dan peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan menggunakan media *e-learning* berbasis *problem solving*:

1. Hasil validasi ahli meliputi validasi ahli isi bidang studi mencapai persentase 80% dengan kualifikasi baik, validasi ahli desain pembelajaran mencapai persentase 81,81% dengan kualifikasi baik dan validasi ahli bahasa mencapai persentase 82% dengan kualifikasi baik. Produk pengembangan juga melalui tahap uji pengguna. Hasil yang diperoleh pada uji pengguna mencapai persentase 90% dengan kualifikasi sangat baik.
2. Efektivitas penggunaan media *e-learning* berbasis *problem solving* dalam pembelajaran sejarah. Keberhasilan media *e-learning* berbasis *problem solving* dalam meningkatkan efektivitas dapat dilihat dari persentase yang diperoleh dalam uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar *gain score* 0.6 yang berkategori sedang dan pada uji coba kelompok besar diperoleh peningkatan sebesar *gain score* 0.7 yang berkategori sedang.

Berdasarkan hasil rekapitulasi diatas, produk media *e-learning* sejarah berbasis *problem solving* untuk meningkatkan efektivitas yang dikembangkan telah tervalidasi dan memperoleh hasil yang baik. Media *e-learning* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *e-learning webquest* berbasis *problem solving* mampu meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran sejarah dalam pembelajaran sejarah.

5.2 Saran

Media *e-learning* berbasis *problem solving* yang telah dikembangkan dan telah melalui proses validasi ahli isi bidang studi, validasi ahli desain pembelajaran, dan validasi ahli Bahasa serta uji coba pengembangan. Uji coba pengembangan meliputi uji pengguna, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar. Media *e-learning* berbasis *problem solving* ini layak digunakan dalam pembelajaran sejarah. Adapun kelebihan media *e-learning* berbasis *problem solving* sebagai berikut.

1. Media *e-learning webquest* berbasis *problem solving* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 pendidik diharuskan menggunakan TIK sebagai pendukung proses pembelajaran;
2. Media *e-learning* berbasis *problem solving* dengan bantuan *software webquest* bisa menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan;
3. Media *e-learning webquest* berbasis *problem solving* dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar;
4. Media *e-learning webquest* berbasis *problem solving* dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh, yaitu pembelajaran tanpa tatap muka dan komunikasi secara langsung. Hal ini dikarenakan *software webquest* sudah dapat diakses dimana saja dan kapan saja sesuai dengan kebutuhan;
5. Media *e-learning webquest* berbasis *problem solving* dapat digunakan untuk belajar secara mandiri, kelompok kecil, dan kelompok besar.

Media *e-learning webquest* berbasis *problem solving* ini juga terdapat kekurangan sebagai berikut.

1. Link yang disediakan kadang tidak bisa diakses atau membuka halaman lain;
2. Untuk bisa mengakses *webquest* diperlukan jaringan internet;
3. Untuk mengakses *webquest* diperlukan PC/laptop, atau *smartphone*.

Adapun saran-saran pemanfaatan media *e-learning webquest* berbasis *problem solving* sebagai berikut.

1. Produk digunakan untuk pembelajaran yang menggunakan kurikulum 2013;
2. Produk membutuhkan fasilitas-fasilitas pendukung dalam penggunaannya, seperti jaringan internet, PC/Laptop.



DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, W, *et.al.* 2013. *Pendidikan Sejarah, Suatu Keharusan; Reformasi Pendidikan Sejarah*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Alfian, M. (2011). Pendidikan Sejarah dan Permasalahan yang Dihadapi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol. III, No. 2.*
- Anderson, J. R. (1980). *Cognitive psychology and its implications*. New York, NY: Freeman.
- Arend, I. 2008. *Learning To Teach , Buku Satu dan Dua*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arifin, Z. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Arikunto, S. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Belawati, T. 2004. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Czinki, dkk. 2016. *Solving Complex Problem and TRIZ*. Berlin.
- Daniela, C. 2015. *Problem Solving Purpose and Means Of Learning Mathematics In School*. Rumania: Elsvier.
- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul (Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, dkk. 2010. *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dostal, J. 2015. *Theory Of Problem Solving*. Palacky University.
- Gok, T, dkk. 2010. *The Effects of Problem Solving Strategies on Students Achievement, Attitude and Motivation*. Turkey: University of Dokuz Eylul.
- Hake, R. 2003. *Analyzing Change/Gain scores*. [online]. Diakses dari www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf pada tanggal 18 Februari 2019, jam 08.50 WIB.
- Hamalik, O. 2005. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Pt. Bumi Aksara.
- Haniah, A. R., Dkk. (2017). *Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah dengan*

Kurikulum 2013 Di SMA Negeri 2 Wates Diy. *E-Jurnal. Universitas Negeri Yogyakarta*.

Heri, dkk. (2014). Penerapan Model ASSURE dengan Menggunakan Media Power Point dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Usaha Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X MAN Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Vol.2, No.1*.

Hidayat, Y. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah di Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Rambipuji*. Skripsi. Jember: Universitas Jember.

Himmatul, U. (2016). Profil Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Bermotivasi Belajar Tinggi Berdasarkan Ideal Problem Solving. *Jurnal Konseling GUSJIGANG, Vol.2, No.1*.

Hudojo, H. 1988. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Malang: Balai Pustaka.

Irianti, dkk. (2014). Penerapan Metode Problem Solving dengan Media Benda Konkrit dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika Siswa Kelas X SMA Panjer. *Jurnal Pendidikan. Volume 3, No.2*.

John. K. 2000. *How To Integrate Learner Motivation Planning Into Lesson Planning: The ARCS Model Approach*. Paper Presented at VII.

Kemendikbud. 2015. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2015 Mata Pelajaran Sejarah SMA/SMK*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan.

Kemendikbud. 2016. *Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Atas/Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMA/SMK/MA/MAK): Mata Pelajaran Sejarah Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kochtar. K. S. 2008. *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

Krulik, S. 1996. *The New Sourcebook for Teaching Reasoning and Problem Solving in Junior and Senior High School*. Boston: Allyn and Bacon.

Liu, M. 2005. *Motivating Student Through Problem-Based Learning*. University Of Texas – Austin.

Mahnun, N. 2012. *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. Jurnal. Riau: Uin Suska Riau.

- Mulyasa.2010. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Permendikud. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor. 69 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Polya. 2002. *Model Problem Solving dalam Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Buku.
- Prakoso, B. 2015. *Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar IPA Biologi melalui Penerapan Problem Based Learning (PBL) Dilengkapi dengan Media Gambar pada Mata Pelajaran IPA Biologi*. Jember: Universitas Jember.
- Pramono, E. S. 2012. *Perbaikan Kesalahan Konsep Pembelajaran Sejarah melalui Metode Pemecahan Masalah dan Diskusi*. Historical Studies Journal.
- Prastowo, A.2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Pratiwi, F.F. 2013. *Studi Komparasi Hasil Belajar Pada Pembelajaran Sejarah Antara Metode Problem Solving dengan Snowball Throwing di MAN 1 Jember*. Artikel Hasil Penelitian Mahasiswa. Jember: Universitas Jember.
- Puji, R. P. N., Dkk. 2015. *Gaya Belajar dan Kemahiran Pemikiran Sejarah dalam Pembelajaran Sejarah di Peringkat Universitas*.Jurnal. Malaysia: Universitas Kebangsaan Malaysia.
- Putra, N. 2012.*Research and Development, Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Putri, E.A. 2016. *Pengembangan Modul Digital Berbasis Aplikasi eXe pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA dengan Model ASSURE pada Sub Pokok Bahasan Agresi Militer Belanda*. Skripsi. Jember: FKIP Universits Jember.
- Ricu, S. 2017. *Pengembangan Strategi Pembelajaran Sejarah Berbasis Komunikasi Interpesonal*. *Prosiding Seminar Nasional*.
- Sadikin.I.S. 2016. *The Use Of Webquest For Teaching English Vocabulary In An EFL Young Learning Context*. *Prosiding ICTTE, Vol.1, No.1*.
- Saraswati, D. 2014. *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wondershare Quiz Creator Untuk Meningkatkan Daya Tarik dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Sejarah Peserta Didik Kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 Bondowoso Tahun Ajaran 2013-2014*. Skripsi. Jember: Universitas Jember.

- Smaldino, dkk. 2005. *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Subakti. Y. R. 2010. *Paradigma Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol. 24, No. 1.
- Thiagarajan, S., Semmel. D. S & Semmel, M. I. 1974. *Instrucyional Development for Training Teacher of Expectional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University Of Minnesota.
- Toharudin, S., dkk. 2011. *Membangun Literasi Sains Peserta Didik*. Bandung: Humaniora.
- Umamah, N. 2008. *Kemampuan Guru dalam Mengembangkan Desain Pembelajaran IPS SD Se-Eks Kotatif Jember Tahun 2008*. Jember: Universitas Jember.
- Umamah, N. 2014. "Kurikulum 2013 dan Kendala yang Dihadapi Pendidik dalam Merancang Desain Pembelajaran Sejarah". *Prosiding Seminar Nasional*. Malang: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang.
- Umamah, N. 2014. *Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Bidang Studi*. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Umamah, N. 2016. "Integrasi Sejarah Lokal dalam Kurikulum Sejarah SMA Peluang dan Kendala (Studi Kasus Pengembangan Kurikulum SMA di Kabupaten Jember)". *Prosiding Seminar Nasional Sejarah Lokal*. Universitas Indonesia; Program Studi Ilmu Sejarah Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya.
- Umamah, N. 2017. *Kapita Selekta (Pendidikan) Sejarah Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Wardani, dkk. (2015). Pengembangan Model Webquest Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol.3, No.1*.
- Widja, I. G. 1989. *Dasar-Dasar Pengembangan Strategi serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Yaumi, M. 2013. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan dengan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana.
- Yeni, N.S. 2017. *Pengembangan Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash CC (Creative and Cloud) pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA dengan Model ASSURE*. Skripsi. Jember: Universitas Jember.

LAMPIRAN A. MATRIKS PENELITIAN

MATRIKS PENELITIAN

JUDUL PENELITIAN	RUMUSAN MASALAH	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN
Pengembangan Media <i>Webquest</i> Berbasis <i>Problem Solving</i> Model ASSURE	<p>1) Bagaimana hasil validasi ahli terhadap pengembangan media <i>e-learning webquest</i> berbasis <i>problem solving</i> pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X SMA dengan model ASSURE</p> <p>2) Bagaimana media <i>e-learning webquest</i> berbasis <i>problem solving</i> pada mata</p>	<p>1) Variabel bebas: Pengembangan media <i>e-learning webquest</i> berbasis <i>problem solving</i> untuk meningkatkan efektivitas</p> <p>2) Variabel Terkait:</p> <p>1) Hasil validasi ahli isi materi, bahasa dan desain terhadap media pembelajaran <i>webquest</i> sejarah berbasis <i>problem solving</i> untuk meningkatkan efektivitas</p> <p>2) Ketercapaian penggunaan media <i>e-learning webquest</i> dalam pembelajaran</p>	<p>1) Hasil validasi ahli terhadap media <i>e-learning webquest</i> dalam pembelajaran sejarah berbasis <i>problem solving</i> untuk meningkatkan efektivitas, meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kelayakan isi materi; • Kelayakan bahasa; • Kelayakan desain; <p>2) Ketercapaian penggunaan media <i>e-learning webquest</i> dalam pembelajaran sejarah berbasis <i>problem solving</i></p>	<p>1) Wawancara Wawancara dilaksanakan di tiga sekolah yaitu melalui analisis performansi.</p> <p>2) Angket</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan awal dan karakteristik peserta didik • Gaya Belajar • Motivasi <p>3) Dokumentasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Data hasil angket dan foto pelaksanaan pembelajaran. <p>4) Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Data nilai pre test dan post test peserta didik. 	<p>1) Jenis Penelitian: Penelitian Pengembangan.</p> <p>2) Tempat Penelitian: SMAN 2 Tanggul, SMAN Jenggawah, SMAN Kalisat</p> <p>3) Metode Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara, Angket dan Tes.</p> <p>4) Analisis Data:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rumus yang digunakan

	<p>pelajaran Sejarah Indonesia dapat meningkatkan efektivitas pada peserta didik kelas X SMA ?</p>	<p>sejarah berbasis <i>problem solving</i> untuk meningkatkan efektivitas.</p>	<p>untuk meningkatkan kemampuan efektivitas, meliputi hasil belajar kognitif peserta didik setelah menggunakan media <i>e-learning webquest</i> dalam pembelajaran sejarah berbasis <i>problem solving</i> untuk meningkatkan efektivitas.</p>		<p>untuk mengukur persentase hasil validasi ahli yaitu:</p> $SA = \frac{\sum SP}{\sum SM} \times 100\%$ <p>Rumus yang digunakan untuk mengukur rata-rata nilai pre-test dan post test peserta didik:</p> $g = \frac{\text{skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{Skor pretest}}$
--	--	--	--	--	--

LAMPIRAN B. ANALISIS INSTRUKSIONAL

Analisis Instruksional (Kompetensi Dasar 3.8 Sejarah Indonesia Kelas X SMA)



LAMPIRAN C. PEDOMAN OBSERVASI

Pedoman Observasi

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

A. Tujuan :

Untuk memperoleh informasi dan data baik fisik maupun nonfisik dalam pelaksanaan pembelajaran di SMAN 2 Tanggul, SMAN Jenggawah dan SMAN Kalisat.

B. Aspek yang diamati :

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

LAMPIRAN D. HASIL OBSERVASI

HASIL OBSERVASI

Pengamatan (observasi) yang dilakukan adalah mengamati desain pembelajaran pada proses pembelajaran mata pelajaran sejarah di tiga sekolah yaitu: SMAN 2 Tanggul, SMAN Jenggawah dan SMAN Kalisat meliputi:

A. Tujuan :

Untuk memperoleh informasi dan data baik fisik maupun nonfisik dalam pelaksanaan pembelajaran di SMAN 2 Tanggul, SMAN Jenggawah dan SMAN Kalisat.

B. Aspek yang diamati :

1) Tujuan Pembelajaran

Pendidik hanya menyampaikan tujuan pembelajaran di awal KD baru dan pembelajaran selanjutnya tidak menyampaikan;

2) Pengembangan materi pembelajaran

Pendidik tidak melakukan pengembangan materi, materi yang digunakan hanya LKS (Lembar Kerja Siswa) dan Buku Paket; peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran dan kurang mampu dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi, hal ini dikarenakan kurangnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah;

3) Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan juga sudah bervariasi, akan tetapi hal ini hanya berpengaruh sedikit terhadap minat belajar siswa;

4) Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan hanya PPT LCD, sehingga variasi kurang;

5) Evaluasi Pembelajaran

Kegiatan evaluasi pembelajaran, peserta didik dihadapkan dengan memberikan pertanyaan dan soal pilihan ganda pada level memahami, tidak memfasilitasi untuk memecahkan masalah dan menganalisis; evaluasi yang dilakukan melalui tes berupa soal pilihan ganda, sehingga kurang dapat memfasilitasi peserta didik pada kegiatan analisis.

6) Sumber Belajar

Sumber belajar yang digunakan adalah Buku Paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa), kedua sumber belajar tersebut kurang dapat memfasilitasi peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi; perlu adanya tambahan bahan ajar yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk dapat meningkatkan kemampuan menganalisis;



LAMPIRAN E. ANALISIS PERFORMANSI

Instrumen Analisis Performansi Pendidik

I. Identitas pendidik

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

II. Petunjuk

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

III. Pertanyaan

1. Bagaimana cara bapak/ibu guru dalam merumuskan tujuan pembelajaran?
.....
.....
.....
2. Apakah bapak/ibu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai disetiap awal pertemuan ?
.....
.....
.....
3. Bagaimana cara pengembangan materi yang bapak/ibu guru lakukan saat pembelajaran sejarah?
.....
.....
.....
4. Materi apa yang belum tersedia dalam sumber belajar yang bapak/ibu gunakan?
.....

.....
.....
5. Apakah ada kendala yang dihadapi bapak/ibu ketika mengajarkan materi pembelajaran sejarah ?

.....
.....
6. Metode pembelajaran apa yang biasa bapak/ibu gunakan di kelas saat proses pembelajaran?

.....
.....
7. Media apa yang sering kali bapak/ibu guru gunakan dalam proses pembelajaran sejarah?

.....
.....
8. Media seperti apa yang bapak/ibu inginkan untuk dipergunakan dalam pembelajaran sejarah?

.....
.....
9. Bahan ajar apa yang biasanya bapak/ibu gunakan padasaat proses pembelajaran sejarah?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sumber: (Umamah, 2014: 13)

Instrumen Analisis Performansi Peserta Didik

I. Identitas peserta didik

Nama :
Sekolah :
Kelas :
Usia :

II. Petunjuk

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

III. Pertanyaan

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

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

2. Materi apa saja yang dibelajarkan dalam pembelajaran sejarah?

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

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

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

4. Metode pembelajaran apa yang anda sukai ?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sumber: (Umamah, 2014: 13)

LAMPIRAN F. ANGKET

Instrumen Analisis Peserta Didik

I. Identitas peserta didik

Nama :

Usia :

Jenis Kelamin :

Sekolah :

Kelas :

Hari/tanggal :

II. Petunjuk

- 1) Isilah kolom identitas yang telah disediakan;
- 2) Bacalah semua pertanyaan dengan baik dan cermat;
- 3) Berikan jawaban yang sesuai.

III. Pertanyaan

A. Karakteristik Umum dan Kemampuan Awal

Berikan jawaban dengan cara mengisi titik-titik pada lembar yang sudah disediakan.

1. Bahasa apa yang anda gunakan dalam kehidupan sehari-hari?
.....
.....
2. Apa yang anda ketahui tentang perkembangan kehidupan masyarakat pada masa Kerajaan Islam di Indonesia?
.....
.....
.....
3. Apa yang anda ketahui tentang pemerintahan pada masa Kerajaan Islam di Indonesia?
.....
.....
.....

4. Apa yang anda ketahui tentang budaya pada masa Kerajaan Islam di Indonesia?

.....

.....

.....

(Sumber: Adaptasi Molenda,dkk, 2005: 56)

B. Gaya Belajar

Pilihlah jawaban dengan cara memberi tanda centang (√) pada tiap kolom yang sudah disediakan.

NO	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	SaSaya lebih mudah memahami pelajaran dengan melihat bahasa tubuh/ekspresi muka pendidik, membaca dan menulis.		
2.	SaSaya tertarik pada objek yang mencolok dan berwarna,		
3.	Saya lebih mementingkan penampilan, baik dalam hal pakaian maupun kondisi lingkungan sekitar.		
4.	Saya tidak terganggu jika harus belajar dalam keramaian.		
5.	Saya mudah lupa dengan sesuatu yang disampaikan secara lisan dan sering kali minta bantuan orang lain untuk mengulanginya.		
6.	Saya lebih suka belajar dengan cara mendengar.		
7.	Saya lebih mudah belajar dengan dalam bentuk aktivitas lisan.		
8.	Saya mudah mengingat sesuatu apabila itu didengarkan		
9.	Saya mudah terganggu jika harus belajar dalam keramaian.		

10.	Saya lemah dalam menerima informasi tertulis.		
11.	Saya lebih mudah memahami materi pembelajaran apabila belajar melalui manipulasi/praktek (aktivitas fisik)		
12.	Saya mudah menghafal dengan cara melihat gerakan tubuh/fisik sambil berjalan mempraktikkan.		
13.	Saya lebih mudah belajar apabila ada keterlibatan sejumlah anggota tubuh.		
14.	Saya cenderung berbicara dengan perlahan, sehingga perlu berdiri dekat ketika berbincang dengan orang lain.		

(Sumber: Adaptasi Dunn and Dunn, 1992)

C. Motivasi Belajar

Pilihlah jawaban yang sesuai dengan cara memberi lingkaran pada salah satu pilihan jawaban!

Keterangan :

1 = sangat tidak setuju

2 = tidak setuju

3 = ragu-ragu

4 = setuju

5 = sangat setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
1.	Pada awal pembelajaran sejarah, ada sesuatu yang menarik bagi saya.	1	2	3	4	5
2.	Materi pembelajaran sejarah sangat menarik perhatian.	1	2	3	4	5
3.	Rasa ingin tahu saya meningkat ketika belajar sejarah.	1	2	3	4	5
4.	Pertama kali saya belajar sejarah,saya percaya bahwa pembelajaran ini mudah	1	2	3	4	5

	bagi saya.					
5.	Ketika saya belajar materi sejarah, saya percaya bahwa saya dapat menguasainya.	1	2	3	4	5
6.	Setelah mempelajari pembelajaran sejarah, saya percaya bahwa saya akan berhasil dalam tes.	1	2	3	4	5
7.	Saya dapat menghubungkan isi pembelajaran sejarah dengan hal-hal yang telah saya lihat, saya lakukan, atau saya pikirkan di dalam kehidupan sehari-hari.	1	2	3	4	5
8.	Menyelesaikan tugas-tugas dalam pembelajaran sejarah membuat saya merasa puas terhadap hasil yang telah saya capai.	1	2	3	4	5
9.	Saya senang pada pembelajaran sejarah sehingga saya ingin mengetahui lebih lanjut pokok bahasan ini.	1	2	3	4	5
10.	Saya merasa senang menyelesaikan pembelajaran sejarah.	1	2	3	4	5

Sumber: (Keller's, 1987)

LAMPIRAN G. PENYAJIAN DATA ANGKET

Angket Karakteristik Umum dan Kemampuan Awal Peserta Didik

Berdasarkan hasil angket dari ketiga sekolah yaitu SMAN 2 Tanggul, SMAN Jenggawah dan SMAN Kalisat, peserta didik mayoritas berusia 16 tahun menggunakan bahasa Jawa, Madura, serta Pandalungan dalam kehidupan sehari-hari. Terkait dengan kemampuan awal peserta didik pada materi Perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintah, dan budaya pada masa Kerajaan Islam di Indonesia yaitu mayoritas hanya beberapa saja peserta didik yang mengingat materi ini, selebihnya tidak mengetahui. Jadi berdasarkan hasil angket kemampuan awal peserta didik, maka perlu dikembangkan media *e-learning webquest* dengan materi Perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintah, dan budaya pada masa Kerajaan Islam di Indonesia.

SMAN 2 TANGGUL

No	NAMA SISWA	L/P	INDIKATOR GAYA BELAJAR														Kategori
			1 V	2 V	3 V	4 K	5 A	6 A	7 K	8 A	9 V	10 A	11 K	12 K	13 K	14 A	
1	AR	L	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	T	T	V
2	ARM	L	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	V
3	ALM	P	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	V
4	AYS	p	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	K
5	ATP	P	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	V
6	AML	P	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	V
7	AHN	P	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	T	T	V
8	AK	P	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	V
9	ASR	P	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	V
10	CDR	P	Y	T	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	T	Y	V
11	DKR	P	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	V
13	DSH	P	T	T	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	T	T	V
14	DAM	P	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	T	T	T	Y	Y	Y	Y	K
15	DN	P	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	V
16	FAA	L	Y	T	Y	T	Y	T	T	Y	Y	T	T	Y	T	T	V
17	FNR	L	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Y	Y	V

18	GAG	P	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	T	T	V
19	IMA	P	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	T	Y	Y	Y	K
20	LT	L	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	T	Y	Y	Y	K
21	LS	L	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	T	T	V
22	MPS	P	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	V
23	MM	L	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	T	Y	V
24	MAA	P	T	Y	Y	T	T	T	Y	T	T	T	Y	Y	Y	T	K
25	MFS	L	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	A
26	MRW	L	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	K
27	NRN	L	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	V
28	NPD	P	T	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	T	Y	T	T	Y	A
29	NSB	P	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	T	T	T	V
30	PH	P	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	V
31	RAB	P	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	V
32	RDC	P	Y	Y	T	T	T	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	T	V
33	RNH	P	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	T	T	V
34	RDH	P	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	K
35	RAR	P	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	T	T	T	Y	Y	V
36	WNA	P	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	T	V

Kinestetik = $36:7 \times 100\% = 19,5\%$
Auditori = $36:3 \times 100\% = 8,3\%$
Visual = $36:26 \times 100\% = 72,2\%$



No	NAMA SISWA	L/P	SMAN JENGGAWAH														Kategori
			INDIKATOR GAYA BELAJAR														
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
			V	V	V	K	A	A	K	A	V	A	K	K	K	A	
1	AHS	L	Y	Y	Y	T	Y	T	T	Y	Y	T	T	Y	T	Y	V
2	AA	L	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	K
3	AFP	L	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	V
4	AM	P	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	Y	V
5	AFR	L	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	A
6	AP	P	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	T	T	V
7	ANA	L															
8	ADR	P	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	K
9	AMH	L	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	T	Y	V
10	ALR	P	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	T	Y	V
11	BEB	L	Y	T	T	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	K
13	DNR	P	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y	T	V
14	DAP	P	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	K
15	ESW	P	Y	Y	Y	T	Y	T	T	Y	Y	T	T	Y	T	Y	V
16	FRA	P	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	V
17	HH	L	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	V

18	JR	L	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	V
19	KK	P	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	V
20	MRAP	L	T	T	Y	T	T	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	K
21	NIF	P	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	V
22	PY	P	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	V
23	RAS	L	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	Y	V
24	WP	L	Y	Y	T	T	T	Y	Y	T	Y	T	T	Y	T	T	V
25	WT	L	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Y	Y	V
26	WSY	P	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	T	T	T	V
27	WS	P	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	V
28	TZA	P	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	V
29	ZA	L	T	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	V

Kinestetik = $28:2 \times 100\% = 7,14\%$

Auditori = $28:5 \times 100\% = 17,85\%$

Visual = $28:21 \times 100\% = 75,01\%$

SMAN KALISAT

No	NAMA SISWA	L/P	INDIKATOR GAYA BELAJAR														Kategori
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
			V	V	V	K	A	A	K	A	V	A	K	K	K	A	
1	ADO	P	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	V
2	AN	P	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	V
3	ANA	P	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	T	T	T	V
4	ADR	P	Y	T	Y	T	Y	T	T	Y	Y	T	T	Y	Y	T	V
5	AF	P	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y	Y	T	Y	T	T	T	V
6	AMM	P	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	T	T	Y	T	Y	T	V
7	BAH	L	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	T	T	V
8	DRN	L	Y	Y	T	Y	T	T	T	T	T	T	Y	T	T	T	V
9	DA	P	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	V
10	FDN	P	Y	T	T	Y	Y	T	Y	T	T	T	Y	Y	Y	T	K
11	IYA	L	T	T	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	A
12	KA	L	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	T	T	V
13	KD	P	Y	Y	Y	T	Y	T	T	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	V
14	LF	P	T	Y	T	Y	T	T	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	K
15	MAF	L	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	K
16	MF	P	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	T	Y	T	Y	T	V

17	MNH	P	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	T	K
18	MW	L	T	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	K
19	MF	P	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	T	T	V
20	PM	P	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	V
21	RH	L	T	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	T	Y	T	Y	Y	A
22	RA	P	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	Y	K
23	RP	P															
24	SL	P	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	K
25	SM	P	Y	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	T	Y	T	T	Y	V
26	S	L	Y	Y	Y	T	Y	T	T	T	Y	T	Y	Y	Y	T	V
27	SDO	P	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	Y	T	V
28	SK	P	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	K
29	ZM	P	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	Y	Y	K
30	ZA	L	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	T	A

Total Keseluruhan

Persentase

Kinestetik = $29:9 \times 100\% = 31,03\%$
 Auditori = $29:3 \times 100\% = 10,34\%$
 Visual = $29:17 \times 100\% = 58,63\%$

Jumlah Total Persentase Gaya Belajar dari SMAN 2 Tanggul, SMAN Jenggawa, SMAN Kalisat

Persentase			Item	Presentase Total
SMAN 2 Tanggul	SMAN Jenggawah	SMAN Kalisat		
72,2%	75,01%	58,63%	Visual	68,61%
8,3%	7,14%	10,34%	Audirori	8,6%
19,5%	17,85%	31,03%	Kinestetik	22,79%

Hasil angket peserta didik tentang gaya belajar dapat diidentifikasi bahwa peserta didik dari ketiga sekolah di peroleh gaya belajar audio sebesar 8,6% , gaya belajar visual sebesar 68,61 % dan kinestetik sebesar 22,79%.

SMA Negeri 2Tanggul

NO	NAMA SISWA	L/P	INDIKATOR MOTIVASI										Kategori	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AR	L	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	S
2	ARM	L	4	4	5	3	3	3	4	4	4	4	4	S
3	ALM	P	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	SS
4	AYS	L	4	5	3	3	3	3	4	4	4	4	4	S
5	ATP	L	4	4	3	5	3	3	4	4	5	4	4	S
6	AML	P	3	4	3	4	4	3	5	4	3	4	4	S
7	AHN	P	3	4	5	3	4	3	4	4	4	5	CS/S	
8	AK	P	4	4	5	3	3	3	4	4	4	4	4	S
9	ASR	L	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	SS
10	CDR	L	4	4	3	5	3	3	4	4	5	4	4	S
11	DKR	P	4	5	3	3	3	3	4	4	4	4	4	S
12	DSH	P	4	3	5	3	4	4	5	3	3	3	3	CS
13	DAM	L	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	S
14	DN	L	3	4	3	4	4	3	5	4	3	4	4	S
15	FAA	L	3	4	3	4	3	4	3	5	4	5	CS/S	
16	FNR	P	3	2	1	3	5	5	5	5	3	2	2	SS
17	GAG	P	4	5	3	3	3	3	4	4	4	4	4	S

18	IMA	L	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	S
19	LT	L	3	4	4	3	3	3	4	4	5	5	CS/S
20	LS	L	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	S
21	MPS	L	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	SS
22	MM	L	3	4	4	3	3	3	4	4	5	5	CS/S
23	MAA	P	4	4	4	2	3	3	4	4	3	4	S
24	MFS	P	4	5	2	1	3	3	1	3	2	4	CS
25	MRW	L	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	S
26	NRN	P	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	S
27	NPD	P	4	3	4	3	3	3	4	5	4	5	CS/S
28	NSB	P	5	4	3	3	3	3	4	4	4	4	S
29	PH	L	4	3	4	3	3	5	3	3	3	4	CS
30	RAB	P	4	4	3	4	4	4	3	4	5	5	S
31	RDC	L	4	5	3	2	3	4	4	4	4	4	S
32	RNH	L	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	S
33	RDH	P	4	4	3	4	4	3	3	4	5	5	S
34	RAR	P	4	4	5	4	3	3	5	4	4	5	S
35	WNA	L	4	5	3	2	3	4	4	4	4	4	S

Item	Kategori	Keterangan	Total Keseluruhan	Persentase
5	SS	Sangat Setuju	4	11,43
4	S	Setuju	24	68,57
3	CS	Cukup Setuju	7	20
2	TS	Tidak Setuju	0	0
1	STS	Sangat Tidak Setuju	0	0

SMAN JENGGAWAH

NO	NAMA SISWA	L/P	INDIKATOR MOTIVASI										Kategori	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AHS	L	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	SS
2	AA	P	2	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	S
3	AFP	P	3	4	3	4	4	4	3	5	4	4	4	SS
4	AM	L	3	2	3	4	4	4	4	5	3	5	5	S
5	AFR	L	4	5	4	4	3	5	4	5	4	4	4	S
6	AP	L	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	S
7	ANA	L												
8	ADR	L	4	3	5	5	5	4	2	2	4	4	4	S
9	AMH	L	3	4	4	3	5	4	3	4	4	4	4	S
10	ALR	P	5	4	5	2	4	5	3	5	3	4	4	S
11	BEB	L	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	SS
12	DNR	P	4	4	4	3	3	4	3	4	5	4	4	S
13	DAP	P	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	S
14	ESW	L	4	4	4	2	5	5	4	4	4	5	5	S/SS
15	FRA	L	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	S
16	HH	L	5	5	5	5	5	2	4	3	3	4	4	S
17	JR	L	4	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	SS

18	KK	L	4	5	5	3	4	3	4	4	5	4	S
19	MRAP	L	2	1	2	2	2	3	2	4	3	1	S
20	NIF	P	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	TS
21	PY	P	3	2	4	3	3	3	4	4	3	4	S
22	RAS	P	4	4	3	3	3	3	4	3	2	4	CS
23	WP	P	4	4	3	1	2	3	5	5	4	5	CS
24	WT	L	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	S/SS
25	WSY	L	4	4	4	4	3	4	3	4	5	4	S
26	WS	P	4	4	4	3	3	5	3	4	3	4	S
27	TZA	P	2	2	4	2	4	4	4	4	3	4	S
28	ZA	P	1	1	1	4	3	3	3	1	1	1	S

Item	Kategori	Keterangan	Total Keseluruhan	Persentase
5	SS	Sangat Setuju	6	22,23
4	S	Setuju	18	66,67
3	CS	Cukup Setuju	2	7,40
2	TS	Tidak Setuju	1	3,70
1	STS	Sangat Tidak Setuju		

SMAN KALISAT

NO	NAMA SISWA	L/P	INDIKATOR MOTIVASI										Kategori
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	ADO	L	3	4	4	2	3	3	4	3	4	3	CS
2	AN	P	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	S
3	ANA	P	5	3	2	5	3	3	4	5	3	4	CS
4	ADR	P	4	2	3	2	3	3	4	2	3	3	CS
5	AF	P	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	S
6	AMM	L	5	4	5	3	2	1	4	2	3	3	CS
7	BAH	L	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	S
8	DRN	P	5	5	5	5	4	3	5	4	5	5	SS
9	DA	P	3	2	4	1	2	3	3	5	4	4	CS/S
10	FDN	P	5	4	4	4	3	3	5	4	3	5	S
11	IYA	L	5	4	5	4	3	4	4	5	5	4	S
12	KA	L	3	5	3	2	5	4	4	5	2	4	S/SS
13	KD	L	5	4	4	4	3	3	5	4	3	5	S
14	LF	L	5	4	5	1	3	3	4	4	3	3	CS
15	MAF	L	4	4	3	3	3	3	4	4	4	5	S
16	MF	L	5	4	5	4	3	4	4	5	5	4	S
17	MNH	L	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	SS

18	MW	L	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	S
19	MF	P	4	4	5	3	4	4	5	5	5	4	S
20	PM	P	3	3	4	2	3	4	4	4	4	4	S
21	RH	P	4	2	3	2	2	2	4	3	3	4	CS/S
22	RA	P	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	S
23	RP	P											
24	SL	L	5	3	4	3	3	3	3	3	3	3	CS
25	SM	P	3	3	1	5	4	3	4	4	4	3	CS/S
26	S	L	2	3	2	2	3	3	4	4	2	2	TS
27	SDO	P	5	5	5	2	3	3	5	5	5	5	SS
28	SK	P	4	4	5	3	3	3	4	5	5	5	SS
29	ZM	P	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	S
30	ZA	P	4	3	2	2	3	3	4	4	2	2	TS

Item	Kategori	Keterangan	Total Keseluruhan	Persentase
5	SS	Sangat Setuju	5	17,24
4	S	Setuju	13	44,83
3	CS	Cukup Setuju	9	31,03
2	TS	Tidak Setuju	2	6,9
1	STS	Sangat Tidak Setuju	0	0

Jumlah Total Persentase Motivasi Belajar dari SMAN 2 Tanggul, SMAN Jenggawah, SMAN Kalisat

Sekolah						
SMAN 2 Tanggul	SMAN Kalisat	SMAN Jenggawah	Jumlah Total persentase	Kategori	Keterangan	Item
Persentase						
11,43	17,24	22,23	16,96	SS	Sangat Setuju	5
68,57	44,83	66,67	60,02	S	Setuju	4
20	31,03	7,40	19,43	CS	Cukup Setuju	3
0	6,9	3,70	3,59	TS	Tidak Setuju	2
0	0	0	0	STS	Sangat Tidak Setuju	1

Simpulan:

1. 16,69% peserta didik memiliki motivasi sangat tinggi dengan kategori sangat setuju (SS)
2. 60,02% peserta didik memiliki motivasi tinggi dengan kategori setuju (S)
3. 19,43% peserta didik memiliki motivasi cukup tinggi dengan kategori cukup setuju (CS)
4. 3,59% peserta didik memiliki motivasi rendah dengan kategori tidak setuju (TS)
5. 0% peserta didik memiliki motivasi sangat rendah dengan kategori sangat tidak setuju (STS)

LAMPIRAN H. Instrumen Angket Validasi

H.1 Angket Validasi Isi Bidang Studi

I. Petunjuk

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

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

II. Penilaian

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

H.2 Angket Validasi Desain

I. Petunjuk

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

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

II. Media

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

H.3 Angket Validasi Bahasa

I. Petunjuk

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

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

I. Penilaian

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

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

H.4 Hasil Angket Validasi Isi Bidang Studi

**ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA DAN DESAIN PEMBELAJARAN
TERHADAP MEDIA E-LEARNING WEBQUEST BERBASIS PROBLEM
SOLVING**

Judul Penelitian : Pengembangan Media *E-Learning Webquest* Berbasis *Problem Solving* Model ASSURE

Mata Pelajaran : Sejarah (Wajib)

Kompetensi Dasar : 3.8 Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintah, dan budaya pada masa kerajaan Islam di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat

Pokok Bahasan : Perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintah, dan budaya pada masa kerajaan Islam

Kelas : X SMA

Semester : Genap

I. Petunjuk

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

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

II. Penilaian

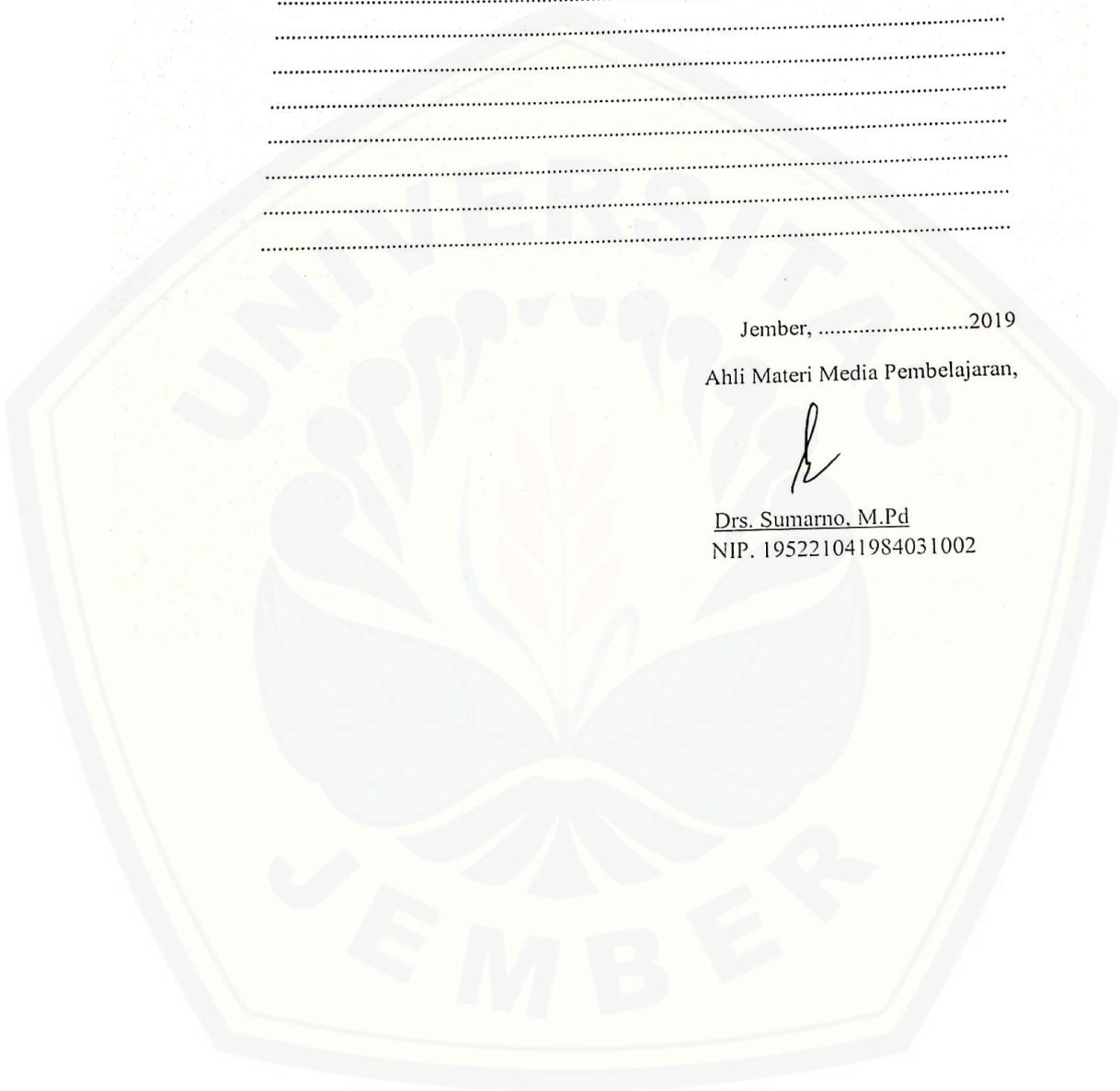
No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan KI dan KD dengan judul media				✓	
2.	Ketepatan prosedur analisis tujuan.				✓	
3.	Kebenaran substansial isi media.				✓	
4.	Ketepatan struktur kerangka untuk menggambarkan langkah prosedural dalam				✓	

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

Jember,2019
Ahli Materi Media Pembelajaran,



Drs. Sumarno, M.Pd
NIP. 195221041984031002



H.5 Hasil Angket Validasi Desain

**ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA DAN DESAIN PEMBELAJARAN
TERHADAP MEDIA E-LEARNING WEBQUEST BERBASIS PROBLEM
SOLVING**

Judul Penelitian : Pengembangan Media *E-Learning Webquest* Berbasis *Problem Solving* Model ASSURE
Mata Pelajaran : Sejarah (Wajib)
Kompetensi Dasar : 3.8 Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintah, dan budaya pada masa kerajaan Islam di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat
Pokok Bahasan : Perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintah, dan budaya pada masa kerajaan Islam
Kelas : X SMA
Semester : Genap

I. Petunjuk

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

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

II. Media

No.	Deskripsi	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Desain Program						
1.	Media <i>E-Learning webquest</i> berbasis <i>problem solving</i> memiliki nilai interaktif yang tinggi kepada peserta didik			✓	✓	

2.	Media <i>E-Learning webquest</i> berbasis <i>problem solving</i> dapat dioperasikan dengan baik						✓
3.	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan materi yang disajikan					✓	
Desain Grafis							
4.	Kesesuaian gambar dengan materi					✓	
5.	Ketepatan komposisi letak warna					✓	
6.	Ketepatan komposisi letak gambar					✓	
7.	Kemenarikan <i>background/</i> latar belakang dalam media <i>e-learning webquest</i> berbasis <i>problem solving</i>					✓	
8.	Kesesuaian Ukuran <i>Font</i>					✓	
9.	Kesesuaian Warna <i>Font</i>					✓	
10.	Kesesuaian Jenis <i>Font</i>					✓	
11.	Ketepatan tata tulis dalam media <i>e-learning webquest</i> berbasis <i>problem solving</i>						✓

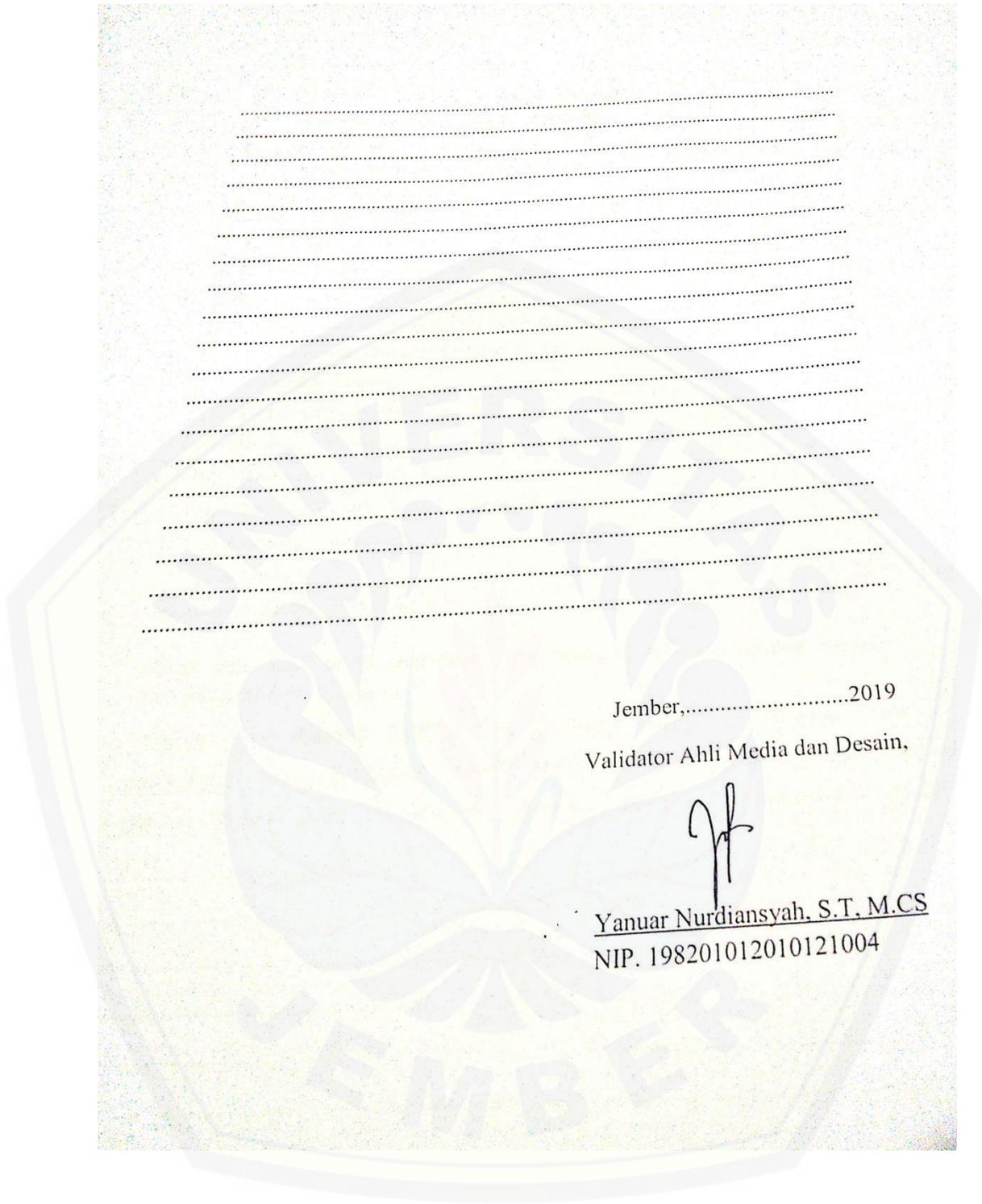
(Sumber : Adaptasi Mareta, 2018:95)

45

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media e-learning webquest berbasis *problem solving*

81,81

1. APLIKASI INI BERBASIS TEXT DAN DESAIN SUDAH DISEDIAKAN OLEH CREATE WEB QUEST SEHINGGA SANGAT TERBATAS TAPI BISA DILAKUKAN OLEH USER.
2. USER TIDAK BISA MELAKUKAN DESAIN KECUALI MEMASUKAN TEXT & LINK URL.



H.4 Hasil Angket Validasi Bahasa

**ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA DAN DESAIN PEMBELAJARAN
TERHADAP MEDIA E-LEARNING WEBQUEST BERBASIS PROBLEM
SOLVING**

Judul Penelitian : Pengembangan Media *E-Learning Webquest* Berbasis *Problem Solving Model ASSURE*

Mata Pelajaran : Sejarah (Wajib)

Kompetensi Dasar : 3.8 Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintah, dan budaya pada masa kerajaan Islam di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat

Pokok Bahasan : Perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintah, dan budaya pada masa kerajaan Islam

Kelas : X SMA

Semester : Genap

I. Petunjuk

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

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

I. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan bahasa yang digunakan.				✓	
2.	Ketepatan penggunaan kata dalam tiap kalimat.					✓
3.	Keefektifan kalimat.				✓	

4.	Kejelasan organisasi pesan.							
5.	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa.					✓	✓	
6.	Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat.						✓	
7.	Kemampuan mendorong minat baca.							✓
8.	Kemampuan memotivasi pesan atau informatif.						✓	
9.	Ketepatan penggunaan bahasa dengan pemahaman pembaca.						✓	
10.	Ketepatan penggunaan bahasa dalam bab dan sub bab.						✓	

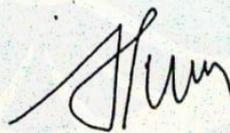
(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media e-learning webquest berbasis *problem solving*

Secara umum bagus

Jember, 2019

Ahli Bahasa



Anita Widjajanti, S.S. M.Hum

NIP. 197104022005012002

LAMPIRAN I. Penilaian dan Tanggapan Pendidik

I.1 Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik

I. Identitas

Nama :

NIP :

Nama sekolah :

II. Petunjuk

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

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

III. Pertanyaan

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

9.	Pemilihan ukuran <i>font</i> .					
10.	Kemampuan pemberian informasi penting dan baru.					
Skor Total =						

(Sumber: Adaptasi Aprianto, 2017)

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media e-learning *webquest* berbasis *problem solving*

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Jember, 2019
Pendidik

I.2 Hasil Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA DAN DESAIN PEMBELAJARAN TERHADAP MEDIA E-LEARNING WEBQUEST BERBASIS PROBLEM SOLVING

Judul Penelitian : Pengembangan Media *E-Learning Webquest* Berbasis *Problem Solving* Model ASSURE
Mata Pelajaran : Sejarah (Wajib)
Kompetensi Dasar : 3.8 Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintah, dan budaya pada masa kerajaan Islam di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat
Pokok Bahasan : Perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintah, dan budaya pada masa kerajaan Islam
Kelas : X SMA
Semester : Genap

I. Identitas

Nama : Dr. Sururi Ismail
 NIP :
 Nama sekolah : SMAN 2 Tanggul

II. Petunjuk

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

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

III. Pertanyaan

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
1.	Ketepatan judul dengan materi yang					✓

dibahas.							
2.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran.					✓	
3.	Runtutan kronologi cerita.						✓
4.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi.						✓
5.	Kesesuaian ilustrasi video dengan materi.						✓
6.	Ketepatan tata bahasa yang digunakan					✓	
7.	Desain media						✓
8.	Pemilihan <i>font</i> tata tulis.					✓	
9.	Pemilihan ukuran <i>font</i> .					✓	
10.	Kemampuan pemberian informasi penting dan baru.					✓	
Skor Total =						45	

(Sumber: Adaptasi Aprianto, 2017)

90

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

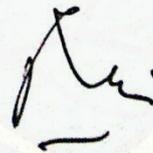
- Produk sudah selesai dengan hunkutan
 Kuri Kukur 2013

- Tugun pembelajaran sudah selesai

Jember,

2019

Pendidik



LAMPIRAN J. Surat Penelitian dan Validasi

J.1 Surat Penelitian

 KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: (0331)- 330224, 334267, 337422, 333147 • Faksimile: 0331-339029
Laman: www.fkip.unj.ac.id

Nomor **2008** /UN25.1.5/LT/2019
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

14 MAR 2019

Yth. Kepala

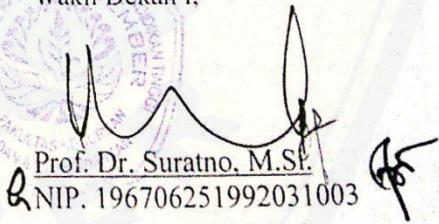
1. SMA Negeri 2 Tanggul Jember
2. SMA Negeri Jenggawah Jember
3. SMA Negeri Kalisat Jember

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

Nama : Putri Nur Faiza
NIM : 150210302001
Jurusan : Pendidikan IPS
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di sekolah yang Saudara pimpin dengan judul "Pengembangan Media E-Learning Webquest Berbasis Problem Solving Model ASSURE". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

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

a.n. Dekan
Wakil Dekan I,

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

J.2 Surat Validasi

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

Nomor : 2009/UN25.1.5/LT/2019 14 MAR 2019
Lampiran :
Hal : Permohonan Validasi

Yth. : 1. Drs. Sumarno, M.Pd (Validator Isi/Materi)
2. Anita Widjajanti, S.S, M.Hum (Validator Bahasa)
3. Yanuar Nurdiansyah, S. T, M.CS (Validator Desain)

FKIP Universitas Jember
Jember

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

Nama : Putri Nur Faiza
NIM : 150210302001
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Dengan hormat kami memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi Validator dan memvalidasi Media Pembelajaran dari produk Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media E-Learning Webquest Berbasis Problem Solving Model ASSURE”.

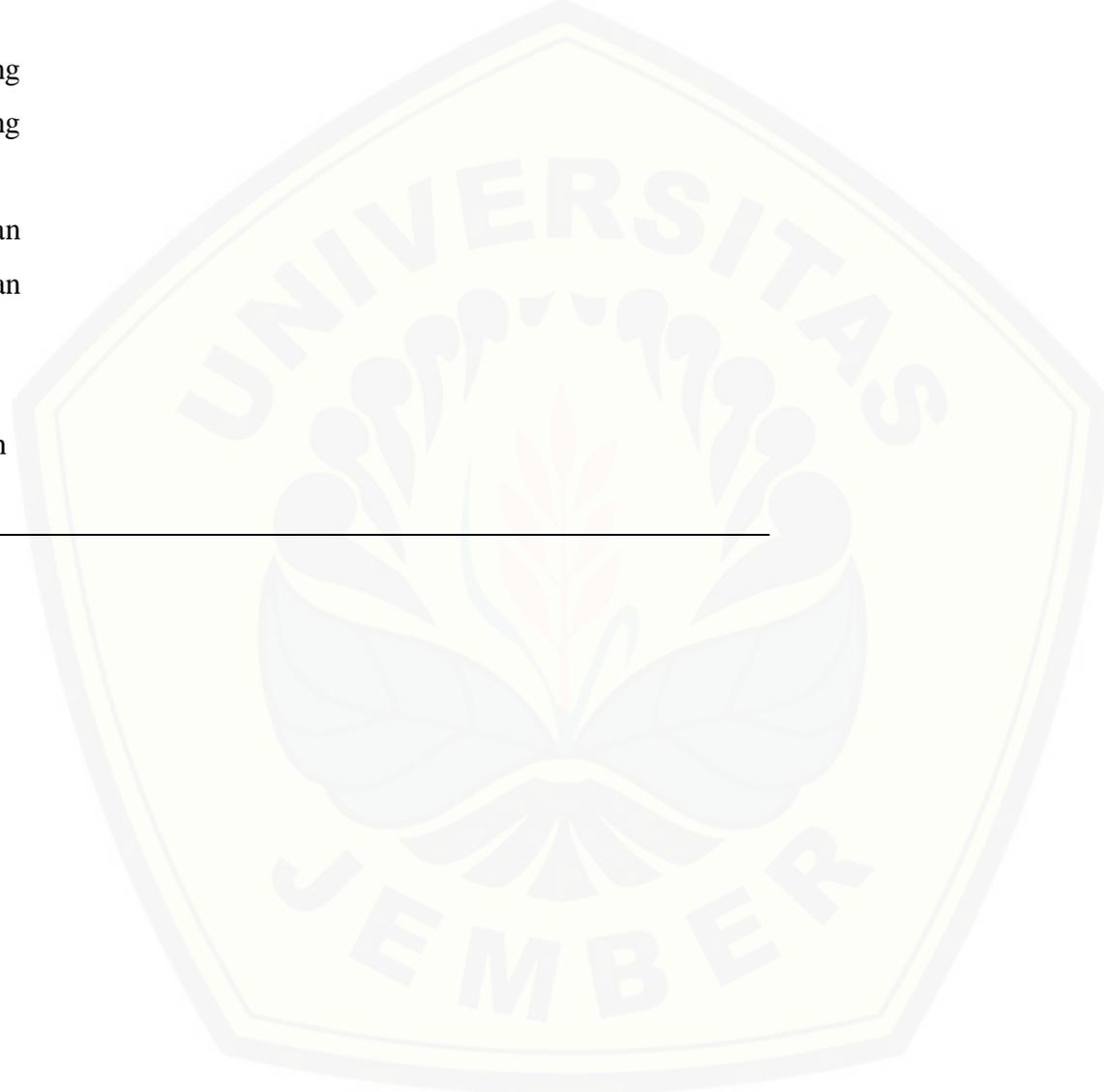
Bantuan Bapak/Ibu sangat diharapkan demi kegunaan, ketepatan, dan kelayakan produk Skripsi tersebut.

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


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

tentang ilmu serta pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan	menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia saat ini	peninggalan kehidupan masyarakat pada masa kerajaan Islam di Indonesia	<p>6. Menganalisis ciri khas arsitektur bangunan Masjid Agung Demak</p> <p>7. Menjelaskan cara Kerajaan Aceh mendapatkan posisi strategis</p> <p>8. Menjelaskan Islam dapat mempengaruhi proses integrasi bangsa Indonesia</p> <p>9. Menganalisis strategi yang digunakan Sunan Kalijaga untuk berdakwah melalui kesenian Wayang</p> <p>10. Menjelaskan alasan sering terjadi peperangan pada masa Panembahan Senapati padam masa Kerajaan Mataram</p>	<p>Tertulis 6</p> <p>Tertulis 7</p> <p>Tertulis 8</p> <p>Tertulis 9</p> <p>Tertulis 10</p>
---	--	--	--	--

prosedural
pada bidang
kajian yang
spesifik
sesuai dengan
bakat dan
minatnya
untuk
memecahkan
masalah.



K.2 Soal Evaluasi

Nama :
Kelas :
Mata Pelajaran :
No. Absen :

Petunjuk:

1. Isilah identitas pada tempat yang telah disediakan pada lembar jawaban
2. Jumlah soal sebanyak 10 soal berbentuk essay
3. Periksa dan bacalah soal dengan teliti sebelum anda mengerjakan

Soal:

1. Identifikasilah faktor-faktor penyebab runtuhnya Kerajaan Gowa-Tallo!
2. Jelaskan keadaan masyarakat Samudera Pasai!
3. Susunlah silsilah Raja-raja Perlak dengan membuat bagan atau pohon akar!
4. Contohkanlah bukti peninggalan kerajaan masa Islam yang merupakan hasil akulturasi dari masa sebelumnya!
5. Analisislah struktur pemerintahan pada masa Kerajaan Malaka!
6. Buatlah analisis mengenai ciri khas arsitektur bangunan Masjid Agung Demak!
7. Semula Aceh adalah daerah kecil yang tidak diperhitungkan dan merupakan wilayah taklukan Pidier. Namun secara mengejutkan Aceh berkembang pesat, bukan hanya mampu menaklukkan Pidier, kerjaan disebelah barat, akan tetapi juga mampu mengontrol sepenuhnya terhadap Pasai. Jelaskan bagaimana cara Aceh mencapai posisi tersebut!
8. Bagaimana Islam dapat mempengaruhi proses integrasi bangsa Indonesia?
9. Bagaimanakah strategi yang digunakan Sunan Kalijaga untuk berdakwah melalui kesenian wayang?
10. Raja pertama Mataram adalah Sutawijaya. Ia anak Pemanahan dan anak angkat Sultan Handiwijaya. Setelah menduduki jabatan sebagai Sultan di Mataram Islam, ia bergelar Panembahan Senapati Ing Alaga Sayidin Panatagama. Masa Pemerintahan Panembahan Senapati ditandai dengan perang terus menerus. Mengapa peperangan tersebut terjadi?

LAMPIRAN L. Penyajian Data

L.1 Uji Coba Kelompok Kecil

a. Nilai *Pretest dan Posttest* Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Nilai	
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1	ATP	50	90
2	AK	40	70
3	DKR	35	80
4	DN	50	75
5	FAA	30	70
6	NPD	25	70
7	PH	30	80
8	RAB	50	85
9	RAR	45	85

b. Analisis Data Uji Coba Kecil

Paired Samples Statistics

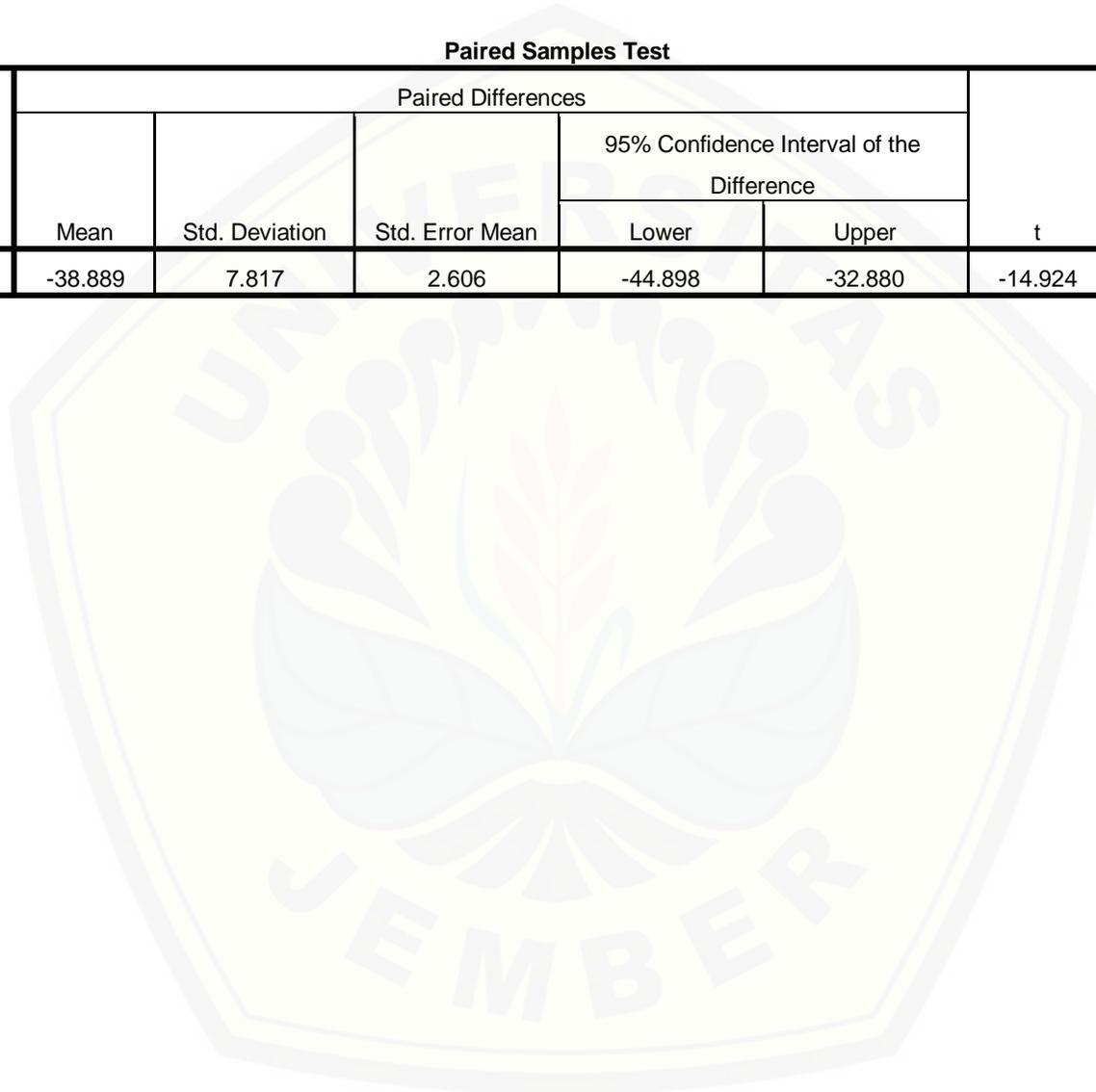
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	39.44	9	9.825	3.275
posttest	78.33	9	7.500	2.500

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	9	.622	.074

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-38.889	7.817	2.606	-44.898	-32.880	-14.924	8	.000

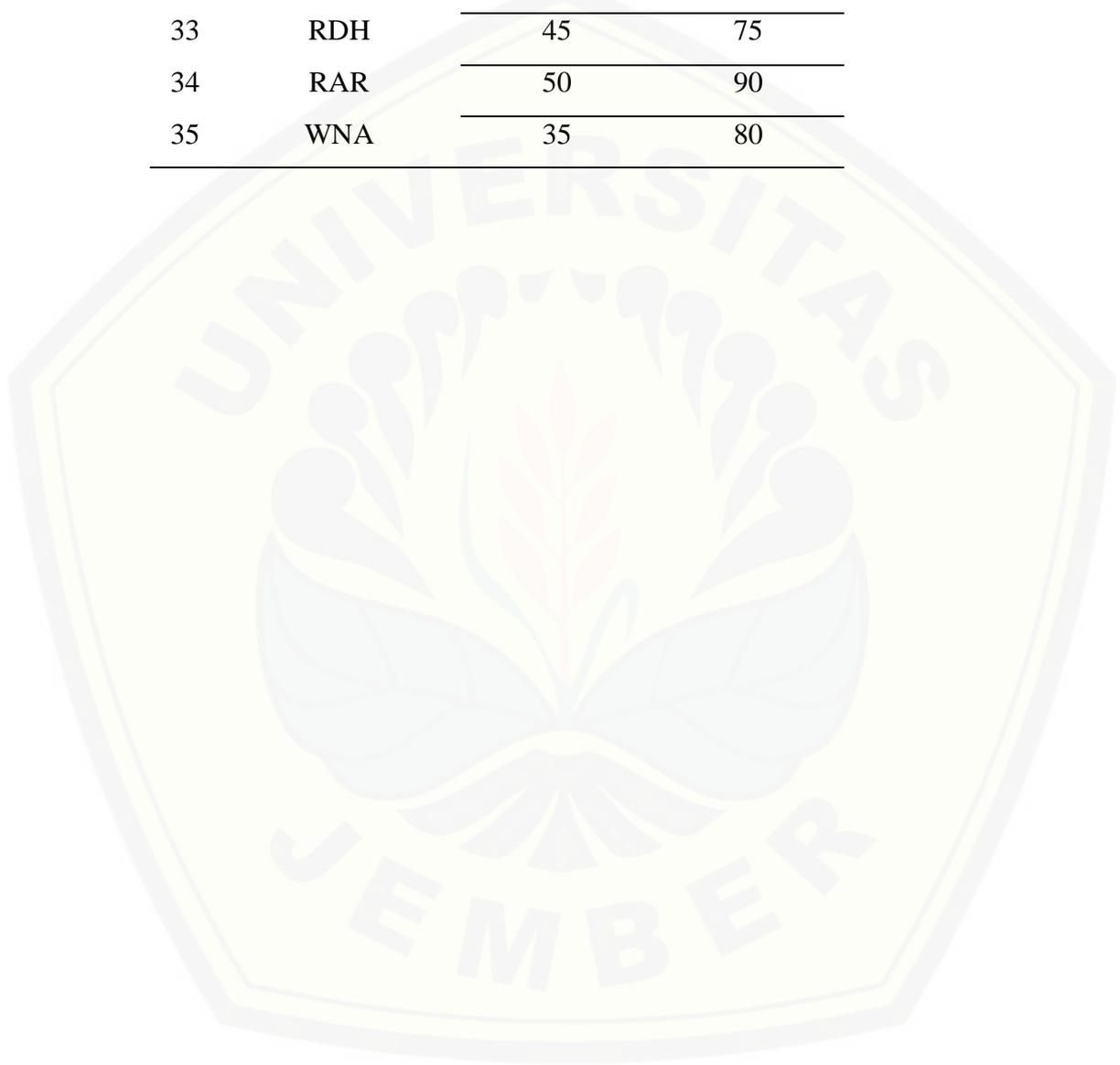


L.1 Uji Coba Kelompok Besar

a. Nilai *Pretest dan Posttest* Kelompok Besar

No	Aspek Penilaian	Nilai	
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1	AR	55	80
2	ARM	50	90
3	ALM	55	90
4	AYS	50	90
5	ATP	50	90
6	AML	30	80
7	AHN	35	75
8	AK	45	70
9	ASR	50	90
10	CDR	30	85
11	DKR	30	85
12	DSH	20	75
13	DAM	50	70
14	DN	45	70
15	FAA	35	70
16	FNR	35	75
17	GAG	30	85
18	IMA	60	80
19	LT	45	75
20	LS	40	70
21	MPS	45	80
22	MM	60	90
23	MAA	30	75
24	MFS	35	80
25	MRW	30	75
26	NRN	25	70

27	NPD	30	70
28	NSB	55	90
29	PH	30	80
30	RAB	50	80
31	RDC	65	90
32	RNH	65	90
33	RDH	45	75
34	RAR	50	90
35	WNA	35	80



Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	42,57	35	11,966	2,023
posttest	80,29	35	7,568	1,279

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	35	,528	,001

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-37,714	10,243	1,731	-41,233	-34,196	-21,783	34	,000

LAMPIRAN M. Dokumentasi



