



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
BERBASIS KOMPUTER DENGAN APLIKASI MICROSOFT
LEARNING DEVELOPMENT SYSTEM TERHADAP
HASIL BELAJAR SEJARAH**

SKRIPSI

Oleh
Mohammad Fariz Arifiananda
NIM 140210302036

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



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
BERBASIS KOMPUTER DENGAN APLIKASI MICROSOFT
LEARNING DEVELOPMENT SYSTEM TERHADAP
HASIL BELAJAR SEJARAH**

SKRIPSI

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

Oleh
Mohammad Fariz Arifiananda
NIM 140210302036

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

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Ibu Narmi dan Bapak Mustofa yang telah memberi kasih sayang dan selalu mendoakan demi kelancaran skripsi ini;
2. Adikku Salsabila Dwita dan Mohammad Afan Arifiadinata yang telah memberi semangat;
3. Desi Rojalia yang telah memberi semangat dan sayang;
4. Ibu atau Bapak Pendidik sejak SD sampai Perpendidikan Tinggi yang telah tulus membimbing, mengajarkan, dan membekali ilmu pengetahuan dengan kesabaran, keikhlasan dan tanggung jawab;
5. Almamater Universitas Jember, khususnya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Sejarah.

MOTTO

Belajar adalah hak yang pantas bagi orang yang punya harapan ke depan
(J. Harold Wilkins)¹



¹ Cahyo, N. 2009. 100% Kutipan Kata Motivasi Superdahsyat. Yogyakarta: Pustaka Diantara.¹

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mohammad Fariz Arifiananda

NIM : 140210302036

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengaruh penggunaan media berbasis komputer dengan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System* terhadap Hasil Belajar Sejarah” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

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

Jember, 20 Juli 2019

Yang menyatakan,

Mohammad Fariz Arifiananda

140210302036

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
BERBASIS KOMPUTER DENGAN APLIKASI MICROSOFT
LEARNING DEVELOPMENT SYSTEM TERHADAP
HASIL BELAJAR SEJARAH**

Oleh

Mohammad Fariz Arifiananda

NIM 140210302036

Pembimbing

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

Dosen Pembimbing Anggota : Dr. Mohamad Na'im, M.Pd.

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengaruh Penggunaan Media berbasis Komputer Dengan Aplikasi *Microsoft Learning Content Development System* Terhadap Hasil Belajar Sejarah” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : 20 Juli 2019

tempat : Gedung 1 FKIP UNEJ

Tim Penguji

Ketua,

Dr. Nurul Umamah, M.Pd.

NIP. 19690204 199303 2 008

Anggota I,

Dr. Sumardi , M.Hum.

NIP.196005181989021001

Sekretaris,

Dr. Mohamad Na'im, M.Pd.

NIP 1966032 820001 2 1001

Anggota II,

Drs. Sumarno. M.Pd.

NRP. 760017263

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

NIP. 19680802 199303 1 004

RINGKASAN

“Pengaruh penggunaan Media Berbasis Komputer Dengan Aplikasi *Microsoft Learning Content Development System (LCDS)* Terhadap Hasil Belajar Sejarah”; Mohammad Fariz Arifiananda, 140210302036; 2019;163 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Salah satu masalah besar dalam bidang pendidikan di Indonesia yang banyak diperbincangkan adalah rendahnya mutu pendidikan yang tercermin dari rendahnya rata-rata hasil belajar. Masalah lain dalam pendidikan di Indonesia yang juga banyak diperbincangkan adalah pendekatan pembelajaran sejarah masih terlalu didominasi peran pendidik (*teacher center*). Pelajaran Sejarah berfungsi untuk penyadaran warga negara untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya dalam rangka pembangunan nasional.

Pelaksanaan pembelajaran sejarah di lapangan, sering dijumpai adanya kesan bahwa pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang sangat membosankan, kurang motivasi peserta didik. Sejarah dianggap sebagai pelajaran yang hanya memaparkan fakta-fakta yang ada, kurang penting, sehingga pelajaran sejarah dianggap remeh oleh peserta didik. Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMAN 2 Tanggul, nilai ulangan harian dan tengah semester 1 peserta didik kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 pada mata pelajaran sejarah tahun ajaran 2018/2019 menunjukkan bahwa masih banyak yang menempuh remidi karena tidak memenuhi KKM (kriteria ketuntasan minimum).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Microsoft Learning Content Development System* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sejarah. Penelitian mengambil kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen proses pembelajaran dilakukan menggunakan Media pembelajaran *Microsoft Learning Content Development System*. Sedangkan pada kelas kontrol proses pembelajarannya menggunakan media powerpoint. Setelah itu diberikan *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil perhitungan pengujian hipotesis menggunakan One-way anova pada taraf signifikansi 5%. Perhitungan hasil pengujian yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai signifikan ($P= 0,001$) dengan pengaruh 14,9 %. Karena hasil signifikansi $<0,05$, maka terbukti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan media *Microsoft learning content development system* dengan kelompok kontrol tanpa menggunakan media *Microsoft learning content development system*.

Aktivitas belajar peserta didik lebih dominan dibandingkan aktivitas pendidik, pendidik hanya bertugas sebagai fasilitator. Pembelajaran efektif akan terjadi apabila peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya menerima informasi dari pendidik tetapi peserta didiklah yang menemukan dengan sedikit arahan dari pendidik, hal ini sesuai dengan anjuran pada kurikulum 2013 bahwa pembelajaran berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media berbasis computer dengan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sejarah yang dilakukan di SMAN 2 Tanggul, Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan penggunaan Media *Microsoft Learning Content Development System* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sejarah peserta didik kelas XI SMAN 2 Tanggul.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Tuhan yang Maha Esa, atas segala rahmat dan karunia- Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media berbasis Komputer Dengan Aplikasi *Microsoft Learning Content Development System* Terhadap Hasil Belajar Sejarah” Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penulis dalam menyusun skripsi, tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak yang turut membantu selesainya karya tulis ilmiah ini, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

- 1.Drs. Moh. Hasan, M.Sc, Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
- 2.Prof Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
- 3.Dr. Nurul Umamah, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Jember , sekaligus sebagai Dosen Pembimbing 1;
- 4.Dr. Nurul Umamah, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktu, pikiran, perhatiannya guna memberikan bimbingan serta pengarahan demi terselesaikannya skripsi ini;
- 5.Dr.Mohamad Na'im, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktu, pikiran, dan perhatiannya guna memberikan bimbingan serta pengarahan demi terselesaikannya skripsi ini;
- 6.Dr.Sumardi, M.Hum, sebagai dosen penguji I yang telah memberikan masukan untuk perbaikan skripsi ini;
- 7.Drs.Sumarno, M.Pd, sebagai dosen penguji II yang telah memberikan masukan untuk perbaikan skripsi ini;

8. Ayahanda Mustofa dan ibunda Narmi yang telah memberikan kasih sayang dan semangat pada saat proses mengerjakan skripsi ini;
9. Adikku Salsabila Dwita Arifiani Mohammad Affan Arifiadinata yang telah memberikan motivasi pada saat proses mengerjakan skripsi ini;
10. Desi Rojalia yang telah memberi semangat dan sayang;
11. Teman-teman Prodi Pendidikan Sejarah angkatan 2014 yang tidak bisa disebutkan satu persatu;
12. Teman-teman di SD sampai Perguruan tinggi yang telah berproses bersama-sama.

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

Jember, 20 juli 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	9
2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	9
2.2 Microsoft Learning Content Development System (LCDS)	10
2.2.1 Pengertian Microsoft Learning Content Development System.....	10
2.2.2 Kelebihan dan Kelemahan LCDS	10
2.2.3 Langkah-Langkah Pembuatan Media pembelajaran LCDS ..	12
2.3 Hasil Belajar Sejarah.....	15
2.3.1 Jenis dan Indikator Hasil Belajar.....	17
2.4 Penelitian Terdahulu	19
2.5 Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi LCDS terhadap Hasil Belajar Pelajaran Sejarah.....	21

2.6 Kerangka Berpikir	21
2.7 Hipotesis Penelitian	24
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	25
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	25
3.2 Langkah-langkah penelitian.....	26
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
3.4 Variabel Penelitian.....	27
3.5 Populasi dan Sampel Penelitian.....	28
3.5.1 Populasi.....	28
3.5.2 Sampel	29
3.6 Definisi Operasional Variabel	30
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.7.1 Teknik Observasi.....	31
3.7.2 Teknik Dokumentasi.....	32
3.7.3 Teknik Tes.....	32
3.8 Instrumen Penelitian	33
3.9 Uji Instrumen Penelitian.....	33
3.9.1 Uji Validitas Instrumen	33
3.9.2 Uji Reliabilitas Instrumen	34
3.10 Teknik Analisis Data	35
3.10.1 Uji Prasyarat Analisis Data	35
3.10.2 Teknik Analisis Data	37
3.10.3 Pengujian Hipotesis	37
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	41

4.2 Analisis Masalah Pembelajaran Mata Pelajaran	42
4.3 Hasil Penelitian.....	43
4.3.1 Hasil Uji Instrumen Penelitian.....	43
4.3.2 Hasil Belajar <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Di Kelas Eksperimen.....	47
4.3.3 Hasil Belajar <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Di Kelas Kontrol	48
4.3.4 Analisis Nilai Ketuntasan Belajar Individual dan Klasikal	49
4.3.5 Hasil Pengujian Prasyarat Analisis	50
4.3.6 Hasil Pengujian Hipotesis	55
4.4 Pembahasan.....	56
BAB 5. PENUTUP.....	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Jenis dan Indikator Hasil Belajar	17
Tabel 3. 1 Jumlah Populasi Kelas XI IPS	28
Tabel 3. 2 Jumlah Anggota Sampel Kelas XI-IPS 1 dan XI-IPS 2	30
Tabel 3. 3 Tingkat Kesukaran Soal	34
Tabel 3. 4 Daya Pembeda Soal	34
Tabel 3. 5 Interpretasi Nilai r	35
Tabel 3. 6 Hasil uji homogenitas.....	37
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Item Soal post-test.....	43
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas Item Soal pre-test	44
Tabel 4. 3 Hasil Uji tingkat kesukaran pre-test.....	45
Tabel 4. 4 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Post-test.....	45
Tabel 4. 5 Hasil Uji Daya Beda soal Pre-test.....	46
Tabel 4. 6 Hasil Uji Daya Beda soal Post-test	46
Tabel 4. 7 Hasil uji reliabilitas soal.....	47
Tabel 4. 8 Analisis data hasil belajar kelas eksperimen.....	48
Tabel 4. 9 Analisis hasil belajar kelas kontrol	49
Tabel 4. 10 Ketuntasan pre-test.....	49
Tabel 4. 11 Ketuntasan post-test	49
Tabel 4. 12 Hasil uji normalitas pre-test kelas eksperimen	51
Tabel 4. 13 Distribusi frekuensi pre-test kelas eksperimen	51
Tabel 4. 14 Hasil uji normalitas pre-test kelas kontrol	52
Tabel 4. 15 Distribusi frekuensi pre-test kelas kontrol	52
Tabel 4. 16 Hasil uji normalitas post-test kelas eksperimen.....	53
Tabel 4. 17 Distribusi frekuensi post-test kelas eksperimen.....	53
Tabel 4. 18 Hasil uji normalitas post-test kelas kontrol.....	54
Tabel 4. 19 Distribusi frekuensi post-test kelas kontrol.....	54
Tabel 4. 20 Hasil uji homogenitas.....	55

Tabel 4. 21 Hasil uji one-way anova..... 55



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Memulai Bekerja dengan LCDS	12
Gambar 2. 2 Membuat Course Baru	13
Gambar 2. 3 Membuat Course	13
Gambar 2. 4 Menyimpan dan Menutup Course	14
Gambar 2. 5 Reader Aid; Preview	14
Gambar 2.6 Media Folder; Undo & Redo;	15
Gambar 2. 7 Kerangka Berpikir	23
Gambar 3.1 Desain kelompok kontrol tak ekuivalen	25
Gambar 4. 1 Distribusi frekuensi pre-test kelas eksperimen	51
Gambar 4. 2 Distribusi frekuensi pre-test kelas kontrol	53
Gambar 4. 3 Distribusi frekuensi post-test kelas eksperimen	53
Gambar 4. 4 Distribusi frekuensi post-test kelas kontrol	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Matrik Penelitian	71
Lampiran B. Pedoman Observasi	72
Lampiran C. Kisi-Kisi Soal Sejarah Peminatan Tahun Ajaran 2018/2019.....	76
Lampiran D. Soal	78
Lampiran E. Rancangan Perangkat Pembelajaran	86
Lampiran F. Nilai Ulangan Harian	122
Lampiran G. Media Pembelajaran	126
Lampiran H. Nilai Pre test dan Posttes	127
Lampiran I. Hasil SPSS	131
Lampiran J. Surat	164

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah teladan penting yang mempengaruhi perkembangan dan kemajuan setiap bangsa. Seluruh komponen dalam dunia pendidikan perlu didukung dan digerakkan demi kemajuan tingkat intelektual, dan moral peserta didik. Setiap mata pelajaran yang diberikan diharapkan mendukung dua hal tersebut, karena kemajuan intelektual dan kedewasaan moral akan mempengaruhi masa depan bangsa (Salma, 2007: 2). Seiring dengan kemajuan teknologi yang mengglobal telah terpengaruh dalam segala aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni dan bahkan di dunia pendidikan. Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktifitas manusia, khusus dalam bidang teknologi informasi sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini.

Salah satu standar dalam pengajaran sejarah yaitu siswa harus didorong untuk menggunakan alat pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran, termasuk teknologi, model, menulis, visual, dan lisan (presentasi). Hal ini menuntut guru untuk bisa menguasai teknologi, yang mengakibatkan siswa sebagai calon guru pun perlu menguasai teknologi. Teknologi pada saat ini bukan menjadi hal yang asing, apalagi sekarang sudah memasuki era revolusi industri 4.0 atau disebut era disrupsi teknologi. Industri 4.0 dikatakan era disrupsi teknologi karena otomatisasi dan konektivitas di sebuah bidang akan membuat pergerakan dunia industri dan persaingan kerja menjadi tidak linear. Salah satu karakteristik unik dari industri 4.0 adalah pengaplikasian kecerdasan buatan atau artificial intelligence. Salah satu bentuk pengaplikasian tersebut adalah penggunaan robot untuk menggantikan tenaga manusia sehingga lebih murah,

efektif, dan efisien (Dyahya, 2018:21). Menurut Aoun (2017:32), keterampilan yang dibutuhkan di era revolusi industri 4.0 yaitu literasi digital, literasi teknologi, dan literasi manusia. Literasi digital diarahkan pada tujuan peningkatan kemampuan membaca, menganalisis, dan menggunakan informasi di dunia digital. Literasi teknologi bertujuan untuk memberikan pemahaman pada cara kerja mesin dan aplikasi teknologi. Sedangkan literasi manusia diarahkan pada peningkatan kemampuan berkomunikasi dan penguasaan ilmu desain.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan pembelajaran daring atau sering dikenal dengan e-learning. e-learning merupakan pendekatan pembelajaran melalui perangkat komputer yang tersambung ke internet, dimana siswa berupaya memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. e-learning merupakan aplikasi internet yang dapat menghubungkan antara dosen dan mahasiswa dalam sebuah ruang belajar online (Silahuddin, 2015). Melalui e-learning, pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kesiapan siswa menggunakan e-learning dalam pembelajaran. Teknologi pembelajaran terus mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan zaman. Dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari kita sering jumpai adanya pemanfaatan dari perkembangan Teknologi dalam dunia pendidikan. Penerapan teknologi di dalam kegiatan pembelajaran ditandai dengan hadirnya e-learning yang dengan semua variasi tingkatannya telah memfasilitasi perubahan dalam pembelajaran yang disampaikan melalui semua media elektronik seperti: audio/video, TV interaktif, compact disc (CD) dan internet (Jamun, 2016:144). Seperti yang sering dilakukan oleh guru atau dosen yaitu mengkombinasikan alat teknologi dalam proses pembelajaran. Internet merupakan salah satu alat komunikasi yang murah dimana memungkinkan terjadinya interaksi antara dua orang atau lebih. Kemampuan dan karakteristik internet memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar jarak jauh (e-learning) menjadi lebih efektif dan efisien sehingga dapat diperoleh hasil yang maksimal. Namun demikian, dalam kehidupan sehari-hari, kita tidak boleh lupa bahwa Teknologi itu tidak hanya mendatangkan manfaat positif, melainkan juga akan dapat mendatangkan dampak negatif, inilah yang harus tetap kita waspadai.

Mengingat saat sekarang ini sering kita jumpai dimana-mana banyak para pelajar yang sering menggunakan fasilitas Teknologi tidak sesuai dengan yang diharapkan, sehingga hal ini dapat mendatangkan dampak yang negative.

Penggunaan variasi media dalam proses pembelajaran dikelas oleh pendidik mata pelajaran masih terbilang sangat kurang sehingga beberapa peserta didik sulit untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan dan membuat beberapa peserta didik memperoleh hasil belajar yang kurang memuaskan. Pendidik dapat melihat perkembangan dan perubahan peserta didik dalam proses pembelajaran, dimana peserta didik tersebut mudah menerima atau tidak materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidiknya. Penggunaan bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi dapat memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa karena siswa akan lebih mudah mengakses dan menyerap materi pembelajaran. Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi membuat siswa lebih mandiri. Pembelajaran akan berpusat pada siswa, sehingga guru bukan lagi sebagai sumber belajar melainkan hanya sebagai fasilitator. Saat ini bahan ajar mengalami perubahan dari yang hanya menggunakan media cetak ke media elektronik. Media elektronik dinilai sangat praktis dan interaktif. Pendapat ini didukung oleh pendapat dari Abdullah (2013:4) bahwa bahan ajar cetak dapat dikembangkan menjadi program interaktif termasuk membuat soal di komputer. Dikatakan media pembelajaran interaktif berbasis computer karena pengguna akan mengalami interaksi dan bersikap aktif misalnya aktif mengamati gambar, memperhatikan tulisan yang bervariasi warna atau bergerak, suara, animasi, video, bahkan film. Pada hasil belajar terdapat tiga ranah salah satunya yaitu ranah kognitif. Gunawan dan Palupi (2015) mengatakan bahwa taksonomi bloom ranah kognitif yang telah direvisi meliputi enam kategori, yaitu mengingat (*remember*), memahami (*understand*), mengaplikasikan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan mencipta (*create*). Proses pembelajaran di sekolah masih menerapkan metode ceramah dalam memberikan pemahaman konsep kepada siswa. Guru masih enggan memanfaatkan alat peraga ataupun menggunakan laboratorium sekolah. Keadaan seperti ini menyebabkan pembelajaran kurang menarik sehingga siswa kurang termotivasi

dalam pembelajaran. Pembelajaran yang terjadi sering hanya mengandalkan buku cetak sebagai bahan belajar. Guru enggan menggunakan bahan belajar lain seperti memanfaatkan teknologi komputer, pendapat ini sejalan dengan penelitian Cahyani (2016). Padahal di zaman saat ini akan sangat membantu apabila pembelajaran dilengkapi dengan media pembelajaran berbasis komputerisasi yang menunjang. Pemakaian komputer dalam pembelajaran dapat menunjang pembelajaran dalam ranah kognitif. Komputer dapat mengajarkan konsep- konsep aturan, prinsip, proses, dan kalkulasi yang kompleks. Komputer juga dapat menjelaskan konsep tersebut secara sederhana dengan penggabungan visual dan audio yang dianimasikan, sehingga cocok untuk kegiatan pembelajaran mandiri. Salah satu bahan ajar yang dapat menunjang terjadinya pembelajaran yang efektif yaitu modul berbasis *Learning Content Development System* (LCDS). pembelajaran berbentuk elektronik yang dilengkapi dengan gambar, simulasi, animasi, video, dan soal interaktif menggunakan program *Learning Content Development System*. Aremu (2013: 43) menyatakan bahwa *Microsoft Learning Content Development System* merupakan perangkat lunak gratis dari microsoft yang membuat komunitas microsoft learning untuk mempublikasikan program e-learning dengan mengisi formulir LCDS yang mudah digunakan penggunaanya yang menghasilkan konten yang sangat disesuaikan dengan kualitas tinggi dan interaktif yang berisi kuis, permainan, penilaian, animasi, demo, dan multimedia lainnya.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi (TI) yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis TI menjadi tidak dapat dihindari terutama dalam dunia pendidikan. Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan e-learning ini membawa pengaruh terjadinya proses perubahan atau transformasi pendidikan dalam bentuk konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (*content*) dan sistemnya (Agustina, 2013).

Pendidikan yang bersifat konvensional yang hanya dibatasi pada pertemuan di sekolah atau di universitas saja tidak akan mengembangkan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki oleh para pelajar. Waktu yang tersedia bagi pengajar dan pelajar untuk bertatap muka di ruang kelas sangat terbatas. Di samping itu

proses penyampaian bahan ajar hampir sepenuhnya dilakukan di dalam ruang kelas yang menyebabkan penyampaian bahan ajar bisa terlambat atau bahkan tidak tersampaikan jika pertemuan tidak terjadi. Hal tersebut dapat membuat perkembangan pelajar menjadi terhambat. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dibuatlah suatu aplikasi E-Learning (Sukamto, 2012). Penggunaan sarana e-learning semakin menjadi kebutuhan dalam dunia pendidikan terutama pada pendidikan tinggi. Kualitas dan keberlangsungan penggunaan e-learning harus selalu dijaga dan ditingkatkan sehingga tujuan pendidikan tetap tercapai. Penelitian tentang pengembangan e-learning menjadi penting untuk selalu dilakukan, salah satunya adalah bagaimana supaya e-learning tetap diminati dan menjadi sarana utama yang selalu dikunjungi oleh penggunanya selama mengenyam pendidikan. Salah satu cara supaya e-learning selalu dikunjungi adalah dengan menanamkan sifat manusiawi dalam menyajikan content, yaitu "ramah" dan "pengertian" terhadap penggunanya (Ariwibowo, 2010).

Berkaitan dengan pemilihan jenis media pembelajaran, dan bahan pembelajaran, khususnya dalam pengembangan Teknologi Pembelajaran. Pemikiran Edgar Dale tentang Kerucut Pengalaman (Cone of Experience) ini merupakan upaya awal untuk memberikan alasan atau dasar tentang keterkaitan antara teori belajar dengan komunikasi audiovisual. Kerucut Pengalaman Dale telah menyatukan teori pendidikan John Dewey (salah satu tokoh aliran progresivisme) dengan gagasan – gagasan dalam bidang psikologi yang tengah populer pada masa itu. Sedangkan, James Finn seorang mahasiswa tingkat doktoral dari Edgar Dale berjasa dalam mengusulkan bidang komunikasi audio-visual menjadi Teknologi Pembelajaran yang kemudian berkembang hingga saat ini menjadi suatu profesi tersendiri, dengan didukung oleh penelitian, teori dan teknik tersendiri. Gagasan Finn mengenai terintegrasinya sistem dan proses mampu mencakup dan memperluas gagasan Edgar Dale tentang keterkaitan antara bahan dengan proses pembelajaran. Dari uraian-uraian yang dikemukakan pada bagian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa berbagai jenis media tersebut pada dasarnya dapat digolongkan dalam tiga kelompok besar, yaitu media cetak, media elektronik dan objek nyata atau realita.

Berdasarkan hasil observasi penelitian awal, diperoleh informasi bahwa pendidikan jarang menggunakan beragam media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku pajeet dan PPT dari pendidikan yang tidak tercapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini juga mempengaruhi kompetensi dasar (KD) Khususnya berkaitan dengan pengetahuan tidak di capai oleh peserta didik. Buku paket sebagai media hanya digunakan oleh pendidik mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik untuk ikut serta dalam proses pembelajaran, peserta didik kurang memperhatikan pendidik, kurang menanggapi, kurang antusias dalam belajar, dan bahkan ada peserta didik yang menggagnggu peserta didik lain yang sedang mendengarkan penjelasan pendidik. Hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar mereka oleh sebab itu agar aktivitas belajar peserta didik lebih baik kemudian ketuntasan belajar dan hasil belajar peserta didik meningkat, pendidik dapat menggunakan media lain dalam membantu penyaluran informasi yang diberikan.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah adalah dengan merubah proses Pembelajaran Sejarah, misalnya dengan menggunakan media pembelajara yang menarik. Slide, film, radio, televisi, komputer yang dilengkapi CD ROM dan hubungan dengan internet dapat digunakan untuk mengakses berbagai informasi tentang isu-isu lokal, nasional, bahkan internasional (Depdiknas, 2003:5).

Dalam sebuah kegiatan pembelajaran, dapat dipastikan terdapat siswa yang tidak berminat terhadap materi pelajaran tertentu. Hal ini biasanya terjadi karena penyajian materi pelajaran oleh guru terkesan monoton sehingga kurang menarik perhatian siswa. Hamalik menyatakan bahwa kondisi yang demikian tidak menguntungkan bagi proses belajar mengajar (Hamalik, 2010:65). Lebih lanjut Ia mengemukakan bahwa untuk mengatasi hal yang demikian, guru dapat melakukan beberapa cara, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa (Hamalik, 2010:66). Pada keadaan yang demikianlah, media sebagai alat bantu pembelajaran sangat dirasakan manfaatnya.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa komputer merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Melalui berbagai program dan aplikasi yang disediakan komputer, guru dapat menciptakan konten pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi. Sampai saat ini, terdapat banyak program dan aplikasi komputer yang sudah mulai dimanfaatkan sebagai media bantu pembelajaran. Diantara aplikasi tersebut adalah *Microsoft Office Word*, *Microsoft Office Power Point*, *Windows Movie Maker*, *Adobe Flash Player*, dan masih banyak lagi.

Dalam kaitannya dengan hal tersebut, peneliti akan mencoba menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dengan aplikasi *Microsoft Learning* dalam Pembelajaran Sejarah dengan harapan akan berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa ,yang muaranya adalah akan berpengaruh pula terhadap keaktifan siswa pada Pembelajaran Sejarah menjadi lebih baik. Iqbal dan Taufani menyebutkan bahwa untuk menciptakan konten pembelajaran yang berkualitas tinggi, interaktif, dan dapat diakses secara online, Microsoft menyediakan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System (LCDS)* (Iqbal dan Taufani, 2011:4).

Berangkat dari asumsi tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang penggunaan belajar sejarah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer terhadap hasil belajar pada pembelajaran Sejarah, dan mengambil judul “ **Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Komputer Dengan Aplikasi *Microsoft Learning Content Development System (LCDS)* Terhadap Hasil Belajar Sejarah** “

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka peneliti dapat merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dengan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System (LCDS)* terhadap hasil belajar sejarah?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan di atas, terdapat tujuan sebagai berikut: Menganalisis pengaruh penggunaan media aplikasi learning content development system (LCDS) terhadap hasil belajar sejarah.

1.4 Manfaat Penelitian

- a. Penelitian ini dapat dijadikan salah satu bentuk pelaksanaan Tri Dharma Pendidikan Tinggi yaitu Dharma Penelitian dan Pengembangan ilmu Pendidikan;
- b. Penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi bagi peneliti-peneliti selanjutnya tentang penggunaan *Microsoft aplikasi learning content development system (LCDS)* sebagai media pembelajaran sejarah;
- c. Penelitian ini dapat memberikan sumbangan dalam mengembangkan studi kependidikan sebagai cabang dalam ilmu pengetahuan.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Pada sub bab ini akan dibahas mengenai pengertian media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, dan jenis media pembelajaran

2.1.1 Media Pembelajaran

Depdiknas (2003) bahwa media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar).

Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan sumber ke penerima, hingga dapat melintas batas, jarak, ruang dan waktu tertentu. Pesan (informasi) diterima dan ditafsirkan oleh penerima pesan dengan menggunakan salah satu atau bahkan keseluruhan indera yang dimilikinya, media dalam lingkup pendidikan adalah media yang digunakan untuk kegiatan belajar agar dapat mengoptimalkan hasil belajar anak didik. jenis media yang digunakan tersebut dapat dipahami bahwa media merupakan hal yang berguna dalam proses belajar mengajar. Media

pembelajaran tersebut memiliki berbagai jenis baik dari jenis yang sederhana sampai kepada hal-hal yang canggih atau maju.

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan pendidik dalam mengkomunikasikan materi kepada peserta didik. Fungsi dari penggunaan media pembelajaran menurut Sanjaya (2014:73-75) diantaranya: (1) fungsi komunikatif yaitu dapat memudahkan komunikasi antara penyampaian pesan dan penerima pesan, (2) fungsi motivasi yang bertujuan agar peserta didik lebih termotivasi dalam belajar, (3) fungsi kebermaknaan diharapkan pembelajaran lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan dan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi serta meningkatkan aspek sikap dan keterampilan, (4) fungsi penyamaan persepsi diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap peserta didik, sehingga setiap peserta didik memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan, (5) fungsi individualitas pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media Pembelajaran menurut Rusman, ada lima jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

a. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak.

b. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta

didik untuk mempelajari bahan ajar. Contoh dari media audio ini adalah program kaset suara dan program radio.

c. Media Audio-Visual

Media Audio-visual yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Contoh dari media audio-visual adalah program video/televisi pendidikan, video/televisi instruksional, dan program slide suara (sound slide).

d. Media Kelompok Penyaji

Media kelompok penyaji ini sebagaimana diungkapkan Donald T. Tosti dan John R. Ball dikelompokkan ke dalam tujuh jenis, yaitu (a) Kelompok kesatu; grafis, bahan cetak dan gambar diam, (b) kelompok kedua; media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga; media audio, (d) kelompok keempat; media audio visual, (e) kelompok kelima; media gambar hidup/film, (f) kelompok keenam; media televisi, dan (g) kelompok ketujuh; multimedia.

e. Media Objek dan media interaktif berbasis komputer

Media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya, dan sebagainya. Media ini dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu media objek sebenarnya dan media objek pengganti. Sedangkan media interaktif berbasis komputer adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengarkan. Contoh media interaktif berbasis komputer adalah program interaktif dalam pembelajaran berbasis komputer. (Rusman, dkk., 2012:63)

2.2 Microsoft Learning Content Development System (LCDS)

Pada sub bab 2.2 akan dibahas mengenai pengertian Microsoft learning content development system yang digunakan pada penelitian ini.

2.2.1 Pengertian Microsoft Learning Content Development System (LCDS) *Microsoft Learning Content Development System (LCDS)*

merupakan aplikasi yang diciptakan untuk memudahkan pengembangan konten pembelajaran. Aplikasi ini dapat memudahkan guru dalam menciptakan konten pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Iqbal dan Taufani menyebutkan bahwa untuk menciptakan konten pembelajaran yang berkualitas tinggi, interaktif, dan dapat diakses secara online, Microsoft menyediakan aplikasi Microsoft Learning Content Development System (LCDS) (Iqbal dan Taufani,2011:4).Lebih lanjut, Iqbal dan Taufani menambahkan bahwa LCDS memungkinkan setiap orang dalam komunitas atau organisasi tertentu untuk menerbitkan e-learning secara mudah dengan konten yang dapat disesuaikan, interaktif activity, kuis, games, ujian, animasi, demo, dan multimedia lainnya (Iqbal dan Taufani, 2011:4).

2.2.2 Kelebihan dan Kelemahan Microsoft Learning Content Development System (LCDS)

a. Kelebihan *Microsoft Learning Content Development System* (LCDS)

- Mengembangkan dan mempublish konten dengan cepat, tepat waktu dan relevan.
- Memberikan konten Web yang sesuai dengan SCORM 1.2 dan dapat di-host dalam sebuah learning management system.
- Upload atau publish konten yang ada. (LCDS mendukung beberapa format file).
- Kita dapat membuat rich e-learning content yang berbasis Silverlight secara mudah.

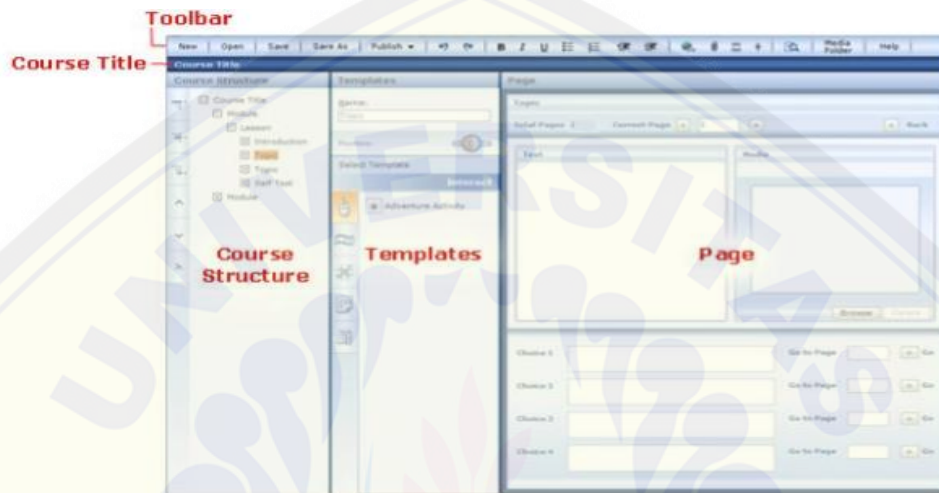
b. Mengembangkan struktur pelatihan dan dengan mudah mengatur ulang setiap saat Kelemahan *Microsoft Learning Content Development System* (LCDS)







Pada pembelajaran media LCDS memiliki kelemahan di antaranya: (1) dibutuhkan peralatan khusus dalam penyajiannya, (2) memerlukan tenaga listrik, dan memerlukan keterampilan khusus dalam pembuatan LCDS (3) Tidak bisa digunakan secara full offline, sehingga apabila ingin menggunakan LCDS diharapkan terkoneksi pada internet. Sehingga dapat menimbulkan kesan penggunaannya yang tidak murah, (4) Sebagai media pembelajaran berbasis mesin pembelajar maka LCDS merupakan pengalih kemampuan yang terbatas

2.2.3 Langkah-Langkah Pembuatan Media pembelajaran dengan Aplikasi Microsoft Learning Content Development System (LCDS)

a. Cara menjalankan aplikasi

Memulai bekerja dengan learning content development system (LCDS)

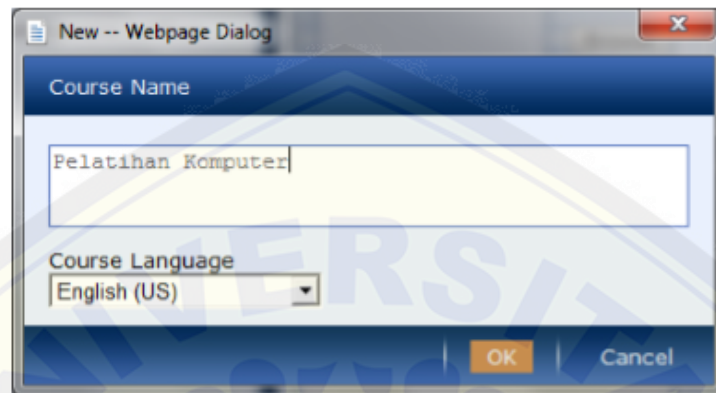


	Add module untuk menambahkan modul baru.
	Add Lesson untuk menambahkan pelajaran baru.
	Add Topic untuk menambahkan topic baru.
	Move Up untuk memindahkan topic, lesson dan module ke topic, lesson dan module yang berada di atasnya.
	Move Down untuk memindahkan topic, lesson dan module ke topic, lesson dan module yang berada di bawahnya.
	Delete untuk menghapus topic, lesson dan module.

Gambar 2. 1 Memulai Bekerja dengan LCDS

b. Langkah Kedua

untuk membuat pelatihan baru kita dapat memilih new pada toolbar, maka muncul kotak dialog sebagai berikut :

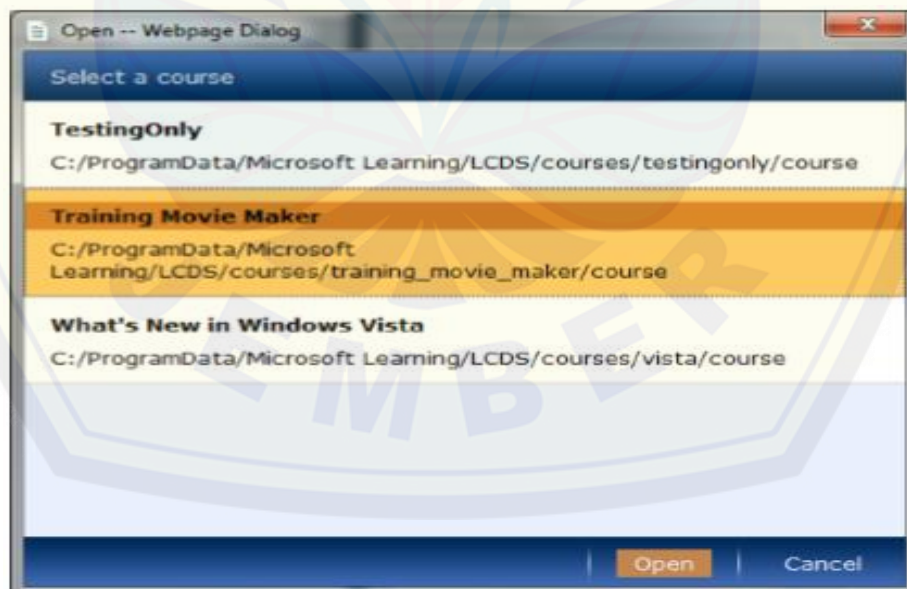


Gambar 2. 2 Membuat Course Baru

c. Langkah Ke tiga

Membuka course

Untuk membuka course kita memilih open pada toolbar maka muncul kotak dialog sebagai berikut :



Gambar 2. 3 Membuat Course

d. Langkah Ke Empat

Menyimpan dan Menutup Course

Untuk menyimpan kita dapat menggunakan shortcut Ctrl+S atau memilih Save pada Tool Bar. Untuk menutup LCDS tekan tombol Close pada ujung kanan atas Window atau tekan Alt+F4.

Toolbar

Text Formatting

Pada formating text sama saja ketika kita bekerja pada Word maupun text editor lainnya. Pada LCDS juga terdapat format Bold, Italic, Underline, Heading, Bullet & Numbering, Decrease & Increase Indent dan juga Spelling Checker.



Gambar 2. 4 Menyimpan dan Menutup Course

e. langkah ke lima




Gambar 2. 5 Reader Aid; Preview

1. buka page dan template yang anda inginkan menyertakan reader aid.
2. pilih/drag teks yang anda ingin format
3. pada toolbar klik reader
4. pada kotak dialog reader, klik pada tombol di sebelah jenis reader yang ingin anda sertakan dan kemudian klik **OK**

f. Langkah Ke Enam



Media Folder


Tombol media folder  merupakan shortcut dimana akan menunjukkan path/lokasi penyimpanan media yang digunakan seperti image, video, audio atau Flash file.

Undo & Redo

Tombol Undo (Ctrl+Z) digunakan untuk membatalkan apa yang dikerjakan sebelumnya dan tombol Redo (Ctrl+Y) untuk sebaliknya.

Insert Hyperlink, Code & Attachment

Insert **Hyperlink**  untuk memasukkan tautan/link (biasanya berupa alamat web page). Caranya dengan memilih text yang akan diberi tautan dan klik icon Hyperlink dan ketikkan alamat web page. Untuk insert **Code** caranya dengan memilih text yang akan diformat sebagai code atau mengetikannya secara langsung dan klik icon code. 

Anda juga dapat menambahkan lampiran ke modul Anda. Lampiran dapat berupa informasi tambahan atau referensi. Jenis file berikut yang dapat ditambahkan sebagai lampiran: MHT, Zip, Doc(docx), Ppt(pptx), XSL(xlsx), GSA, Oft, Exe, Htm, Html. Caranya dengan menyeleksi kalimat/kata dan klik tombol Attachment 

NOTE: Spasi pada nama file harus diganti dengan garis bawah. Meskipun tidak ada penamaan khusus yang diperlukan oleh LCDS untuk file media, Anda tidak dapat menggunakan spasi dalam nama file. Beberapa jenis file yang diterima, seperti Doc, Ppt dan XSL mengharuskan komputer pelajar Anda menggunakan aplikasi Microsoft [®] Office untuk membuka filenya atau Anda dapat menyimpan file tersebut sebagai Single File Web Page (*. MHT, *. MHTML) dan menggunakannya sebagai lampiran Anda. Ini akan memastikan bahwa lampiran tersebut tidak tergantung pada aplikasi tertentu. Pastikan juga file tersebut terdapat pada Folder Media.

Gambar 2. 6 Media Folder; Undo & Redo; Insert Hyperlink, Code & Attacement

Sumber :Taufani dan Iqbal (2011:5)

2.3 Hasil Belajar Sejarah

Hasil belajar merupakan bagian dalam proses pembelajaran. Hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Nana Sudjana, 2009: 3). Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi proses belajar dan proses mengajar. Pendidik dalam hal ini melakukan proses mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 3-4).

Ranah penilaian kognitif menurut Anderson Krathwohl (2002 : 216) Seseorang dapat dikatakan telah belajar sesuatu dalam dirinya telah terjadi

perubahan, akan tetapi tidak semua perubahan terjadi. Jadi hasil belajar merupakan pencapaian tujuan belajar dan hasil belajar sebagai produk dari proses belajar. Aspek kognitif dibedakan atas enam jenjang yang diurutkan sebagai berikut:

a. Mengingat (remembering)

Mengingat merupakan proses kognitif paling rendah tingkatannya. Untuk mengkondisikan agar “mengingat” bisa menjadi bagian belajar bermakna, tugas mengingat hendaknya selalu dikaitkan dengan aspek pengetahuan yang lebih luas dan bukan sebagai suatu yang lepas dan terisolasi. Kategori ini mencakup dua macam proses kognitif yaitu mengenali (recognizing) dan mengingat. Kata operasional mengetahui yaitu mengutip, menjelaskan, menggambar, menyebutkan, membilang, mengidentifikasi, memasang, menandai, menamai.

b. Memahami (understanding)

Pertanyaan pemahaman menuntut peserta didik menunjukkan bahwa mereka telah mempunyai pengertian yang memadai untuk mengorganisasikan dan menyusun materi-materi yang telah diketahui. Peserta didik diharapkan memilih fakta-fakta yang cocok untuk menjawab pertanyaan. Jawaban peserta didik tidak sekedar mengingat kembali informasi, namun diharapkan menunjukkan pengertian terhadap materi yang diketahuinya. Kata operasional memahami yaitu menafsirkan, meringkas, mengklasifikasikan, membandingkan, menjelaskan, membeberkan.

c. Menerapkan (applying)

Pertanyaan penerapan mencakup penggunaan suatu prosedur guna menyelesaikan masalah atau mengerjakan tugas. Oleh karena itu, mengaplikasikan berkaitan erat dengan pengetahuan prosedural. Namun tidak berarti bahwa kategori ini hanya sesuai untuk pengetahuan prosedural saja. Kategori ini mencakup dua macam proses kognitif yaitu menjalankan dan mengimplementasikan. Kata operasionalnya melaksanakan, menggunakan, menjalankan, melakukan, mempraktekan, memilih, menyusun, memulai, menyelesaikan, mendeteksi.

d. Menganalisis (analyzing)

Pertanyaan analisis menguraikan suatu permasalahan atau obyek ke unsur-unsurnya dan menentukan bagaimana saling keterkaitan antar unsur-unsur

tersebut. Kata oprasionalnya yaitu menguraikan, membandingkan mengorganisir, menyusun ulang, mengubah struktur, mengkerangkakan, menyusun outline, mengintegrasikan, membedakan, menyamakan, membandingkan, integrasi dan mengintegrasikan

e. Mengevaluasi (evaluating)

Mengevaluasi membuat suatu pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar yang ada. Ada dua macam proses kognitif yang tercakup dalam kategori ini adalah memeriksa dan mengkritik.

f. Mencipta (creating)

Mencipta adalah menggabungkan beberapa unsur menjadi suatu bentuk kesatuan. Ada tiga macam proses kognitif yang tergolong dalam kategori ini yaitu membuat, merencanakan, dan memproduksi.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar Sejarah. Hasil belajar pada penelitian ini merujuk pada hasil pretes dan postes yang dikerjakan peserta didik.

2.3.1 Jenis dan Indikator Hasil Belajar

Tabel 2. 1 Jenis dan Indikator Hasil Belajar

Ranah	Indikator
Kognitif	✓ Dapat menunjukkan
1. Pengetahuan	
2. Pemahaman	✓ Dapat menjelaskan ✓ Dapat mendefinisikan

		secara lisan
3.aplikasi		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Dapat memberikan contoh ✓ Dapat menggunakan secara tepat ✓ Dapat menguraikan
4.Analisis		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Dapat mengklasifikasi kan Dapat menguraikan
5. Mengevaluasi		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Dapat menghubungkan ✓ Dapat menyimpulkan ✓ Dapat membuat prinsip
6. Mencipta		<ul style="list-style-type: none"> ✓ umum ✓ Dapat menilai berdasarkan kriteria ✓ Dapat menghasilkan
Afektif		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Menunjukkan sikap menerima dan menolak ✓ Kesediaanberpartisipasi atau terlibat ✓ Menganggap penting dan bermanfaat ✓ Menganggap indah dan harmonis ✓ Mengakui dan meyakini ✓ Mengingkari ✓ Melembagakan atau meniadakan ✓ Menanamkan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari
a. Penerimaan (receiving)		
b. Penanggapan (responding)		
c. Penilaian (Valuing)		
d. Internalisasi (pendalaman)		
e. Karakterisasi suatu nilai atau nilai-nilai yang kompleks berpartisipasi		
Psikomotor		
a. Keterampilan bergerak dan bertindak		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mengkoordinasi kan gerak mata,kaki, dan anggota tubuh lainnya
b. Kecakapan ekspresi verbal dan non verbal		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mengucapkan Membuat mimic

Dengan melihat table di atas kita dapat menyimpulkan bahwa dalam hasil belajar harus dapat mengembangkan tiga ranah yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini difokuskan pada salah satu ranah dalam teori hasil belajar yaitu pada ranah kognitif karena penelitian ini nantinya akan

mengukur seberapa besar peningkatan hasil belajar menulis parafrase, yang mana yang paling dibutuhkan dan diberdayakan adalah potensi dari kognitifnya. (Muhibbin Syah 2003:2)

Faktor kesulitan belajar siswa dapat dilihat dari hasil belajar sehingga berpengaruh pada prestasi belajarnya, selain itu dapat dibuktikan dengan munculnya kelainan perilaku siswa seperti berteriak-teriak didalam kelas, mengusik teman, berkelahi, dan tidak masuk sekolah. Secara garis besar faktor timbulnya kesulitan belajar ada dua macam yaitu faktor intern(dari dalam siswa) dan faktor ekstern(dari luar siswa).

a. Faktor Intern dari peserta didik

- 1) Kognitif (ranah cipta), yaitu rendahnya kapasitas intelektual siswa
- 2) Afektif (ranah rasa), yaitu labilnya emosi dan sikap siswa
- 3) Psikomotor (ranah karsa), yaitu terganggunya alat-alat indera penglihat dan pendengaran.

b. Faktor Ekstern peserta didik

- 1) Lingkungan keluarga, contohnya : ketidak harmonisan hubungan ayah dan ibu, dan rendahnya kehidupan ekonomi keluarga.
- 2) Lingkungan masyarakat, contohnya : lingkungan masyarakat kumuh,dan teman sepermainan yang nakal.
- 3) Lingkungan sekolah , contohnya : kondisi dan letak sekolah dekat dengan pasar, kondisi guru dan alat belajar yang berkualitas rendah.

Itulah penjelasan mengenai hasil belajar, indikator hasil belajar, dan faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas.

2.4 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan sebagai acuan dalam penelitian yang akan dilakukan, untuk membedah hasil dari penelitian ini. Penelitian terdahulu dengan penelitian ini diantaranya yaitu:

Hasil dari penelitian sebelumnya mengembangkan kemampuan koneksi matematis melalui ajar elektronik interaktif (BAEI) yang terintegrasi nilai-nilai keislaman penelitian nya terbukti secara signifikan dapat meningkatkan

kemampuan koneksi matematis siswa, selain itu pengintegrasian nilai keislaman menambah pengetahuan siswa tentang praktek ibadah yang benar. Selain itu penelitian lainnya yaitu mengembangkan media pembelajaran berbantuan web dengan pendekatan etnomatematika pada pokok bahasan bangun ruang sisi data. Penelitian itu menghasilkan respon kepuasan peserta didik terhadap media pembelajaran yaitu ' Baik ' penelitian selanjutnya yaitu mengembangkan modul interaktif menggunakan Learning Content Development System pada materi listrik dinamis. Hasil ujian eksternal memperlihatkan produk modul interaktif dinilai menarik, mudah di gunakan, dan bermanfaat bagi siswa sebagai sumber belajar konsep listrik dinamis hal ini dapat dilihat dari skor kualitas ke-menarik interaktif mencapai 3,14. Dari skor tersebut dapat kita ketahui bahwa produk modul dengan software *Learning Content Development System* dengan kriteria “ Menarik” Berbeda dengan penelitian sebelumnya, peneliti disini selain menggunakan software *Learning Content Development System*, peneliti juga mengkombinasi dengan software I-spring keunggulan mengkombinasi dengan software I-spring yaitu membuat lebih praktis pada bagian evaluasi, sebab peserta didik dapat mengerjakan evaluasi langsung didalam E-Modul serta berkesempatan memilih nomor yang mudah terlebih dahulu untuk dikerjakan.

Skripsi yang berjudul “ pengembangan modul pembelajaran menggunakan Learning Content Development System materi usaha dan energy di SMA/MA” Asep sumantri. Kesimpulan dari penelitian ini adalah modul interaktif dinyatakan efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 14 Bandar Lampung.

Skripsi yang berjudul ”modul interaktif dengan Learning Content Development System dengan pokok listrik statis kelas XI SMA/MA”. Oleh Sari Retno Wulandari berdaarkan hasil penelitian menunjukan bahwa modul interaktif dinyatakan efektif digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan perolehan hasil belajar siswa mencapai nilai 76.11 dengan presentase kelulusan sebesar 77.1 % untuk ranah kognitif 85,7% untuk ranah afektif dan 88.6 % untuk ranah psikomotorik dari KKM (75) pada uji lapangan terhadap siswa kelas XI IPA 2 SMA Paramarta Seputih Banyak.

2.5 Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Microsoft Learning Content Development System (LCDS) terhadap Hasil Belajar Sejarah

Proses belajar mengajar di SMA (Sekolah Menengah Atas) terjadi melalui proses interaksi antara pendidik dan peserta didik. Pendidik sebagai fasilitator dalam menyalurkan ilmu pengetahuan tentunya memerlukan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Rossi dan Braedle dalam Sanjaya (2013: 163) menyatakan media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku koran, majalah dan sebagainya. Selain itu, Nana Sudjana (dalam Anriyadi, 2010: 2) menyatakan, ada beberapa alasan berkenaan dengan pemanfaatan media, diantaranya; pelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik, bahan pelajaran akan lebih mudah dipelajari oleh peserta didik, metode mengajar akan lebih bervariasi, dan peserta didik akan lebih banyak aktif dalam proses kegiatan belajar bahkan penggunaan media akan dapat mempertinggi kualitas proses dan hasil pengajaran.

Penggunaan variasi media pembelajaran di kelas dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dan membuat mereka tertarik dengan materi yang disampaikan, seperti pada saat peneliti menerapkan media pembelajaran audiovisual yaitu video, peserta didik pada saat proses pembelajaran terlihat aktif dan antusias. Beberapa peserta didik terlihat bersemangat dan mudah untuk memahami materi pelajaran melalui video yang ditampilkan.

2.6 Kerangka Berpikir

Pada suatu penelitian maka perlu adanya kerangka pemikiran agar pemahaman peneliti terarah dengan baik dan memberikan pemahaman akan alur penelitian pada pembaca.

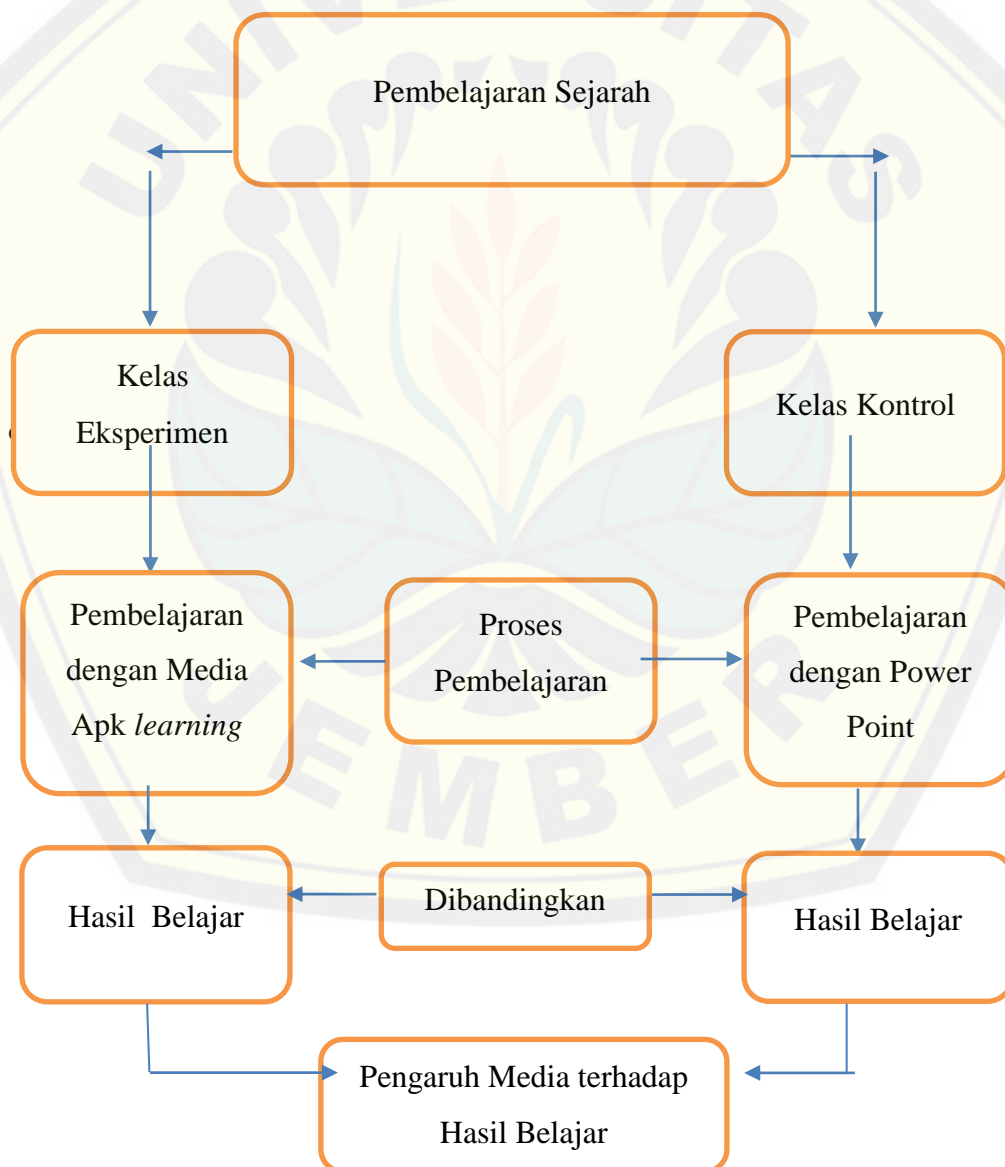
Peran pendidik dalam pembelajaran konvensional lebih mendominasi dibanding peserta didik. Peserta didik adalah penerima informasi secara pasif. Penyampaian materi masih menggunakan metode ceramah sehingga memungkinkan peserta didik menjadi jenuh, bosan dan memiliki motivasi

rendah. Pada proses belajar pendidik diharapkan dapat memilih media yang tepat sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Mengingat saat ini media pembelajaran sudah sangat bervariasi, maka seorang pendidik dituntut diharapkan bisa terampil memilih media yang akan digunakan dalam mengajar. Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi atau informasi dalam proses pembelajaran. Media yang menarik akan mendorong peserta didik untuk mengikuti pelajaran dengan lebih semangat, tapi sebaliknya jika media yang digunakan oleh pendidik cenderung monoton maka peserta didik akan merasa bosan dalam proses belajar, dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh pendidik. Menurut Hamdani indikator media pembelajaran adalah 1) Media Audio; 2) Media visual; 3) Media audio visual.

Proses pembelajaran salah satunya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik yang ditunjukkan oleh adanya hasil belajar yang optimal. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu: pendidik, peserta didik, model pembelajaran, serta media yang digunakan. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, salah satu upaya yang bisa dilakukan oleh pendidik adalah dengan menggunakan media pembelajaran *Microsoft Learning Content Development system*. Media *Microsoft Learning Content Development system* ditampilkan secara *offline* agar mempermudah proses pembelajaran yang dibuat sedemikian rupa agar mampu mewakili pelajaran sejarah yang dikemas secara menarik sesuai dengan peristiwa atau bukti peninggalan sejarah yang ditampilkan melalui Aplikasi *Learning Content development system*.

Proses belajar mengajar dengan menggunakan media aplikasi *Microsoft Learning Content Development system* dalam pelajaran sejarah diharapkan mampu menjadikan proses pembelajaran yang menarik dan efektif serta dapat menumbuhkan keingintahuan peserta didik agar belajar lebih serius untuk meningkatkan hasil belajarnya serta diharapkan akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu dalam penelitian ini akan diteliti mengenai pengaruh media aplikasi *Microsoft Learning Content Development system*. Untuk meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik kelas XI IPS di SMAN 2 Tanggul

Pada mata pelajaran Sejarah peminatan materi belum memanfaatkan atau menerapkan media pembelajaran selain *power point*, akan tetapi sudah ada media pembelajaran berupa aplikasi *Microsoft Learning Content Development system*. Media pembelajaran ini berisi materi-materi yang disusun sesuai dengan silabus yang telah ditetapkan. Pembelajaran menggunakan media berupa *Microsoft Learning Content Development system*. diharapkan dapat membantu pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran secara maksimal dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di *Microsoft Learning Content Development system*.. Gambar kerangka berpikir adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 7 Kerangka Berpikir

2.7 Hipotesis Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2013:110). Lebih lanjut, Margono menambahkan bahwa jawaban yang bersifat sementara (dugaan) tersebut memiliki dua kemungkinan yaitu benar atau salah, dia akan ditolak jika salah dan akan diterima jika fakta-fakta membenarkannya (Margono, 2007:63).“ hipotesis tidak dibuat semena-mena, melainkan atas dasar pengetahuan-pengetahuan tertentu. Pengetahuan ini sebagian dapat diambil dari hasil-hasil serta problematik-problematik yang timbul dari penyelidikan- penyelidikan yang mendahului, dari renungan-renungan atas dasar pertimbangan-pertimbangan yang masuk akal, ataupun dari hasil-hasil penyelidikan eksploratif yang dilakukan sendiri” (Margono, 2007: 63-64).

Berdasarkan rumusan masalah, tinjauan pustaka, kerangka pikir dan paradigma, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₀ : Tidak ada pengaruh yang signifikan Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dengan aplikasi Microsoft Learning Content Development System (LCDS) terhadap hasil belajar Sejarah.

BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Jenis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Wina Sanjaya mengemukakan bahwa metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu yang sengaja dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu (Sanjaya, 2009:87).

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experiment* (eksperimen semu) dengan pendekatan kuantitatif. Metode *quasi experiment*, peneliti berusaha menentukan apakah suatu *treatment* mempengaruhi hasil sebuah penelitian. Pengaruh ini dinilai dengan cara menerapkan *treatment* tertentu pada satu kelompok (kelompok *treatment*) dan tidak menerapkannya pada kelompok yang lain (kelompok kontrol), lalu menentukan bagaimana dua kelompok tersebut menentukan hasil akhir (John W. Creswell, 2014: 19).

Penelitian ini desain yang digunakan adalah *quasi eksperimental* dengan desain *pre-test* dan *post-test* kelompok tak ekuivalen. Pada pertemuan pertama sebelum pembelajaran kedua kelas diberikan pretes. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan media *Aplikasi learning content development system* melalui metode diskusi, sedangkan kelas kontrol menggunakan media *powerpoint* melalui metode diskusi. Selanjutnya kedua kelas diberikan *post-test* dan selanjutnya hasil akan dibandingkan. Struktur desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

KELOMPOK	PRETES	PERLAKUAN	POSTEST
I	01	X	02
II	03	C	04

Gambar 3. 1 Desain kelompok kontrol tak ekuivalen (dimodifikasi dari Sugiyono, 2010:116)

Keterangan:

I = Kelompok eksperimen (kelas XI IPS 1)

II = Kelompok kontrol (kelas XI IPS 2)

X = Perlakuan di kelas eksperimen dengan media *Aplikasi learning content development system*

C = Perlakuan di kelas kontrol dengan media powerpoint

O1= *Pre-test*

O2= *Post-test*

Pengaruh media *Aplikasi Microsoft learning content development system (LCDS)* terhadap hasil belajar sejarah adalah $(O1 - O2) - (O3 - O4)$ (Sugiyono, 2010: 116).

3.2 Langkah-langkah penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Observasi awal untuk melihat kondisi lapangan atau tempat penelitian seperti banyaknya kelas, jumlah peserta didik, cara pendidik mengajar, dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- b. Menentukan populasi dan sampel.
- c. Menyusun dan menetapkan materi pelajaran yang akan digunakan dalam penelitian.
- d. Melakukan *pre-test*, peneliti memberikan soal tes kepada kelas yang menjadi sampel dalam penelitian ini.
- e. Memberikan perlakuan (*treatment*), peneliti memberikan perlakuan pada kelas eksperimen yang telah ditentukan sebelumnya.
- f. Melakukan *post-test*, peneliti memberikan soal tes kepada kelas yang menjadi sampel dalam penelitian ini.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 2 Tanggul. Adapun beberapa pertimbangan dilakukannya penelitian ini adalah:

- a. Adanya kesediaan SMAN 2 Tanggul sebagai tempat penelitian;

- b. Tersedianya fasilitas LCD proyektor, sehingga memudahkan dalam menerapkan media *Aplikasi learning content development system*;
- c. Sekolah tersebut belum pernah diadakan penelitian mengenai penggunaan media *Aplikasi learning content development system*;

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tepatnya pada tahun ajaran 2018-2019. Penelitian ini akan dilakukan dalam tiga kali pertemuan dengan dilakukan *pre-test* pada pertemuan pertama dan *post-test* pada pertemuan ketiga. Pertemuan pertama dilaksanakan tanggal 10 April di kelas eksperimen dan tanggal 11 april di kelas control. Pertemuan kedua pada tanggal 18 pada masing-masing kelas. Pertemuan ketiga pada tanggal 18 pada kelas eksperimen dan tanggal 25 pada kelas kontrol.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sudaryono, dkk., 2013:20). Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2013:161). Dalam penelitian ini terdapat satu variabel bebas, dan dua variabel terikat. Untuk penjelasan selengkapnya simak uraian berikut ini:

- a. Variabel Bebas (*Independentt Variable*)

Variabelbebas (*independent variable*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau variabel yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen atau variabel terikat (Sudaryono, dkk.,2013:23). Menurut Tuckman variabel bebas adalah variabel yang menyebabkan atau mempengaruhi, yaitu faktor-faktor yang diukur, dimanipulasi, atau dipilih oleh peneliti untuk menentukan hubungan antara fenomena yang diobservasi atau diamati (Tuckman dalam Punaji Setyosari, 2012:128). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah minat belajar sejarah siswa.

- b. Variabel Moderator

Variabel moderator adalah variabel yang mempengaruhi (memperkuat atau memperlemah) hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen

(Sugiyono, 2012:39). Variabel moderator dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis komputer dengan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System* (LCDS).

c. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat (*dependent variable*) adalah variabel yang dijelaskan atau yang dipengaruhi oleh variabel independen (Sudaryono, dkk 2003:23). Variabel terikat atau tergantung adalah faktor-faktor yang diobservasi dan diukur untuk menentukan adanya pengaruh variabel bebas, yaitu faktor yang muncul, atau tidak muncul, atau berubah sesuai dengan yang diperkenankan oleh peneliti itu (Punaji Setyosari,2012:129). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil siswa pada Pembelajaran Sejarah.

3.5 Populasi dan Sampel Penelitian

Pada sub bab 3.5 akan dibahas mengenai teknik populasi dan sampel yang digunakan pada penelitian ini

3.5.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2013: 173). Lebih lanjut, Sugiyono menjelaskan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek atau objek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012:117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI IPS semester ganjil di SMA Negeri 2 Tanggul Tahun Ajaran 2018/2019. Adapun data tentang jumlah populasi dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut ini:

Tabel 3. 1 Jumlah Populasi Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Tanggul Tahun Ajaran 2018/2019

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah peserta didik
		L	P	
1	XI-IPS 1	16	21	37
2	XI-IPS 2	18	18	36

3	XI-IPS 3	22	14	36
Jumlah Total :		54	54	109

3.5.2 Sampel

Menurut margono mendefinisikan sampel sebagai bagian dari populasi (Margono, 2007:121). Lebih lanjut sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2013:174). Pengambilan sampel diharapkan dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar dapat berfungsi sebagai contoh, atau dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya. Pengambilan sampel diharapkan representatif (Arikunto, 2013:176). Adapun teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah probability sampling dengan jenis cluster random sampling. Penggunaan teknik ini, pengambilan anggota sampel dalam populasi dilakukan secara acak (random) tanpa memperhatikan strata yang ada di dalam populasi tersebut. Cara demikian dapat dilakukan apabila anggota populasi dianggap homogen (Sugiyono, 2013:82). Selanjutnya teknik ini memberikan hak yang sama kepada setiap subjek dalam populasi untuk memperoleh kesempatan dipilih menjadi sampel (Arikunto, 2006:134). Peneliti ini menggunakan metode Slovin untuk menentukan besarnya sampel, pada metode ini digunakan rumus $n = \frac{N}{N(d)^2 + 1}$, dengan keterangan sebagai berikut:

n = sampel;

N = populasi;

d = taraf signifikansi (dalam Riduwan, 2005:65).

Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 108 dengan taraf signifikansi 95%, maka $N = 108 / 108 (0,05)^2 + 1 = 30,16$, dibulatkan 31. Berdasarkan perhitungan sampel tersebut maka dalam penelitian ini sampel sudah memenuhi syarat karena melebihi 31.

Setelah dilakukan pemilihan sampel dengan menggunakan teknik cluster random sampling, maka kelas XI IPS 1 dan XI-IPS 2 SMA Negeri 2 Tanggul terpilih sebagai kelas eksperimen. Adapun data tentang jumlah anggota sampel dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut ini:

Tabel 3. 2 Jumlah Anggota Sampel Kelas XI-IPS 1 dan XI-IPS 2 SMA Negeri 2 Tanggul Tahun Ajaran 2018/2019

NO	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Peserta didik	Keterangan
		L	P		
1	XI-IPS 1	15	20	35	Kelas Eksperimen
2	XI-IPS 2	18	18	36	Kelas Kontrol
Jumlah Total :		34	39	63	

3.6 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah suatu cara untuk menggambarkan dan mendeskripsikan variabel sedemikian rupa sehingga variabel tersebut bersifat spesifik dan terukur. Tujuannya adalah agar peneliti dapat mencapai suatu alat ukur yang sesuai dengan hakikat variabel yang sudah didefinisikan konsepnya. Oleh karena itu, peneliti dalam memasukkan proses atau operasional alat ukur yang akan digunakan untuk kuantifikasi gejala atau variabel yang ditelitinya. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Media Pembelajaran berbasis komputer dengan Aplikasi *Microsoft Learning Content Development System* (LCDS)

Media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan untuk mempermudah penyampaian pesan pembelajaran. Media pembelajaran berbasis komputer dengan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System* (LCDS) merupakan media pembelajaran yang dalam penggunaannya didukung oleh komputer dengan sebuah aplikasi yang dikenal dengan *Microsoft Learning Content Development System* (LCDS).

Media pembelajaran yang dihasilkan dari penggunaan aplikasi ini adalah sebuah media yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan membantu mempermudah penyampaian pesan pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan aspek visual (penglihatan). Media pembelajaran ini akan didesain sekreatif mungkin, sehingga dapat berpengaruh terhadap minat

belajar siswa khususnya pada Mata Pelajaran Sejarah dan keaktifan siswa pada Pembelajaran Sejarah. Konten pembelajaran akan dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adapun konten pembelajaran yang akan ditampilkan adalah konten materi pembelajaran, konten permainan edukasi, dan konten evaluasi pembelajaran.

b. Hasil Belajar Sejarah

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dalam penelitian ini menggunakan hasil belajar secara kognitif berupa tes pilihan ganda. Pengukuran hasil belajar peserta didik diperoleh dengan memberikan tes pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 selaku kelas eksperimen dan kontrol. Hasil belajar diukur menggunakan tes (*pre-test* dan *post-test*). Penelitian ini hasil belajar dianggap sebagai variabel terikat.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu hal yang dilakukan dalam penelitian, karena berhubungan dengan cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitiannya. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.7.1 Teknik Observasi

Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Sudaryono, dkk., 2013:38). Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Sutrisno Hadi (1986) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis (Sutrisno Hadi dalam Sugiyono, 2013:145).

Mengingat terbatasnya kemampuan peneliti untuk dapat mengamati peserta didik secara keseluruhan selama proses pembelajaran berlangsung, maka dalam penelitian ini observasi dilakukan peneliti dengan cara berkolaborasi atau bermitra dengan pendidik Mata Pelajaran Sejarah kelas XI SMA Negeri 2 Tanggul.

Adapun berkaitan dengan aspek yang akan diobservasi, sebelumnya peneliti telah melakukan diskusi dengan pendidik mitra sehingga telah tercapai kesepakatan atau kesepahaman tentang aspek-aspek yang akan diamati tersebut. Aspek yang diamati dalam observasi setelah adanya persetujuan pendidik adalah metode mengajar dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

3.7.2 Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel penelitian yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, kegiatan, foto-foto, film dokumenter, dan data-data yang relevan dengan penelitian (Sudaryono, dkk., 2013:41). Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang telah tersedia dalam catatan dokumen, seperti konsep teori yang berkaitan dengan variabel yang diteliti (Sanjaya, 2009:49). Dalam penelitian ini, teknik dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang telah ada, seperti data mengenai sekolah SMA Negeri 2 Tanggul dan data mengenai jumlah peserta didik kelas XI sebagai objek penelitian data nilai peserta didik pada mata pelajaran sejarah.

3.7.3 Teknik Tes

Tes adalah alat bantu atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian. Dalam penelitian ini tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan penggunaan media *Microsoft learning content development system*. Bentuk tes yang digunakan adalah tes obyektif pilihan ganda dengan lima opsi jawaban. Tes ini diberikan pada kelas eksperimen dan kontrol untuk menjawab hipotesis penelitian tentang hasil belajar sejarah. Lembar tes yang berjumlah 10 soal dalam bentuk pilihan ganda (*multiple choice test*), 2 soal dalam bentuk uraian dan setiap jawaban yang benar diberikan skor 1. Penetapan skor yang digunakan tanpa hukuman dimana skor sama dengan jumlah jawaban yang benar. Sedangkan penetapan soal dalam bentuk pilihan ganda ini dibuat untuk menghindari terjadinya unsur-unsur subjektivitas baik dalam penilaian maupun jawaban. Selain

itu, dengan menggunakan bentuk pilihan ganda banyak aspek dapat dimuat untuk mendapatkan informasi dan data yang berkaitan dengan pemahaman peserta didik.

3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2013:102). Secara spesifik semua fenomena ini disebut sebagai variabel penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, dan soal-soal tes. Data tentang hasil belajar sejarah setelah diterapkan media *learning content development system*, instrumen yang dipakai adalah soal-soal tes yaitu pre-test dan *post-test* yang digunakan untuk mengetahui data hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan.

3.9 Uji Instrumen Penelitian

Sebuah penelitian, data memiliki kedudukan yang paling tinggi, karena data merupakan penggambaran variabel yang diteliti dan berfungsi sebagai alat pembuktian hipotesis. Benar tidaknya data sangat menentukan bermutu tidaknya hasil penelitian, sedangkan benar tidaknya data tergantung pada baik tidaknya instrumen pengumpulan data yang digunakan. Instrumen yang baik diharapkan memenuhi dua persyaratan penting, yaitu valid dan reliabel (Arikunto, 2013:211). Adapun pengujian instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.9.1 Uji Validitas Instrumen

Penelitian ini menggunakan uji validitas item. Validitas item dari suatu tes adalah ketepatan mengukur yang dimiliki oleh sebutir item (yang merupakan bagian tak terpisahkan dari tes sebagai suatu totalitas), dalam mengukur apa yang seharusnya diukur lewat butir item tersebut. Eratnya hubungan antara butir item dengan tes hasil belajar sebagai suatu totalitas itu kiranya dapat dipahami dari kenyataan, bahwa semakin banyak butir-butir item yang dapat dijawab dengan betul oleh testee, maka skor-skor total hasil tes tersebut akan semakin tinggi. Sebaliknya, semakin sedikit butir-butir item yang dapat dijawab dengan betul oleh

testee, maka skor-skor total hasil tes itu akan semakin rendah atau semakin menurun.

Setiap butir soal dinyatakan valid apabila nilai korelasi (r) yang diperoleh lebih dari atau sama dengan 0.3. Berkaitan dengan hal tersebut, syarat minimum untuk dianggap memenuhi syarat valid adalah jika $r = 0.3$. Jadi, jika korelasi antara butir dengan skor total kurang dari 0.3 maka butir dalam instrument tersebut dinyatakan tidak valid (Masrun dalam Sugiyono, 2013:134). Dalam penelitian ini, pengujian validitas instrumen akan dilakukan dengan menggunakan program *software* SPSS versi 23 for Windows.

Selain itu juga dilakukan analisis butir soal, yang mana untuk mengetahui tingkat kesukaran soal dan daya pembeda soal. Untuk tabel tingkat kesukaran dan daya pembeda soal dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. 3 Tingkat Kesukaran Soal

No	Proporsi	Tingkat Kesukaran
1	0,00-0,30	Sukar
2	0,31-0,70	Sedang
3	0,70-1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2015:225)

Tabel 3. 4 Daya Pembeda Soal

No	Proporsi	Daya Pembeda
1	0,00-0,20	Jelek
2	0,21-0,40	Cukup
3	0,41-0,70	Baik
4	0,71-1,00	Baik sekali

Sumber: Arikunto (2015:232)

3.9.2 Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (tidak bersifat tendensius mengarahkan responden untuk

memilih jawaban-jawaban tertentu) (Arikunto, 2013:221). Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2012:173). Dengan demikian, maka reliabilitas suatu instrumen dikatakan baik apabila dapat memberikan hasil pengukuran yang relatif tetap, maksudnya meskipun diujikan pada waktu dan tempat berbeda cenderung memberikan hasil yang sama atau tidak jauh berbeda. Berkaitan dengan pemilihan teknik untuk menguji reliabilitas instrument. Pemilihan suatu teknik didasarkan atas bentuk instrumen maupun selera peneliti (Arikunto, 2013:233). Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas instrumen akan dilakukan dengan menggunakan rumus alpha dengan program *software* SPSS versi 23 for Windows. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

Setelah angka reliabilitas (nilai r) diperoleh, selanjutnya angka tersebut akan diinterpretasikan dengan berpedoman pada tabel interpretasi nilai r berikut ini:

Tabel 3. 5 Interpretasi Nilai r

No	Besarnya Nilai r	Interpretasi
1	Antara 0,800 sampai dengan 1,00	Tinggi
2	Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Cukup
3	Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Agak rendah
4	Antara 0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
5	Antara 0,000 sampai dengan 0,200	Sangat rendah

Sumber: Sutrisno Hadi dalam Arikunto (2013: 319)

Setelah uji prasyarat instrumen dilakukan, maka instrumen yang dinyatakan valid dan reliabel kemudian digunakan untuk mengambil data yang sesungguhnya dari sampel.

3.10 Teknik Analisis Data

Pada sub bab 3.10 akan dibahas mengenai teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini.

3.10.1 Uji Prasyarat Analisis Data

Sehubungan dengan adanya persyaratan yang diharapkan dipenuhi sebelum peneliti menentukan teknik analisis data yang akan digunakan, maka perlu

dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu. Adapun uji prasyarat dalam penelitian ini adalah uji normalitas, dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji prasyarat tentang kelayakan data untuk dianalisis dengan menggunakan statistik parametrik atau statistik nonparametrik (Hasan dan Misbahuddin, 2013:278). Melalui uji ini, sebuah data hasil penelitian dapat diketahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Apabila data tersebut berdistribusi normal, maka analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik parametrik, sedangkan apabila data tersebut berdistribusi tidak normal maka analisis data dilakukan dengan statistik nonparametrik. Pengujian normalitas dilakukan dengan metode *shapiro wilk* dengan bantuan *software SPSS 23 for windows* (dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$).

Dasar pengambilan keputusan bahwa jika p dari koefisien $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika P dari koefisien $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Selain melakukan pengujian terhadap normal tidaknya distribusi data penelitian, peneliti juga perlu melakukan pengujian terhadap kesamaan (homogenitas) beberapa varians data. Pengujian homogenitas sampel menjadi sangat penting apabila peneliti bermaksud melakukan generalisasi untuk hasil penelitiannya serta penelitian yang data penelitiannya diambil dari kelompok-kelompok terpisah yang berasal dari satu populasi (Arikunto, 2013:364).

Terdapat bermacam-macam cara yang dapat digunakan untuk menguji homogenitas, akan tetapi dalam penelitian ini peneliti akan melakukan uji homogenitas dengan cara uji perbandingan varians. Suharsimi Arikunto menyebutkan bahwa dalam menguji homogenitas sampel, pengujian didasarkan atas asumsi bahwa apabila varians yang dimiliki oleh sampel-sampel yang bersangkutan tidak jauh berbeda, maka sampel-sampel tersebut cukup homogen (Arikunto, 2013:364). Pada penelitian ini, pengujian homogenitas sampel akan dilakukan dengan menggunakan program *software SPSS versi 23 for Windows* (

dengan taraf signifikan 0,05). Adapun dasar dalam pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah:

- a. Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi dikatakan tidak homogenitas
- b. Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi dikatakan homogen..

Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. 6 hasil uji homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig
1,453	1	70	0,232

Hasil uji homogenitas di atas nilai dari sebesar 0,232. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan data tersebut homogen. Data tersebut diperoleh dari nilai ulangan harian peserta didik.

3.10.2 Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, data yang diperoleh adalah berupa hasil belajar peserta didik pada Pembelajaran Sejarah. Penelitian ini menggunakan teknik analisis komparatif yaitu dengan membandingkan nilai *pre-test* peserta didik dan *post-test* dari hasil peserta didik. Selain itu juga dilakukan perbandingan antara hasil *post-test* kedua kelompok. Penelitian ini akan menganalisis data dari data tes hasil belajar Sejarah peserta didik. Agar data tersebut dapat dianalisis, sebelumnya data diharapkan diolah terlebih dahulu. Adapun teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data menggunakan one-way anova digunakan untuk menganalisis data *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan eksperimen di masing-masing kelas.

3.10.3 Pengujian Hipotesis

Setelah dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas serta diketahui bahwa data tersebut berdistribusi normal, homogen, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis merupakan langkah untuk memberikan jawaban terhadap rumusan masalah dalam penelitian. Penelitian ini pengujian

hipotesis akan dilakukan dengan menggunakan dengan program *software* SPSS versi 23 *for Windows* dengan rumus one-way anova. Adapun hipotesis yang akan di uji kebenarannya adalah sebagai berikut:

H0 Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Media *aplikasi learning content developmet system* terhadap hasil belajar sejarah peserta didik kelas XI SMAN2 Tanggul.

Uji hipotesis ini menggunakan rumus one-way anava, taraf signifikansi 5% dengan ketentuan sebagai berikut:

1. H0: $\mu_1 = \mu_2$

Tidak terdapat pengaruh penggunaan Media *aplikasi learning content developmet system* terhadap hasil belajar sejarah peserta didik kelas XI SMAN 2 Tanggul.

2. Ha: $\mu_1 \neq \mu_2$

Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Media *aplikasi learning content development system* terhadap hasil belajar sejarah peserta didik kelas XI SMAN 2 Tanggul.

Keterangan:

H0 = hipotesis nihil / hipotesis nol

Ha = hipotesis kerja / hipotesis penelitian

μ_1 = simbol yang menunjukkan skor sebelum tindakan

μ_2 = simbol yang menunjukkan skor setelah tindakan

(Sumber: Sugiyono, 2010: 229)

selanjutnya dilakukan tes signifikansi berdasarkan pada drajat kebebasan (db)= n -1. Setelah diperoleh hasilnya, selanjutnya lihat dalam tabel kritik t. Bila: **Jika t hitung \leq t tabel, maka H0 diterima dan Ha ditolak atau Jika probabilitas $>0,05$, maka H0 : diterima.**

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari data penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media *Microsoft learning content development system* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sejarah yang dilakukan di SMAN 2 Tanggul, maka berdasarkan perhitungan pengaruh penggunaan media pembelajaran *Microsoft learning content development system* yang telah dibahas pada Bab IV, dapat disimpulkan bahwa: diperoleh hasil harga Fhitung atau $F(A)=12,092$ dengan p-value $,001 < 0,05$) yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan dari rata-rata hasil belajar sejarah setelah siswa di beri dua media pembelajaran. Factor media pembelajaran dapat menjelaskan 14,9% variansi hasil belajar sejarah. Jadi terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *Media Microsoft learning content development system* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sejarah peserta didik kelas XI SMAN 2 Tanggul.

Berdasarkan kesimpulan di atas bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah dilakukan perlakuan. Hal ini menunjukkan media pembelajaran berbasis *Microsoft learning content development system* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

a. Bagi peneliti lebih lanjut

- 1) Penelitian ini hanya ditunjukkan pada mata pelajaran sejarah mengenai materi kerajaan-kerajaan islam di Indonesia pada masa islam . Oleh karena itu sebaiknya penelitian selanjutnya dilakukan pada materi lainnya supaya peserta didik selalu senang apabila ada pelajaran sejarah.

- 2) Pengontrolan variabel dalam penelitian ini yang diukur hanya pada aspek kognitif terhadap pemahaman materi sebatas satu kompetensi dasar, sedangkan aspek lain tidak dikontrol. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya melihat pengaruh penggunaan media *Microsoft learning content development system* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sejarah pada kompetensi dasar lainnya.

b. Bagi pendidik

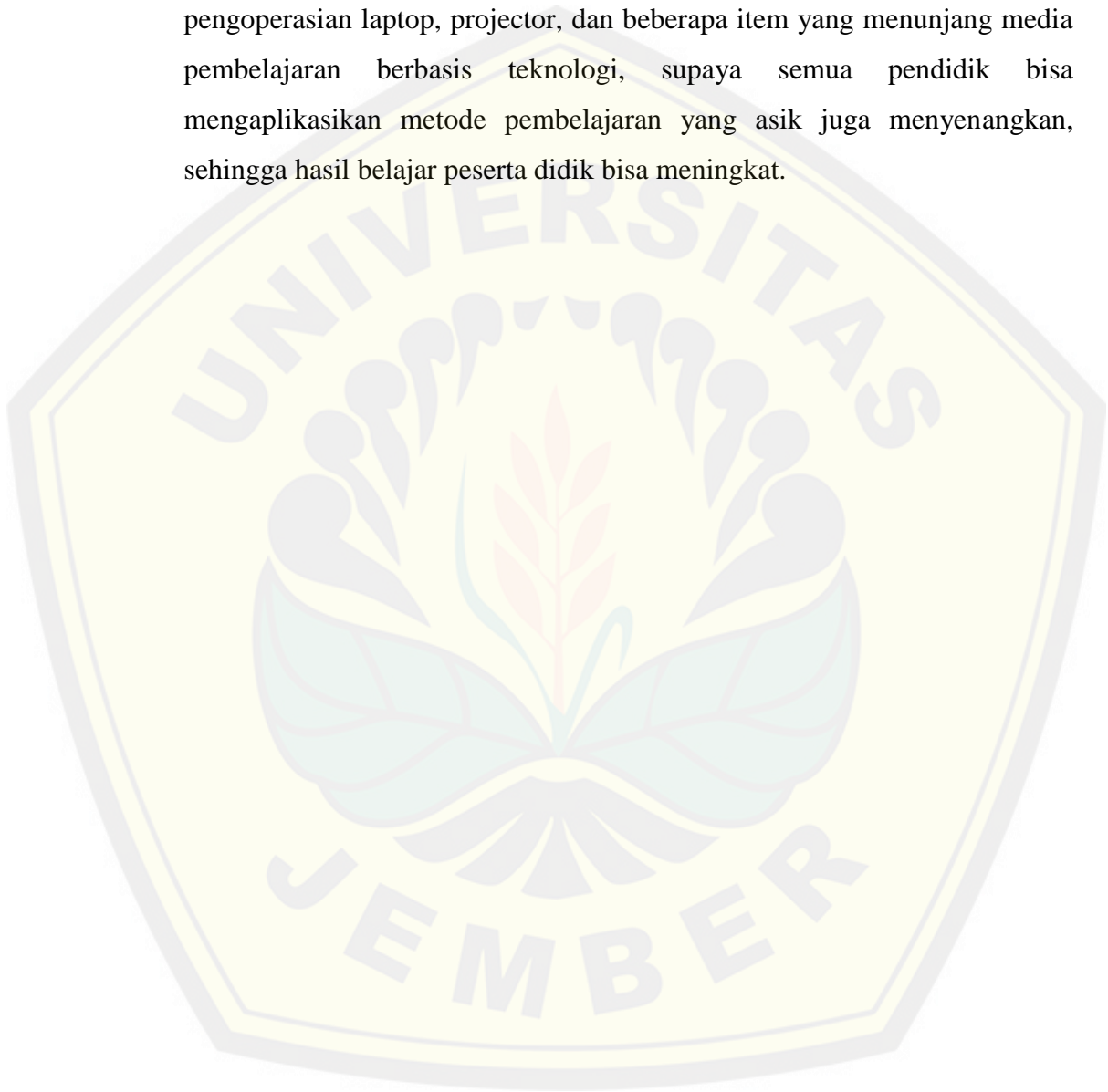
- 1) Penelitian yang sudah dilaksanakan ini menjadi bukti bahwa, kemajuan teknologi tidak hanya berdampak negatif dalam dunia pendidikan, seorang pendidik bisa memanfaatkan teknologi untuk senantiasa meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam belajar yakni salah satunya dengan menggunakan media *Microsoft learning content development system* untuk menjelaskan materi kepada peserta didik, supaya lebih menarik penyampaiannya. Disamping itu seorang pendidik tidak lagi bersusah payah menggunakan metode ceramah yang kadang kurang efektif jika dilakukan terus menerus.
- 2) Sebaiknya proses pembelajaran yang menggunakan media *videosome* lebih sering diterapkan, sehingga aktivitas peserta didik meningkat karena memperoleh suasana belajar yang lain, tidak monoton seperti biasanya, serta peserta didik lebih antusias dan memperhatikan video yang disajikan oleh pendidik.
- 3) Selama kegiatan belajar mengajar, pendidik dapat mengontrol peserta didik agar senantiasa memperhatikan kepada tayangan video yang sedang diputarkan.

c. Bagi sekolah

- 1) Para pengembang kurikulum sebaiknya memperhatikan kembali strategi yang sesuai untuk pembelajaran sejarah.
- 2) Sekolah bersangkutan disarankan agar memperhatikan sarana maupun prasarana yang menunjang kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan

teknologi terkini, sehingga pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik.

- 3) Pihak sekolah disarankan untuk mengadakan workshop atau pelatihan pengoperasian atau cara menggunakan teknologi terkini, seperti pengoperasian laptop, projector, dan beberapa item yang menunjang media pembelajaran berbasis teknologi, supaya semua pendidik bisa mengaplikasikan metode pembelajaran yang asik juga menyenangkan, sehingga hasil belajar peserta didik bisa meningkat.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2015. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aribowo,A. *E-learning Cerdas Dengan Personalisasi Menggunakan Teknik Data Mining dan Decision Support System* (Penelitian pada elearning- ujb.net Universities Janabadra Yogyakarta). Seminar Nasional Informatika 2010 (semnas IF 2010).UPN “Veteran” Yogyakarta, 22 Mei 2010. ISSN: 1979-2328. 2010.
- Aoun J E 2017 Robot-Proof: *Higher Education in The Age of Artificial Intelligence* (US: MIT Press)
- Agustina, M. *Pemanfaatan E-Learning sebagai Media Pembelajaran*. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI) 2013,Yogyakarta, 15 Juni 2013.
- Anderson, R. H. 1994. *Pemilihan dan pengembangan media untuk pembelajaran*. Terjemahan oleh Yusufhadi Miarso. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Anggara. *E-learning Jaringan Komputer Berbasis Web dan Aplikasi Mobile*. Journal Teknik Elektro, Vol.1 No. 2 Agustus 2012: 75-85. ISSN: 2252-4908. 2012
- Creswell, J. W. 2014. *Research Design, Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Penerjemah Achmad Fawaid. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dyahya M 2018 *Era Industri 4.0: Tantangan dan Peluang Perkembangan Pendidikan Kejuruan Indonesia (Disampaikan pada Sidang Terbuka Luar Biasa Senat Universitas Negeri Makassar)*
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Depdiknas. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas

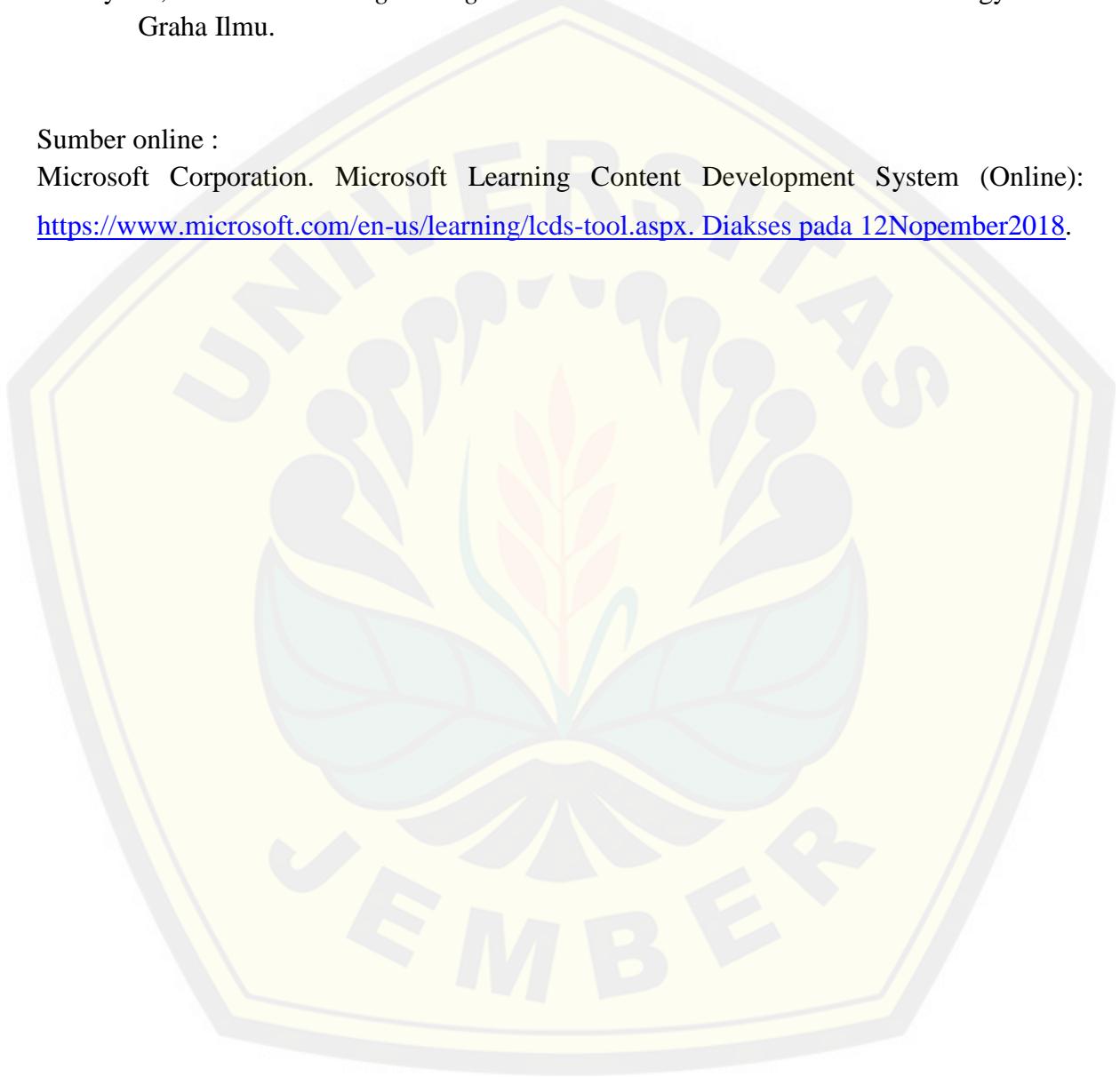
- Edy,I. *Studi Pemanfaatan Web Site E-Learning dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi, Kinerja dan Basil Belajar Pada Guru dan Sisa SMK di Provinsi Jawa Tengah*. 2011.
- Hamalik, O. 2010. *Psikologi Belajar & Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, halaman 45.
- Iqbal, M. 2011. Taufani, R. Dani. Ebook: *Membuat Konten E-Learning dengan Microsoft LearningContentDevelopmentSystem(LCDS)(Online):perpus.upstegal.ac.id/v4/file/s/ebook/LCDS_author.pdf* Sukamto, Binar Cipta.
- Jamun, Y. M. 2016. “*Desain Aplikasi Pembelajaran Peta NTT Berbasis Multimedia*”. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, Vol. 8, No. 1: 144– 150
- Margono, S. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Muhibbin S, *Psikologi Belajar*, (Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, 2003) hlm. 22
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rusman, .2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Silahuddin 2015 *Penerapan E-Learning dalam Inovasi Pendidikan (Jurnal Ilmiah Circuit Vol.1 No.1)* pp 48-59
- Sarwono, S.W. 2008. *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, W. 2009. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wiraatmadja, R. 2002. *Pendidikan Sejarah di Indonesia, Perspektif Lokal, Nasional dan Global*. Bandung: Historia Utama Pers, halaman 296.

Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sumber online :

Microsoft Corporation. Microsoft Learning Content Development System (Online):
<https://www.microsoft.com/en-us/learning/lcds-tool.aspx>. Diakses pada 12Nopember2018.



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Matrik Penelitian

TOPIK	JUDUL PENELITIAN	PERMASALAHAN	JENIS DAN SIFAT PENELITIAN	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN
1	2	3	4	5	6
Teknologi Pembelajaran Sejarah	Pengaruh media berbasis computer dengan aplikasi microsoft learning content development system terhadap hasil belajar	Apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dengan aplikasi Microsoft Learning Content Development System (LCDS) terhadap hasil belajar sejarah	Jenis Penelitian : Penelitian Pendidikan Sifat Penelitian: Penelitian Studi Lapangan	1. Buku-buku 2. Jurnal 3. Skripsi 4. Internet Informan: 1. Pendidik Sejarah 2. Peserta Didik	Metode Penelitian Eksperimen <i>(quasi experiment)</i>

Lampiran B. Pedoman Observasi

Lembar observasi media pembelajaran pendidik sejarah

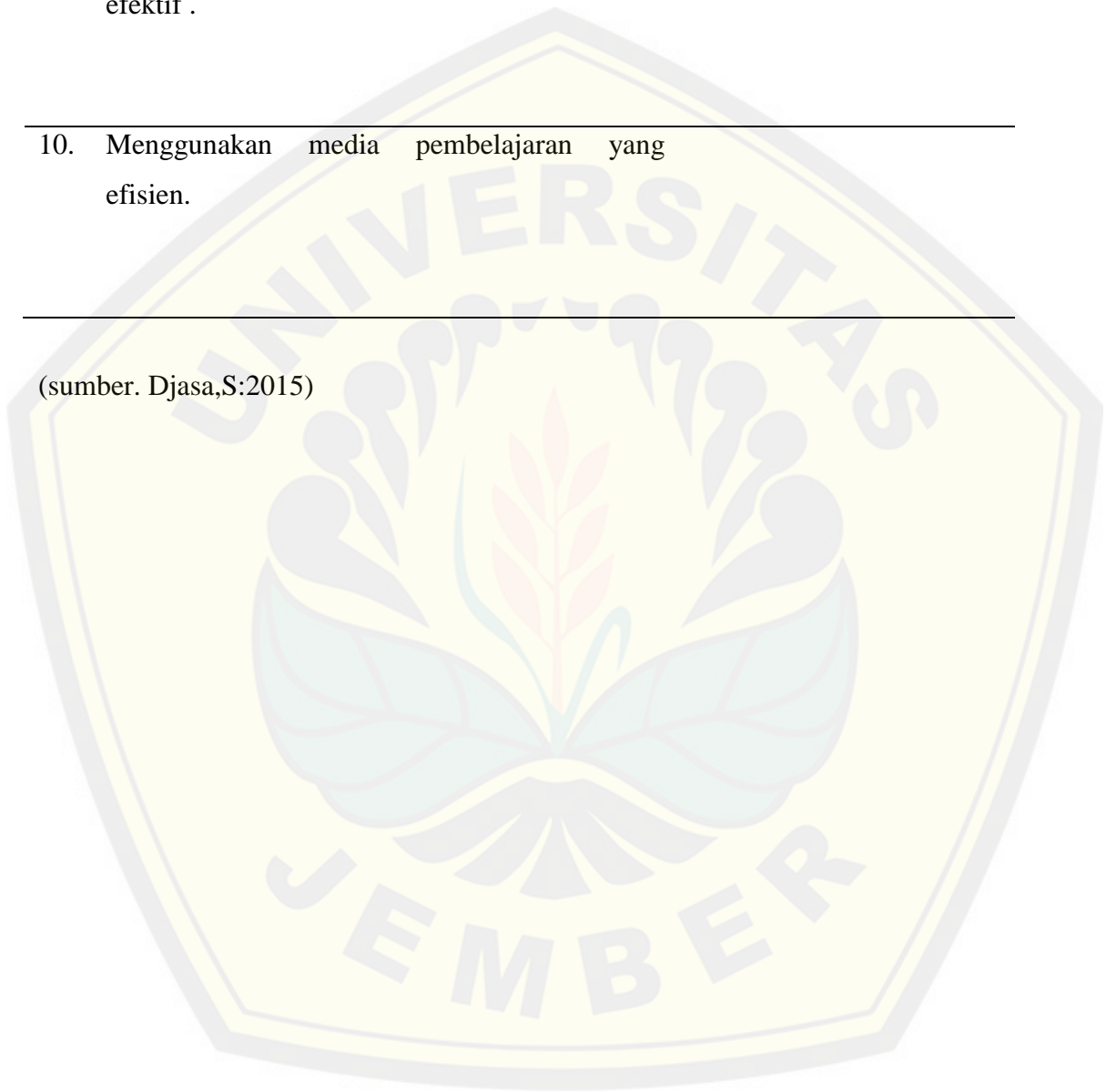
No	Aspek yang diamati	Keterangan
1.	Keterampilan dalam penggunaan sumber belajar pembelajaran sejarah.	
2.	Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran.	
3.	Kemenarikan media pembelajaran sejarah.	
4.	Pelibatan peserta didik dalam pemanfaatan sumber belajar pembelajaran sejarah.	
5.	Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan media pembelajaran.	
6.	Menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik dengan sumber belajar sejarah.	
7.	Menumbuhkan motivasi peserta didik dalam belajar sejarah.	

8. Media yang digunakan merangsang keaktifan peserta didik.

9. Menggunakan media pembelajaran yang efektif .

10. Menggunakan media pembelajaran yang efisien.

(sumber. Djasa,S:2015)



Lembar observasi metode mengajar pendidik sejarah

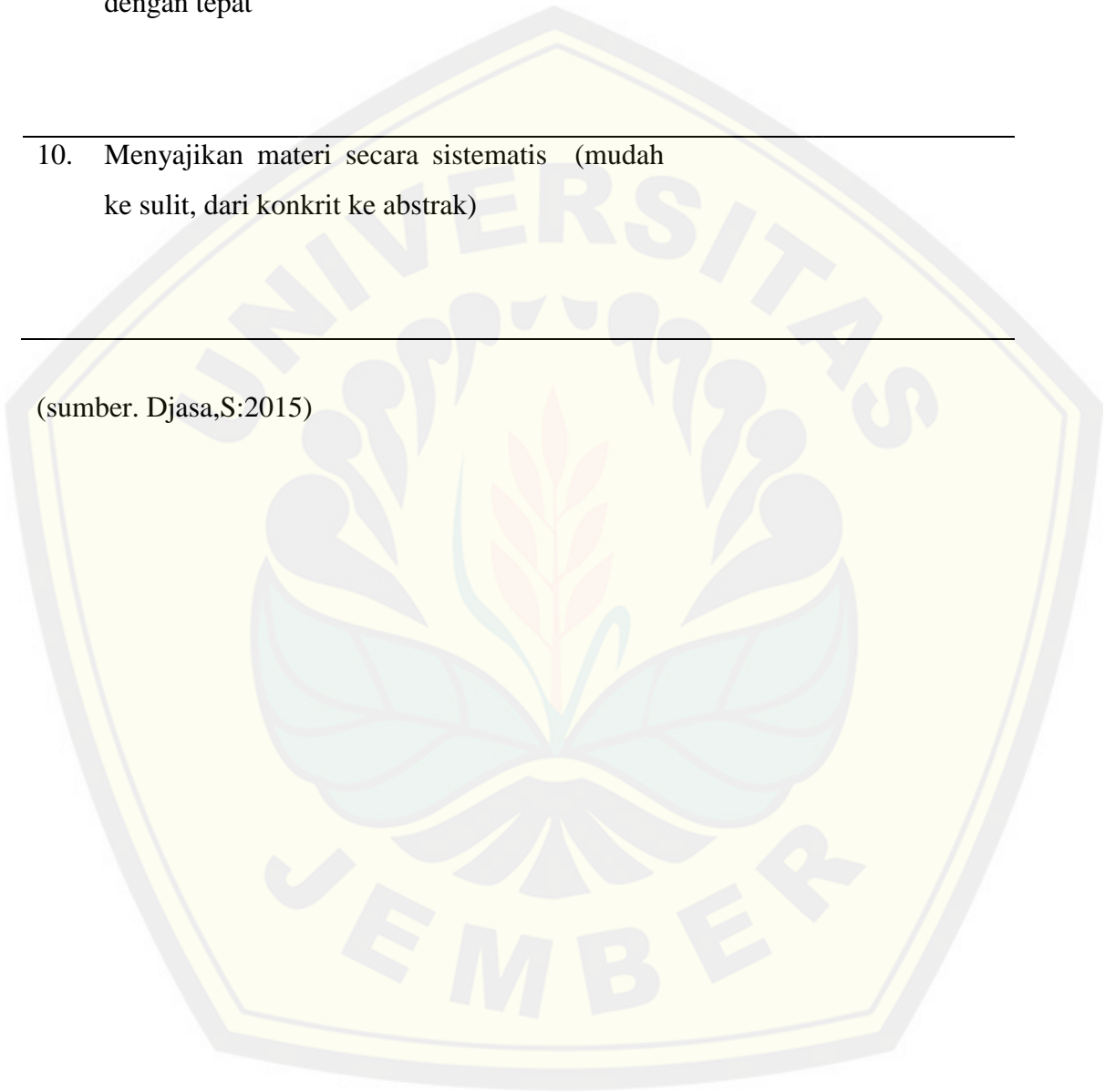
No	Aspek yang diamati	Keterangan
1.	Menggunakan bahasa lisan secara jelas.	
2.	Menggunakan bahasa tulis yang baik.	
3.	Menyajikan pembelajaran sesuai tema.	
4.	Memancing peserta didik untuk bertanya.	
5.	Memfasilitasi peserta didik untuk terampil dalam materi pembelajaran.	
6.	Memfasilitasi peserta didik untuk mengamati.	
7.	Memberikan pertanyaan peserta didik untuk menalar (proses berpikir yang logis dan sistematis).	

8. Menyajikan kegiatan peserta didik untuk
Berkomunikasi dengan baik.

9. Menyajikan pembahasan materi pembelajaran
dengan tepat

10. Menyajikan materi secara sistematis (mudah
ke sulit, dari konkrit ke abstrak)

(sumber. Djasa,S:2015)

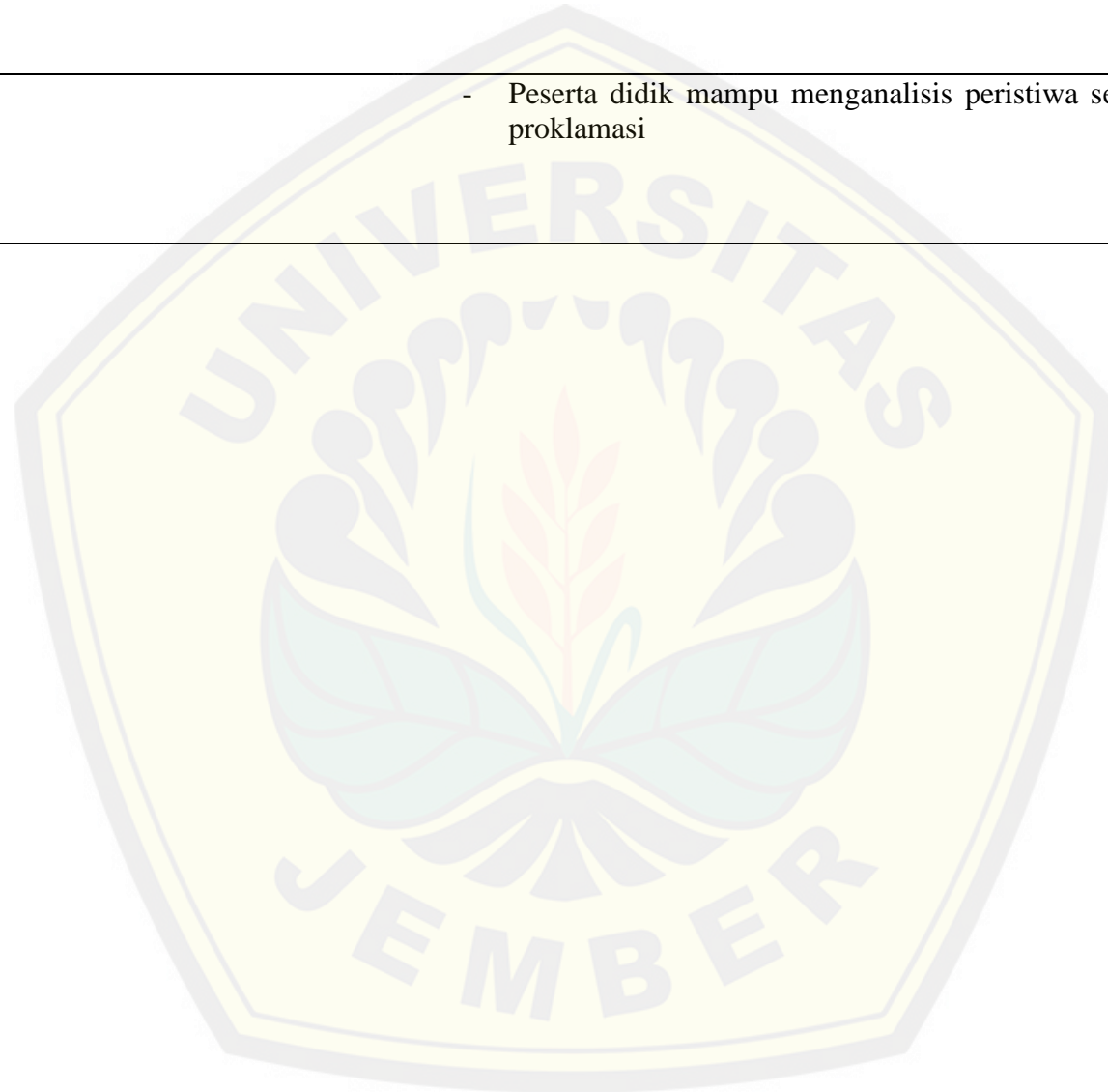


Lampiran C. Kisi-Kisi Soal Sejarah Peminatan Tahun Ajaran 2018/2019

Jenjang Pendidikan	: SMA	Jumlah Soal	: 10
Mata Pelajaran	: Sejarah Peminatan	Waktu	: 45 Menit
Kelas/Semester	: XI/2	Kurikulum	: 2013
Bentuk Soal	: Pilihan Ganda		

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Soal	No Soal
3.2	3.7 Menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia	Peristiwa penculikan oleh kaum muda terhadap soekarno atau peristiwa rengasdengklok	- Peserta didik mampu mengingat peristiwa	1,2,3
			- Peserta didik mampu memahami persiapan	3,5
			- Peserta didik mampu memahami susunan cabinet	6,7,8

-
- Peserta didik mampu menganalisis peristiwa sesudah 9,10 proklamasi
-



LAMPIRAN D . SOAL

Uji coba soal pretest

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan memilih jawaban yang tepat!

1. Sebab terjadinya Peristiwa Rengasdengklok adalah
 - a.pertentangan Soekarno dan M. Hatta
 - b.pertentangan Soekarno dengan Jepang
 - c.Jepang menghalangi proklamasi
 - d.Rengasdengklok dikuasai oleh tentara Peta
 - e.perbedaan pendapat golongan tua danmuda tentang proklamasi

2. Pemilihan rumah Laksamana Maeda sebagai tempat perumusan teks proklamasi adalah
 - a.tidak dapat dipantau oleh Jepang
 - b.adanya ancaman dari pihak Sekutu
 - c.adanya ancaman dari pihak Jepang
 - d.aman dari ancaman Pemerintah Jepang
 - e.Laksamana Maeda menjadi warga negara RI

- 3 .Proklamasi 17 Agustus 1945 memiliki arti penting yaitu
 - a.bangsa asing tidak akan masuk ke Indonesia
 - b.bangsa Indonesia menjadi negara yang berdaulat
 - c.bangsa Indonesia bebas dari penjajahan dan kemiskinan
 - d.bangsa Indo0nesia bebas menjalin hubungan dengan negara lain
 - e.rakyat Indonesia tidak perlu lagi mengangkat senjata

4. Jepang melarang pembacaan teks Proklamasi kemerdekaan sebab
 - a.Jepang ingin terus berkuasa di Indonesia
 - b.takut akan adanya pemberontakan dari Sekutu
 - c.Jepang berkewajiban menjaga status quo dari Belanda
 - d.Indonesia belum saatnya untuk merdeka

e.Indonesia belum mendapat izin dari Jepang

5. BPUPKI dan PPKI dibentuk sebagai upaya persiapan kemerdekaan Indonesia

Dilatarbelakangi oleh

- a.janji kemerdekaan oleh PM Koiso
- b.usaha menenangkan Perang Pasifik
- c.usaha para pemimpin bangsa Indonesia
- d.program Jepang dalam Perang Pasifik
- e.kekalahan demi kekalahan yang dialami Jepang

6. Pada masa awal kemerdekaan sebelum MPR dibentuk maka tugas presiden

dibantu

- a. KNIP
- b. DPR
- c. BKR
- d. PPKI
- e. BPUPKI

7. Dengan dibentuknya kabinet Syahrir pada awal kemerdekaan, Indonesia

menganut sistem kabinet

- a. presidensil
- b. parlementer
- c. koalisi
- d. kerja
- e. gotong royong

8.Pemerintah sengaja tidak membentuk tentara, pada awal kemerdekaan sebab

- a.Indonesia belum layak membentuk tentara
- b.para pemuda belum siap menjadi tentara
- c.Jepang masih berkuasa di Indonesia

- d.tidak mau memancing kekuatan asing di Indonesia
- e.pasukan sekutu belum tiba di Indonesia

9.Dasar hukum masuknya NICA bersama sekutu ke Indonesia adalah

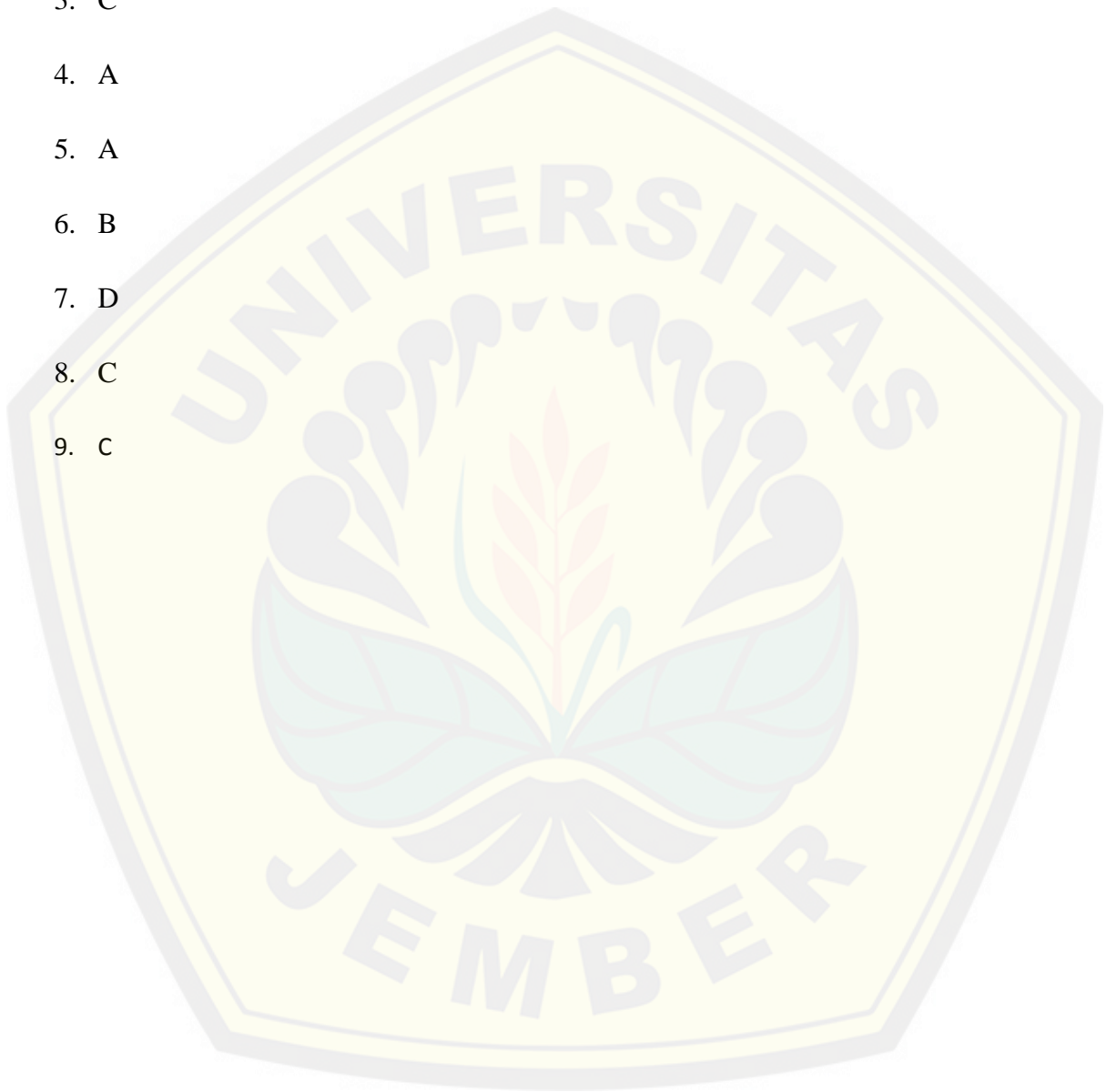
- a.Perjanjian Postdam
- b.Perjanjian Sevres
- c.Perjanjian Linggarjati
- d.Convensi London
- e.Civil Affair Agreement

10.Pertempuran rakyat Indonesia melawan sekutu dan NICA adalah, kecuali. . . .

- a.Insiden Bendera di Hotel Yamato
- b.10 Nopember di Surabaya
- c.Serangan Umum ke Yogyakarta
- d.Pertempuran Ambarawa
- e.Peristiwa Bandung Lautan API

Kunci Jawaban Posttest

1. E
1. D
2. B
3. C
4. A
5. A
6. B
7. D
8. C
9. C



Uji coba soal posttest

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan memilih jawaban yang tepat!

1. Peristiwa Rengasdengklok terjadi karena adanya perbedaan pendapat mengenai....

- a. penandatanganan naskah proklamasi
- b. waktu pelaksanaan proklamasi
- c. pembaca teks proklamasi
- d. penyerahan tentara-tentara Jepang kepada Sekutu
- e. tempat pelaksanaan proklamasi

2. Ketegangan di Rengasdengklok dapat diakhiri setelah....

- a. Jepang mengabulkan permintaan golongan muda
- b. dibacakannya proklamasi
- c. golongan tua mendapat izin dari Jepang
- d. adanya jaminan dari Ahmad Subardjo
- e. adanya jaminan dari Laksamana Maeda

3. Latar belakang terjadinya peristiwa Rengasdengklok adalah....

- a. pertentangan para pemuda dengan para pemimpin Jepang
- b. pertentangan antara para pemuda dengan golongan tua tentang proklamasi kemerdekaan
- c. pertentangan antara pihak Jepang dengan pihak Sekutu
- d. Jepang menghalangi persiapan proklamasi kemerdekaan Indonesia
- e. para pemuda ingin memproklamasikan kemerdekaan di Rengasdengklok

4. Tujuan para pemuda menculik Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta ke luar kota adalah....

- a. memaksa kedua tokoh tersebut untuk memproklamasikan Indonesia
- b. menjauhkan keduanya dari pengaruh Jepang
- c. memusyawarahkan waktu pelaksanaan proklamasi Indonesia
- d. menjaga keamanan kedua tokoh tersebut dari ancaman golongan ekstrem
- e. mengangkat kedua tokoh tersebut sebagai tokoh proklamator Indonesia

5. Naskah proklamasi kemerdekaan dari Soekarno diketik oleh Sayuti Melik, dengan alasan...
 - a. agar tidak menimbulkan persepsi yang salah tentang teks proklamasi
 - b. teks proklamasi Soekarno ada yang salah
 - c. tidak dapat dibaca dengan mudah
 - d. kertasnya sangat sederhana
 - e. bahasanya kurang jelas

6. Naskah proklamasi kemerdekaan Indonesia dirumuskan oleh...
 - a. Ir. Soekarno, Drs. Moh Hatta, dan Mr. Ahmad Soebardjo
 - b. Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta, dan dr. Radjiman Wediodiningrat
 - c. dr. Radjiman Wediodiningrat, Sukarni, dan Sudiro
 - d. Ir. Soekarno, Mr. A. Soebardjo, dan Sukarni
 - e. Drs. Moh. Hatta, Wikana, dan A.G. Pringgodigdo

7. Peran tokoh Sayuti Melik dalam peristiwa proklamasi adalah...
 - a. sebagai penghubung antara golongan tua dengan golongan muda
 - b. sebagai pelaksana penculikan terhadap Ir. Soekarno dan Moh. Hatta
 - c. pengetik naskah proklamasi yang autentik
 - d. perumus naskah proklamasi bersama dengan Soekarno dan Hatta
 - e. tokoh muda yang mendampingi Ahmad Subardjo ke Rengasdengklok

8. Untuk mengamankan Ir. Soekarno dan Moh. Hatta golongan pemuda membawanya ke Rengasdengklok dengan alasan...
 - a. tempat itu sangat keramat dan sulit dijangkau
 - b. terpencil dari jalan raya antara Jakarta-Cirebon sehingga dapat mengawasi tentara Jepang yang akan datang ke Rengasdengklok
 - c. di sana banyak pohon-pohon besar dan binatang buas sehingga cukup aman
 - d. tentara Jepang belum tahu tempat itu sehingga Ir. Soekarno-Moh.Hatta tak

akan ditemukan tentara Jepang

e. Rengasdengklok tempat khusus yang disiapkan golongan muda untuk menculik Soekarno-Hatta.

9. Tujuan Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta menghubungi Somobucho Nishimura setelah kembali dari Rengasdengklok dalam kaitannya dengan Proklamasi Indonesia adalah....

- a. mengajak kerja sama untuk melaksanakan proklamasi Indonesia
- b. memberikan penjelasan tentang tujuan proklamasi Indonesia
- c. menajjaki sikap Jepang terhadap proklamasi Indonesia
- d. meminta agar Jepang tidak mengganggu pelaksanaan proklamasi Indonesia
- e. menuntut Jepang untuk menyerahkan wilayah Indonesia kepada bangsa

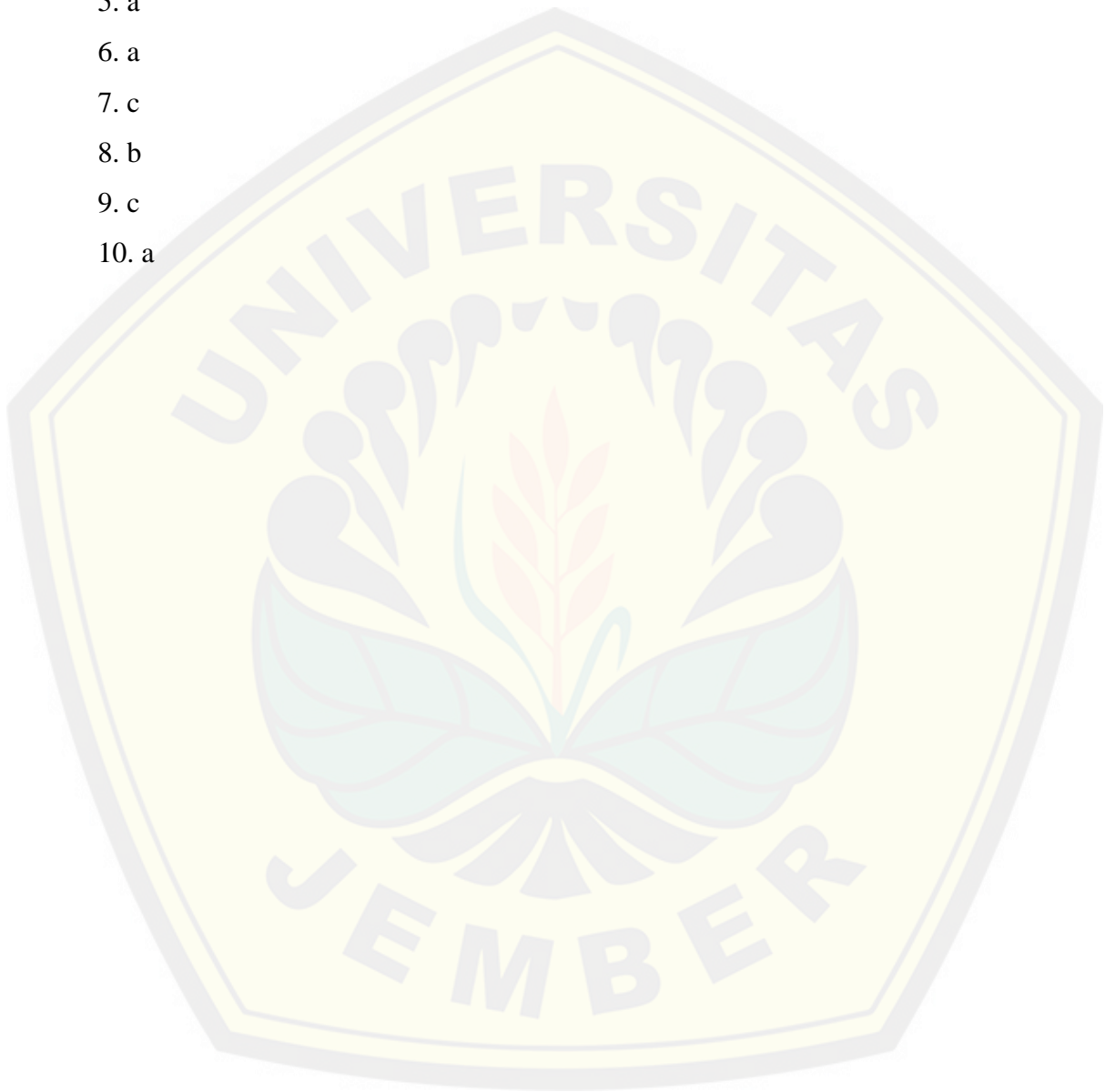
Indonesia

10. Fungsi proklamasi kemerdekaan bagi bangsa Indonesia adalah....

- a. sebagai jembatan emas untuk mencapai tujuan bangsa
- b. sebagai tujuan akhir perjuangan bangsa
- c. mengusir semua intervensi asing yang di Indonesia
- d. mengujisemangat perjuangan para pemuda Indonesia
- e. mendorong lahirnya semangat juang bagi generasi sekarang

Kunci Jawaban :

1. b
2. d
3. b
4. b
5. a
6. a
7. c
8. b
9. c
10. a



LAMPIRAN E. RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SMA N 2 Jember
 Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia
 Kelas/Semester : XI / Genap
 Materi Pokok : **Proklamasi Kemerdekaan Indonesia**
 Alokasi Waktu : 6 Minggu x 2 Jam Pelajaran @45 Menit

A. Kompetensi Inti

- **KI-1** : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- **K- 2** : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
- **KI 3:** Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- **KI4:** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.7 Menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945.

<p>sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi berbagai bentuk sambutan masyarakat terhadap proklamasi. • Merumuskan makna proklamasi kemerdekaan Indonesia bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi dan pendidikan.
<p>4.7 Menalar peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menalar peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia • Menyajikan hasil penalaran dalam bentuk cerita sejarah

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan saintifik dengan menggunakan model pembelajaran **Discovery Learning**, peserta didik dapat menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya dan dapat meneladani nilai-nilai perjuangan tokoh-tokoh proklamasi, dengan mengembangkan sikap religius, penuh tanggung jawab, bekerja keras, serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi (4C).

D. Materi Pembelajaran

- Proklamasi Kemerdekaan
 - Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945.
 - Berbagai bentuk sambutan masyarakat terhadap proklamasi.
 - Makna Proklamasi kemerdekaan bagi kehidupan sosial, kebudayaan, ekonomi dan pendidikan.
 - Nilai-nilai kejuangan yang terkandung dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia.

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Scientific
2. Metode : Diskusi dan Eksperimen
3. Model : Discovery Learning

F. Alat dan Sumber Belajar

1. Alat dan Bahan :

- Laptop
- Slide presentasi (ppt)

2. Sumber Belajar

- **UKBM 3.7/4.7/4**
- Buku Sejarah Indonesia Siswa Kelas XI, Kemendikbud, Tahun 2016

- Buku lain yang menunjang
- Multimedia interaktif dan Internet

G. Kegiatan Pembelajaran
Pertemuan pertama

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan <i>syukur</i> kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran ❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin ❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Aperpepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya ❖ Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. ❖ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. ❖ Apabila materitema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i> ❖ Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung ❖ Mengajukan pertanyaan 	15 menit

	<p>Pemberian Acuan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. ❖ Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung ❖ Pembagian kelompok belajar ❖ Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 		
<p>KEGIATAN</p> <p>Inti</p>		<p>DESKRIPSI KEGIATAN</p>	<p>ALOKASI WAKTU</p> <p>=====</p> <p>==</p> <p>60 menit</p>
	<p>Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan)</p>	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u></p> <p>Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i> dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Melihat (tanpa atau dengan Alat) Menayangkan gambar/foto/video yang relevan. ❖ Mengamati <ul style="list-style-type: none"> ➤ Lembar kerja materi <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i>. ➤ Pemberian contoh-contoh materi <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i> untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb ❖ Membaca. Kegiatan literasi ini dilakukan di rumah 	

		<p>dan di sekolah dengan membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i>.</p> <p>❖ Menulis Menulis resume dari hasil pengamatan dan bacaan terkait <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i>.</p> <p>❖ Mendengar Pemberian materi <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i> oleh guru.</p> <p>❖ Menyimak Penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai materi : ➤ <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i> untuk melatih rasa <i>syukur</i>, kesungguhan dan <i>kedisiplinan</i>, ketelitian, mencari informasi.</p>	
	<p>Problem statemen (pertanyaan/identifikasi masalah)</p>	<p>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya : ❖ Mengajukan</p>	

		<p>pertanyaan tentang materi :</p> <p>➤ <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i></p> <p>yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.</p>	
	<p>Data collection (pengumpulan data)</p>	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u></p> <p>Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <p>❖ Mengamati obyek/kejadian</p> <p>Mengamati dengan seksama materi <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i> yang sedang dipelajari dalam bentuk gambar/video/slide presentasi yang disajikan dan mencoba menginterpretasikan</p>	

		<p>nya.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Membaca sumber lain selain buku teks Secara <i>disiplin</i> melakukan <i>kegiatan literasi</i> dengan mencari dan membaca berbagai referensi dari berbagai sumber guna menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i> yang sedang dipelajari. ❖ Aktivitas Menyusun daftar pertanyaan atas hal-hal yang belum dapat dipahami dari kegiatan mengamati dan membaca yang akan diajukan kepada guru berkaitan dengan materi <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i> yang sedang dipelajari. ❖ Wawancara/tanya jawab dengan nara sumber Mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i> yang telah disusun dalam daftar pertanyaan kepada guru. <p><u>COLLABORATION (KERJASAMA)</u> Peserta didik dibentuk dalam beberapa</p>	
--	--	--	--

		<p>kelompok untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mendiskusikan Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas contoh dalam buku paket mengenai materi <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i>. ❖ Mengumpulkan informasi Mencatat semua informasi tentang materi <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i> yang telah diperoleh pada buku catatan dengan tulisan yang rapi dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. ❖ Mempresentasikan ulang Peserta didik mengkomunikasikan secara lisan atau mempresentasikan materi dengan rasa percaya diri <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i> sesuai dengan pemahamannya. ❖ Saling tukar informasi tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i> dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah 	
--	--	--	--

		<p>pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.</p>	
	<p>Data processing (pengolahan Data)</p>	<p><u>COLLABORATION (KERJASAMA) dan CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara : ❖ Berdiskusi tentang data dari Materi : ➤ <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i> ❖ Mengolah informasi dari materi <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i> yang sudah dikumpulkan</p>	

		<p>dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai materi <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i>. 	
	<p>Verification (pembuktian)</p>	<p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></p> <p>Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur 	

		<p>dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan tentang materi :</p> <p>➤ <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i></p> <p>antara lain dengan :</p> <p>Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.</p>	
	<p>Generalization (menarik kesimpulan)</p>	<p><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u></p> <p>Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menyampaikan hasil diskusi tentang materi <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i> berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan <i>sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan.</i> ❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i> ❖ Mengemukakan 	

		<p>pendapat atas presentasi yang dilakukan tentang materi <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i> dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Bertanya atas presentasi tentang materi <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i> yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. <p><u>CREATIVITY</u> <u>(KREATIVITAS)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara <i>tertulis</i> tentang materi : ➤ <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i> ❖ Menjawab pertanyaan tentang materi <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i> yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. ❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, 	
--	--	--	--

		<p>atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i> yang akan selesai dipelajari</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menyelesaikan uji kompetensi untuk materi <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i> yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran. 	
	<p>Catatan : Selama pembelajaran <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i> berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan</p>		
KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU	
Penutup	<p>Peserta didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i> yang baru dilakukan. ❖ Mengagendakan pekerjaan rumah untuk materi pelajaran <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i> yang baru diselesaikan. ❖ Mengagendakan materi atau tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja 	15 menit	

	<p>yang harus mempelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau di rumah.</p> <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa untuk materi pelajaran <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i>. ❖ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja pada materi pelajaran <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i>. ❖ Memberikan penghargaan untuk materi pelajaran <i>Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945</i> kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik. 	
--	---	--

H. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan
10. Teknik Penilaian (terlampir)

21 maret 2019

Mengetahui
 Kepala SMAN 2 Jember
 Pelajaran

Guru Mata

Imam Sujai M.pd
 NIP:

Drs. Sururi
 NIP.

Catatan Kepala Sekolah

.....

.....

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

Lampiran Materi

Peristiwa Rengasdengklok

Di setiap momen peringatan kemerdekaan Republik Indonesia, kita diingatkan lagi oleh satu peristiwa yang mengawali proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia yaitu Peristiwa Rengasdengklok. Tanpa peristiwa itu, barangkali kita tidak akan merdeka seperti saat ini. Atau kalau dengan bahasa yang agak bombastis Tidak ada kemerdekaan tanpa Peristiwa Rengasdengklok!. Lalu, apa itu peristiwa Rengasdengklok? Mengapa terjadi ? Siapa yang terlibat ? Bagaimana hasilnya ? Peristiwa Rengasdengklok dimulai dari pengamanan yang dilakukan oleh sejumlah pemuda (Soekarni, Wikana dan Chaerul Saleh dari perkumpulan Menteng 31) terhadap Soekarno dan Hatta. Peristiwa ini terjadi pada tanggal 16 Agustus 1945 pukul 04.00. WIB, Soekarno dan Hatta dibawa ke Rengasdengklok, Karawang, untuk kemudian didesak agar mempercepat proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia, sampai dengan terjadinya kesepakatan antara golongan tua yang diwakili Soekarno dan Hatta serta Mr. Achmad Subardjo dengan golongan muda tentang kapan proklamasi akan dilaksanakan.

Menghadapi desakan tersebut, Soekarno dan Hatta tetap tidak berubah pendirian. Sementara itu di Jakarta, Chairul dan kawan-kawan telah menyusun rencana untuk merebut kekuasaan. Tetapi apa yang telah direncanakan tidak berhasil dijalankan karena tidak semua anggota PETA mendukung rencana tersebut. Kekalahan Jepang dalam Perang Pasifik semakin jelas dengan dijatuhkannya bom atom oleh Sekutu di kota Hiroshima pada tanggal 6 Agustus 1945 dan Nagasaki pada tanggal 9 Agustus 1945. Akibat peristiwa tersebut, kekuatan Jepang makin lemah. Kepastian berita kekalahan Jepang terjawab ketika

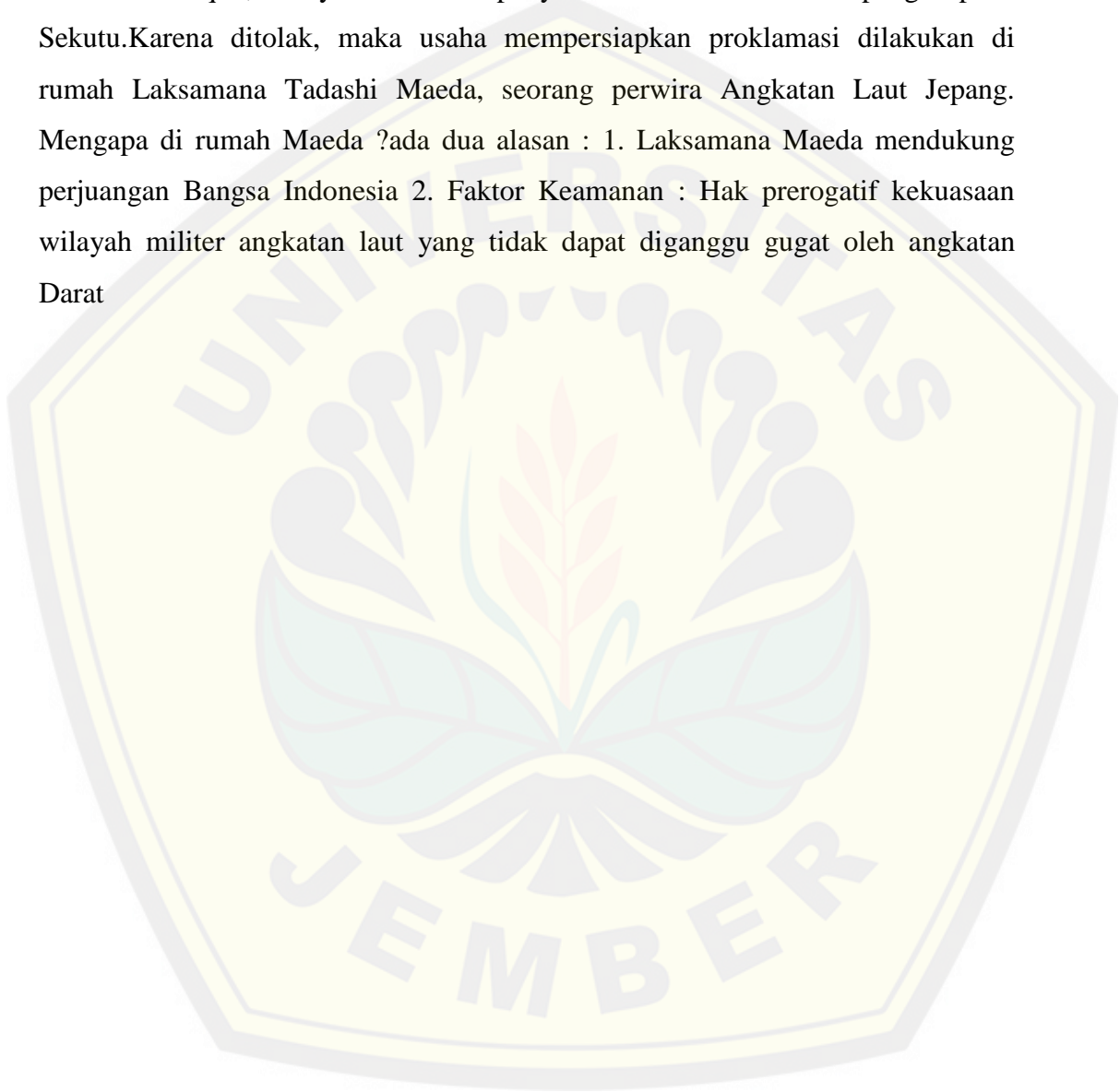
tanggal 15 Agustus 1945 dini hari, Sekutu mengumumkan bahwa Jepang sudah menyerah tanpa syarat dan perang telah berakhir. Berita tersebut diterima melalui siaran radio di Jakarta oleh para pemuda yang termasuk orang-orang Menteng Raya 31 seperti Chaerul Saleh, Abubakar Lubis, Wikana, dan lainnya. Penyerahan Jepang kepada Sekutu menghadapkan para pemimpin Indonesia pada masalah yang cukup berat. Indonesia mengalami kekosongan kekuasaan (*vacuum of power*). Jepang masih tetap berkuasa atas Indonesia meskipun telah menyerah, sementara pasukan Sekutu yang akan menggantikan mereka belum datang. Gunseikan telah mendapat perintah-perintah khusus agar mempertahankan status quo sampai kedatangan pasukan Sekutu. Adanya kekosongan kekuasaan menyebabkan munculnya konflik antara golongan muda dan golongan tua mengenai masalah kemerdekaan Indonesia. Golongan muda menginginkan agar proklamasi kemerdekaan segera dikumandangkan. Mereka itu antara lain Sukarni, B.M Diah, Yusuf Kunto, Wikana, Sayuti Melik, Adam Malik, dan Chaerul Saleh. Sedangkan golongan tua menginginkan proklamasi kemerdekaan harus dirapatkan dulu dengan anggota PPKI. Mereka adalah Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta, Mr. Ahmad Subardjo, Mr. Moh. Yamin, Dr. Buntaran, Dr. Syamsi dan Mr. Iwa Kusumasumantri. Golongan muda kemudian mengadakan rapat di salah satu ruangan Lembaga Bakteriologi di Pegangsaan Timur, Jakarta pada tanggal 15 Agustus 1945 pukul 20.00 WIB.

Rapat tersebut dipimpin oleh Chaerul Saleh yang menghasilkan keputusan tuntutan-tuntutan golongan muda yang menegaskan bahwa kemerdekaan Indonesia adalah hal dan soal rakyat Indonesia sendiri, tidak dapat digantungkan kepada bangsa lain. Segala ikatan, hubungan dan janji kemerdekaan harus diputus, dan sebaliknya perlu mengadakan perundingan dengan Ir. Soekarno dan Mohammad Hatta agar kelompok pemuda diikutsertakan dalam menyatakan proklamasi. Langkah selanjutnya malam itu juga sekitar jam 22.00 WIB Wikana dan Darwis mewakili kelompok muda mendesak Soekarno agar bersedia melaksanakan proklamasi kemerdekaan Indonesia secepatnya lepas dari Jepang. Ternyata usaha tersebut gagal. Soekarno tetap tidak mau

memproklamasikan kemerdekaan. Kuatnya pendirian Ir. Soekarno untuk tidak memproklamasikan kemerdekaan sebelum rapat PPKI menyebabkan golongan muda berpikir bahwa golongan tua mendapat pengaruh dari Jepang. Selanjutnya golongan muda mengadakan rapat di Jalan Cikini 71 Jakarta pada pukul 24.00 WIB menjelang tanggal 16 Agustus 1945. Mereka membawa Soekarno dan Hatta ke Rengasdengklok. Rapat tersebut menghasilkan keputusan bahwa Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta harus diamankan dari pengaruh Jepang. Tujuan para pemuda mengamankan Soekarno Hatta ke Rengasdengklok antara lain: agar kedua tokoh tersebut tidak terpengaruh Jepang, dan mendesak keduanya supaya segera memproklamasikan kemerdekaan Indonesia terlepas dari segala ikatan dengan Jepang.

Thriller Peristiwa Rengasdengklok Pada tanggal 16 Agustus 1945 pagi, Soekarno dan Hatta tidak dapat ditemukan di Jakarta. Mereka telah dibawa oleh para pemimpin pemuda, di antaranya Sukarni, Yusuf Kunto, dan Syudanco Singgih, pada malam harinya ke garnisun PETA (Pembela Tanah Air) di Rengasdengklok, sebuah kota kecil yang terletak sebelah Utara Karawang. Pemilihan Rengasdengklok sebagai tempat pengamanan Soekarno Hatta, didasarkan pada perhitungan militer. Antara anggota PETA Daidan Purwakarta dan Daidan Jakarta terdapat hubungan erat sejak keduanya melakukan latihan bersama. Secara geografis, Rengasdengklok letaknya terpencil, sehingga dapat dilakukan deteksi dengan mudah setiap gerakan tentara Jepang yang menuju Rengasdengklok, baik dari arah Jakarta, Bandung, atau Jawa Tengah. Mr. Ahmad Subardjo, seorang tokoh golongan tua merasa prihatin atas kondisi bangsanya dan terpanggil untuk mengusahakan agar proklamasi kemerdekaan dapat dilaksanakan secepat mungkin. Untuk tercapainya maksud tersebut, Soekarno Hatta harus segera dibawa ke Jakarta. Akhirnya Ahmad Subardjo, Sudiro, dan Yusuf Kunto segera menuju Rengasdengklok. Rombongan tersebut tiba di Rengasdengklok pukul 17.30 WIB. Peranan Ahmad Subardjo sangat penting dalam peristiwa kembalinya Soekarno Hatta ke Jakarta, sebab mampu meyakinkan para pemuda bahwa proklamasi kemerdekaan akan dilaksanakan keesokan harinya paling lambat

pukul 12.00 WIB, nyawanya sebagai jaminan. Akhirnya Subeno sebagai komandan kompi Peta setempat bersedia melepaskan Soekarno Hatta ke Jakarta. Setelah sampai Jakarta pada pukul 23.00, rombongan meminta izin kepada Jenderal Nishimura untuk memproklamkan kemerdekaan Indonesia. Namun Nishimura menolak permintaan tersebut dengan alasan bahwa Indonesia masih dalam status quo, artinya belum ada penyerahan kekuasaan dari Jepang kepada Sekutu. Karena ditolak, maka usaha mempersiapkan proklamasi dilakukan di rumah Laksamana Tadashi Maeda, seorang perwira Angkatan Laut Jepang. Mengapa di rumah Maeda ? ada dua alasan : 1. Laksamana Maeda mendukung perjuangan Bangsa Indonesia 2. Faktor Keamanan : Hak prerogatif kekuasaan wilayah militer angkatan laut yang tidak dapat diganggu gugat oleh angkatan Darat



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SMAN 2 Tanggul
 Kelas / Semester : XI IPS/ 2
 Mata Pelajaran : Sejarah (Peminatan)
 Materi Pokok : Kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Islam dalam sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini
 Alokasi Waktu : 2 JP

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Menganalisis kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Islam dalam sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini	3.2.4 Peserta didik dapat menganalisis tentang kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Islam dalam sistem kebudayaan serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia

-
- pada masa kini
- 4.2.4 Peserta didik dapat menyusun cerita sejarah tentang kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Islam dalam sistem kebudayaanserta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini.
- 4.2 Menyajikan hasil analisis tentang kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Islam dalam sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini dalam bentuk tulisan dan/atau media lain
-

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran model *group investigation* dan *metode diskusi, tanya jawab dan penugasan*, peserta didik dapat menganalisis kerajaan maritim Indonesia pada masa Islam dalam sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini. Menyusun cerita sejarah tentang kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Islam dalam sistem pemerintah serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini .

D. Materi Pembelajaran

Kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Islam dalam sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini.

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan: *Saintifik*

Model : *group investigation*

Metode : Diskusi, tanya jawab dan penugasan

Strategi : Inquiry

F. Alat/Bahan/Sumber Belajar

a. Alat : komputer dan LCD

b. Bahan : kertas

c. Sumber :

- 1) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. Buku Pendidik Mata Pelajaran Sejarah (Peminatan) kelas XI : Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- 2) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. Buku peserta didik Mata Pelajaran Sejarah (Peminatan) kelas XI : Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- 3) Buku teks pelajaran yang relevan

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Diskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan mempersilahkan <i>berdoa</i>, memeriksa kehadiran serta kerapian dan kebersihan kelas. 2. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik. 	15 Menit

-
3. Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.
 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan model pembelajaran yang akan dilaksanakan.
 5. Guru menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.

Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Kegiatan peserta didik <i>dalam</i> menemukan permasalahan apa saja yang dihadapi, peserta didik mendapat pengalaman untuk menanya, mencari informasi, dan merumuskan masalah tentang Menganalisis kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Islam dalam sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini2. mencari dan mengumpulkan data/informasi yang dapat digunakan untuk menemukan solusi pemecahan masalah yang dihadapi sesuai dengan pembahasan kelompok masing-masing.3. peserta didik mencoba dan mengeksplorasi kemampuan pengetahuan konseptualnya untuk diaplikasikan pada kehidupan nyata, sehingga kegiatan ini juga akan melatih keterampilan berfikir logis dan aplikatif. Dengan mencontohkan masa lalu peserta didik.4. peserta didik mengecek kebenaran atau	60 Menit
------	---	----------

keabsahan hasil pengolahan data melalui diskusi, atau mencari sumber yang relevan baik dari buku atau media, serta mengasosiasikannya sehingga menjadi suatu kesimpulan.

5. Mempresetasikan hasil diskusi masing masing kelompok secara bergantian. Satu kelompok presentasi yang lain memberikan tanggapan.

Penutup Guru bersama peserta didik baik secara individual maupun kelompok melakukan refleksi untuk mengevaluasi: 15 Menit

1. Seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung Peserta didik dapat ditanya apakah sudah memahami materi tersebut.
 2. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
 3. Melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individual maupun kelompok.
 4. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.
-

H. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

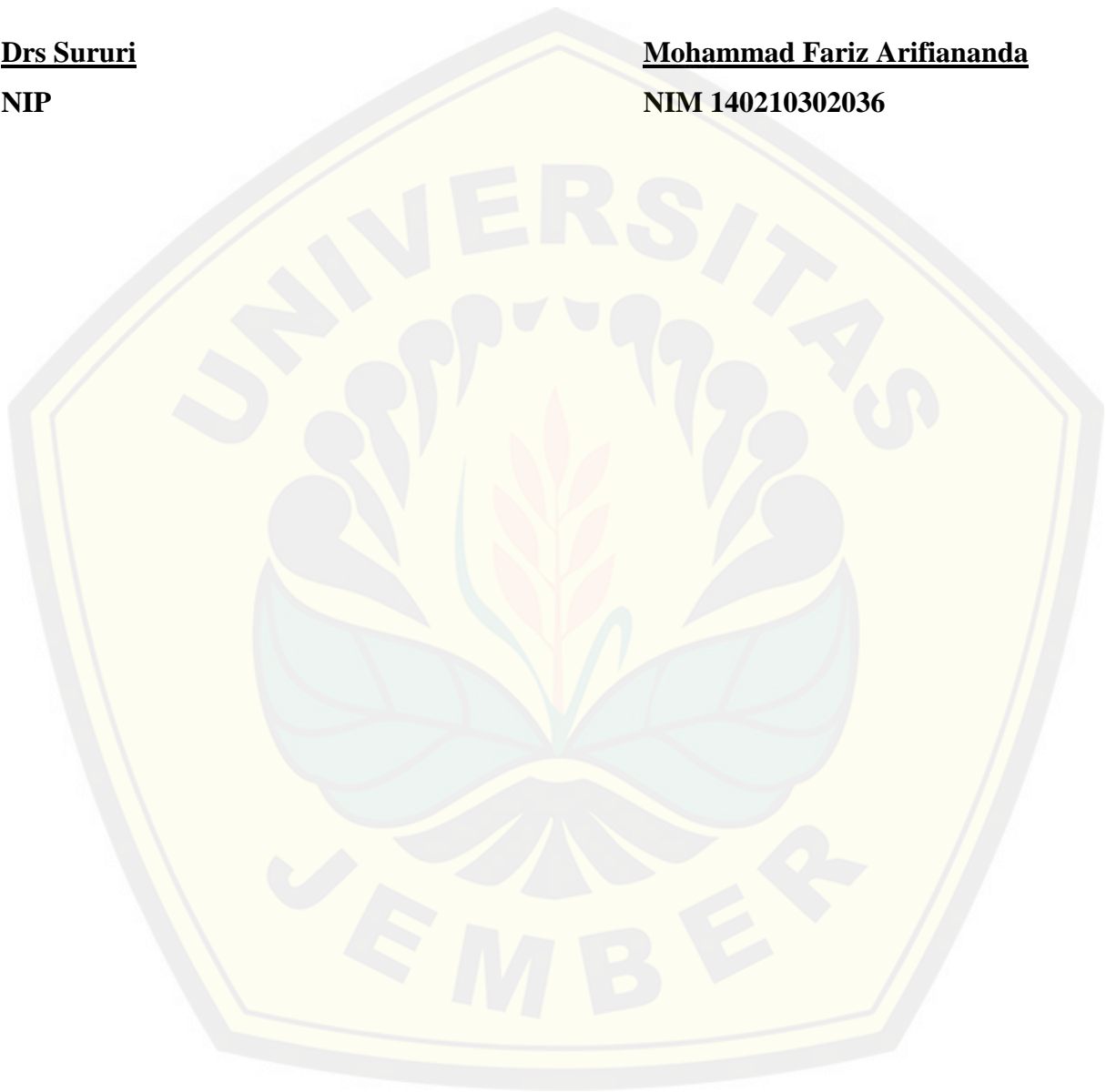
1. Penilaian Ketrampilan(terlampir)

Mengetahui,
Pendidik Mapel Sejarah

Jember, 24 Juni 2019
Peneliti

Drs Sururi
NIP

Mohammad Fariz Arifiananda
NIM 140210302036



Lampiran Materi

1. Kerajaan Gowa dan Tallo

a. Letak Geografis

Kerajaan gowa dan Tallo merupakan dua Kerajaan yang terletak di Sulawesi Selatan dan saling berhubungan baik. Kedua Kerajaan tersebut kemudian lebih dikenal dengan Kerajaan Makasar. Makasar sebenarnya adalah ibu kota Gowa yang juga disebut sebagai Ujung Pandang.

b. Kehidupan Politik

Perkembangan pesat kerajaan Makasar tidak terlepas dari raja-raja yang pernah memerintah Kerajaan Makasar. Berikut ini adalah raja-raja yang pernah memerintah Kerajaan Makasar, di antaranya sebagai berikut.

1. Sultan Alaudin
2. Sultan Hasanuddin
3. Raja Mapasomba

c. Kehidupan Sosial, Ekonomi, dan Budaya

Kehidupan sosial masyarakat Kerajaan Makasar diwarnai dengan ajaran agama islam. Mayoritas masyarakat Makasar beragama Islam sampai sekarang. Pada masa pemerintahan Sultan Alaudin, ia sangat giat mengislamkan rakyatnya. Ia memperluas daerah kekuasaan bukan hanya pada daerah dan pulau di sekitarnya, melainkan juga sampai di bagian timur Pulau Sumbawa dan Lombok. Mereka juga berusaha meningkatkan kesejahteraan masyarakatnya dengan berpegang teguh pada keyakinan, bahwa Tuhan menciptakan lautan untuk semua hamba-Nya.

Kehidupan ekonomi masyarakat Makasar bertumpu pada sistem kelautan yang dimilikinya. Makasar yang berkembang sebagai pelabuhan internasional banyak dikunjungi oleh pedagang asing seperti Portugis, Inggris, dan Denmark. Mereka datang ke Makasar melaksanakan kegiatan dalam bidang perdagangan. Pedagang-pedagang Makasar memegang peranan penting dalam perdagangan di Indonesia dan mereka menggunakan perahu seperti penisi dan lambo. Hal itu menyebabkan mereka berhadapan dengan belanda dan menimbulkan perlawanan

di mana-mana. Belanda yang merasa berkuasa atas daerah Maluku sebagai sumber rempah-rempah menganggap Makasar sebagai pelabuhan gelap. Di pelabuhan Makasar diperjualbelikan rempah-rempah yang berasal dari Maluku. Untuk mengatur pelayaran dan perniagaan dalam wilayahnya, disusunlah hukum perniagaan yang disebut "Ade Allopiloping Bicaranna Pabbalu'e" pada sebuah naskah lontar tentang hukum laut karya Amanna Gappa.

Kehidupan budaya masyarakat Makasar sangat dipengaruhi oleh keadaan Kerajaan Makasar yang bersifat maritim. Hasil budayanya seperti alat penangkap ikan dan kapal pinisi. Sampai sekarang kapal pinisi dari Sulawesi Selatan menjadi salah satu kebanggaan bangsa Indonesia. Di samping itu, masyarakat Kerajaan Makasar juga mengembangkan seni sastra yaitu Kitab Lontar.

2. Kerajaan Ternate dan Tidore di Maluku

a. Letak Geografis

Kerajaan Ternate dan Tidore terletak di sebelah barat Pulau Halmahera (Maluku Utara). Wilayah kekuasaan kedua kerajaan ini meliputi Kepulauan Maluku dan sebagian Papua. Tanah Maluku yang kaya akan rempah-rempah menjadikannya dikenal didunia internasional dengan sebutan "The Spicy Island". Dari wilayah Kerajaan ini banyak dihasilkan rempah-rempah terutama cengkih dan pala yang banyak dicari para pedagang internasional. Maluku menjadi "Ladang Emas" yang tidak ternilai harganya bagi mereka.

b. Kehidupan Politik

Di Kepulauan Maluku banyak terdapat Kerajaan kecil, di antaranya Kerajaan Ternate sebagai pemimpin uli lima, yaitu lima bersaudara yang wilayahnya mencakup Pulau Ternate, Obi, Bacan, dan Ambon. Uli siwa yang berarti persekutuan sembilan bersaudara yang wilayahnya mencakup Pulau Makayan, Jailolo atau Halmahera dan pulau-pulau di antara daerah itu sampai dengan Pulau Papua.

Di antara Kerajaan-kerajaan kecil di daerah tersebut merupakan bagian dari dua kerajaan yang memegang peranan penting, yaitu Kerajaan Ternate dan Tidore. kedua Kerajaan itu saling bermusuhan dan ingin menduduki kekuasaan tertinggi atas seluruh daerah Maluku sebagai penghasil rempah-rempah.

Kerajaan Ternate mendapatkan bantuan dari Portugis. Sebaliknya Kerajaan Tidore dibantu oleh bangsa Spanyol yang juga telah sampai di pusat rempah-rempah. Maka terjadilah peperangan antara Kerajaan Ternate yang dibantu Portugis dan Kerajaan Tidore yang dibantu Spanyol. Untuk mengatasi pertikaian antara kedua bangsa Eropa tersebut, Paus turun tangan dan mengadakan perjanjian untuk perdamaian keduanya.

Perjanjian tersebut disebut Perjanjian Saragosa yang isinya "Spanyol harus meninggalkan Maluku dan Portugis tetap dapat melaksanakan kegiatannya di Maluku". Keberadaan Portugis dalam perjanjian itu juga merupakan kemenangan Kerajaan Ternate atas Kerajaan Tidore. Kerajaan Ternate berkembang pesat di bawah kekuasaan raja-raja sebagai berikut.

1. Sultan Zainal Abidin
 2. Sultan Tabariji
 3. Sultan Hairun
 4. Sultan Baabullah
- c. Kehidupan Sosial, Ekonomi, dan Budaya

Daerah Maluku memiliki posisi penting sebagai sumber atau penghasil rempah-rempah sehingga selalu menjadi pusat perhatian dunia. Setiap bangsa selalu berusaha untuk melakukan kegiatan perdagangan di daerah Maluku. Kehidupan seperti itu sangat besar pengaruhnya terhadap hubungan sosial di antara masyarakat di Maluku. Masyarakat Maluku dapat hidup aman dan tenteram, hal itu dipengaruhi oleh kuatnya hubungan sosial antar masyarakat Ternate dan Tidore.

Kehidupan ekonomi Kerajaan Ternate dan Tidore menitikberatkan pada kegiatan perdagangan sebagai sumber pendapatan pekerjaan. Secara ekonomi, Maluku dikenal sebagai penghasil rempah-rempah seperti cengkih dan pala. Kedua komoditi itu merupakan barang dagangan yang diperlukan oleh bangsa Eropa. Akibatnya Maluku sering didatangi oleh para pedagang baik dari Jawa, Sulawesi, Persia, dan Eropa.

Pusat perkembangan perdagangan di Maluku mengakibatkan terbentuknya persaingan antarpersekutuan itu. Persaingan menjadi semakin tajam setelah

datangnya bangsa Eropa ke Maluku. Sebagian besar hasil budaya masyarakat Ternate dan Tidore dipengaruhi oleh keadaan kerajaan yang merupakan kerajaan maritim. hasil kebudayaan yang terkenal adalah perahu kora-kora. Selain itu, jenis-jenis kebudayaan



Lampiran Penilaian

Soal *post-test*

- A. Lembar soal pilihan ganda ini digunakan untuk mengukur hasil belajar dalam ranah kognitif.

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan memilih jawaban yang tepat!

1. Perhatikan nama-nama raja berikut!

- 1) Raden Sutawijaya.
- 2) Jaka Tingkir.
- 3) Raden Patah.
- 4) Sultan Agung.
- 5) Sultan Trenggono.

Berdasarkan nama raja di atas, yang merupakan raja kerajaan Demak adalah....

- a. 1 dan 2
- b. 1 dan 3
- c. 2 dan 3
- d. 2 dan 4
- e. 3 dan 5

2. Perhatikan beberapa hal berikut!

- 1) Membuat pelabuhan yang besar dan mewah
- 2) Mengembangkan kekuatan angkatan perang, perdagangan, dan mengadakan hubungan Internasional
- 3) Menempatkan suami saudaranya di Barus
- 4) Menikahkan putrinya dengan Putra Sultan Kerajaan Samudra Pasai
- 5) Menaikkan pajak kapal yang singgah di pelabuhan

Pernyataan di atas merupakan usaha sultan Alauddin Riayat syah untuk memajukan kesultanan Aceh ditunjukkan nomor...

- a. 1 dan 2
- b. 1 dan 3
- c. 2 dan 3
- d. 2 dan 4

e. 3 dan 5

3. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Membagi daerah Maluku menjadi dua kekuasaan.
- 2) Kedua bangsa tersebut dapat membeli rempah-rempah Maluku.
- 3) Menhindari persaingan dagang antara dua Spanyol dan Portugis
- 4) Kedua bangsa tersebut ditugaskan untuk menyebarkan agama yang dianutnya.
- 5) Menentukan batas pengaruh dari kedua bangsa tersebut.

Berdasarkan pernyataan di atas yang merupakan tujuan perjanjian Saragosa adalah....

- a. 1 dan 2
- b. 1 dan 3
- c. 2 dan 3
- d. 2 dan 4
- e. 3 dan 5

4. Perhatikan hal-hal berikut

- 1) Lada
- 2) Besi
- 3) Timah
- 4) Jagung
- 5) Beras

Berdasarkan hal di atas, yang merupakan komoditas dagang kerajaan Samudra Pasai adalah....

- a. 1 dan 2
- b. 1 dan 3
- c. 2 dan 3
- d. 2 dan 4
- e. 3 dan 5

5. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Memperluas wilayah kerajaan.

- 2) Membentuk lembaga jolebe.
- 3) Membuka pengajaran agama Islam bagi para pegawai kerajaan dengan mendatangkan guru agama dari Pulau Jawa.
- 4) Membentuk persekutuan dagang Uli Lima.
- 5) Memperluas dan memperjual-belikan rempah-rempah.

Berdasarkan pernyataan di atas yang merupakan usaha Sultan Zainal Abidin untuk melakukan pengajaran agama Islam di Ternate dengan cara....

- a. 1 dan 2
- b. 1 dan 3
- c. 2 dan 3
- d. 2 dan 4
- e. 3 dan 5

6. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Muhammad Iskandar Syah memilih jalan melalui perkawinan politik dengan cara menikahi putri dari Kerajaan Samudra pasai.
- 2) Mengembangkan Malaka menjadi kerajaan penting di Selat Malaka.
- 3) Pajak bea cukai dibedakan.
- 4) Menjadikan Malaka bandar transit antara para pedagang Islam yang datang dari arah timur.
- 5) Menjalin hubungan baik dengan kerajaan Siam.

Berdasarkan pernyataan di atas yang dilakukan Muhammad Iskandar Syah dalam upaya menjadikan kerjaan Malaka sebagai penguasa tunggal jalur pelayaran perdagangan di Kerajaan Malaka yaitu dengan cara....

- a. 1 dan 2
- b. 1 dan 3
- c. 2 dan 3
- d. 2 dan 4
- e. 3 dan 5

7. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Jatuhnya Malaka ke tangan Portugis.

- 2) Adanya undang-undang laut yang berisi pengaturan pelayaran dan perdagangan di wilayah kerajaan.
- 3) Kedudukan Banten yang sangat strategis di tepi Selat Sunda, karena aktivitas pelayaran perdagangan dari pedagang Islam semakin ramai sejak Portugis berkuasa di Malaka.
- 4) Berhasil menguasai beberapa daerah di Semenanjung Malaka.
- 5) Berhasil mengusahakan kerjasama yang baik dengan daerah-daerah di pantai utara pulau Jawa.

Berdasarkan pernyataan di atas yang merupakan faktor pendukung berkembangnya kerajaan Banten sebagai pusat perdagangan, yaitu....

- a. 1 dan 2
- b. 1 dan 3
- c. 2 dan 3
- d. 2 dan 4
- e. 3 dan 5

8. Perhatikan pernyataan di bawah ini!

- 1) Menguasai hasil perdagangan rempah-rempah dan lada.
- 2) Menyebarkan ajaran dan agama Islam.
- 3) Menambah perbekalan untuk pelayaran selanjutnya.
- 4) Menyimpan barang dagangan sebelum diantar ke beberapa daerah di Indonesia.
- 5) Mengurus masalah-masalah perkapalan.

Berdasarkan pernyataan di atas, yang merupakan tujuan utama Nazimuddin al Kamil mendirikan kerajaan di Pulau Sumatera bagian utara yaitu....

- a. 1 dan 2
- b. 1 dan 3
- c. 2 dan 3
- d. 2 dan 4
- e. 3 dan 5

9. Perhatikan peninggalan-peninggalan berikut ini

- 1) Cakra Donya

- 2) Makam Sultan Malik Al-Saleh
- 3) Masjid Agung Deli
- 4) Masjid Johor Baru
- 5) Benteng A'farmosa

Berdasarkan data di atas, yang merupakan peninggalan kerajaan Samudra Pasai adalah...

- a. 1 dan 2
 - b. 1 dan 3
 - c. 2 dan 3
 - d. 2 dan 4
 - e. 3 dan 5
10. Perhatikan peninggalan-peninggalan berikut ini
- 1) Pintu bledek
 - 2) Masjid Kotagede
 - 3) Makam Sunan Kalijaga
 - 4) Saka guru
 - 5) Meriam Segara Wana

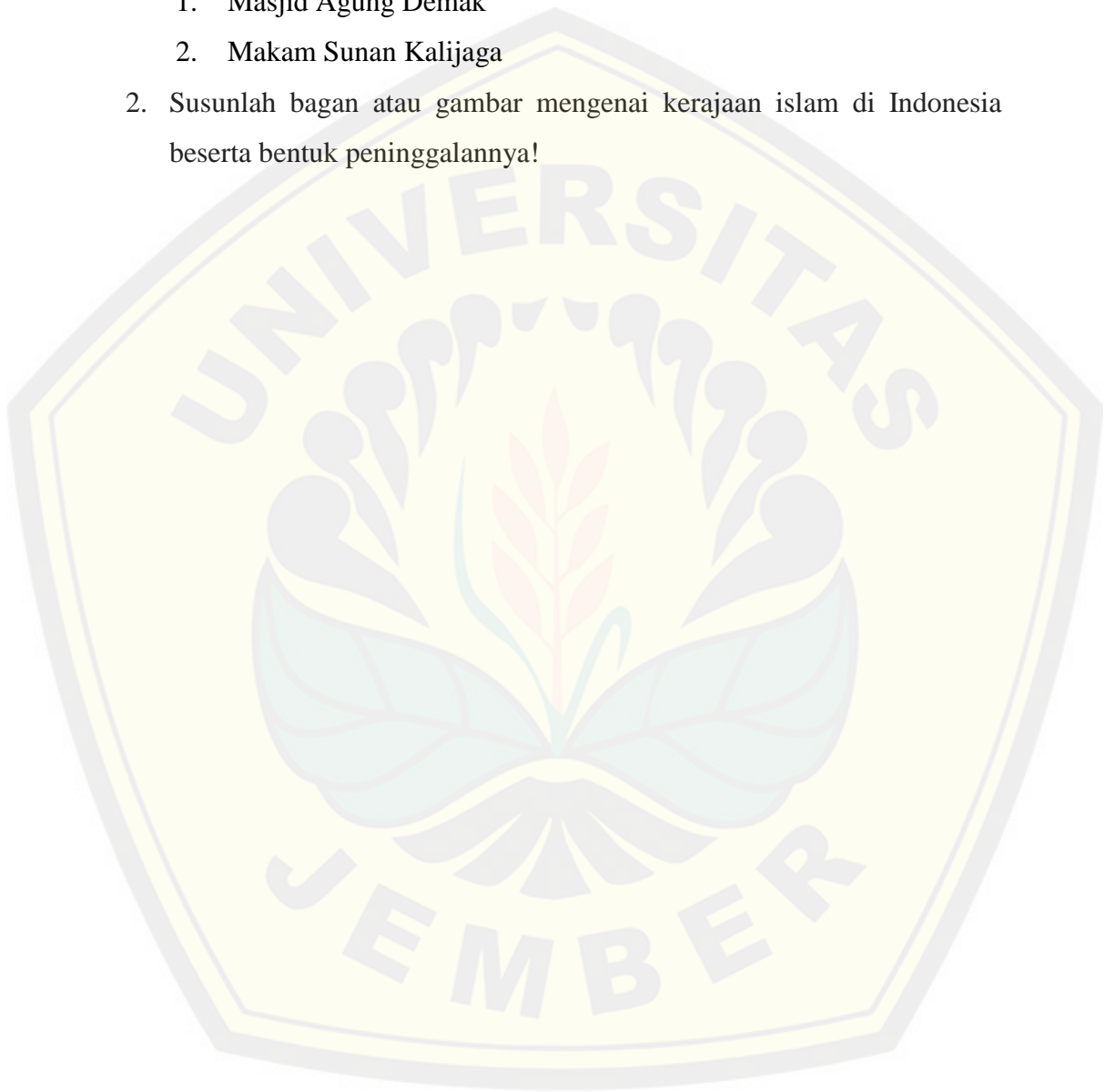
Berdasarkan jenis-jenis peninggalan di atas, yang merupakan peninggalan kerajaan Demak adalah...

- a. 1 dan 2
- b. 1 dan 3
- c. 2 dan 3
- d. 2 dan 4
- e. 3 dan 5

B. Lembar soal uraian ini digunakan untuk mengukur hasil belajar dalam ranah psikomotor.

Jawablah pertanyaan di bawah ini pada kotak jawaban yang telah disediakan!

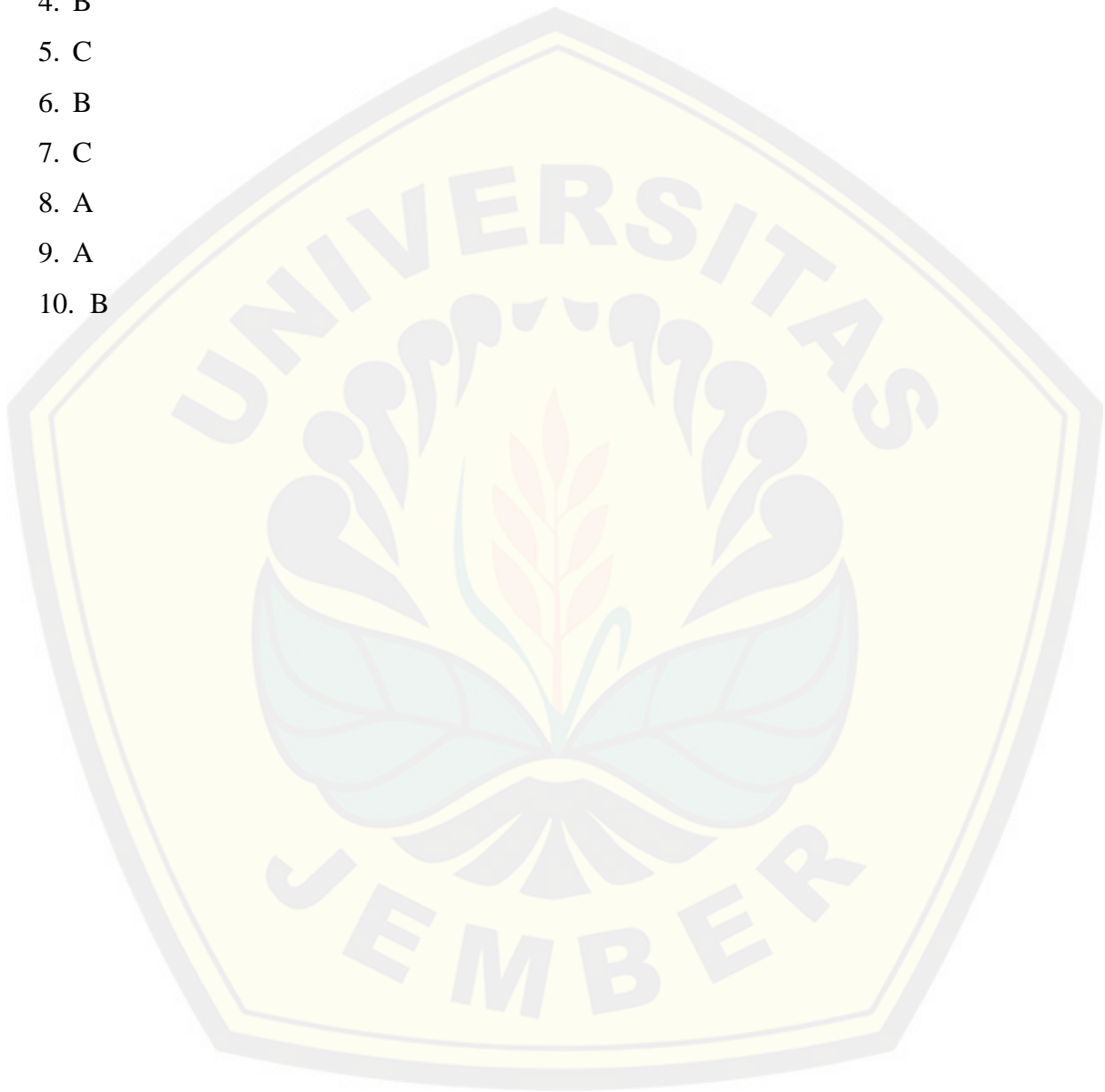
1. Hubungkan bukti peninggalan kerajaan Demak dan tradisi masa kini!
Meliputi (pilih salah satu)!
 1. Masjid Agung Demak
 2. Makam Sunan Kalijaga
2. Susunlah bagan atau gambar mengenai kerajaan islam di Indonesia beserta bentuk peninggalannya!



Kunci jawaban soal pos test

A. Pilihan Ganda

1. E
2. B
3. A
4. B
5. C
6. B
7. C
8. A
9. A
10. B



Kunci jawaban soal uraian pos tes

1. a. Upacara grebeg besar tidak dapat di pisahkan dengan keberadaan kompleks Masjid Agung Demak Perayaan grebeg besar dirayakan setiap satu tahun satu kali, yaitu pada tanggal 10 bulan Zulhijah atau bulan haji. Seminggu sebelum acara pokok dimulai, di alun-alun Demak diadakan pasar malam. Acara persiapan dilakukan 9 Zulhijah atau malam tanggal 10 Zulhijah, yaitu berupa acara persiapan untuk acara puncak pada tanggal 10 Zulhijah di siang hari. Upacara persiapan tersebut dilakukan di Masjid Agung Demak dan di Kadilangu.

Acara persiapan yang dilakukan di Masjid Agung Demak adalah berupa iring-iringan tumpeng yang berjumlah Sembilan (sebagai simbol Wali Sanga), dari pendopo kabupaten ke Masjid Agung Demak tumpeng sembilan tersebut diiringi oleh tabuhan rebana dan salawatan. Acara iring-iringan tumpeng sembilan ini diselenggarakan sejak tahun 1974 oleh Pemerintah daerah Kabupaten Demak.

- b. Upacara grebeg besar tidak dapat di pisahkan dengan keberadaan kompleks makam Sunan Kalijaga. Pusaka yang dicuci pada saat upacara Grebeg Besar berupa pusaka milik Sunan Kalijaga yaitu baju Antakusuma dan keris Kyai Crubug. Pencucian dilakukan oleh sesepuh Kadilangu yang merupakan ahli waris Sunan Kalijaga. Para pengunjung percaya bahwa minyak jamas yang telah digunakan untuk mencuci pusaka-pusaka tersebut mengandung berkah, sehingga sesepuh yang baru selesai mencuci pusaka tersebut oleh para pengunjung dikerumuni untuk diajak berjabat tangan.

LAMPIRAN F. NILAI ULANGAN HARIAN

Nilai ulangan harian kelas XI IPS 1

No	Nomor Induk	Nama	L/P	Nilai
1	7296	AEFRA BELLADENA SADIQ	P	76
2	7297	AGUNG Satria JAUHARIYANTO	L	70
3	7298	ANGGUN BAGUSTI	L	72
4	7299	ARRIFA OKTAFIA	P	74
5	7300	CANDRA BUANA	L	70
6	7301	CINTA MANDA RAUDHOTUN	P	85
7	7302	DEVI RIA OKTAVIA	P	76
8	7303	DEWI AYU LINDI AISYAH	P	82
9	7304	DIONNE ALVIN ARDIANTO	L	65
10	7305	EKKI PURNAMA NASEYA	P	74
11	7306	FANIAR DATUN NIKMAH	P	75
12	7307	HARIF FULLAH	L	64
13	7308	HERU TRI MAULANA	L	66
14	7309	KLISA DARIDA	P	70
15	7310	KRISNA LAKSAMANA PUTRA	L	80
16	7311	LITA NURCAHYANI	P	74
17	7312	LYDIA ULI PERMATASARI	P	70
18	7313	M. ARYADI	L	64
19	7314	MAULANA RIZQY MALIK IBRAHIM	L	65
20	7315	MENIK TRIDAYUSTI HARMINI	P	74
21	7316	MEYLA PUTRI ANGGRAINI	P	78
22	7317	MOCH. FADIL BASTIAN	L	70
23	7318	MUHAMMAD DAFA KHAIRULLAH	L	68
24	7319	NONA SEVANYA PUTRI	P	82
25	7320	ORLEN ZUFAR MUHAMAD ARSANTA	L	68
26	7321	RAFIKA AMALIA FAUZIAH	P	74
27	7322	RANY MEGA KUSUMA NINGRUM	P	72
28	7323	RENANDA BERLIAN SARI	P	76
29	7324	RICO DWI NOVALIANSYACH	L	65
30	7325	SILVIA NUR FITRIANA	P	70

31	7326	SONIA SUKMA MAHARANI	P	74
32	7327	TATA NURDINA APRILIA	P	70
33	7328	VICKY EKA FERDIANSYAH EFFENDI	L	70
34	7329	WILDAN WAHYU HAFIY FAKRULLAH	L	74
35	7330	YUNIAR MAULIDDINA	P	75
36	7331	YUSTIN NUR FARDHUANI	P	70

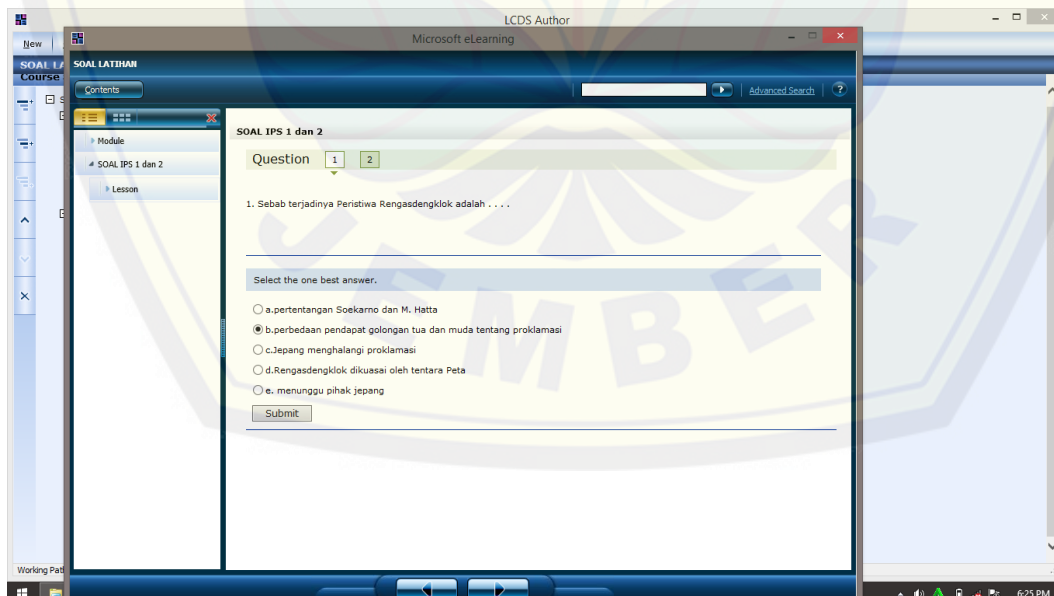
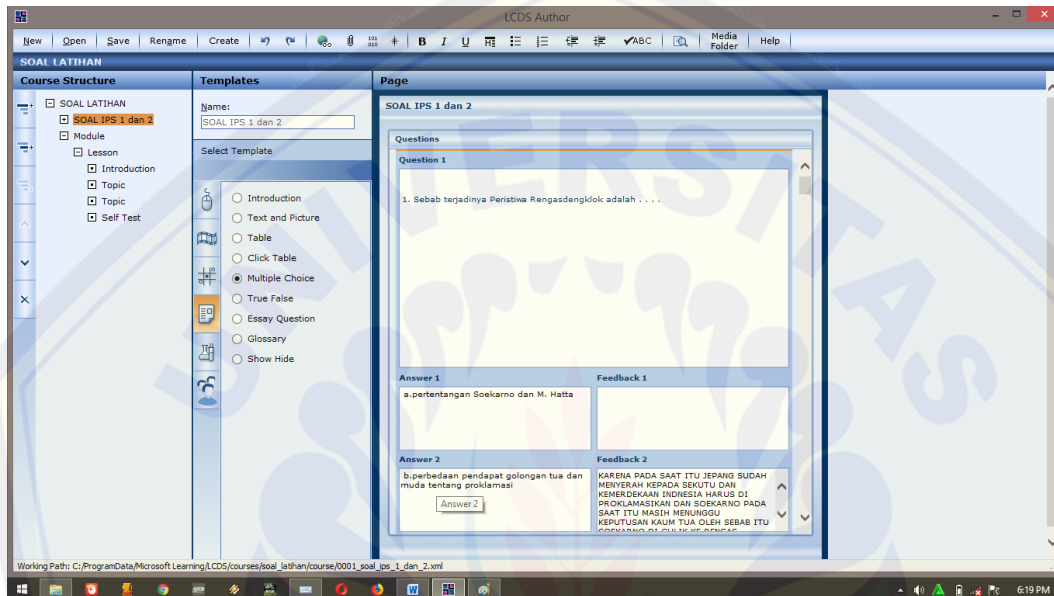


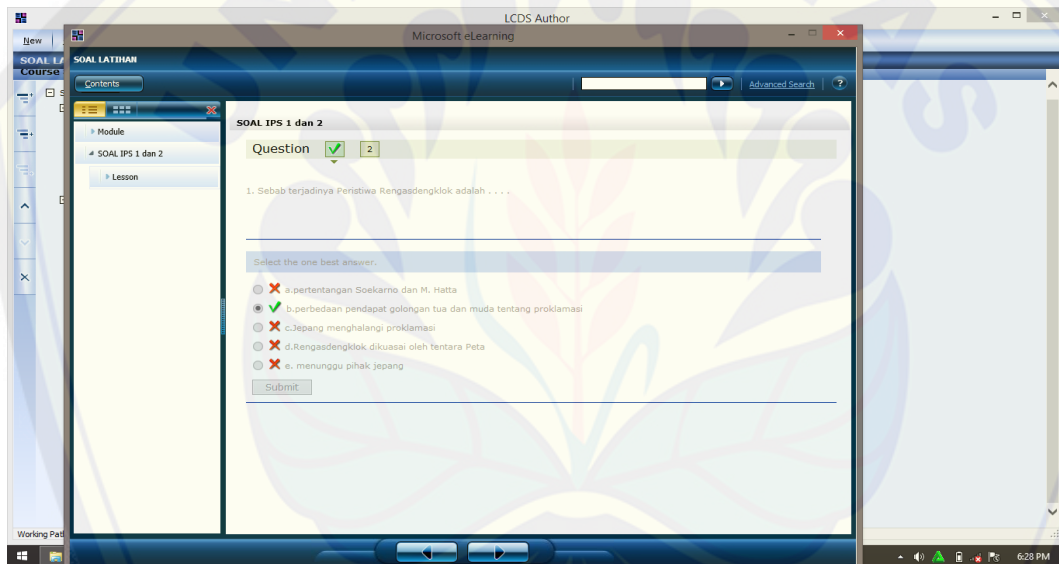
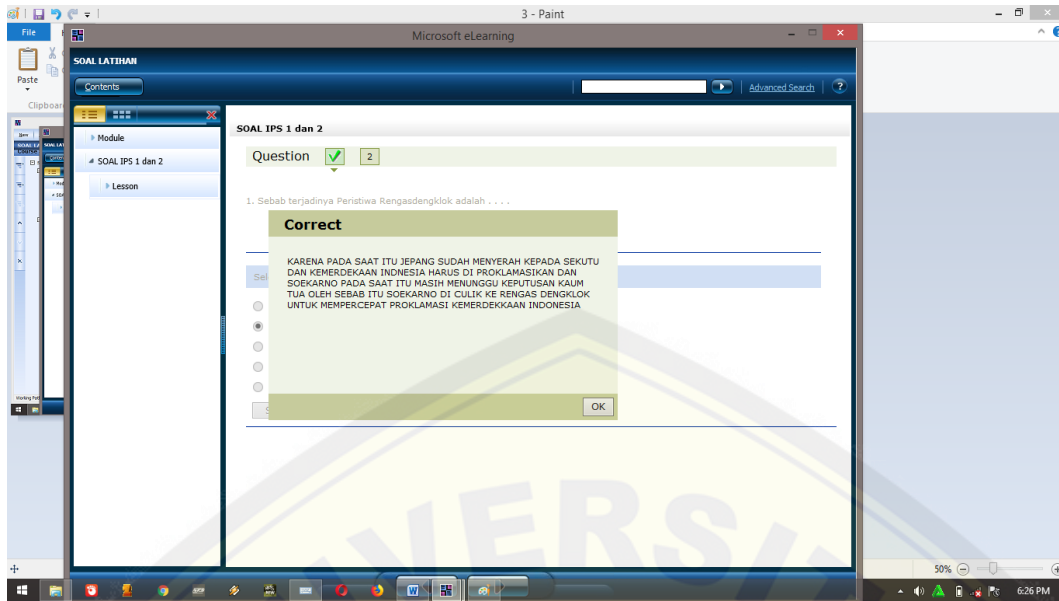
Nilai ulangan harian kelas XI IPS 2

No	Nomor Induk	Nama	L/P	Nilai
1	7332	ACHMAD MALIQ FAJAR MAULANA	L	65
2	7333	AHMAD FEBRI RISKIAWAN	L	74
3	7334	AHMAD NUR HENDRYAN	L	70
4	7335	ALVIAN MAULANA RAHMAN	L	68
5	7336	ANDINI DWI YANTI	P	76
6	7337	ANGGA DWI SAVIOLA	L	75
7	7338	ANNISA PALUPI	P	80
8	7339	APRILLIYA ADINDA PUTRI	P	73
9	7340	AUDRI NAIFATHA TAHARANI	P	78
10	7341	BAGUS DARMAWAN PUTRA	L	72
11	7342	DINA INDI LORENDA	P	82
12	7343	ERIS DARMAWAN	L	80
13	7344	FANI ABDUL RAHMAN WAHID	L	75
14	7345	GABRIELLE	P	74
15	7346	GANZA BINTANG KASIDIQ PUTRA	L	80
16	7347	GILANG IZHUL NISHAR	L	65
17	7348	HERLIANA TRI ATMAJA	P	72
18	7349	IKHWAN KHAERUL AMIN	L	73
19	7350	IMAM KURNIAWAN	L	72
20	7351	INNANI FIDDINILLAH	P	74
21	7352	MARESA ZEHROTUL RISQI AMALIA	P	70
22	7353	MARIA HANIFA IRAWATI	P	75
23	7354	MEYRA MAULIDINA WAHYUDI	P	77
24	7355	MOHAMMAD FAJAR RAMADHAN	L	68
25	7356	MUHAMAD GUSTAV TEDDY FADILLAH	L	70
26	7357	PUTRI MEGA WARDHANI	P	74
27	7358	RANIA FIRZANTI	P	68
28	7359	RIBKA MIA PUJI MUTIARA	P	70
29	7360	RIZKI ABDILAH FEBRISNAIN	L	70
30	7361	SITI NURHASANAH	P	72
31	7362	TEGAR BAYU WASTU NUGROHO	L	78
32	7363	VEBIANA EKA SARI	P	70

33	7364	VILA ANGRIATI LIONG ALFAFI	P	74
34	7365	WANDA DWI AGUSTIN	P	70
35	7366	WARDATUL HASANAH	P	68
36	7367	YUDHA ALAMSYA	L	74

LAMPIRAN G. MEDIA PEMBELAJARAN



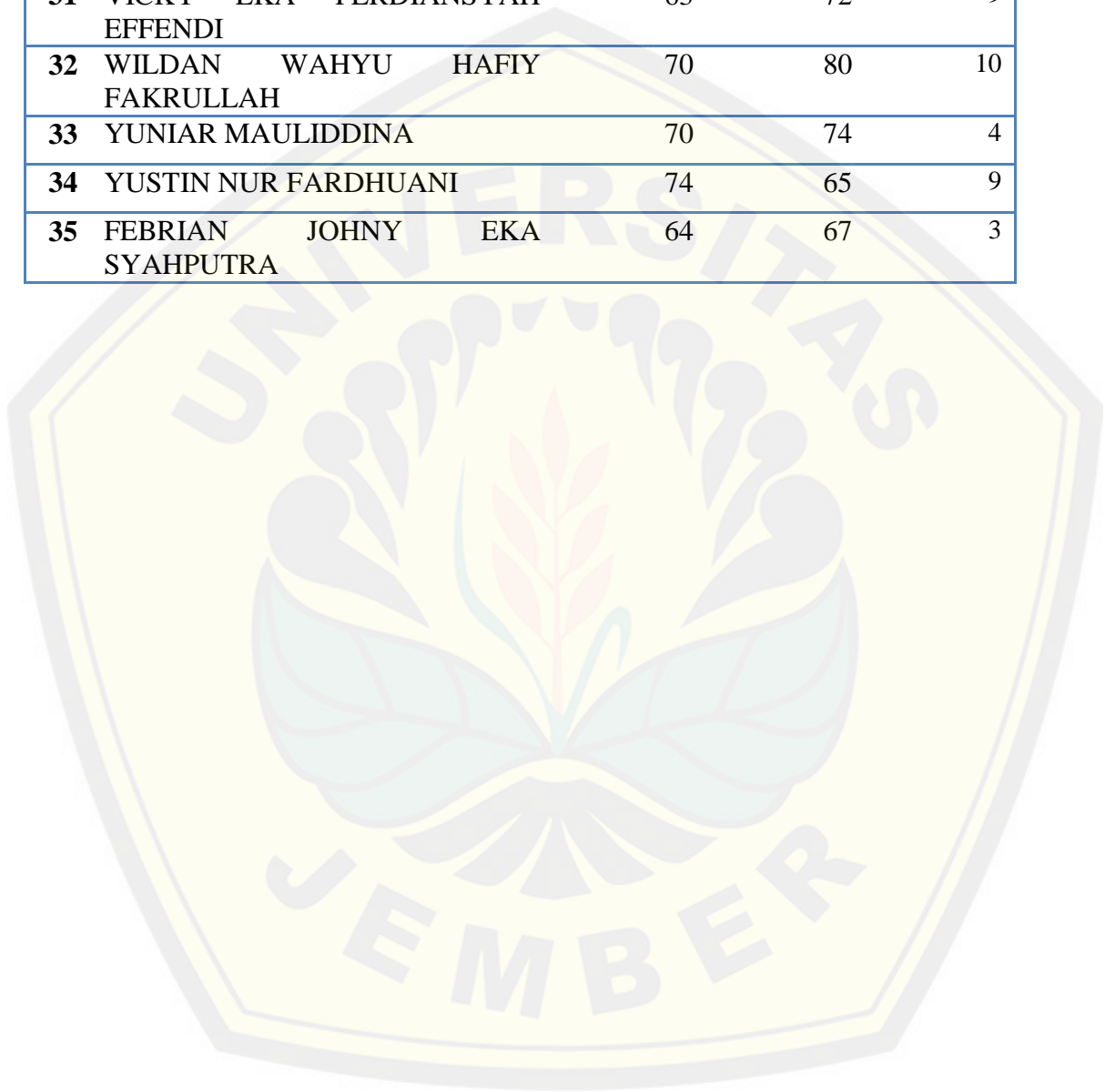


LAMPIRAN H. NILAI *PRE-TEST* DAN *POST-TEST*

KELAS XI IPS 1

No	Nama Siswa	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Hasil Akhir
1	AEFRA BELLADENA SADIQ	69	80	11
2	AGUNGSATRIAJAUHARIYANTO	74	81	7
3	ANGGUN BAGUSTI	62	64	2
4	ARRIFA OKTAFIA	81	83	2
5	CANDRA BUANA	62	70	8
6	CINTAMANDARAUDHOTUN	88	82	6
7	DEVI RIA OKTAVIA	74	72	2
8	DIONNE ALVIN ARDIANTO	80	82	2
9	EKKI PURNAMA NASEYA	62	72	10
10	FANIAR DATUN NIKMAH	69	65	4
11	HARIF FULLAH	70	80	10
12	HERU TRI MAULANA	82	89	7
13	KLISA DARIDA	62	70	8
14	LITA NURCAHYANI	80	85	5
15	LYDIA ULI PERMATASARI	65	74	9
16	M. ARYADI	81	83	2
17	MAULANA RIZQY MALIK IBRAHIM	60	72	12
18	MENIK TRIDAYUSTI HARMINI	83	80	3
19	MEYLA PUTRI ANGGRAINI	62	65	3
20	MOCH. FADIL BASTIAN	83	74	9
21	MUHAMMAD DAFA KHAIRULLAH	55	69	14
22	NONA SEVANYA PUTRI	69	70	1
23	ORLEN ZUFAR MUHAMAD ARSANTA	74	80	6
24	RAFIKA AMALIA FAUZIAH	80	74	6
25	RANY MEGA KUSUMA NINGRUM	64	72	8

26	RENANDA BERLIAN SARI	62	70	8
27	RICO DWI NOVALIANSYACH	55	62	7
28	SILVIA NUR FITRIANA	74	70	4
29	SONIA SUKMA MAHARANI	64	75	9
30	TATA NURDINA APRILIA	69	65	4
31	VICKY EKA FERDIANSYAH EFFENDI	63	72	9
32	WILDAN WAHYU HAFIY FAKRULLAH	70	80	10
33	YUNIAR MAULIDDINA	70	74	4
34	YUSTIN NUR FARDHUANI	74	65	9
35	FEBRIAN JOHNY EKA SYAHPUTRA	64	67	3



KELAS XI IPS 2

No	Nama Siswa	Pre-test	Post-test	Hasil Akhir
1	ACHMAD MALIQ FAJAR MAULANA	64	70	14
2	AHMAD FEBRI RISKIAWAN	70	74	4
3	AHMAD NUR HENDRYAN	62	65	3
4	ALVIAN MAULANA RAHMAN	69	72	3
5	ANDINI DWI YANTI	74	74	0
6	ANGGA DWI SAVIOLA	82	80	2
7	ANNISA PALUPI	85	80	5
8	APRILLIYA ADINDA PUTRI	70	72	2
9	AUDRI NAIFATHA TAHARANI	72	69	3
10	BAGUS DARMAWAN PUTRA	65	74	9
11	DINA INDI LORENSA	80	82	2
12	ERIS DARMAWAN	74	70	4
13	FANI ABDUL RAHMAN WAHID	65	69	4
14	GABRIELLE HAPPY PRASASTI INDRASWARI	82	80	2
15	GANZA BINTANG KASIDIQ PUTRA	80	82	2
16	GILANG IZHUL NISHAR	69	75	6
17	HERLIANA TRI ATMAJA	72	69	3
18	IKHWAN KHAERUL AMIN	74	72	2
19	IMAM KURNIAWAN	62	60	2
20	INNANI FIDDINILLAH	72	74	2
21	MARESA ZEHROTUL RISQI AMALIA	69	72	3
22	MARIA HANIFA IRAWATI	82	80	2
23	MEYRA MAULIDINA WAHYUDI	74	74	0
24	MOHAMMAD FAJAR RAMADHAN	65	78	13

25	MUHAMAD GUSTAV TEDDY FADILLAH	60	62	2
26	PUTRI MEGA WARDHANI	74	69	5
27	RANIA FIRZANTI	65	67	2
28	RIBKA MIA PUJI MUTIARA	69	77	8
29	RIZKI ABDILAH FEBRISNAIN	60	65	5
30	SITI NURHASANAH	85	82	3
31	TEGAR BAYU WASTU NUGROHO	70	74	4
32	VEBIANA EKA SARI	72	70	2
33	VILA ANGRILIONG ALFAFI	65	69	4
34	WANDA DWI AGUSTIN	69	72	3
35	WARDATUL HASANAH	72	67	5
36	YUDHA ALAMSYA	74	74	0

LAMPIRAN I. HASIL SPSS

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: ekspektrontrol

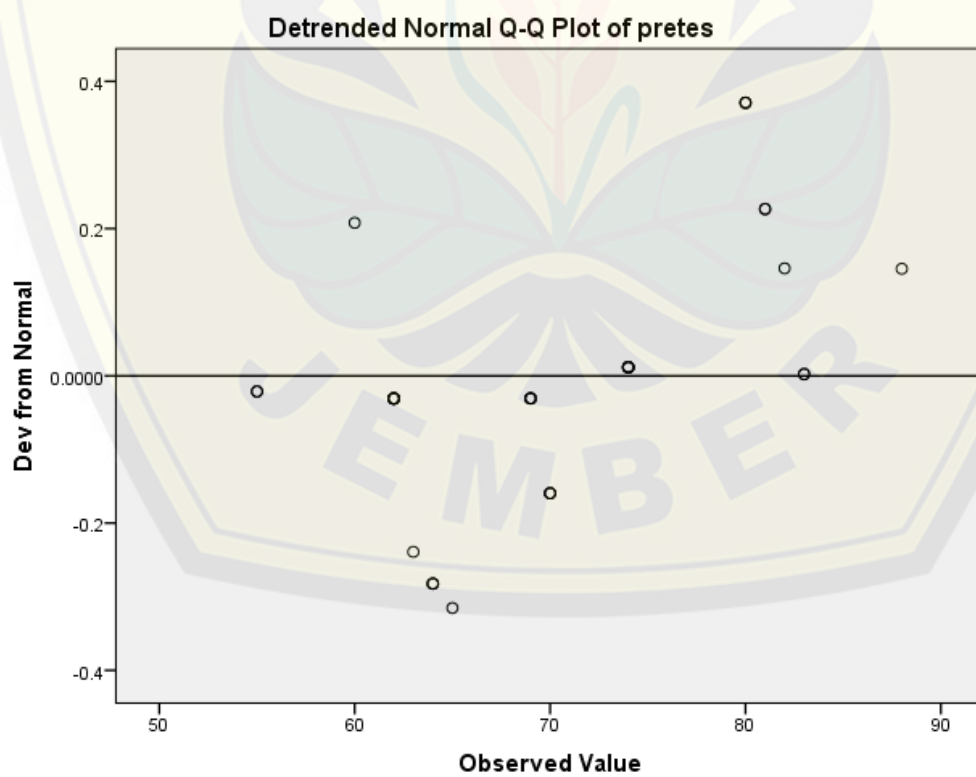
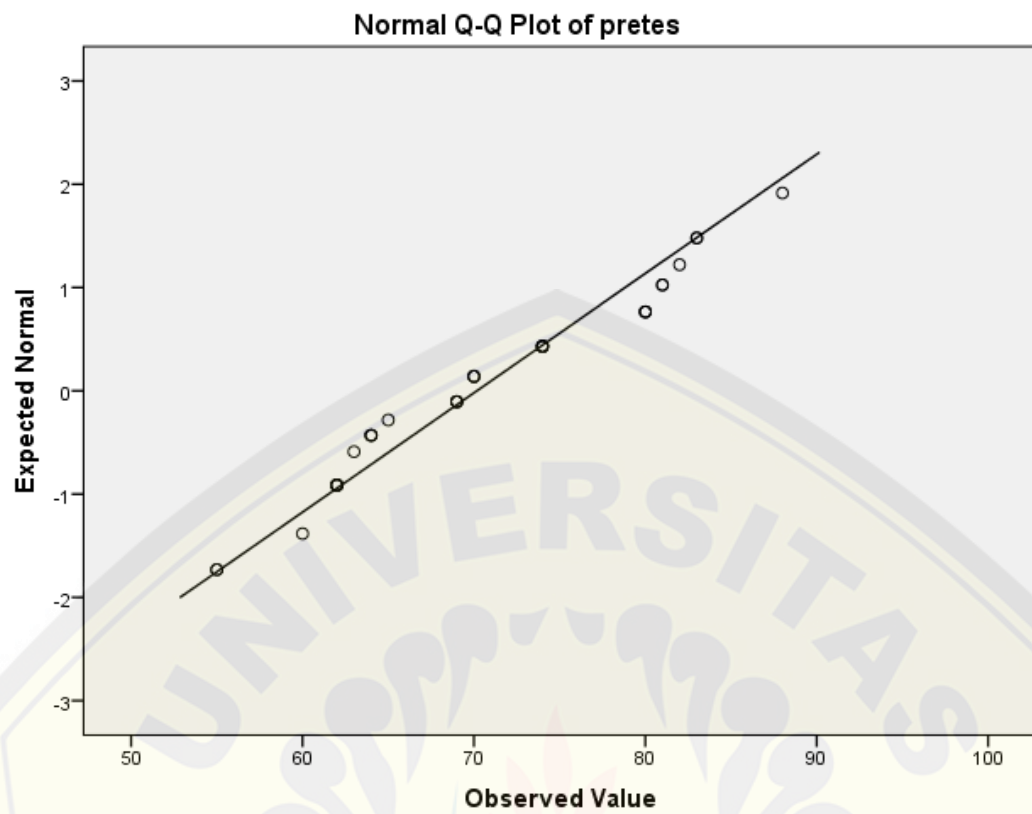
Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	124,625 ^a	1	124,625	12,092	,001	,149
Intercept	1828,287	1	1828,287	177,391	,000	,720
Kelas	124,625	1	124,625	12,092	,001	,149
Error	711,150	69	10,307			
Total	2651,000	71				
Corrected Total	835,775	70				

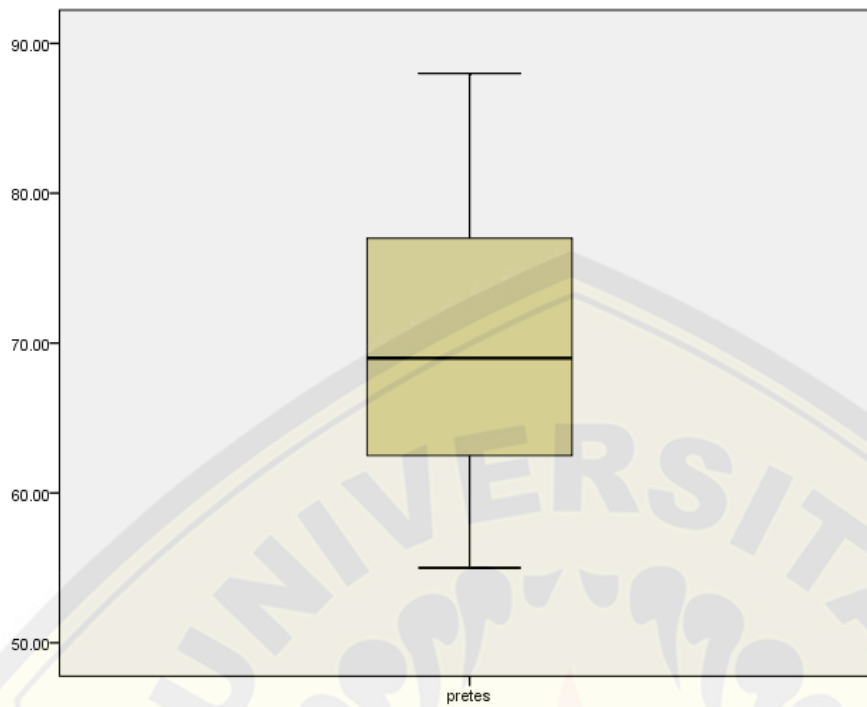
a. R Squared = ,149 (Adjusted R Squared = ,137)

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretes	.134	35	.117	.948	35	.101

a. Lilliefors Significance Correction

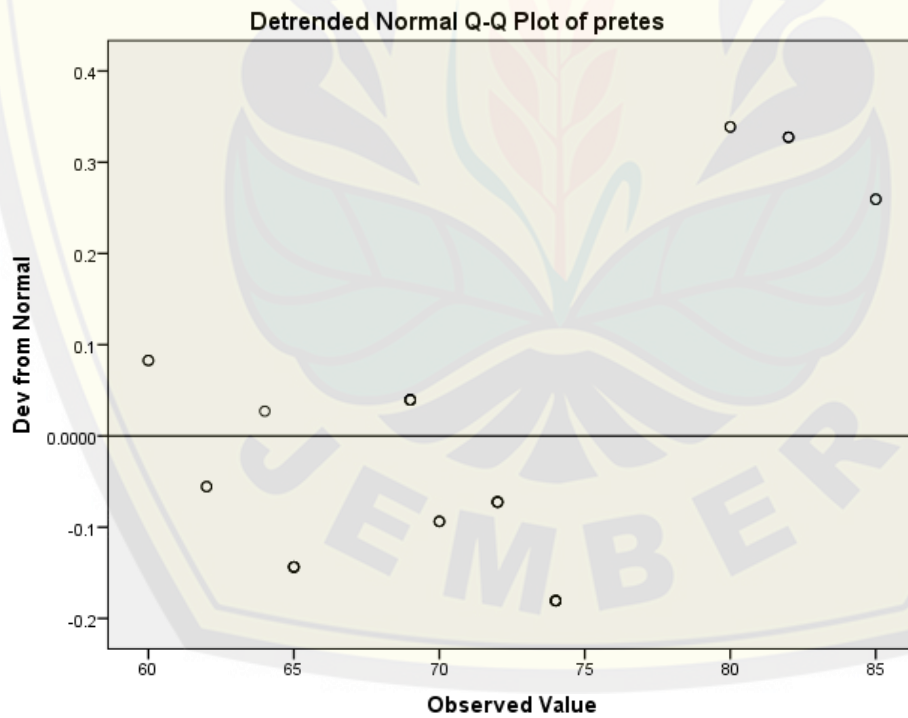
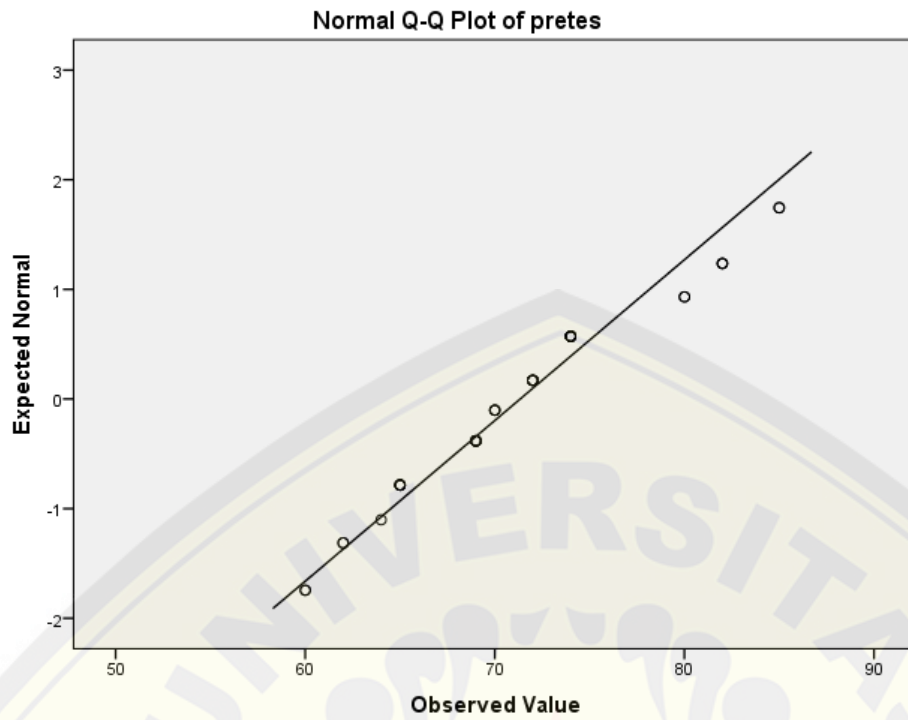


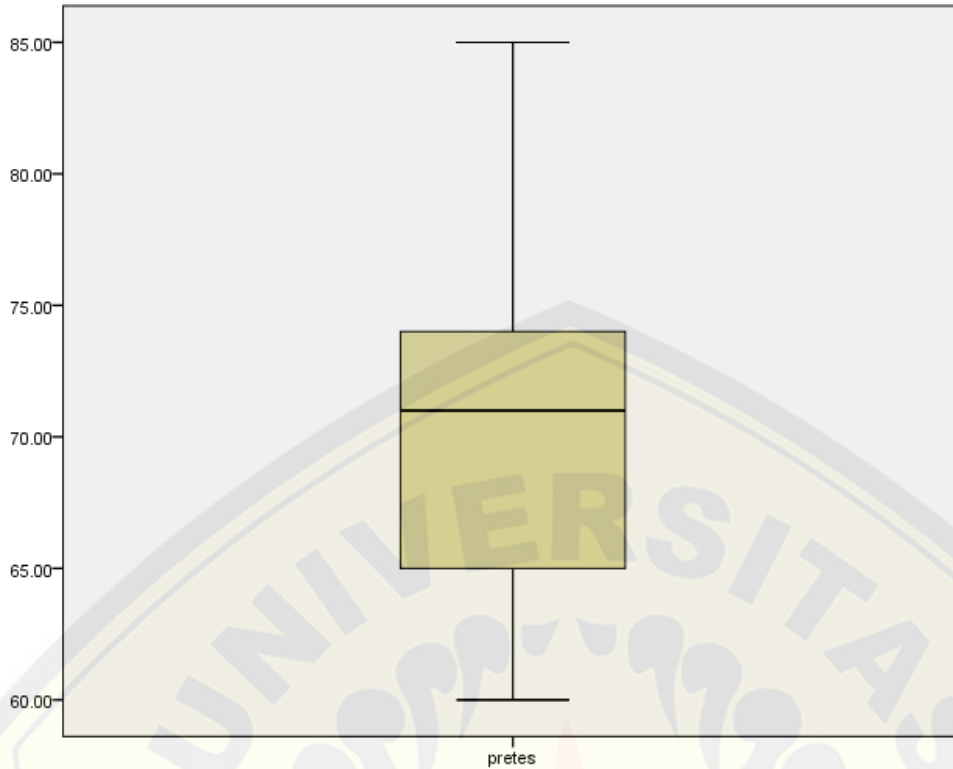


Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretes	.153	36	.032	.948	36	.093

a. Lilliefors Significance Correction

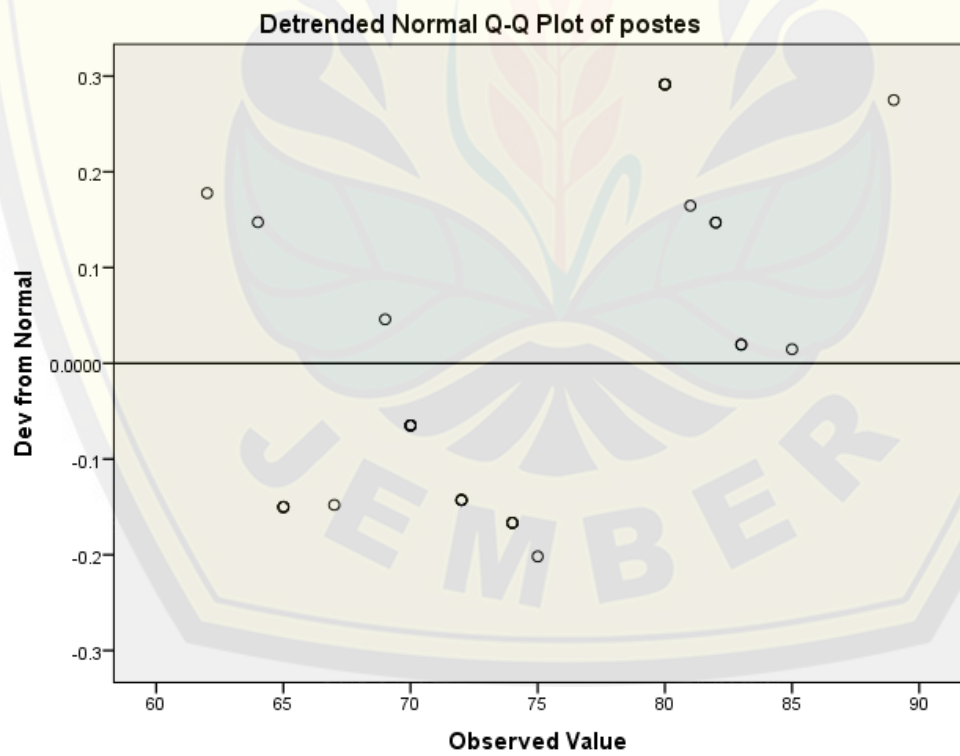
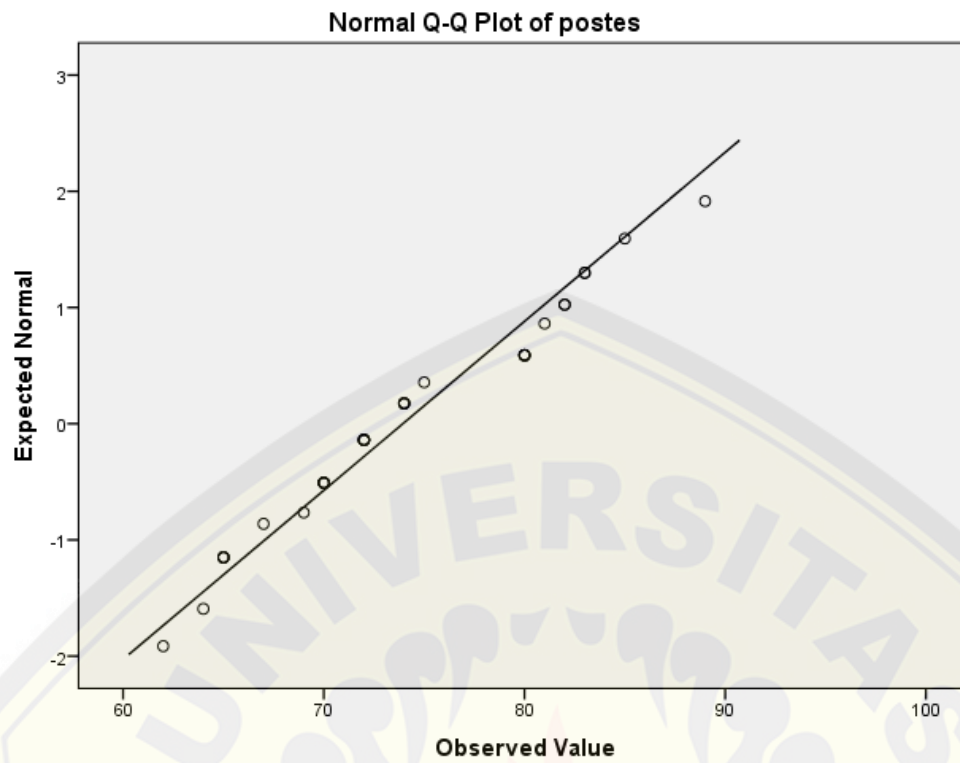


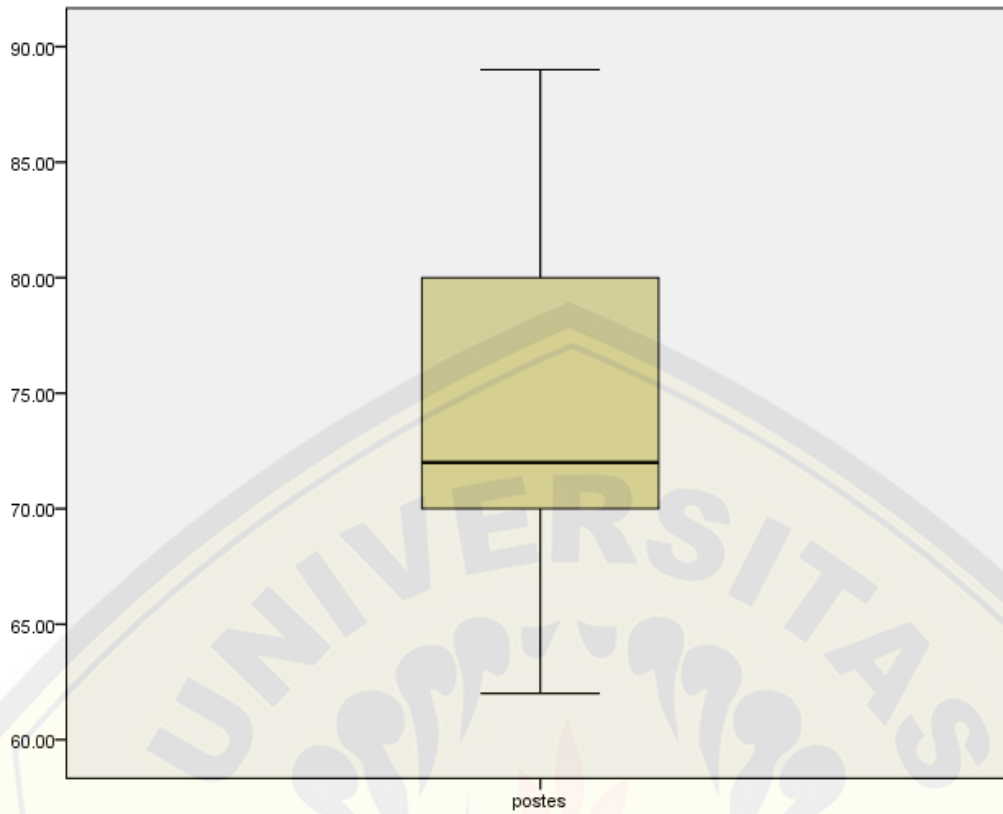


Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
postes	.154	35	.036	.956	35	.167

a. Lilliefors Significance Correction

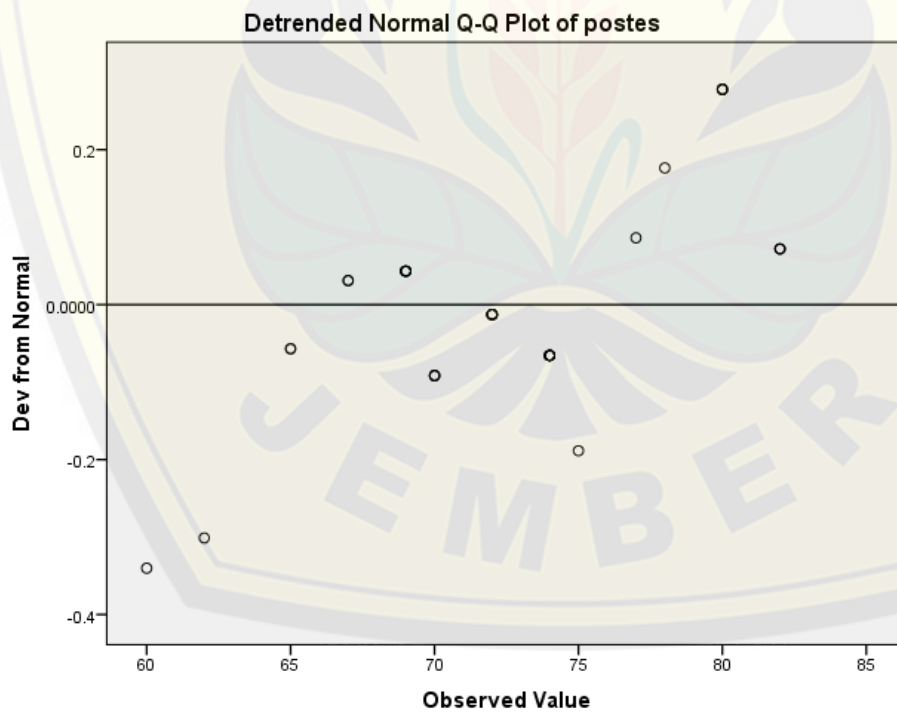
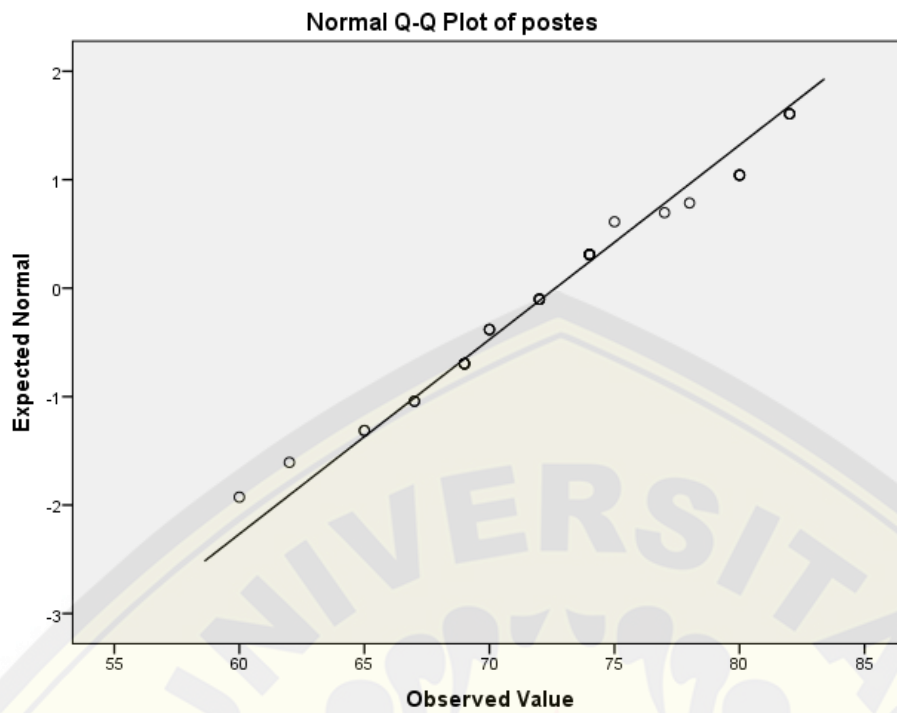


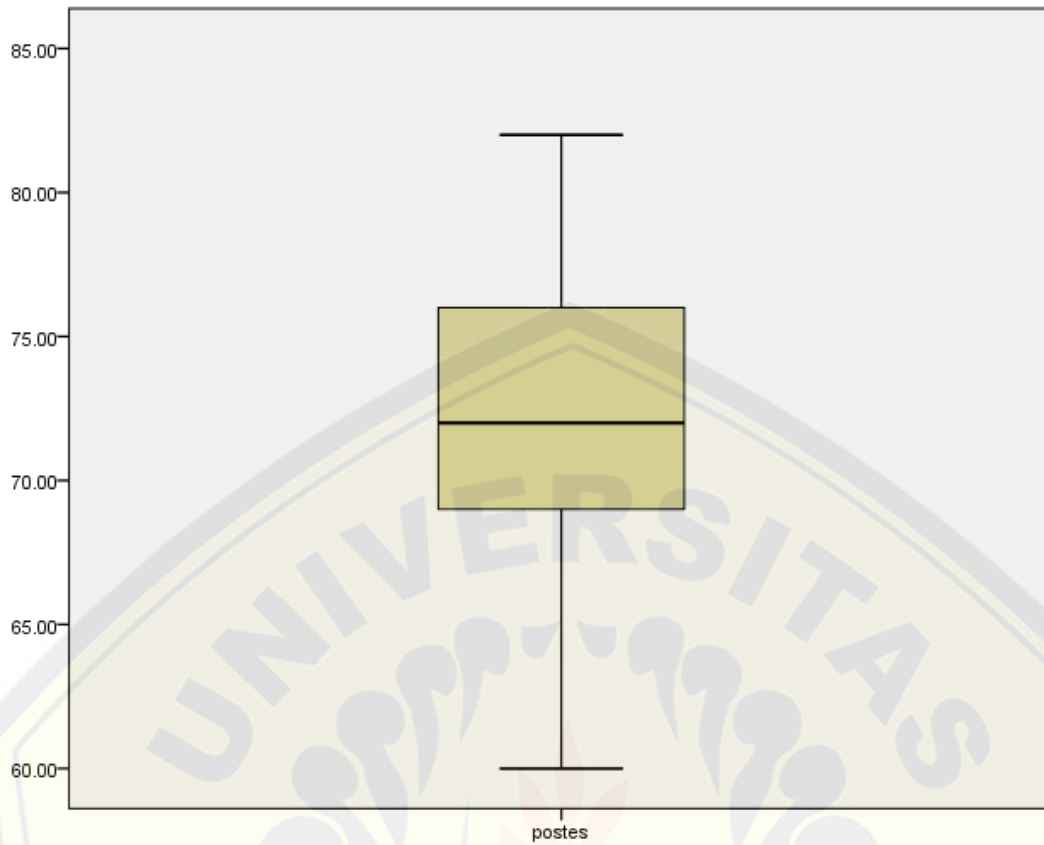


Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
postes	.126	36	.162	.963	36	.274

a. Lilliefors Significance Correction





		Statistics																			
		soal 1	soal 2	soal 3	soal 4	soal 5	soal 6	soal 7	soal 8	soal 9	soal 10	soal 11	soal 12	soal 13	soal 14	soal 15	soal 16	soal 17	soal 18	soal 19	soal 20
N	Valid	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.9333	.6000	.7333	.4000	.3333	.8000	.6000	.6667	.7333	.6000	.9333	.7333	.7333	.2667	.7333	.8667	.2667	.6667	.6667	.7333

Correlations

	soal 1	soal2	soal3	soal4	soal5	soal6	soal7	soal8	soal9	soal10	jumlah
soal 1 Pearson Correlation	1	.443	-.161	.161	-.161	-.105	.161	-.189	-.189	-.161	.262
Sig. (2-tailed)		.098	.566	.566	.566	.710	.566	.500	.500	.566	.345
N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
soal 2 Pearson Correlation	.443	1	-.023	.023	-.364	-.237	.023	.213	-.107	-.364	.345
Sig. (2-tailed)	.098		.936	.936	.183	.396	.936	.446	.705	.183	.207
N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
soal 3 Pearson Correlation	-.161	-.023	1	-.318	-.023	-.237	.364	.213	-.107	-.364	.345
Sig. (2-tailed)	.566	.936		.248	.936	.396	.183	.446	.705	.183	.207
N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
soal 4 Pearson Correlation	.161	.023	-.318	1	.023	.237	-.364	-.213	.107	.023	.395
Sig. (2-tailed)	.566	.936	.248		.936	.396	.183	.446	.705	.936	.145
N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
soal 5 Pearson Correlation	-.161	-.364	-.023	.023	1	-.237	-.318	.213	-.107	-.023	.099
Sig. (2-tailed)	.566	.183	.936	.936		.396	.248	.446	.705	.936	.726
N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
soal 6 Pearson Correlation	-.105	-.237	-.237	.237	-.237	1	-.207	-.277	.139	.207	.064
Sig. (2-tailed)	.710	.396	.396	.396	.396		.459	.317	.622	.459	.820
N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
soal 7 Pearson Correlation	.161	.023	.364	-.364	-.318	-.207	1	-.533*	.107	-.318	-.099
Sig. (2-tailed)	.566	.936	.183	.183	.248	.459		.041	.705	.248	.726
N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15

soal 8	Pearson Correlation	-.189	.213	.213	-.213	.213	-.277	-.533*	1	-.500	-.107	.000
	Sig. (2-tailed)	.500	.446	.446	.446	.446	.317	.041		.058	.705	1.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
soal 9	Pearson Correlation	-.189	-.107	-.107	.107	-.107	.139	.107	-.500	1	-.107	.231
	Sig. (2-tailed)	.500	.705	.705	.705	.705	.622	.705	.058		.705	.407
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
soal 10	Pearson Correlation	-.161	-.364	-.364	.023	-.023	.207	-.318	-.107	-.107	1	-.148
	Sig. (2-tailed)	.566	.183	.183	.936	.936	.459	.248	.705	.705		.599
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Jumlah	Pearson Correlation	.262	.345	.345	.395	.099	.064	-.099	.000	.231	-.148	1
	Sig. (2-tailed)	.345	.207	.207	.145	.726	.820	.726	1.000	.407	.599	
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Correlations

		soal1	soal2	soal3	soal4	soal5	soal6	soal7	soal8	soal9	soal10	jumlah
soal 1	Pearson Correlation	1	-.218	.443	.218	.189	-.134	.327	-.189	-.161	-.218	.425
	Sig. (2-tailed)		.435	.098	.435	.500	.635	.234	.500	.566	.435	.114
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
soal 2	Pearson Correlation	-.218	1	-.492	-.167	-.289	-.068	.167	.000	.123	-.111	.062
	Sig. (2-tailed)	.435		.062	.553	.297	.810	.553	1.000	.662	.693	.827
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
soal 3	Pearson Correlation	.443	-.492	1	.185	-.213	.075	.123	-.107	-.364	.431	.446
	Sig. (2-tailed)	.098	.062		.510	.446	.789	.662	.705	.183	.109	.096
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
soal 4	Pearson Correlation	.218	-.167	.185	1	.000	-.272	.111	.577*	-.739*	-.167	.402
	Sig. (2-tailed)	.435	.553	.510		1.000	.326	.693	.024	.002	.553	.137
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
soal 5	Pearson Correlation	.189	-.289	-.213	.000	1	-.354	.000	.200	.426	-.577*	.161
	Sig. (2-tailed)	.500	.297	.446	1.000		.196	1.000	.475	.113	.024	.567
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
soal 6	Pearson Correlation	-.134	-.068	.075	-.272	-.354	1	-.408	.000	.075	.272	.038
	Sig. (2-tailed)	.635	.810	.789	.326	.196		.131	1.000	.789	.326	.893
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
soal 7	Pearson Correlation	.327	.167	.123	.111	.000	-.408	1	-.577*	.123	-.111	.371
	Sig. (2-tailed)	.234	.553	.662	.693	1.000	.131		.024	.662	.693	.173
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
soal 8	Pearson Correlation	-.189	.000	-.107	.577*	.200	.000	-.577*	1	-.426	-.289	.161
	Sig. (2-tailed)	.500	1.000	.705	.024	.475	1.000	.024		.113	.297	.567

	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
soal 9	Pearson Correlation	-.161	.123	-.364	.739*	.426	.075	.123	-.426	1	-.185	-.069
	Sig. (2-tailed)	.566	.662	.183	.002*	.113	.789	.662	.113		.510	.808
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
soal 10	Pearson Correlation	-.218	-.111	.431	-.167	.577*	.272	-.111	-.289	-.185	1	.062
	Sig. (2-tailed)	.435	.693	.109	.553	.024	.326	.693	.297	.510		.827
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Jumlah	Pearson Correlation	.425	.062	.446	.402	.161	.038	.371	.161	-.069	.062	1
	Sig. (2-tailed)	.114	.827	.096	.137	.567	.893	.173	.567	.808	.827	
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.981	6

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.982	7

Test of Homogeneity of Variances

hasil ulangan harian

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.453	1	70	.232



Lampiran J. Surat Menyurat



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

Nomor : 4971/UN25.1.5/LT/2018
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Observasi

12 JUL 2018

Yth. Kepala SMAN 2 TANGGUL
di
Jember

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

Nama : Mohammad Fariz Arifiananda
NIM : 140210302036
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Berkenaan dengan penyelesaian tugas akhir, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan Observasi di Sekolah yang Saudara pimpin.


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

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

a.n. Dekan
Wakil Dekan I

Prof. Dr. Suratno, M.Si
NIP 196706251992031003





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

Nomor : 3518 /UN 25.1.5 / LT/ 2019 02 MAY 2019
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

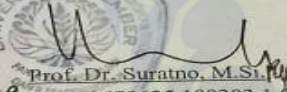
Yth. Kepala
SMA Negeri 2 Tanggul

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

Nama : Mohammad Fariz Arifiananda
Nim : 140210302036
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi : Pendidikan Sejarah

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

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

a.n. Dekan
Wakil Dekan I,

Prof. Dr. Suratno, M.Si.
NIP 19670625 199203 1 003

