



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH  
*SCHOOL*Y BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* UNTUK  
MENINGKATKAN *HISTORICAL ANALYSIS* DENGAN  
MENGUNAKAN MODEL ASSURE**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**Shohib Furqon Farizi  
NIM 160210302011**

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

**2020**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH  
*SCHOOLGY* BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* UNTUK  
MENINGKATKAN *HISTORICAL ANALYSIS* DENGAN  
MENGUNAKAN MODEL ASSURE**

**SKRIPSI**

Diajukan guna memenuhi tugas akhir dan syarat untuk menyelesaikan program pendidikan strata satu (S1) pada program studi Pendidikan Sejarah dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

**Shohib Furqon Farizi  
NIM 160210302011**

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

**2020**

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Ibunda Azizah dan Ayahanda Fadlah tercinta yang selalu memberikan kasih sayang dan untaian doanya;
2. Kakak Ivan Fahrosi dan Mbak Fitriah Hidayati yang senantiasa memberi dukungan dan dorongan semangat kepada penulis;
3. Pendidik sejak Taman Kanak-Kanak hingga Madrasah Aliyah Negeri dan Bapak/Ibu Dosen yang telah membimbing, mengajarkan, dan membekali ilmu pengetahuan dengan penuh kesabaran, keikhlasan, dan tanggungjawab;
4. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

**MOTTO**

Every man his own historian  
(Carl Lotus Becker)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup>Becker, Carl L. 1935. *Everyman His Own Historian*. Chicago : Quadrangle Books.

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shohib Furqon Farizi

NIM : 160210302011

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah *Schoology* Berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan *Historical Analysis* dengan menggunakan Model ASSURE” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

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

Jember, 29 April 2020

Yang menyatakan,

Shohib Furqon Farizi

NIM 160210302011

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH  
*SCHOOLGY* BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* UNTUK  
MENINGKATKAN *HISTORICAL ANALYSIS* DENGAN  
MENGUNAKAN MODEL ASSURE**

Oleh:

Shohib Furqon Farizi  
NIM 160210302011

Pembimbing

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

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

## PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah *Schoolology* Berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan *Historical Analysis* dengan Menggunakan Model ASSURE” telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal :

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Nurul Umamah, M.Pd  
NIP. 1969020419932008

Dr. Sumardi, M.Hum  
NIP. 196005181989021001

Anggota I,

Anggota II,

Drs. Marjono, M. Hum.  
NIP.196004221988021001

Dr. Mohammad Na'im, M.Pd.  
NIP. 196603282000121001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M.Sc. Ph.D.  
NIP. 196808021993031004

## RINGKASAN

**Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah *Schoology* Berbasis *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan *Historical Analysis* Dengan Menggunakan Model ASSURE**; Shohib Furqon Farizi; 160210302011; 2020; xvii+183 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Keterampilan utama dalam pembelajaran sejarah yakni kemampuan *Historical Analysis*. Permasalahan yang diperoleh dari observasi awal yang dilakukan di tiga sekolah yaitu MAN 1 Probolinggo, MAN 2 Probolinggo, dan MAN 2 Kota Probolinggo antara lain menjelaskan permasalahan pembelajaran sejarah yakni antara lain (1) 88% Implementasi media dalam pembelajaran hanya menggunakan media power point, peta konsep sehingga peserta didik kurang daya tarik dalam pembelajaran; (2) 75% membutuhkan media pembelajaran yang berbasis teknologi dengan menggunakan E-Learning; (3) 81% membutuhkan pembelajaran yang berinovasi menggunakan dengan Handphone, Internet. Hasil analisis karakteristik peserta didik yang dilakukan pada tiga MA Negeri di Probolinggo yaitu MAN 1 Probolinggo, MAN 2 Probolinggo, MAN 2 Kota Probolinggo menunjukkan: hasil angket kemampuan awal dan karakteristik umum yaitu 75% peserta didik hanya dapat mengingat dan menyebutkan 1-3 Kerajaan Maritim di Indonesia dan 25% menjawab tidak mengetahui. Berdasarkan analisis angket gaya belajar yaitu di peroleh gaya belajar visual sebesar 52,33% , gaya belajar audio sebesar 22,33 % dan kinestetik sebesar 25,33%. Sehingga untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran *Schoology* berbasis *Discovery Learning* dapat menjadi salah satu referensi untuk memperkaya media pembelajaran dan meningkatkan kemampuan *Historical Analysis* dengan menggunakan langkah-langkah metode *Discovery Learning*.

Tujuan Penelitian antara lain 1) Menghasilkan produk yang tervalidasi berupa media pembelajaran *Schoology* berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran sejarah Kelas XI MA menggunakan Model ASSURE. 2) Meningkatkan



kemampuan *Historical Analysis* peserta didik pada mata pelajaran sejarah melalui penggunaan media pembelajaran *Schoology* berbasis *Discovery Learning*.

Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ASSURE. Model ASSURE terdiri atas enam tahapan sebagai berikut: (1) *Analyze learner characteristic* (2) *State performance objective*; (3) *Select methods, media, and materials*; (4) *Utilize materials*; (5) *Requires learner participation* dan (6) *Evaluate and revize*.

Hasil dari ahli isi bidang studi mencapai persentase 80% dengan kualifikasi baik, validasi ahli desain pembelajaran mencapai persentase 89% dengan kualifikasi sangat baik dan validasi bahasa mencapai persentase 90% dengan kualifikasi sangat baik. Keberhasilan *Schoology* berbasis *Discovery Learning* dalam meningkatkan kemampuan *Historical Analysis* peserta didik dapat dilihat dari persentase yang diperoleh dalam uji coba kelompok kecil dan uji coba Lapangan. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh peningkatan kemampuan *Historical Analysis* peserta didik sebesar 77,117% dengan kualifikasi tinggi dan pada uji coba Lapangan diperoleh peningkatan *Historical Analysis* sebesar 78,73% dengan kualifikasi tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian, maka diambil kesimpulan: (1) Media pembelajaran *Schoology* berbasis *Discovery Learning* telah tervalidasi ahli dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran sejarah dan (2) Media pembelajaran *Schoology* berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan dapat meningkatkan *Historical Analysis* peserta didik.

Adapun saran-saran pemanfaatan *Schoology* berbasis *Discovery Learning* adalah sebagai berikut: 1) Pendidik diharapkan mampu menjadi fasilitator yang baik dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan; 2) Pendidik mampu mengkondisikan kelas pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung agar lebih efektif; 3) Pendidik diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang inovatif dengan berbagai bahan ajar, media pembelajaran, dan metode pembelajaran yang lebih bervariasi.

## PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah *Schoolology* Berbasis *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan *Historical Analysis* Dengan Menggunakan Model ASSURE”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) dan Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

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

1. Dr. Ir. Iwan Taruna, M.Eng. selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc. Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
3. Dr. Nurul Umamah, M.Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, dan juga sebagai Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
4. Dr. Sumardi, M.Hum., selaku ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, dan juga sebagai Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan memberikan saran dengan penuh kesabaran dalam penulisan skripsi ini;
5. Drs. Marjono, M. Hum dan Dr. Mohammad Na'im, M.Pd., selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu, memberikan pengarahan dan saran dalam penulisan skripsi ini;
6. Bapak dan Ibu Dosen yang memberikan bekal ilmu selama menyelesaikan studi di Pendidikan Sejarah;
7. Ibunda Azizah dan Ayahanda Fadlah tercinta serta Kakak saya Ivan Fahrosi dan Mbak Fitriah Hidayati yang selalu memberikan kasih sayang dan untaian doanya;

8. Teman gabungan Tokoh Berpengaruh dan SMK 69, teman Alumni MAN 1 Probolinggo dalam paguyuban Al\_Mapro serta teman seperjuangan angkatan 2016 Pendidikan Sejarah, Teman-teman KKPLP MAN 2 Jember dan Teman-teman Kost “Santri Setia Pak Mahmud” yang telah memberikan semangat dan Doa;
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu

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

Jember, 29 April 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	iv
<b>PERNYATAAN</b> .....	v
<b>HALAMAN PEMBIMBING</b> .....	vi
<b>PENGESAHAN</b> .....	vii
<b>RINGKASAN</b> .....	viii
<b>PRAKATA</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Penelitian .....	10
1.4 Spesifikasi Produk .....	10
1.5 Pentingnya Pengembangan .....	13
1.6 Keterbatasan Pengembangan .....	14
1.7 Batasan Istilah.....	14
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	16
2.1 Urgensi Media dalam Pembelajaran Sejarah .....	16
2.1.1 Pembelajaran Sejarah.....	16
2.1.2 Media dalam Pembelajaran Sejarah.....	19
2.2 Pengembangan Media Pembelajaran .....	20

2.2.1 Pemilihan Media Pembelajaran .....	20
2.2.2 Media Pembelajaran <i>Schoology</i> dalam Pembelajaran Sejarah .....	22
2.3 <i>Discovery Learning</i> .....	27
2.3.1 Sintaks <i>Discovery Learning</i> .....	29
2.3.2 Konsep <i>Discovery Learning</i> .....	30
2.3.4 Penilaian Pada Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .....	31
2.3.5 Media Pembelajaran <i>Schoology</i> Berbasis <i>Discovery Learning</i> .....	32
2.4 <i>Historical Analysis</i> .....	33
2.4.1 Indikator <i>Historical Analysis</i> .....	35
2.5 Peningkatan <i>Historical Analysis</i> melalui Penggunaan Media Pembelajaran <i>Schoology</i> Berbasis <i>Discovery Learning</i> .....	36
2.6 Argumen Pemilihan Model Pengembangan ASSURE.....	44
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN</b> .....	45
3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan .....	45
3.2 Desain Penelitian Pengembangan.....	45
3.2.1 <i>Analyze Learner Characteristic</i> .....	46
3.2.2 <i>State Performance Objective</i> .....	48
3.2.3 <i>Select Methods, Media, And Mateials</i> .....	49
3.2.4 <i>Utilize Media and Materials</i> .....	51
3.2.5 <i>Requires Learner Participation</i> .....	55
3.2.6 <i>Evaluate and Revize</i> .....	56
3.3 Teknik pengumpulan data.....	57
3.4 Teknik Analisis Data.....	59
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	62
4.1 Hasil Validasi.....	62
4.1.1 Validasi Ahli.....	62

4.2 Uji Coba Pengembangan .....	70
4.2.1 Uji Coba Pengguna .....	70
4.2.2 Uji Coba Kelompok Kecil .....	72
4.2.3 Uji Coba Lapangan .....	75
4.3 Peningkatan <i>Historical Analysis</i> dengan <i>Schoology</i> berbasis <i>Discovery Learning</i> .....	77
4.3.1 Peningkatan <i>Historical Analysis</i> pada uji coba kelompok kecil.....	77
4.3.2 Peningkatan <i>Historical Analysis</i> pada uji coba Lapangan.....	79
<b>BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	87
5.1 Simpulan .....	87
5.2 Saran .....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	90
<b>LAMPIRAN</b> .....	98

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Peran Media dalam Pembelajaran.....	21
3.1 Tahapan penelitian pengembangan media Pembelajaran .....	48
3.2 Alur tahap analyze learner characteristic .....	50
3.3 Alur tahap state performance objective.....	51
3.4 Alur tahap select methods, media, and materials.....	54
3.5 Alur tahap utilize materials .....	57
3.6 Alur tahap requires learner participation.....	58
3.7 Alur tahap evaluate and revize.....	58
4.1 Peningkatan <i>Historical Analysis</i> Kelompok Kecil.....	81
4.2 Peningkatan <i>Historical Analysis</i> Uji Lapangan .....	84

## DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Indikator Analisis Sejarah (Historical Analysis).....	35
3.1 Tabel Mengukur Sikap, Pendapat dan Persepsi .....	59
3.2 Tabel Kelayakan Produk .....	60
3.3 Kriteria Presentase Historical Analysis.....	60
4.1 Hasil Penilaian Ahli Bidang Studi .....	63
4.2 Hasil Komentar dan Saran Ahli Bidang Studi .....	64
4.3 Kategori Kelayakan Produk .....	64
4.4 Revisi Produk Berdasarkan Validasi Isi Bidang Studi.....	65
4.5 Hasil Penilaian Ahli Media dan Desain .....	66
4.6 Hasil Komentar dan Saran Ahli Desain Pembelajaran .....	67
4.7 Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	68
4.8 Hasil Komentar dan Saran Ahli Desain Pembelajaran .....	69
4.9 Revisi Produk Berdasarkan Validasi ahli Bahasa .....	70
4.10 Hasil Penilaian dan Tanggapan Pendidik pada Uji Pengguna .....	71
4.11 Hasil Komentar dan Saran Uji Pengguna.....	72
4.12 Data Uji Normalitas pretest dan posttest uji kelompok kecil.....	73
4.13 Data pretest dan posttest uji kelompok kecil.....	73
4.14 Hasil Paired Statistic .....	74
4.15 Hasil uji Paired Correlation.....	74
4.16 Hasil Paired Sample T-Test .....	74
4.17 Data Uji Normalitas pretest dan posttest uji Lapangan.....	75
4.18 Hasil Paired Statistic .....	76
4.19 Hasil uji Paired Correlation.....	76
4.20 Hasil Paired Sample T-Test .....	77
4.21. Peningkatan Historical Analysis Peserta Didik Uji Kelompok Kecil.....	77
4.22 Kriteria Presentase Historical Analysis.....	79
4.23 Peningkatan Historical Analysis Peserta Didik Uji Lapangan.....	80
4.24 Kriteria Presentase Historical Analysis.....	81



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Matriks Penelitian.....	98
Lampiran B. Analisis Instruksional Kompetensi Dasar.....	100
Lampiran C. Pedoman Observasi.....	102
Lampiran D. Hasil Observasi.....	103
Lampiran E. Instrumen Angket.....	104
Lampiran F. Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	106
Lampiran G. Angket Gaya Belajar.....	120
Lampiran H. Hasil Analisis Angket Gaya Belajar.....	121
Lampiran I. Angket Pedomanan Observasi.....	129
Lampiran J. Lampiran Wawancara.....	149
Lampiran K. Lampiran <i>Historical Analysis</i> .....	152
Lampiran L. Angket Ahli Validasi.....	179
Lampiran M. Hasil Validasi.....	185
Lampiran N. Surat Penelitian.....	191
Lampiran O. Hasil Angket penilaian dan tanggapan.....	193
Lampiran P. Nilai Pretest dan Posttes Peserta Didik dalam Uji Coba Produk ...	195
Lampiran Q. Analisis Data Kelompok kecil dan Lapangan.....	197
Lampiran R. Dokumentasi.....	199

## BAB 1. PENDAHULUAN

Bab Pendahuluan ini akan memaparkan hal-hal meliputi: (1) Latar belakang; (2) Rumusan Masalah; (3) Tujuan Penelitian; (4) Spesifikasi Produk; (5) Pentingnya Pengembangan; (6) Keterbatasan Pengembangan; dan (7) Batasan Istilah.

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi digital membawa kita pada revolusi industri gelombang ke empat atau Industri 4.0. Revolusi Industri keempat (IR 4.0) telah mengubah pandangan dalam inovasi pendidikan (Shahroom & Hussin, 2018). Revolusi Industri 4.0 mempunyai visi baru pada pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk belajar tidak hanya keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan tetapi juga untuk mengidentifikasi sumber untuk mempelajari keterampilan dan pengetahuan lainnya (Hussin, 2018). Peran pendidik juga telah mengalami perubahan yang signifikan, pada awalnya *teacher centered learning* berubah menjadi *student centered learning* (Almeida & Simoes, 2019). Proses belajar mengajar yang didukung teknologi seperti itu adalah konsep inti dari Pendidikan dari Revolusi Industri 4.0. Pendidikan Revolusi Industri 4.0 memberikan gagasan inovasi pembelajaran dan menggunakan informasi dan teknologi dalam prosesnya (Gulicheva, Lisin, Osipova, & Khabdullin, 2017). Jenis pengajaran dan pembelajaran berbasis teknologi ini memberikan kesempatan belajar mandiri sesuai dengan kecepatan peserta didik (Hariharasudan & Kot, 2018). Berdasarkan tuntutan revolusi industri 4.0 ini maka implementasi pembelajaran diharapkan menggunakan teknologi dalam pembelajaran.

Implementasi pembelajaran pada revolusi industri 4.0 diharapkan dalam proses pembelajaran menggunakan teknologi. Kemajuan teknologi yang diterapkan pada proses pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan kreatif yang terintegrasi, sistematis dan efektif (Ghavifekr & Rosdy, 2015). Penerapan teknologi dan internet dalam kegiatan kelas dalam proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif dan teknologi yang tersedia saat ini telah membuat

banyak pengetahuan tersedia bagi peserta didik yang menawarkan potensi besar untuk lebih cepat dalam belajar (Radu, Radu, & Croitoru, 2018). Teknologi memiliki potensi memperluas pembelajaran sehingga mendukung inkuiri, pengambilan perspektif, pembuatan makna, dan membantu peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran (Mason *et al*, 2000; Barrow, Anderson, & Horner, 2017). Kemajuan teknologi telah memungkinkan munculnya pembelajaran jarak jauh dan mendorong inovasi yang lebih besar dalam metode pengajaran di dalam dan di luar kelas (Almeida & Simoes, 2019). Ketika belajar dengan teknologi dalam lingkungan belajar yang bermakna, peserta didik tidak belajar dari teknologi, tetapi belajar dengan teknologi (Lee, 2017). Sehingga penggunaan teknologi ini dapat digunakan oleh peserta didik belajar dengan laptop, tablet, dan *smartphone* sehingga peserta didik dapat belajar sejarah dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan teknologi.

Pembelajaran sejarah memiliki beberapa permasalahan dalam proses pembelajarannya. Penelitian terdahulu menyatakan permasalahan pembelajaran sejarah antara lain pendidik hanya menerapkan metode ceramah dengan memanfaatkan papan tulis sebagai media menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran (Azmi, 2017; Kurniawati, Naim, & Soepeno, 2017). Permasalahan lain dalam pembelajaran Sejarah yakni minat Peserta didik kurang dalam mata pelajaran Sejarah (Puji & Ahmad, 2015). Permasalahan lainnya yakni media yang digunakan pada umumnya hanya power point dan buku pegangan peserta didik dan sangat minim pendidik menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dengan alasan mendasar yang menyebabkan seperti kemampuan mengoperasikan media, elektronik masih rendah, pengetahuan media pembelajaran masih kurang, serta kurangnya informasi yang diperoleh tentang pembelajaran dengan media (Aksa, 2017; Khoirunnisa, Umamah, & Sumardi, 2019). Permasalahan pembelajaran sejarah karena kurangnya minat peserta didik karena peserta didik di usia sekolah menengah atau generasi ini disebut sebagai generasi Z yang memiliki kecenderungan pemikiran unik dan generasi yang melek teknologi, bergerak cepat dari satu tugas ke tugas lain, dan selalu berpikir praktis

(Safitri, Umamah & Sumardi., 2019). Hal ini membuat pembelajaran sejarah dalam pembelajarannya di rasa membosankan oleh peserta didik Generasi Z.

Generasi Z merupakan generasi yang dekat dengan teknologi. Penelitian terkait dengan penggunaan teknologi di dalam kelas, gen Z menggunakan penggunaan materi melalui *website* 64%, DVD 50%, *Smartboard*, 46% buku pelajaran digital, 45% video online, 42% situs web pembelajaran. 84% dari *smartboards*, 81% dari belajar mandiri, 81% dari buku teks digital, materi yang dipelajari melalui *website* 81%, 80% dari video online, 79% dari sistem berbasis permainan belajar, 77% dari buku teks, media sosial dihasilkan 74 %, *Skype* 73%, *Podcast* 72%, DVD / *Movie* 61% (Umamah, 2017). Generasi Z ini juga memiliki ketertarikan yang kuat terhadap komunikasi online yang memungkinkan mereka untuk berkontribusi dan tetap terhubung melalui teknologi (Sriptom, Rungswang, & Sukwitthayakul, 2019). Pendidik diharapkan dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sejarah sebagai media pembelajaran karena apabila tidak memanfaatkan teknologi akan dianggap membosankan atau tidak menarik oleh peserta didik Generation Z (Priskila, Umamah, & Puji, 2018). Berdasarkan data di atas pembelajaran yang dapat digunakan yakni dengan melakukan pembelajaran yang disukai oleh peserta didik terutama pembelajaran yang engaging dan pengalaman belajar interaktif. Pembelajaran sejarah agar lebih menjadi lebih efektif maka dibutuhkan sebuah media yang disukai oleh Generasi Z.

Generasi Z ini merupakan peserta didik di usia sekolah menengah. Pembelajaran sejarah di sekolah-sekolah dari Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah telah terjadi perubahan yang awalnya fokus pada menghafal pengetahuan sejarah menjadi kemampuan untuk memahami konsep-konsep sejarah dan menggunakan keterampilan sejarah (Zarmati, 2019). Pembelajaran sejarah sangat penting untuk menyeimbangkan kemampuan aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan (Safitri, Umamah, & Sumardi, 2019). Pembelajaran sejarah tidak hanya menjadi proses memperoleh sejarah sebagai fakta obyektif tetapi pengetahuan sejarah sebagai bagian penting dari pembentukan mental peserta didik (Ramdhani, Naim, & Sumardi, 2019). Pembelajaran Sejarah saat ini diharapkan memiliki keterampilan utama yang

harus dikembangkan oleh peserta didik yakni : (1) memiliki analisis sejarah (*Historical Analysis*); (2) mengidentifikasi bukti-bukti Sejarah: sumber primer, sumber sekunder, buku teks; (3) membangun dan mengevaluasi argumen; (4) melakukan penelitian sejarah; (5) Historiografi (Clark & Nye, 2018). Maka keterampilan utama yang harus dimiliki oleh peserta didik yakni *Historical Analysis*.

Keterampilan utama dalam pembelajaran sejarah yakni kemampuan *Historical Analysis*. *Historical Analysis* merupakan suatu kemampuan untuk menyadari perbedaan antara peristiwa sejarah berdasarkan fakta dan mengevaluasi kontroversi pandangan para sejarawan (Ozmen & Kizilay, 2017:135). Kemampuan *Historical Analysis* ini merupakan kemampuan yang penting dalam pembelajaran sejarah karena setiap analisis dibangun berdasarkan pemahaman sehingga mengharuskan peserta didik untuk mendapatkan persetujuan, hubungan sebab akibat, dan tentang bagaimana perubahan terjadi di masyarakat (History of Classroom, 2018). Peserta didik diharapkan memahami relevansi masa lalu dengan waktu sekarang, tetapi peserta didik juga perlu mengetahui pengaruh dari masa lalu ke masa sekarang. Hal ini agar peserta didik dapat memiliki kemampuan *Historical Analysis* maka peserta didik harus mampu memahami sejarah.

Model pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *Schoology* yaitu *Discovery Learning*. *Discovery Learning* sebagai pembelajaran kooperatif, di mana peserta didik bekerja dalam pembelajaran terstruktur pada kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi (Ott, Hamilton, & LaCourse, 2018). Kelebihan *Discovery Learning* yakni 1) meningkatkan semangat penyelidikan dan keterampilan memecahkan masalah, 2) metode ini membantu untuk merangsang motivasi internal dan keaktifan peserta didik untuk belajar, 3) *Discovery Learning* dapat meningkatkan kemampuan untuk menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi 4) *Discovery learning* meningkatkan kemampuan berfikir kritis, Pemecahan masalah serta hasil belajar dalam pembelajaran Sejarah (Budiarti, Suparmi, Sardia, & Kusuma, 2018; Wang, 2016; Wulandari, Budiyono, & Slamet, 2016; Yuliatun, Masykuri, & Utami, 2017; Nurcahyo & Djono, 2018; Sari, Sumardi &

Handayani,2015). Penelitian dari (Meindrawati, Umamah & Sumarno, 2018; Priyanti, Na'im & Soepeno,2015) yang menyatakan *Discovery Learning* dapat meningkatkan kemandirian dan hasil belajar. Penelitian dari (Setyorini,Sumardi & Umamah, 2018) yang menyatakan *Discovery Learning* dapat meningkatkan *Historical Comprehension* dan Hasil Belajar. Penelitian dari (Safitri,Umamah & Sumardi 2019) yang menyatakan Pengembangan model *Accelerated Learning Integrated by Discovery* meningkatkan *Historical Thinking Skill* siswa kelas X SMA. Penelitian dari (Rahayu & Umamah,2019) yang menyatakan adanya pengaruh yang signifikan penggunaan metode *Discovery Learning* terhadap kesadaran sejarah peserta didik.Penelitian lainnya dari (Safitri, Umamah & Sumardi,2018; Simamora & Saragih, 2019) yang menyatakan *Discovery Learning* dapat menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam penemuan, eksplorasi, pemecahan masalah dan pemikiran independen, dan penciptaan dan penemuan melalui pembelajaran kreatif dan peserta didik didorong untuk dapat mengeksplorasi, untuk mendapatkan data spesifik, memproses informasi dan menarik kesimpulan berdasarkan data yang tersedia. Penggunaan dalam pengembangan media pembelajaran *Schoology* berbasis *Discovery Learning* diharapkan dapat meningkatkan *Historical Analysis*.

Permasalahan yang diperoleh dari observasi awal yang dilakukan di tiga sekolah yaitu MAN 1 Probolinggo, MAN 2 Probolinggo, dan MAN 2 Kota Probolinggo melalui analisis performansi dengan menggunakan angket yang mengadaptasi Umamah (2014:13) menunjukkan hasil sebagai berikut: (1) 88% Implementasi media dalam pembelajaran hanya menggunakan media power point, peta konsep sehingga peserta didik kurang daya tarik dalam pembelajaran; (2) 75% membutuhkan media pembelajaran yang berbasis teknologi dengan menggunakan E-Learning; (3) 81% membutuhkan pembelajaran yang berinovasi menggunakan dengan Handphone, Internet. Hasil analisis karakteristik peserta didik yang dilakukan pada tiga MA Negeri di Probolinggo menunjukkan: hasil angket kemampuan awal dan karakteristik umum yaitu 75% peserta didik hanya dapat mengingat dan menyebutkan 1-3 Kerajaan maritim di Indonesia dan 25% menjawab tidak mengetahui. Hasil analisis angket gaya belajar yaitu di peroleh

gaya belajar visual sebesar 52,33% , gaya belajar audio sebesar 22,33 % dan kinestetik sebesar 25,33%. Sehingga berdasarkan hasil perolehan analisis performansi dan hasil angket kemampuan awal dan karakteristik umum serta gaya belajar maka diperlukan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran sejarah dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam hal materi kerajaan maritim sehingga dibutuhkanlah *Schoology* berbasis *Discovery Learning*.

Pembelajaran dapat dilakukan dengan baik apabila sumber daya di Sekolah sudah memenuhi. Hasil dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan terdapat permasalahan yakni kurangnya media pembelajaran yang mendukung untuk menyampaikan materi secara memadai sehingga materi pembelajaran kurang tersampaikan secara penuh kepada peserta didik. Pada ketiga sekolah tersebut terdapat fasilitas wifi dan peserta didik telah mempunyai laptop dan handphone semua sehingga hal itu dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun pada proses pembelajaran hanya menggunakan power point yang digunakan dalam proses pembelajaran dan penggunaan wifi masih kurang optimal dalam penggunaan proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang ada pada pembelajaran sejarah maka untuk membantu proses pembelajaran yang sesuai dengan era industri 4.0 maka dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan tantangan era industri 4.0 yakni dengan media *Schoology* berbasis *Discovery Learning*.

Kompleksitas pembelajaran sejarah diharapkan dapat dipecahkan dengan pengembangan media pembelajaran *Schoology* berbasis *Discovery Learning*. *Schoology* adalah *Learning Management System* (LMS) yang memungkinkan pendidik untuk membuat, mengelola, dan berbagi konten dan sumber daya (Andrew, 2016). Pertimbangan pemilihan media ini, karena media pembelajaran *Schoology* lebih unggul dibanding *Moodle* dan *Edmodo* karena *Schoology* menyajikan keunggulan yang tidak ditemukan di Platform lainnya (Castro, Clarenc, de Lenz, Moreno, & Tosco, 2013; Garcia, Amat, Garcia, & Colomina, 2018; Tigowati, 2017). Keunggulan *Schoology* adalah *Stay Connected* (Pendidik dapat mengirim pembaharuan ke course, group serta pesan pribadi dan

memberikan umpan balik pada Peserta didik, dan mengatur acara dengan antarmuka intuitif *Schoology* pada perangkat *mobile* mereka), *Extend Class Time* (Peserta didik dapat melihat pelajaran secara online, berkolaborasi dengan rekan-rekan mereka dan dapat belajar secara mandiri melalui perangkat *mobile* mereka yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun mereka inginkan), *Manage on the Go* (Melalui *Schoology* pendidik dapat dengan mudah mengabsen, membuat penugasan, berdiskusi, memeriksa hasil pekerjaan rumah Peserta didik serta menilai hasil pekerjaan tersebut) (Garcia et al., 2018). Pengembangan media pembelajaran *Schoology* berbasis *Discovery Learning* ini diharapkan dapat meningkatkan *Historical Analysis* peserta didik.

Beberapa penelitian tentang *Schoology* yakni antara lain, Penelitian dari (Coyle, 2015) menyatakan hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik percaya dengan kuat (87%) bahwa *Schoology* bermanfaat terhadap pembelajaran bagi peserta didik dan lebih termotivasi untuk belajar. Penelitian oleh (DeBoer & Haugen, 2019) yang menyatakan meningkatkan keterlibatan siswa di kelas, dan menghilangkan waktu yang sebelumnya dihabiskan mendengarkan pendidik secara pasif dan skor penilaian meningkat, dan nilai siswa secara keseluruhan meningkat. Penelitian (Labo, 2016) dalam penelitiannya yang terkait dengan pemanfaatan *Schoology* untuk peningkatan aktivitas belajar yang memaparkan hasilnya sebagai berikut: terjadi peningkatan prosentase dengan penjelasan 42,08% pada pertemuan pertama, kemudian pada pertemuan kedua menjadi 67,08%, sedangkan pada pertemuan terakhir menjadi 88,52%. Sehingga media *Schoology* memiliki dampak yang baik terhadap peningkatan aktivitas peserta didik dalam belajar. Penelitian dari (Lee Kean Wah, 2015) yang menyatakan bahwa *Schoology* telah menunjukkan potensi dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis dan meningkatkan motivasi belajar Peserta didik. Penelitian oleh (Saregar, Jamaludin, Anwar, & Septiani, 2019) yang menghasilkan Hasil validasi ahli materi adalah 83%, validasi ahli media / teknologi 86%, validasi pendidik 81%. Ketiga validasi tersebut mencapai kriteria yang sangat layak. Hasil uji coba media pembelajaran seluler dengan *Schoology*, total skor rata-rata uji coba dalam kelompok kecil 1 adalah 76%, dan total skor



rata-rata uji coba di lapangan adalah 85,3%. Berdasarkan Penelitian oleh (Burgstrom, 2017) yang menyatakan bahwa peningkatan rata-rata prestasi belajar Peserta didik diajar dengan menggunakan *Schoology*. Berdasarkan penelitian terdahulu dari *Schoology* maka dapat disimpulkan *Schoology* merupakan media pembelajaran yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Maka perlu pengembangan media pembelajaran *Schoology* berbasis *Discovery Learning*.

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

Media pembelajaran menggunakan *Schoology* berbasis *Discovery Learning* dapat digunakan sebagai media pada mata pelajaran sejarah. Penggunaan media di sekolah masih belum mencakup pembelajaran era Revolusi Industri dalam pembelajaran sejarah. Hal ini terlihat dari ketidaktertarikan peserta didik terhadap pembelajaran karena penggunaan media dalam pembelajaran sejarah kurang menarik bagi peserta didik. Media Pembelajaran menggunakan *Schoology* berbasis *Discovery Learning* diharapkan dapat meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran sejarah dan mampu membantu pendidik dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran sejarah secara efektif dan meningkatkan *Historical Analysis*.

Berdasarkan uraian di atas maka media Pembelajaran menggunakan *Schoology* berbasis *Discovery Learning* sangat penting untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran sejarah karena media tersebut dapat mendorong peserta didik dalam belajar secara mandiri dengan pendidik sebagai fasilitator.

Pemanfaatan teknologi dan informasi sebagai proses pembelajaran sejarah perlu di implementasikan dengan baik agar dapat meningkatkan *Historical Analysis* peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah. Maka penulis terdorong untuk melakukan pengembangan berupa media pembelajaran yang dirumuskan dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah *Schoolology* Berbasis *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan *Historical Analysis* dengan Menggunakan Model ASSURE**”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang diperoleh dari observasi awal yang dilakukan di tiga sekolah yaitu MAN 1 Probolinggo, MAN 2 Probolinggo, dan MAN 2 Kota Probolinggo melalui analisis performansi dengan menggunakan angket yang mengadaptasi Umamah (2014:13) menunjukkan hasil sebagai berikut: (1) 88% Implementasi media dalam pembelajaran hanya menggunakan media power point, peta konsep sehingga peserta didik kurang daya tarik dalam pembelajaran; (2) 75% membutuhkan media pembelajaran yang berbasis teknologi dengan menggunakan E-Learning; (3) 81% membutuhkan pembelajaran yang berinovasi menggunakan dengan Handphone, Internet. Selanjutnya untuk mendesain *Schoolology* supaya sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dilakukan analisis karakteristik peserta didik yang dilakukan pada tiga MA Negeri di Probolinggo menunjukkan: hasil angket kemampuan awal dan karakteristik umum yaitu 75% peserta didik hanya dapat mengingat dan menyebutkan 1-3 Kerajaan maritim di Indonesia dan 25% menjawab tidak mengetahui. Berdasarkan analisis angket gaya belajar yaitu di peroleh gaya belajar visual sebesar 52,33% , gaya belajar audio sebesar 22,33 % dan kinestetik sebesar 25,33%. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan terdapat permasalahan yakni kurangnya media pembelajaran yang mendukung untuk menyampaikan materi secara memadai. Namun pada proses pembelajaran hanya menggunakan power point yang digunakan dalam proses pembelajaran dan penggunaan wifi masih kurang dalam penggunaan proses pembelajaran. Untuk membantu proses pembelajaran yang sesuai dengan era industri 4.0 maka dibutuhkan media pembelajaran yang

sesuai dengan tantangan era industri 4.0 yakni dengan media *Schoology* berbasis *Discovery Learning*.

Pemecahan masalah dari beberapa permasalahan tersebut ialah dengan cara mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Schoology* berbasis *Discovery Learning* yang tervalidasi dan layak digunakan dalam proses pembelajaran sejarah yang diharapkan dapat meningkatkan daya tarik peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Sehingga rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

- 1) Bagaimana hasil validasi ahli terhadap pengembangan media pembelajaran *Schoology* berbasis *Discovery Learning* pada mata pembelajaran sejarah kelas XI MA menggunakan Model ASSURE?
- 2) Bagaimana media Pembelajaran *Schoology* berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran Sejarah dapat meningkatkan kemampuan *Historical Analysis* peserta didik kelas XI MA ?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan seperti berikut :

- 1) Menghasilkan Produk yang tervalidasi berupa media Pembelajaran *Schoology* berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran Sejarah Kelas XI MA menggunakan Model ASSURE.
- 2) Meningkatkan kemampuan *Historical Analysis* Peserta didik pada mata pelajaran Sejarah melalui penggunaan media Pembelajaran *Schoology* Berbasis *Discovery Learning*.

### 1.4 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini, berupa media pembelajaran *Schoology* berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran Sejarah Kelas XI MA. Spesifikasi produk ini dengan Fitur *Courses* pada *Schoology* sebagai media kelas online yang bisa diakses oleh peserta didik yang telah diberi kode akses oleh pendidik untuk masuk ke kelas online. Pada Fitur *Courses* ini

dimasukkan fitur add folder. Pada fitur add folder pada *Schoology* yang nanti akan terdapat 8 folder yakni folder Kegiatan pembelajaran pada materi Sistem pemerintahan Kerajaan maritim Hindu-Buddha & Islam di Indonesia, Folder kegiatan pembelajaran pada materi Sosial, folder kegiatan pembelajaran pada materi ekonomi Kerajaan maritim Hindu-Buddha & Islam di Indonesia, Folder kegiatan pembelajaran pada materi Kebudayaan Kerajaan maritim Hindu-Buddha & Islam di Indonesia. Pada tiap folder memuat kegiatan pembelajaran menggunakan fitur *Discussion* berdasarkan langkah-langkah *Discovery Learning* dengan dilengkapi permasalahan-permasalahan yang dapat didiskusikan oleh peserta didik. Pada tiap folder tersebut juga menggunakan fitur *Quiz* yang berguna untuk menilai kemampuan kognitif peserta didik sehingga berguna untuk melatih kemampuan *Historical Analysis* peserta didik.

Media Pembelajaran *Schoology* berbasis *Discovery Learning* ini menggunakan langkah-langkah *Discovery Learning* yaitu :

- 1) *Stimulation*. Pada langkah *Stimulation* ini pendidik memberikan stimulus dengan mengupload Video, Foto-Foto dan materi yang dapat merangsang peserta didik timbul keinginan untuk menyelidiki permasalahan yang diberikan.
- 2) *Problem Statement*. Pada langkah ini difitur *Assignment* pendidik memberikan sebuah permasalahan dan peserta didik didorong untuk mencari jawaban yang tepat.
- 3) *Data collection*. Pada langkah ini peserta didik memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengumpulkan sebanyak mungkin informasi yang relevan untuk membuktikan kebenaran dengan Fitur *Resource* pada *Schoology* dan peserta didik juga dapat mencari informasi lainnya di sumber-sumber lainnya.
- 4) *Data Processing*. Pada langkah ini peserta didik mengolah semua informasi tentang hasil membaca. Semuanya diproses, diacak, didiskusikan, ditabulasi dan ditafsirkan.

- 5) *Verification*. Pada langkah ini melakukan pemeriksaan lengkap untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang ditetapkan sebelumnya dengan temuan alternatif, setuju dengan hasil pemrosesan data.
- 6) *Generalisation*. Pada langkah ini proses kesimpulan yang dapat dibuat prinsip-prinsip umum dan berlaku untuk semua peristiwa atau masalah yang sama, dengan mempertimbangkan hasil verifikasi.

Keunggulan media pembelajaran *Schoology* mudah diakses oleh peserta didik dari android ataupun komputer yang tersambung dengan internet sehingga proses interaksi antar pendidik dan peserta didik bisa lebih mudah karena aplikasi *Schoology* ini mirip dengan tampilan di Edmodo. Fitur *Courses* (Kursus) sebagai media kelas online yang bisa diakses oleh peserta didik yang telah diberi kode akses oleh pendidik untuk masuk ke kelas online. Pada dalam menu *Courses* kita juga bisa membuat kuis atau latihan soal (yang tidak dimiliki oleh jejaring sosial lain) yang jenisnya banyak yaitu pilihan ganda, benar salah, menjodohkan, isian singkat, dll. Pendidik juga bisa mendateline pengumpulan tugas peserta didik karena aplikasi ini memiliki fitur "*Due Date*". Cara mendaftarnya pun mudah, peserta didik tinggal mengakses aplikasi *Schoology* melalui laman <https://www.Schoology.com/> kemudian pilih "*sign up*" dan masukkan "*Access Code*" yang diberikan oleh pendidik sebagai kunci masuk ke grup pembelajaran. Namun kuis atau latihan soal dalam aplikasi ini tidak dapat diakses oleh semua orang karena dibutuhkan kode akses untuk dapat masuk ke kelas pembelajaran online.

Keunggulan media pembelajaran *Schoology* berbasis *Discovery learning* ini terdapat 3 pilihan opsi yakni *Teacher*, *Student* dan *Parent*. Pendidik dapat mengatur pembelajaran dan membuat pembelajaran interaktif dengan para peserta didik dengan cara pendidik dapat mengirim pembaharuan ke *course*, *group* serta pesan pribadi dan memberikan umpan balik pada siswa, dan mengatur acara dengan antarmuka intuitif *Schoology* pada perangkat *mobile* mereka.

Keunggulan lainnya yakni *Schoology* berbasis *Discovery learning* terdapat fitur *Discussion*, pada fitur ini berisi materi berupa Video, Artikel dan foto-foto sehingga materi tersebut terdapat permasalahan yang harus dipecahkan peserta

didik dan pada dalam fitur *Discussion* peserta didik dapat melakukan diskusi dengan fitur *Comment*. Pada *Schoology* berbasis *Discovery Learning* terdapat fitur *Resource* yang terdapat kumpulan buku-buku berformat pdf yang dapat digunakan peserta didik sebagai referensi dalam pembelajaran. Keunggulan lainnya yakni pada Fitur Quiz yang terdapat kumpulan soal yang dapat melatih kognitif peserta didik sehingga diharapkan meningkatkan *Historical Analysis*. Keunggulan lainnya yakni pada media pembelajaran *Schoology* berbasis *discovery learning* yang terdapat fitur *Attendance* yakni pada *Schoology* berbasis *Discovery Learning* ini membantu pendidik dalam mengabsen peserta didik dalam pembelajaran sehingga pendidik dapat membuat laporan kehadiran dengan *Schoology*.

### 1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan mempunyai makna penting dalam dunia pendidikan terutama untuk menghasilkan produk yang dapat menunjang pelaksanaan proses pembelajaran. Beberapa keunggulan media pembelajaran Sejarah *Schoology* berbasis *Discovery Learning* sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media pembelajaran *Schoology* berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran sejarah kelas XI MA untuk meningkatkan *Historical Analysis*. Hal ini berdasarkan penelitian dari (Wang, 2016) menyatakan *Discovery Learning* dengan *Schoology* dapat meningkatkan kemampuan analisis.
- 2) *Schoology* berbasis *Discovery Learning* memiliki keunggulan yakni Media pembelajaran yang interaktif (Sicat, 2015). Pengembangan media pembelajaran *Schoology* berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI MA ini dapat digunakan sebagai media belajar yang menarik dan interaktif.
- 3) Pengembangan media pembelajaran *Schoology* berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI MA pada bahasan sub pokok “Kerajaan maritim di Indonesia” mampu belajar secara mandiri pada saat pembelajaran Sejarah. Berdasarkan dari (Abdellah,

2016) yang menyatakan *Schoology* merupakan pembelajaran yang mampu belajar secara mandiri.

- 4) Pengembangan media pembelajaran *Schoology* berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran sejarah kelas XI MA untuk meningkatkan Pengalaman Belajar Pendidik dan Peserta didik (Suana, 2017; Wah, Keong, Ing, Jhee, & Lajium, 2015).

### 1.6 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran dengan *Schoology* pada mata pelajaran sejarah kelas XI MA memiliki keterbatasan sebagai berikut

- 1) *Schoology* berbasis *Discovery Learning* memiliki kekurangan yakni kurangnya spontanitas dan interaksi dalam kelas langsung (King & Piotrowski, 2015). Penggunaan *Schoology* berbasis *Discovery Learning* menyebabkan Interaksi peserta didik dengan Pendidik menjadi kurang terjadi secara spontanitas.
- 2) Peserta didik bisa submit berkali-kali (Crisentia, 2017). Peserta didik dengan menggunakan *Schoology* berbasis *Discovery Learning* memiliki kekurangan yakni peserta didik dapat mengirim tugas berkali-kali sehingga membingungkan pendidik pada saat pengoreksian.

### 1.7 Batasan Istilah

Batasan istilah sangat diperlukan supaya tidak terjadi kesalahan penafsiran yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun beberapa istilah tersebut meliputi:

- 1) Penelitian pengembangan untuk membantu pengembang dalam merancang, mengembangkan, dan menyebarkan materi pembelajaran (Thiagarajan dkk, 1974:1).
- 2) Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Umamah, 2019:144).

- 3) *Schoology* adalah *Learning Management System* (LMS) yang memungkinkan pendidik untuk membuat, mengelola, dan berbagi konten dan sumber daya. Layanannya termasuk manajemen kelas, catatan kehadiran, buku pelajaran online, tes dan kuis, dan kotak pekerjaan rumah. *Schoology* juga mencakup antarmuka media sosial yang memfasilitasi kolaborasi antara kelas, kelompok, atau sekolah. Aplikasi seluler asli untuk program ini tersedia di iOS, Android, dan Perangkat Kindle. Terakhir, *Schoology* terintegrasi dengan Google Drive untuk memanfaatkan layanan penyimpanan cloud dan kemampuan pembuatan dokumen platform ini (Andrew, 2016).
- 4) *Discovery Learning* sebagai pembelajaran kooperatif, di mana peserta didik bekerja dalam kelompok kecil terstruktur pada kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi (Ott et al., 2018).
- 5) *Historical Analysis* yakni Dorongan dalam membandingkan pengalaman, kepercayaan, motif, tradisi, harapan yang berbeda dari komunitas dengan berbagai padang rumput dan presentasi, dan kemudian bagaimana orang mempengaruhi perilaku, dan multiplikasi dalam melihat manusia dalam data historis dan peristiwa bersejarah dan juga dapat membandingkan dan memperbarui penjelasan historis.

Berdasarkan definisi istilah di atas, maka yang dimaksud dengan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Schoology* berbasis *Discovery Learning* adalah proses perbaikan media pembelajaran yang sudah ada sebelumnya menjadi media pembelajaran yang lebih menarik berupa media *Schoology* berbasis *Discovery Learning* yang memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi sehingga menjadi media yang tepat dan dapat menghemat waktu pembelajaran serta dapat meningkatkan *Historical Analysis* pada pembelajaran sejarah sehingga dengan meningkatnya hasil belajar kelas XI MA.



## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dibahas mengenai teori-teori yang berkaitan dengan penelitian yang akan dijadikan dasar teori untuk mendukung penelitian pengembangan, diantaranya ialah : (1) Urgensi Media dalam Pembelajaran Sejarah (2) Pengembangan Media Pembelajaran (3) *Discovery Learning* (4) *Historical Analysis* (5) Peningkatan *Historical Analysis* melalui Penggunaan Media Pembelajaran *Schoology* Berbasis *Discovery Learning* (6) Argumen Pemilihan Model Pengembangan ASSURE.

### 2.1 Urgensi Media dalam Pembelajaran Sejarah

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

#### 2.1.1 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran Sejarah telah mengalami perubahan tujuan pembelajaran. Pembelajaran Sejarah yang sekarang telah mengacu pada tujuan pembelajaran *Historical Thinking* yang telah berdampak lebih luas dan berkelanjutan pada pembelajaran sejarah dan kurikulum untuk mempromosikan pembelajaran dengan sumber-sumber primer. *Historical Thinking* dirancang untuk mengajarkan peserta didik cara berpikir kritis tentang masa lalu (Psaltis & Carretero, 2017). Konteks yang lebih besar untuk memahami *Historical Thinking* terkait dengan revolusi kognitif yang mengemuka dalam bidang konstruksi, penyebaran, dan pembelajaran pengetahuan yang spesifik disiplin ilmu, serta pergeseran keilmuan dalam penyelidikan yang berfokus pada humaniora dari “*what we know*” menjadi “*How we Know*” (Metzger & Harris, 2018). Tujuan Pembelajaran Sejarah juga dirancang agar peserta didik memiliki keterampilan berpikir kronologis (*chronological thinking*), keterampilan pemahaman sejarah (*historical comprehension skills*), keterampilan membentuk sebab dan akibat,

memahami keterampilan perubahan dan kesinambungan, keterampilan penelitian berdasarkan pertanyaan historis, analisis historis (*Historical Analysis*) dan keterampilan komentar (*commenting skills*), analisis masalah historis, keterampilan pengambilan keputusan, melihat masa lalu dari perspektif orang-orang bersejarah, dan mengembangkan empati (History Class Curriculum, 2018). Tujuan penting lainnya dari pembelajaran Sejarah yakni pembelajaran kompetensi penalaran historis (*historical reasoning competencies*), seperti memeriksa perubahan dan kontinuitas, mengajukan pertanyaan historis, dan melakukan kontekstualisasi sejarah (*historical contextualisation*) (Counsell, Burn, dan Chapman 2016; Seixas 2015). Peserta didik tidak hanya harus memiliki pengetahuan materi sejarah tetapi juga perlu bernalar dengan pengetahuan Sejarah (Huijgen, Holthuis & Huijgen, 2018). Sehingga pembelajaran sejarah sekarang telah terjadi perubahan dalam kurikulum yang terjadi pada tiap jenjang sekolah.

Pembelajaran sejarah memiliki karakteristik dilihat dari substansinya. Ada empat karakteristik yang menjiwai mata pelajaran sejarah, yaitu; (1) perubahan; pemahaman akan masa lalu yang berkesinambungan dengan masa depan, (2) cita-cita; pembelajaran sejarah merupakan bentuk untuk meningkatkan diri dan membangun masa depan yang lebih baik, (3) kemitraan; menempatkan kepentingan untuk saling melengkapi, dan yang terakhir (4) masa depan; ketidakmampuan untuk memprediksi masa depan namun dapat mencoba untuk membentuknya (McCulloch, 2016). Secara garis besar, karakteristik pembelajaran sejarah memiliki keunikan berupa peristiwa di masa lalu sebagai bentuk pendidikan dimasa kini dan akan datang melalui pengembangan keterampilan peserta didik. Pembelajaran sejarah adalah bentuk proses belajar dalam mata pelajaran sejarah yang melibatkan lima jenis keterampilan, yaitu komunikasi, kolaborasi, kreativitas, pemikiran kritis dan literasi informasi dalam rangka menghasilkan peserta didik yang akan berhasil dalam kehidupan, memiliki keterampilan literasi digital, dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab (Osler & Starkey, 2018; Saucerman, Shaffer, & Ruis, 2017). Pembelajaran sejarah di sekolah-sekolah dari Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah telah terjadi perubahan yang awalnya fokus pada menghafal pengetahuan sejarah menjadi

kemampuan untuk memahami konsep-konsep sejarah dan menggunakan keterampilan sejarah (Zarmati, 2019). Adapun keterampilan Utama yang harus dikembangkan oleh peserta didik Sejarah berdasarkan (Clark & Nye, 2018) antara lain : (1) memiliki analisis sejarah (*Historical Analysis*); (2) mengidentifikasi bukti-bukti Sejarah: sumber primer, sumber sekunder, buku teks; (3) membangun dan mengevaluasi argumen; (4) melakukan penelitian sejarah; (5) Historiografi. Ketercapaiannya tujuan pembelajaran dan keterampilan utama dalam pembelajaran sejarah dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang baik.

Pembelajaran sejarah sekarang menghadapi tantangan karena sekarang dalam periode di mana informasi mudah ditemukan dan penggunaan teknologi pada peserta didik. Pendidik yang menyampaikan sejarah menghadapi tantangan baru yang ditimbulkan oleh PC, tablet dan aplikasi gadget (Wojdon, 2016). Peserta didik saat ini berorientasi pada penggunaan teknologi dengan *gadget* dalam kehidupan mereka. Penggunaan teknologi dapat membantu pembelajaran dalam memfasilitasi pemahaman Peserta didik tentang pengetahuan materi (Yeh, Tsai, & Chang, 2019). Penggunaan teknologi sebagai alat pembelajaran dipandang sebagai solusi yang memungkinkan untuk beberapa tantangan saat ini yang dihadapi oleh banyak peserta didik, pendidik dan penyedia pembelajaran pada umumnya (Sarrab, Al-shihi, Al-manthari, & Bourdoucen, 2018). Sehingga penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran sangatlah penting dan diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran. Upaya meningkatkan proses pembelajaran menjadi efektif dan fungsional, maka fungsi media sangat penting agar pembelajaran dimanfaatkan (Aksa, 2017). Pembelajaran tanpa media maka komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Pembelajaran sejarah tidak akan tercapai jika tidak didukung oleh penggunaan media yang selalu terbaru (Khoirunnisa, Umamah & Sumardi, 2019). Jadi, jika media pembelajaran dipilih dan dipersiapkan dengan baik, maka tujuan pembelajaran akan tercapai. Pencapaian tujuan pembelajaran akan tercapai jika ada ketersediaan media pembelajaran di sekolah. Penggunaan media pembelajaran menggunakan

teknologi akan membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran sejarah.

### 2.1.2 Media dalam Pembelajaran Sejarah

Pada proses kegiatan belajar mengajar media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga peserta didik mampu memahami materi dengan mudah. Penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kekuatan peserta didik terhadap informasi atau materi pembelajaran yang diberikan (Aksa, 2017). Pembelajaran tanpa media maka komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran (Heinich, et al., 2002:15). Sehingga penggunaan media pengajaran dalam proses pembelajaran memiliki arti penting dalam pelajaran sejarah.

Media pembelajaran selain dapat menggantikan sebagian tugas pendidik sebagai penyaji materi, media juga memiliki potensi-potensi yang unik yang dapat membantu peserta didik dalam belajar. Keunggulan Media dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap pelajaran dan media sangat penting untuk mengarahkan perhatian peserta didik dan meningkatkan tanggung jawab peserta didik untuk mengendalikan pembelajaran mereka sendiri (Preeti, 2014; Upadhyay, 2017). Pengembangan media pembelajaran yang kreatif berguna meningkatkan daya tarik peserta didik untuk belajar sejarah perlu dikembangkan (Agustien & Umamah & Sumarno, 2018). Penggunaan media pembelajaran meningkatkan pembelajaran peserta didik dan meningkatkan tingkat pengetahuan peserta didik (Eslami & Ahmadi, 2019). Hal ini menunjukkan peran media yang penting dalam pembelajaran Sejarah.

Belajar sejarah pada hakikatnya adalah mempelajari peristiwa pada masa lampau. Langkah yang paling baik dalam mempelajari sejarah adalah menghadirkan suatu peristiwa masa lalu pada peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengambil hikmah setelah mempelajarinya (Umamah, 2019:146).

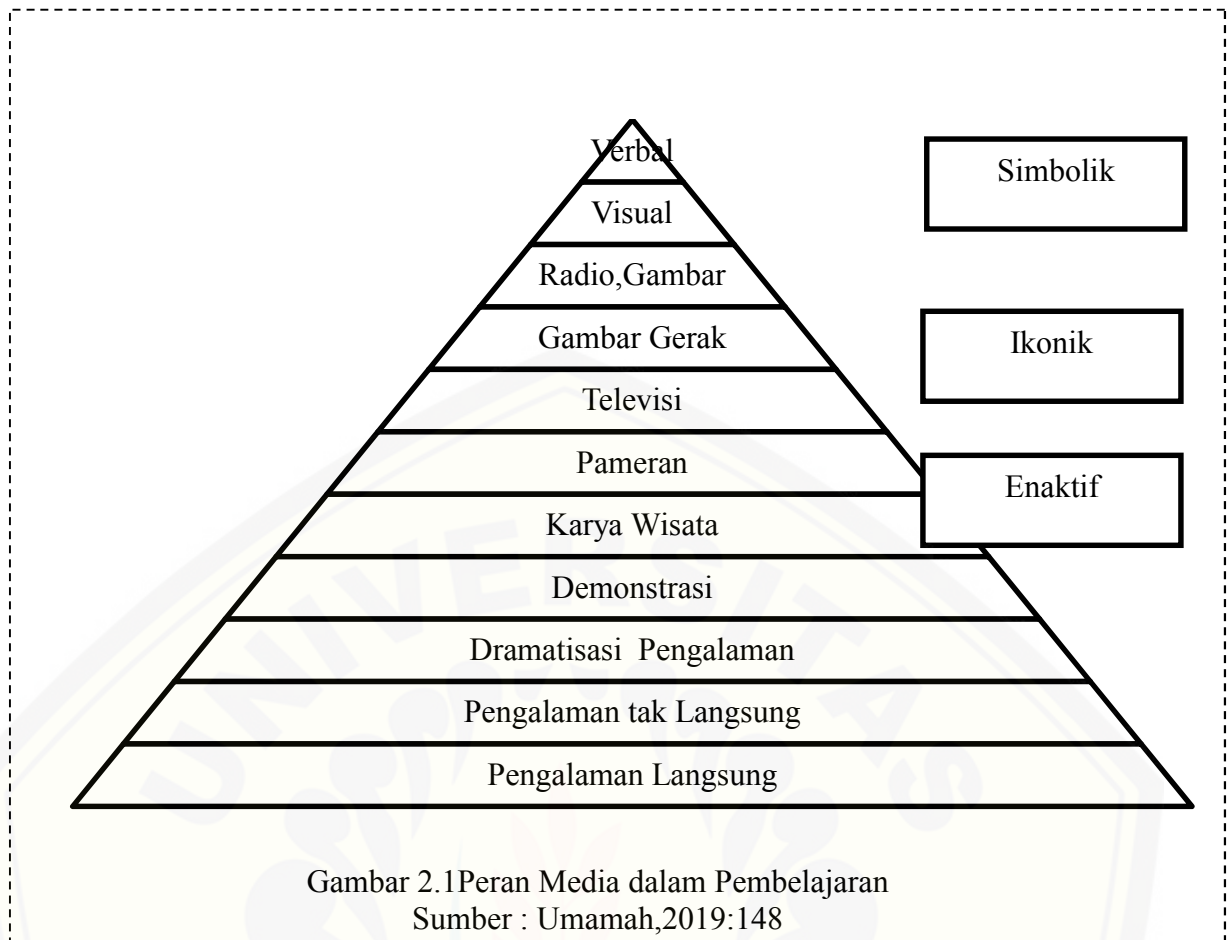
Pembelajaran sejarah memerlukan suatu media yang tepat guna dalam penyajiannya, sehingga pendidik mampu memvisualisasi peristiwa sejarah tersebut dihadapan peserta didik. Pada proses belajar sejarah media diharapkan mampu memudahkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotoriknya (Umamah, 2016:211). Peserta didik juga dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitasnya dalam belajar sejarah dengan penggunaan media pembelajaran melalui pembelajaran komputer dan terintegrasi teknologi (Aksa, 2017). Sehingga keberadaan media pembelajaran sangatlah penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran sejarah yang berguna meningkatkan daya tarik, kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotoriknya serta keaktifan dan kreativitasnya dengan media pembelajaran terintegrasi teknologi.

## **2.2 Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan media pembelajaran merupakan hal sangat penting dilakukan oleh para pendidik karena disamping anak-anak memulai belajarnya dari hal-hal yang kongkrit, tersedianya media pendidikan tersebut memungkinkan dapat ditumbuhkannya budaya belajar mandiri, budaya demokrasi, dasar pembiasaan untuk kehidupan di kemudian hari, serta menciptakan komunikasi antara anak dengan orang dewasa dan teman sebaya. Pengembangan media untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga perlu mempertimbangkan cara pemilihan dan pengembangan media pembelajaran.

### **2.2.1 Pemilihan Media Pembelajaran**

Pemanfaatan media sebagai media pembelajaran, Edgar Dale mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak atau yang sering dikenal dengan nama kerucut pengalaman (cone of experience) dari Edgar Dale dan pada saat ini dianut secara luas dalam menentukan alat bantu apa yang paling sesuai untuk pengalaman belajar tentu. Berikut ini kerucut pengalaman Edgar Dale:



Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale di atas maka dapat terlihat jelas bahwa bagian ujung kerucut adalah symbol lisan untuk komunikasi kelas yang lebih abstrak dan sulit untuk dipahami. Sedangkan bagian bawah kerucut adalah pengalaman belajar yang lebih kongkrit dan bermakna. Pada kerucut pengalaman Edgar Dale dapat terlihat bahwa media pembelajaran memiliki posisi yang sangat penting karena dapat memberikan pengaruh terhadap tingkat ketercapaian komunikasi kelas yang dapat memberikan pengaruh terhadap tingkat ketercapaian komunikasi kelas yang bermakna bagi peserta didik. Selain Tabel pengalaman Dale, ada juga studi penelitian khusus tentang penggunaan media dalam pembelajaran, sebuah studi yang dikenal sebagai BAVA (*British Audio Visual Aids*). Berdasarkan BAVA (*British Audio Visual Aids*) menyatakan indera penglihatan dari penyerapan material adalah sekitar 75%, melalui indera pendengaran sekitar 13%, dan melalui indera lain sekitar 12%. Ketika dikombinasikan dengan indera penglihatan dan pendengaran seperti di media audio visual, 88% dari tangkapan peserta didik dapat ditangkap. Selain itu, penggunaan media dalam pembelajaran juga memengaruhi memori peserta didik

materi. Penggunaan audio visual sebagai media pembelajaran bila diterapkan setelah 3 jam peserta didik masih mampu mengingat materi sebanyak 85%, sedangkan pada periode setelah 3 peserta didik masih mampu mengingat materi sebanyak 65%. Berdasarkan BAVA (*British Audio Visual Aids*) tersebut maka kebutuhan akan adanya media pembelajaran sangatlah berpengaruh dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran Sejarah adalah pembelajaran yang mempelajari peristiwa masa lampau. Langkah terbaik mempelajari sejarah yakni dengan menghadirkan peristiwa sejarah kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat mengambil makna dan manfaat setelah mempelajarinya (Umamah, 2019:146). Maka berdasarkan Edgar Dale dan BAVA (*British Audio Visual Aids*) dalam pembelajaran maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi meningkatkan kemampuan pengetahuan dengan pengalaman nyata. Media memiliki banyak peranan dalam pembelajaran. Pada pembelajaran langsung, media digunakan sebagai alat bantu namun dalam pembelajaran mandiri, media berfungsi sebagai sumber belajar (The SERC Educator, 2018). Maka berdasarkan uraian di atas maka pembelajaran sejarah dalam hal ini dibutuhkanlah media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran maupun pembelajaran mandiri peserta didik.

### 2.2.2 Media Pembelajaran *Schoology* dalam Pembelajaran Sejarah

Media pembelajaran *Schoology* yang dikembangkan tidak terlepas dari dukungan fitur *Learning Management System* (LMS). LMS digunakan untuk membuat materi pembelajaran secara online berbasis web dan mengelolah kegiatan pembelajaran serta hasil-hasilnya. LMS adalah aplikasi yang mengotomasi dan memvirtualisasi proses belajar mengajar secara elektronik. Penelitian dari (Khaddash dan Al-Hadhrami, 2006; Al-Mutairi, 2015; Alqadere, 2011; Mashaqbeh, 2009) menunjukkan efektivitas menggunakan LMS dalam pengajaran sebagai sistem elektronik modern dengan beberapa program yang meningkatkan efisiensi pendidik dan membantu mereka mengatasi kursus dan sumber belajar mandiri serta mengelola diskusi di antara peserta didik itu

sendiri. Pada praktiknya *Schoology* memerlukan teknologi *computer based learning* (CBL) yaitu pembelajaran yang sepenuhnya menggunakan komputer dan *computer assisted learning* (CAL) yaitu pembelajaran yang menggunakan alat bantu utama komputer dan *Schoology* dapat digunakan dengan *Mobile Android*. *Schoology* juga memerlukan jaringan internet dan *Schoology* bisa diakses melalui komputer dan handphone.

*Schoology* adalah pembelajaran online, manajemen ruang kelas, dan platform jejaring sosial yang berupaya meningkatkan pembelajaran melalui komunikasi yang lebih baik, kolaborasi, dan peningkatan akses ke kurikulum dan konten tambahan (Biswas, 2013). *Schoology* adalah alat berbasis jejaring sosial yang memungkinkan pendidik untuk berinteraksi dengan Peserta didik dengan cara yang memenuhi kebutuhan teknologi dan elemen kurikuler. Menurut (Dittoe, 2017) *Schoology* adalah sistem manajemen pembelajaran dan jejaring sosial yang memungkinkan pendidik untuk membuat dan berbagi materi pembelajaran dengan Peserta didik dan teman pendidik. Situs jejaring sosial paling terkenal adalah Facebook. Desain *Schoology* sejajar dengan *Facebook* di mana percakapan berlangsung, pesan dikirim, status diperbarui, dan informasi dan media lain dibagikan dalam jaringan kelas (Manning, Brooks, Crotteau, & Diedrich, 2011). Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan yakni *Schoology* adalah suatu pembelajaran online yang berbentuk jejaring sosial dan meningkatkan pembelajaran melalui komunikasi yang lebih baik, kolaborasi, dan peningkatan akses ke kurikulum dan konten tambahan.

Desain *Schoology* terdapat percakapan berlangsung, pesan dikirim, status diperbarui dan informasi dan media lain dibagikan dalam jaringan kelas. *Schoology* terdiri dari dua konteks utama 1) komunikasi interaktif dan 2) pertukaran informasi akademik. Pendidik dapat membuat pertanyaan diskusi, kelompok kolaboratif, atau papan untuk tugas yang memungkinkan interaksi dinamis antara Peserta didik dan pendidik mereka. (Sicat, 2015). Selain itu, desain *Schoology* sejajar dengan Facebook di mana percakapan berlangsung, pesan dikirim, status diperbarui, dan informasi dan media lain dibagikan dalam jaringan grup (Low, 2017). *Schoology* memberikan gaya dan lingkungan belajar baru



karena pembelajaran dapat terjadi di mana saja, misalnya di rumah, perpustakaan, atau area publik lainnya selama internet tersedia (Ketrin Viollita, Patuan Raja, 2016). Sehingga Media pembelajaran *Schoology* merupakan media yang membantu peserta didik belajar secara mandiri dan Interaktif.

Media pembelajaran *Schoology* ini merupakan media pembelajaran interaktif karena pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi secara langsung. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menarik minat Peserta didik sehingga dapat meningkatkan kualitas Peserta didik dalam pembelajaran Sejarah (Priskila, Umamah & Puji, 2019). Peran utama media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efisiensi proses pengajaran (Umamah, 2019:153). *Schoology* memungkinkan pendidik dan Peserta didik berinteraksi secara online dalam lingkungan yang ramah dan aman bagi pengguna. .

Adapun menu-menu yang terdapat dalam aplikasi *Schoology* antara lain:

a) *Courses*, dengan menu *Courses*, pengguna dapat membuat kelas baru, bergabung dengan kelas yang sebelumnya sudah ada atau browsing melalui daftar kelas yang telah ditetapkan. b) *Groups*, berfungsi seperti pesan dinding di mana anggota grup juga dapat mem-posting pesan dinding. Ketika bergabung dengan sebuah grup, pengguna dapat mencari bagian dari grup yang pengguna inginkan. c) *Resources*, untuk menjaga, melacak dokumen, file, dan gambar yang pengguna upload dalam kelas. d) *Recent Activity*, untuk menampilkan berita terbaru yang terdapat pada akun *Schoology*. Kita dapat mem-posting dan meng-update dalam akun serta memilih halaman mana yang akan pengguna posting. e) *Calendar*, untuk menampilkan halaman kalender yang telah di-posting sebelumnya di Recent Activity. f) *Messages*, untuk mengirimkan pesan atau melihat pesan antara sesama pengguna *Schoology*. g) *People*, untuk dapat melihat daftar pengguna dalam suatu kelas (Ansari, Lubis, & Yuhdi, 2018). Fitur-fitur dalam *Schoology* memungkinkan komunikasi tidak langsung antara instruktur dan Peserta didik untuk memperbarui pembelajaran mereka, membagikan tautan, gambar, dan media lainnya sementara Peserta didik lain dapat memberikan komentar atau seperti postingan. selain itu fitur *Schoology* menyediakan alat pengajaran yang memungkinkan instruktur untuk mengatur diskusi kelompok kecil (Dewi, G. P. R,

Adnyani, L. D. S. Piscayanti, 2018). Sehingga menu-menu dan fitur *Schoology* dapat digunakan dalam pembelajaran.

Cara mendaftar aplikasi *Schoology* juga sangat mudah. Langkah awal kita ketik [www.Schoology.com/](http://www.Schoology.com/), kemudian klik “*Sign Up*” untuk mendaftar. Jika yang mendaftar adalah seorang pendidik pilih “*Instructure*”, lalu masukkan nama, email dan password email anda kemudian klik “*Register*”. Jika yang mendaftar seorang Peserta didik pilih “*Student*”, lalu masukkan kode akses yang telah diberikan oleh pendidik sebagai kunci masuk dalam grup pembelajaran lalu klik “*Continue*”.

Sebagai kajian pustaka beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan peneliti ini dapat disajikan sebagai berikut, diantaranya ialah (Burgstrom, 2017) yang menyatakan Hasil menunjukkan *Schoology* sebagai pada pembelajaran yang efektif untuk peserta didik di kelas. Secara kuantitatif, peserta didik terlihat penilaian yang lebih tinggi penguasaan 100%. Secara kualitatif, survei menunjukkan peserta didik mengenali kemampuan *Schoology* untuk membantu dalam pembelajaran individu mereka, yang memungkinkan mereka untuk mempercepat pembelajaran mereka sendiri di kelas. Penelitian dari (Audrey & Magdalena, 2016) menyatakan desain pembelajaran dengan *Schoology* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian lainnya dari (Low, 2017) yang menyatakan Hasil menunjukkan sikap positif peserta didik tentang penggunaan platform e-learning *Schoology* di tingkat tinggi ( $M = 3,93$ ) serta persepsi positif *Schoology* sebagai alat pembelajaran ( $M = 3,86$ ). Implementasi ini membantu meningkatkan prestasi belajar peserta didik sebagaimana ditunjukkan oleh sejumlah besar peserta didik (94,64%) dengan skor yang lebih tinggi dalam tes sumatif. Penelitian (Permatasari, 2017) yang dari tahap penelitian diperoleh hasil 4,89 dari validator satu, 4,33 dari validator dua dan 4,75 dari validator tiga, dengan rerata total sebesar 0,93. Analisis selanjutnya adalah analisis kepraktisan dengan menggunakan angket respon pengguna. Dari hasil angket respon Peserta didik diperoleh presentase sebesar 84,2%. Pada tahap terakhir adalah pelaksanaan tes hasil belajar Peserta didik sebagai alat untuk menganalisis keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dan didapatkan persentase 81,25%. Berdasarkan hasil beberapa analisis di atas dapat disimpulkan

bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kategori interpretasi koefisien validasi “sangat baik”, nilai kepraktisan dan keefektifan “baik” serta layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah-sekolah lain. Penelitian lainnya oleh (Misbah, 2018) yang menjelaskan Jenis penelitian ini adalah Research & Development (R&D) model ADDIE. Subjek uji coba penelitian ini adalah peserta didik kelas X MIPA 1 SMAN 6 Banjarmasin berjumlah 32 orang. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi media, lembar keterlaksanaan RPP, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan: (1) validitas media diperoleh skor 3,94 berkategori valid, (2) kepraktisan media diperoleh skor 3,77 berkategori sangat praktis dan efektif. Simpulan penelitian ini adalah pengembangan e-learning berbasis *Schoology* layak digunakan pada pembelajaran. Penelitian lainnya oleh (Widiantoro, 2015) yang Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut: (1) Media pembelajaran e-learning berbasis *Schoology* pada kompetensi dasar memahami model atom bahan semikonduktor di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto dinyatakan sangat baik dengan hasil rating 82,26%. Adapun rinciannya adalah aspek format dalam pembelajaran e-learning ini dinyatakan sangat baik dengan rating 81,25%, aspek ilustrasi dinyatakan sangat baik dengan hasil rating 80,36%, aspek bahasa dinyatakan sangat baik dengan hasil rating 84,38%, dan aspek isi dinyatakan baik dengan hasil rating 83,04% Hal ini berarti media ini layak digunakan untuk proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto. (2) Respon Peserta didik terhadap media pembelajaran e-learning memperoleh hasil rating sebesar 83,30%. Adapun rinciannya adalah aspek desain media pembelajaran mendapatkan 83,05%, aspek isi materi yang terdapat dalam media pembelajaran meliputi ilustrasi dan bahasa mendapatkan 84,57%, dan aspek akses media pembelajaran e-learning mendapatkan 82,29%. Sehingga *Schoology* sangat menarik dan efektif dalam pembelajaran di sekolah. Penelitian lainnya oleh (Ernida, 2016) yang menyatakan E-learning dengan *Schoology* sebagai suplemen pembelajaran fisika pada materi kinematika gerak memiliki skor kemenarikan 3,31 (sangat menarik), kemudahan 3,17 (mudah), dan kemanfaatan 3,30 (sangat bermanfaat). E-Learning dengan menggunakan *Schoology* pada materi kinematika

gerak yang dikembangkan efektif digunakan sebagai suplemen pembelajaran dilihat dari hasil uji efektivitas, yaitu sebanyak 93,33% peserta didik telah mencapai KKM untuk aspek kognitif. Penelitian yang dilakukan (Elmunyah & Rahmawati, 2014) ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 (lima) tahap pokok yaitu Analisa, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Proses validasi dilaksanakan oleh validator ahli media, ahli materi, uji coba kelompok kecil, dan uji lapangan. Validasi ahli media ditujukan untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan, validasi ahli materi ditujukan untuk mengukur kelayakan materi yang dikembangkan dalam media tersebut. Validasi menggunakan angket dengan menggunakan skala Likert. Analisa digunakan untuk menentukan kelayakan media sesuai dengan kriteria yang sudah ditetapkan. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, didapat persentase hasil uji coba ahli media sebesar 98,4%, ahli materi 98,8%, kelompok kecil 90%, dan uji lapangan 90,2%, dapat disimpulkan sudah memenuhi kriteria layak dan secara keseluruhan dinyatakan baik serta bisa diimplementasikan dalam pembelajaran.

### **2.3 Discovery Learning**

*Discovery Learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi ketika peserta didik tidak diberikan pelajaran dalam bentuk akhir mereka, tetapi diharapkan untuk mengatur diri mereka sendiri (Kemendikbud, 2013:242). Pendapat dari Bruner, bahwa: "*Discovery Learning can be defined as a learning place for students*" (Lefancois dalam Emetembun, 1986: 103). Sehingga berdasarkan pendapat Bruner maka *Discovery Learning* menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif.

Pada proses belajar, Bruner mementingkan partisipasi aktif dari tiap siswa, dan mengenal dengan baik adanya perbedaan kemampuan. Proses belajar perlu ditunjang dengan lingkungan memfasilitasi rasa ingin tahu siswa pada tahap eksplorasi. Lingkungan ini dinamakan *Discovery Learning Environment*, yaitu lingkungan dimana siswa dapat melakukan eksplorasi, penemuan-penemuan baru yang belum dikenal atau pengertian yang mirip dengan yang sudah diketahui.

Lingkungan seperti ini bertujuan agar siswa dalam proses belajar dapat berjalan dengan baik dan lebih kreatif. Fasilitas *Discovery Learning* dalam proses belajar yang baik dan kreatif harus berdasarkan pada manipulasi bahan pelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Manipulasi bahan pelajaran bertujuan untuk memfasilitasi kemampuan siswa dalam berpikir (merepresentasikan apa yang dipahami) sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Model pembelajaran ini memungkinkan para siswa menemukan sendiri informasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan intruksioanal. Hal ini berimplikasi terhadap peranan pendidik sebagai penyampaian informasi ke arah peran pendidik sebagai pengelola interaksi belajar mengajar di kelas. Penerapan model *Discovery Learning* menuntut siswa lebih aktif untuk membaca, mencari informasi,serta pengetahuan untuk pemecahan masalah yang diberikan pendidik. Sehingga siswa mempunyai pengetahuan, ingatan dan pemahaman terhadap materi yang dipelajari jauh lebih lama dibandingkan dengan siswa memperoleh informasi hanya dari pendidik.

Sistem pembelajaran *Discovery Learning*, pendidik tidak langsung menyajikan bahan pelajaran, akan tetapi siswa diberi kesempatan untuk menemukan suatu persoalan dengan menggunakan pendekatan problem solving. Pada akhirnya yang menjadi tujuan dalam metode *Discovery Learning* menurut Bruner adalah hendaklah pendidik memberikan kesempatan kepada muridnya untuk menjadi seorang problem solver, seorang scientist, historian, atau ahli matematika (Kemendikbud,2018: 259). Kegiatan *Discovery Learning* tersebut siswa akan menguasainya, menerapkan, serta menemukan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya.

Karakteristik yang paling jelas mengenai *Discovery Learning* sebagai metode mengajar ialah bahwa sesudah tingkat-tingkat inisial (pemulaan) mengajar, bimbingan pendidik hendaklah lebih berkurang dari pada metode-metode mengajar lainnya. Hal ini tak berarti bahwa pendidik menghentikan untuk memberikan suatu bimbingan setelah problema disajikan kepada pelajar. Tetapi bimbingan yang diberikan tidak hanya dikurangi direktifnya melainkan pelajar diberi responsibilitas yang lebih besar untuk belajar sendiri.

### 2.3.1 Sintaks *Discovery Learning*

Adapun Sintaks *Discovery Learning* yang berdasarkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2013:261) yakni antara lain :

#### 1) *Stimulation* (Stimulasi)

(Stimulasi / Pemberian Stimulasi) Pertama-tama pada tahap ini peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang menyebabkan kebingungan, kemudian melanjutkan untuk tidak memberikan generalisasi, sehingga timbul keinginan untuk menyelidiki diri mereka sendiri. Selain itu pendidik dapat memulai kegiatan PBM dengan mengajukan pertanyaan, mendorong buku bacaan, dan kegiatan pembelajaran lainnya yang mengarah pada persiapan untuk pemecahan masalah.

#### 2) *Problem Statement* (Identifikasi Masalah)

Setelah langkah stimulasi selanjutnya dilakukan, pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan materi pembelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara untuk masalah pertanyaan), sedangkan menurut masalah yang dipilih itu kemudian harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, atau hipotesis, yaitu pernyataan sebagai jawaban sementara untuk pertanyaan yang diajukan. Memberikan peserta didik kesempatan untuk mengidentifikasi dan menganalisis masalah yang mereka hadapi, adalah teknik yang berguna dalam membangun peserta didik sehingga mereka terbiasa menemukan masalah.

#### 3) *Data collection* (Pengumpulan Data)

Ketika eksplorasi berlangsung pendidik juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengumpulkan sebanyak mungkin informasi yang relevan untuk membuktikan kebenaran atau kegagalan hipotesis. Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan hipotesis.

4) *Data Processing* (Pemrosesan Data)

Pemrosesan data adalah kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh peserta didik baik melalui wawancara, pengumpulan, dll, kemudian ditransfer. Semua informasi tentang hasil membaca, wawancara, pengamatan, dll., Semuanya diproses, diacak, didiskusikan, ditabulasi, bahkan jika perlu, dihitung dengan cara tertentu dan ditafsirkan berdasarkan tingkat kepercayaan tertentu.

5) *Verification* (Pembuktian)

Pada tahap peserta didik melakukan pemeriksaan lengkap untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang ditetapkan sebelumnya dengan temuan alternatif, setuju dengan hasil pemrosesan data. Verifikasi menurut Bruner, proses pembelajaran itu akan berjalan dengan baik dan kreatif jika pendidik memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menemukan konsep, teori, hubungan atau contoh yang terpenuhi dalam hidupnya.

6) *Generalisation* (Generalisasi/Kesimpulan)

Tahap generalisasi / penarikan kesimpulan adalah proses menggambar kesimpulan yang dapat dibuat prinsip-prinsip umum dan berlaku untuk semua peristiwa atau masalah yang sama, dengan mempertimbangkan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi, prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi dirumuskan. Setelah menarik kesimpulan, peserta didik harus memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya menguasai pelajaran tentang makna dan aturan atau prinsip luas yang mendasari pengalaman seseorang, dan membahas proses mengatur dan menggeneralisasi dari pengalaman-pengalaman tersebut.

### 2.3.2 Konsep *Discovery Learning*

Discovery learning adalah model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, mencari masalah, dan mengajukan pertanyaan. Pada saat proses belajar, Bruner mementingkan partisipasi aktif dari tiap siswa, dan mengenal dengan baik adanya perbedaan kemampuan. Untuk menunjang proses belajar perlu lingkungan memfasilitasi rasa ingin tahu siswa pada tahap

eksplorasi. Lingkungan ini dinamakan *Discovery Learning Environment*, yaitu lingkungan dimana siswa dapat melakukan eksplorasi, penemuan-penemuan baru yang belum dikenal atau pengertian yang mirip dengan yang sudah diketahui. Lingkungan seperti ini bertujuan agar siswa dalam proses belajar dapat berjalan dengan baik dan lebih kreatif.

Proses belajar yang baik dan kreatif berdasarkan pada manipulasi bahan pelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Manipulasi bahan pelajaran bertujuan untuk memfasilitasi kemampuan siswa dalam berpikir (merepresentasikan apa yang dipahami) sesuai dengan tingkat perkembangannya. Menurut Bruner perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh bagaimana cara lingkungan, yaitu: *enactive*, *iconic*, dan *symbolic*.

- a. Tahap *enactive*, seseorang melakukan aktivitas-aktivitas dalam upaya untuk memahami lingkungan sekitarnya, artinya, dalam memahami dunia sekitarnya anak menggunakan pengetahuan motorik, misalnya melalui gigitan, sentuhan, pegangan, dan sebagainya.
- b. Tahap *iconic*, seseorang memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal. Maksudnya, dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui bentuk perumpamaan (tampil) dan perbandingan (komparasi).
- c. Tahap *symbolic*, seseorang telah mampu memiliki ide-ide atau gagasangan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika. Dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui simbol-simbol bahasa, logika, matematika, dan sebagainya. Komunikasinya dilakukan dengan menggunakan banyak simbol. Semakin matang seseorang dalam proses berpikirnya, semakin dominan sistem simbolnya.

#### 2.3.4 Penilaian Pada Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model Pembelajaran *Discovery Learning*, penilaian dapat dilakukan dengan menggunakan tes maupun non tes. Penilaian yang digunakan dapat berupa penilaian kognitif, proses, sikap, atau penilaian hasil kerja siswa. Jika bentuk



penilaiannya berupa penilaian kognitif, maka dalam model pembelajaran *Discovery Learning* dapat menggunakan tes tertulis.

1. Penilaian Tertulis. Penilaian tertulis merupakan tes dimana soal dan jawaban yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk tulisan. Dalam menjawab soal peserta didik tidak selalu merespon dalam bentuk menulis jawaban tetapi dapat juga dalam bentuk yang lain seperti memberi tanda, mewarnai, menggambar dan lain sebagainya. Ada dua bentuk soal tes tertulis, yaitu; Soal dengan memilih jawaban dan Soal dengan mensuplai-jawaban.
2. Penilaian Diri. Penilaian diri (*self assessment*) adalah suatu teknik penilaian, subyek yang ingin dinilai diminta untuk menilai dirinya sendiri berkaitan dengan, status, proses dan tingkat pencapaian kompetensi yang dipelajarinya dalam mata pelajaran tertentu. Teknik penilaian diri dapat digunakan dalam berbagai aspek penilaian, yang berkaitan dengan kompetensi kognitif, afektif dan psikomotor.

#### 2.3.5 Media Pembelajaran *Schoology* Berbasis *Discovery Learning*

Pengembangan media yang dilakukan dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Karakteristik tersebut meliputi tahapan perkembangan peserta didik, latar belakang keluarga dan lain-lain. Pengembangan media pembelajaran yang kreatif berguna meningkatkan daya tarik peserta didik untuk belajar sejarah perlu dikembangkan (Agustien & Umamah & Sumarno, 2018). Penggunaan media dapat mewujudkan pembelajaran yang berkualitas dan kegiatan pembelajaran yang terencana dengan baik.

*Schoology* berbasis *Discovery Learning*, menyajikan permasalahan-permasalahan didalamnya. Permasalahan yang disajikan berupa soal disetiap sub bab dan laporan diskusi diakhir bab. Permasalahan yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari. Media Pembelajaran *Schoology* yang dikembangkan berbasis *Discovery Learning*, dimana peserta didik dapat meningkatkan *Historical Analysis*. Media Pembelajaran *Schoology* sejarah disusun sesuai dengan langkah-langkah yang dimiliki oleh model *Discovery Learning* yakni 1) *Stimulation*, 2)

*Problem Statement*, 3) *Data collection*, 4) *Data Processing*, 5) *Verification* 6) *Generalisation*.

Media Pembelajaran *Schoology* berbasis *Discovery Learning*, menyajikan permasalahan-permasalahan di dalamnya. Permasalahan yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari. Penyajian masalah berupa ilustrasi mengenai “Kerajaan-kerajaan maritim Indonesia dalam sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini”, diharapkan dapat digunakan peserta didik untuk mampu belajar secara individu maupun kelompok.

Media Pembelajaran *Schoology* berbasis *Discovery Learning* ini juga dilengkapi dengan *Quiz*. *Quiz* berisikan soal yang nilainya dapat diketahui setelah peserta didik selesai mengerjakan soal yaitu pada menu *Test*, sehingga di akhir pembelajaran peserta didik mampu mengukur kemampuannya melalui hasil yang diperoleh. Penggunaan *Quiz* tersebut juga dapat sebagai tempat latihan peserta didik agar meningkatkan kemampuan *Historical Analysis*.

#### **2.4 Historical Analysis**

*Historical Thinking Skills* (HTS) membahas pada proses berpikir analitis, kritis dan kreatif untuk berpikir antara yang terjadi di masa lalu dan terkait dengan situasi saat ini dan menyiapkan masa depan (Dahalan, 2018). Keterampilan Berpikir Sejarah (*Historical Thinking Skills*) menjadi salah satu komponen penting dalam tujuan pembelajaran pada mata pelajaran sejarah. Keterampilan Berpikir Sejarah merupakan Pemikiran yang menyediakan Kesempatan bagi Peserta Didik untuk Membuat dan Menangkan Sejarah dengan Pidana melalui Pemikiran Logistik (Ozmen & Kizilay, 2017: 137). Sedangkan menurut Nash dan Phenix dalam Ma'mur (2008: 199) menjelaskan pemikiran keterampilan sejarah yang membahas berbagai aspek dalam memahami pembelajaran sejarah, kronologi (pembahasan berdasarkan waktu membahas), pembaharuan, analisis dan interpretasi, memformulasikan pertanyaan dari berbagai sumber, dan isu-isu kontroversi dalam pembelajaran sejarah.

Standar *Historical Thinking Skills* menurut Standar Nasional untuk Sejarah yakni (*historical thinking skill*) menurut *National Standard For United State History* adalah sebagai berikut: (1) *Cronological thinking*. keterampilan berpikir Kronologis adalah kemampuan untuk memahami perbedaan waktu dan waktu historis (masa lalu, sekarang, dan masa depan) dalam kerangka mengidentifikasi urutan waktu percakapan historis; (2) *Historical comprehension*. Kemampuan membaca, memahami hasil historis, mengembangkan kemampuan imajiner dan menjelaskan masa lalu melalui pengetahuan dan pengalaman yang mereka miliki; (3) *Historical Analysis*. Dorongan dalam membandingkan pengalaman, kepercayaan, motif, tradisi, harapan yang berbeda dari komunitas dengan berbagai padang rumput dan presentasi, dan kemudian bagaimana orang mempengaruhi perilaku, dan multiplikasi dalam melihat manusia dalam data historis dan peristiwa bersejarah dan juga dapat membandingkan dan memperbarui penjelasan historis; (4) *Historical research capabilities*. Kegiatan tentang penelitian yang dimulai dengan merumuskan pertanyaan, mencari sumber sejarah yang baik yang berisi dokumen, situs, dokumen lisan, dll; (5) *Historical issues-analysis dan decision making*. Suatu Keterampilan menarik kesimpulan untuk belajar dari masa lalu digunakan dalam pengambilan keputusan masa sekarang. Setiap standar berpikir sejarah memiliki indikator yang berbeda.

Salah satu elemen yang harus selalu hadir dalam kemampuan berpikir sejarah adalah analisis sejarah. *Historical Analysis* adalah kemampuan untuk menganalisis fakta dan menafsirkan fakta masa lalu berdasarkan berbagai bukti sejarah (National Center of History In the School, 2018). Pendapat lain mengatakan bahwa *Historical Analysis* adalah untuk memahami perbedaan antara fakta sejarah berdasarkan fakta, dan untuk memahami kontroversi pandangan sejarawan (Ozmen & Kizilay, 2017: 135). Keterlibatan *Historical Analysis* dalam pembelajaran sejarah, peserta didik harus menggunakan keahlian mereka dalam memahami peristiwa masa lalu. Cara mencapai tingkat lanjut dari analisis historis, peserta didik diharapkan dapat: mengevaluasi sumber-sumber primer dan sekunder untuk poin utama, tujuan, dan perspektif mereka; membedakan antara fakta, pendapat, dan sudut pandang yang berbeda tentang peristiwa historis yang

sama; dan menilai kredibilitas dan validitas (Stern, Stern, & Porter-magee, 2011). Karena setiap analisis dibangun berdasarkan pemahaman, ini mengharuskan peserta didik untuk mendapatkan persetujuan, hubungan sebab akibat, dan tentang bagaimana perubahan terjadi di masyarakat. Menurut Mumpford (1991) bagaimana dalam proses pembelajaran dibutuhkan peserta didik yang dapat melakukan analisis fakta yang mendukung peserta untuk berdiskusi dan menjelaskan fakta. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *Historical Analysis* merupakan bentuk berpikir sejarah pada tahap ketiga yang mencakup kemampuan untuk membandingkan dan menganalisis sebab dan akibat dari pengalaman yang terjadi, serta dapat memberikan tanggapan mengenai sebuah peristiwa sejarah dan fakta-fakta sejarah.

#### 2.4.1 Indikator *Historical Analysis*

Kemampuan analisis sejarah (*Historical Analysis*) merupakan salah satu bentuk keterampilan berpikir sejarah (*Historical Thinking Skill*). Berdasarkan pada *National Center of History in School* bahwa indikator dari *Historical Analysis* adalah: (1) *compare and contrast differing sets of idea*; (2) *consider multiple perspectives*; (3) *analyze cause-and-effect relationships bearing in mind multiple causation*; (4) *distinguish between unsupported expressions of opinion and informed hypotheses grounded in historical evidence*.

Beberapa indikator di atas, indikator dari *Historical Analysis* dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2.1 Indikator Analisis Sejarah (*Historical Analysis*)

No	Indikator	Sub indikator
1.	Membedakan dan membandingkan gagasan, perilaku	a. Mampu membandingkan dan membedakan gagasan pada peristiwa sejarah b. Mampu membandingkan dan membedakan perilaku pada peristiwa sejarah

No	Indikator	Sub indikator
2	Menyampaikan gagasan dari berbagai sudut pandang	a. Mampu mempertimbangkan sudut pandang dengan menunjukkan motif b. Mampu mempertimbangkan sudut pandang dengan menunjukkan keyakinan
3.	Menganalisis hubungan sebab-akibat dengan mengingat berbagai penyebabnya	a. Mampu menganalisis hubungan sebab-akibat dengan mengingat berbagai penyebab termasuk kepentingan manusia b. Mampu menganalisis hubungan sebab-akibat dengan mengingat berbagai penyebab termasuk pengaruh pentingnya individu
4.	Membedakan antara opini dan fakta yang didasarkan pada bukti sejarah	a. Mampu menilai kredibilitas sumber-sumber sejarah b. Mampu membedakan antara fakta sejarah dan pendapat sejarah

(Sumber: *National Center of History in School*)

### 2.5 Peningkatan *Historical Analysis* melalui Penggunaan Media Pembelajaran *Schoology* Berbasis *Discovery Learning*

*Historical Analysis* menjadi salah satu komponen penting dalam tujuan pembelajaran dan keterampilan utama yang perlu dikembangkan pada mata pelajaran sejarah. *Historical Analysis* merupakan keterampilan utama yang perlu dikembangkan peserta didik, Hal ini berdasarkan Pendapat Clark & Nye (2018) antara lain : (1) memiliki analisis sejarah (*Historical Analysis*); (2) mengidentifikasi bukti-bukti Sejarah: sumber primer, sumber sekunder, buku teks; (3) membangun dan mengevaluasi argumen; (4) melakukan penelitian sejarah; (5) Historiografi. *Historical Analysis* merupakan dorongan dalam membandingkan pengalaman, kepercayaan, motif, tradisi, harapan yang berbeda dari komunitas dengan berbagai presentasi, dan kemudian bagaimana orang mempengaruhi perilaku, dan multiplikasi dalam melihat manusia dalam data

historis dan peristiwa bersejarah dan juga dapat membandingkan dan memperbarui penjelasan historis. Berdasarkan tujuan pembelajaran tersebut maka *Historical Analysis* merupakan tujuan pembelajaran yang penting.

Pentingnya *Historical Analysis* ini dapat tercapai apabila dilaksanakan berdasarkan karakteristik peserta didik. Peserta didik pada sekolah menengah merupakan Generasi yang lahir pada tahun 1990 sampai 2000-an merupakan generasi yang dapat disebut Generasi Z (Umamah, 2017). Peserta Didik ini memiliki kebutuhan yang jauh lebih tinggi untuk stimulasi berbasis teknologi daripada generasi sebelumnya, yang mengarah ke sikap tidak tertarik pada metode pendidikan tradisional (Jones, Jo, & Martin, 2017). Integrasi teknologi terbukti efektif di semua kelompok umur dan juga terbukti bermanfaat bagi Peserta didik dengan kebutuhan belajar khusus. Untuk menegaskan kembali, integrasi teknologi memiliki manfaat sebagai berikut: 1) peningkatan motivasi Peserta didik; 2) peningkatan keterlibatan Peserta didik; 3) peningkatan kolaborasi Peserta didik; 4, peningkatan kesedmpatan belajar langsung; 5) memungkinkan untuk belajar di semua tingkatan; 6) peningkatan kepercayaan pada Peserta didik, dan 6) peningkatan keterampilan teknologi (Costley, 2014). Sehingga adanya kebutuhan generasi Z dengan Teknologi maka dibutuhkan media pembelajaran yang terintegrasi teknologi dan dekat dengan genarasi Z.

Generasi Z yang dekat dengan teknologi ini maka dibutuhkanlah media pembelajaran yang terintergrasi teknologi. Generasi Z juga selalu mencari pengalaman yang otentik dan bermakna, lebih independen, menggunakan cara online untuk meneliti, berkomunikasi dengan orang lain sebagai bahan pertimbangan keputusannya sendiri (Umamah, 2017). Kebutuhan Generation Z ini sehingga dibutuhkannya media pembelajaran dengan teknologi yang digunakan dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan *Schoology*. *Schoology* memiliki kelebihan yang dibutuhkan peserta didik Generation Z yakni mampu menciptakan sebuah sistem pembelajaran secara terpadu dan pembelajaran aktif karena dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif dan efektif dalam pelaksanaan pembelajaran dan Peserta didik dapat belajar secara mandiri melalui perangkat *mobile* peserta didik yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun

(Abdellah,2016; Abfalter, Mirski & Hits,2019; Sicat, 2015). Selain itu *Schoology* ini juga dapat digunakan dengan *Mobile learning*. Keuntungan menggunakan media pembelajaran yang *mobile learning* dapat menumbuhkan peluang untuk menembus batas kelas dan mempersiapkan peserta didik di sekolah untuk beradaptasi dengan tuntutan kemahiran teknologi di masa depan. Pembelajaran menggunakan pembelajaran seluler dapat meningkatkan pencapaian pembelajaran (Seifert,2015). Pembelajaran *mobile* bertujuan untuk memberikan implikasi yang berguna untuk mendapatkan situasi belajar yang lebih menarik sehingga dapat berdampak positif pada prestasi belajar dan pembelajaran mandiri di luar kelas (Wilkinson,2015). Sehingga maka dibutuhkanlah pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan *Schoology*.

Kelayakan *Schoology* dalam penggunaan proses pembelajaran dapat dilihat dari penelitian terdahulu. Berdasarkan Penelitian oleh (Coyle,2015) menyatakan Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik percaya dengan kuat (87%) bahwa *Schoology* bermanfaat terhadap pembelajaran bagi peserta didik dan lebih termotivasi untuk belajar. Penelitian oleh (DeBoer & Haugen, 2019) yang menyatakan *Schoology* meningkatkan keterlibatan siswa di kelas, dan menghilangkan waktu yang sebelumnya dihabiskan mendengarkan pendidik secara pasif dan skor penilaian meningkat, dan nilai siswa secara keseluruhan meningkat. Penelitian (Labo,2016) dalam penelitiannya yang terkait dengan pemanfaatan *Schoology* untuk peningkatan aktivitas belajar yang memaparkan hasilnya sebagai berikut: terjadi peningkatan prosentase dengan penjelasan 42,08% pada pertemuan pertama, kemudian pada pertemuan kedua menjadi 67,08%, sedangkan pada pertemuan terakhir menjadi 88,52%.Penelitian (Ernida, 2016) yang menghasilkan penelitian ini telah dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016 di SMAN 1 Bandar Lampung. Hasil dari uji eksternal menunjukkan bahwa kualitas dari *e-learning* dengan *Schoology* sangat menarik, mudah, sangat bermanfaat dan efektif untuk digunakan sebagai suplemen pembelajaran karena 93,33% Peserta didik mencapai KKM untuk aspek kognitif .Berdasarkan Penelitian (Resty & Mufti, 2019) menyatakan Hasil bahwa *Discovery Learning* berbantuan *Schoology* dapat meningkatkan dan membantu

peserta didik dalam kemampuan berpikir kritis. Berdasarkan (Huurun'ien, Efendi, & Tamrin, 2017) menyatakan *e-learning* berbasis *Schoology* menggunakan model *Discovery Learning* lebih efektif untuk peningkatan nilai gain sebesar 0,94. Berdasarkan Penelitian (Nuriyatin & Hartono, 2016) yang menyatakan banyak peserta didik yang mengalami peningkatan adalah 29 peserta didik atau sebesar 88%. Sedangkan hasil tes kemampuan berpikir kritis sekolah 2 menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang mengalami peningkatan adalah 35 peserta didik atau sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada 2 sekolah. Berdasarkan penelitian lainnya yakni (Suana, 2017) yang menghasilkan hasil implementasi di kelas, dapat disimpulkan bahwa media BL menggunakan *Schoology*, efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan pemecahan masalah. Secara umum, para Peserta didik juga merespons positif terhadap manfaat, daya tarik, dan kemudahan media *Schoology*. Penelitian lainnya yakni oleh (Pradana, Darsono, & Rufaidah, 2018) yang menghasilkan didapatkan bahwa E-learning melalui media *Schoology* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar dalam pembelajaran Sejarah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Schoology* pembelajaran Sejarah dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar menjadi efektif. Metodologi penelitian ini mengikuti model pengembangan Borg dan Gall. Analisis data menunjukkan bahwa E-learning melalui media *Schoology* meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar dalam pembelajaran Sejarah. Penelitian yang dilakukan oleh (Choirudin, 2015), pada Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan *Research And Development (R&D)* menggunakan E-learning berbasis *Schoology* untuk madrasah aliyah kelas X. Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah berupa angket penelitian serta soal tes. Hasil analisis akhir didapatkan persentase ketuntasan belajar Peserta didik dan respon positif pendidik dan Peserta didik, multimedia pembelajaran E-learning *Schoology* tersebut dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar Peserta didik. Penelitian lainya oleh (Ernida, 2016) yang menyatakan *E-learning* dengan *Schoology* sebagai suplemen



pembelajaran fisika pada materi kinematika gerak memiliki skor kemenarikan 3,31 (sangat menarik), kemudahan 3,17 (mudah), dan kemanfaatan 3,30 (sangat bermanfaat). E-Learning dengan menggunakan *Schoolology* pada materi kinematika gerak yang dikembangkan efektif digunakan sebagai suplemen pembelajaran dilihat dari hasil uji efektivitas, yaitu sebanyak 93,33% peserta didik telah mencapai KKM untuk aspek kognitif. Penelitian lainnya oleh (Sulaiman, 2018) menjelaskan Metode penelitian ini adalah pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media *Schoolologymobile* dapat di gunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media *SchoolologyMobile* mendapatkan respon yang baik dari para Peserta didik yang menggunakan media tersebut berdasarkan hasil analisis dari data respon Peserta didik yang mencapai 83,36 % bahwa respon Peserta didik terhadap penggunaan media sangat baik dan sangat efektif.

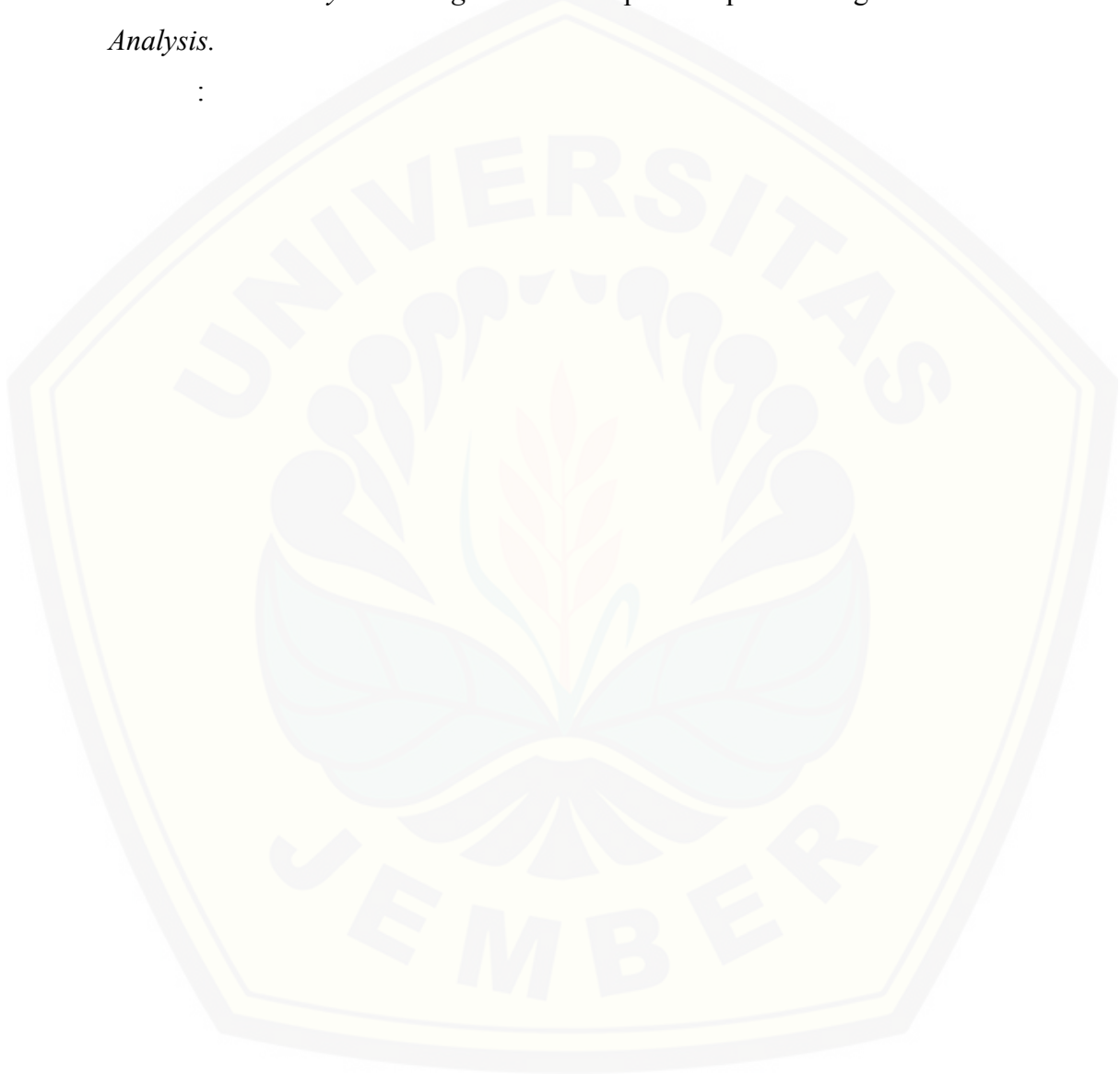
Penggunaan media pembelajaran *Schoolology* ini menggunakan basis *Discovery Learning*. Kelebihan *Discovery Learning* yakni untuk menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam penemuan, eksplorasi, pemecahan masalah dan pemikiran independen, dan penciptaan dan penemuan melalui pembelajaran kreatif dan peserta didik didorong untuk dapat mengeksplorasi, mendapatkan data spesifik, memproses informasi dan menarik kesimpulan berdasarkan data yang tersedia (Safitri, Umamah & Sumardi, 2019; Simamora & Saragih, 2019). Penelitian lain yakni penggunaan *Schoolology* dengan basis *Discovery Learning* menyatakan bahwasanya penggunaan *Schoolology* basis *Discovery Learning* lebih meningkatkan Critical Thinking pada Peserta didik dari pada *Discovery Learning* tanpa media pembelajaran (Resty & Mufti, 2019; Wang, 2016). Berdasarkan penelitian (Ozmen & Kizilay, 2017) yang menyatakan bahwa *Historical Analysis* dan *Interpretation Skill* merupakan keterampilan penting yang bertujuan memungkinkan peserta didik untuk mengomentari narasi sejarah, peristiwa dan bukti yang dirinci oleh para sejarawan. Peserta didik yang terlibat dalam analisis dan interpretasi sejarah memerlukan keterampilan pemahaman sejarah (Güven, Bıkmaz, İşcan, & Keleşoğlu, 2014; UCLA Department of History, Tanpa tahun) karena pemahaman historis dan analisis historis serta keterampilan interpretasi

tidak dapat dianggap terpisah satu sama lain, dengan keterampilan seperti seperti memanfaatkan sumber dan dokumen, memberikan sudut pandang kepada peserta didik dan memahami peristiwa sejarah. Pentingnya *Historical Analysis* merupakan kemampuan penting yang diperlukan peserta didik sehingga Pengembangan Media Pembelajaran *Schoology* berbasis *Discovery Learning* pada mata Pelajaran Sejarah. Berdasarkan fitur-fitur dan kelebihan *Schoology* berbasis *Discovery Learning* ini tersebut cocok dalam meningkatkan *Historical Analysis*.

*Schoology* berbasis *Discovery Learning* ini diharapkan dapat meningkatkan *Historical Analysis*. Pada Indikator membedakan dan membandingkan gagasan, perilaku memanfaatkan fitur *Discussion* yang didesain terdapat beberapa gagasan, perilaku yang ditampilkan dengan artikel, video serta foto-foto yang dapat melatih peserta didik dalam membedakan dan membandingkan gagasan, perilaku. Pada indikator menyampaikan gagasan dari berbagai sudut pandang memanfaatkan fitur *Comment* yang didesain peserta didik dapat menyampaikan gagasannya dalam pembelajaran. Pada indikator membedakan antara opini dan fakta yang didasarkan pada bukti sejarah dengan memanfaatkan fitur *Resource* yang terdapat sumber-sumber dan bukti sejarah yang berupa buku-buku dari berbagai sejarawan sehingga peserta didik dapat membedakan antara opini dan fakta sejarah. Media pembelajaran *Schoology* berbasis *Discovery Learning* ini menggunakan langkah-langkah *Discovery Learning*. Pada langkah *Stimulation*, Peserta didik memperhatikan Video, Foto-Foto dan artikel materi yang telah diupload pendidik di fitur *Discussion* sehingga peserta didik muncul keinginan untuk menyelidiki permasalahan yang diberikan. Pada langkah *Problem Statement*, Setelah memperhatikan foto, video dan artikel. Peserta didik menjawab sebuah permasalahan di *Schoology* dan peserta didik didorong untuk mencari jawaban yang tepat. Pada langkah *Data Collection*, Peserta didik menggunakan Fitur *Resource* untuk mencari data dengan *Schoology* dan peserta didik juga dapat mencari informasi lainnya di Sumber-Sumber lainnya. Pada langkah *Data Processing*, Pada langkah ini peserta didik berdiskusi hasil bacaannya dengan fitur *Comment* di *Schoology*. Pada langkah *Verification*, Pada tahap ini peserta didik mendiskusikan kebenaran Hipotesis tentang materi

yang telah diskusikan dengan berbantuan Pendidik dengan menggunakan fitur *Upload File* atau menggunakan *Comment*. Pada langkah *Generalisation*, Pada langkah ini peserta didik membuat sebuah kesimpulan dan mengupload hasil kesimpulannya di fitur *Assignment*. Berdasarkan penjelasan tersebut, *Schoology* berbasis *Discovery Learning* ini diharapkan dapat meningkatkan *Historical Analysis*.

:



### Tujuan Pembelajaran Sejarah

(1) Memiliki analisis sejarah (Historical Analysis); (2) mengidentifikasi bukti-bukti Sejarah: sumber primer, sumber sekunder, buku teks; (3) membangun dan mengevaluasi argumen; (4) melakukan penelitian sejarah; (5) Historiografi (Clark & Nye, 2018).

### Permasalahan dalam Pembelajaran Sejarah

Berdasarkan Analisis Performansi, Pendidik dalam Implementasi media pembelajaran hanya menggunakan media power point, Peta Konsep sehingga peserta didik kurang daya tarik dalam pembelajaran dan pendidik dalam Implementasi Metode yakni dengan menggunakan presentasi dan penggunaannya masih kurang optimal dalam penerapannya. Hasil angket kemampuan awal dan karakteristik umum yaitu 75% peserta didik hanya

### Alternatif dalam Pembelajaran Sejarah

Penggunaan Media Pembelajaran Schoology berbasis Discovery Learning

### Dukungan Teori

(1) Penelitian dari (Safitri, Umamah & Sumardi, 2019) yang menyatakan Discovery Learning dapat meningkatkan Historical Thinking Skills; (2) Penelitian (Labo, 2016) dalam penelitiannya yang terkait dengan pemanfaatan Schoology meningkatkan prosentase menjadi 88,52%; (3) Penelitian oleh (DeBoer & Haugen, 2019) yang menyatakan Schoology meningkatkan keterlibatan siswa dan nilai siswa secara keseluruhan meningkat; (4) Penelitian (Priyanti, Na'im & Soepeno, 2015) menyatakan Discovery Learning meningkatkan Critical Thinking Skills; (5) Penelitian oleh (Burgstrom, 2017) yang menyatakan bahwa Schoology peningkatan rata-rata prestasi belajar; (6) Penelitian dari (Audrey & Magdalena, 2016) menyatakan *Schoology* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan Hasil Belajar peserta didik; (7) Penelitian dari (Lee Kean Wah, 2015) yang menyatakan bahwa *Schoology* meningkatkan kemampuan menulis dan meningkatkan Motivasi Belajar; (8) Penelitian oleh (Burgstrom, 2017) yang menyatakan bahwa *Schoology* peningkatan menganalisis, dan mengevaluasi.

Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah *Schoology* Berbasis *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan *Historical Analysis* dengan menggunakan model ASSURE

Produk Media Pembelajaran Sejarah *Schoology* Berbasis *Discovery Learning* untuk Meningkatkan *Historical Analysis*

Menjawab permasalahan pembelajaran sejarah dan tuntutan R.I 4.0

Meningkatkan *Historical Analysis*

## 2.6 Argumen Pemilihan Model Pengembangan ASSURE

Pada penggunaan media dan teknologi secara efektif maka kita perlu perencanaan yang sistematis. Model ASSURE adalah pedoman langkah-langkah perencanaan untuk memilih dan memanfaatkan media. Model ini lahir berdasarkan asumsi Gagne (1985) bahwa proses belajar-mengajar itu melalui beberapa tahap yang disebut “ events of instruction “. Untuk itu, pembelajaran yang telah didesain dengan baik dimulai dengan membangkitkan minat peserta didik, yang kemudian disusul dengan menyajikan materi baru, melibatkan umpan balik peserta didik (feedback), mengukur pemahaman mereka (assessing) dan diteruskan ke aktivitas berikutnya. Model ini, ada enam langkah yang merupakan “blue print” atau rencana pembelajaran yang berfungsi menguraikan rencana pembelajaran itu sendiri (Heinich, et al., 2002:54-55).

Pada pengembangan Media Pembelajaran *Schoology*, untuk mendapatkan media yang sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik, maka harus memperhatikan pemilihan media dalam pembelajaran (Umamah,2019:156). Hal utama yang menjadi dasar pengembangan adalah model pengembangan.

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

### BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai teori-teori yang berkaitan dengan variable penelitian yang akan dijadikan dasar teori untuk mendukung penelitian pengembangan, diantaranya ialah : (1) Hakikat Penelitian Pengembangan (2) Desain Penelitian Pengembangan (3) Teknik pengumpulan data (4) Teknik analisis data.

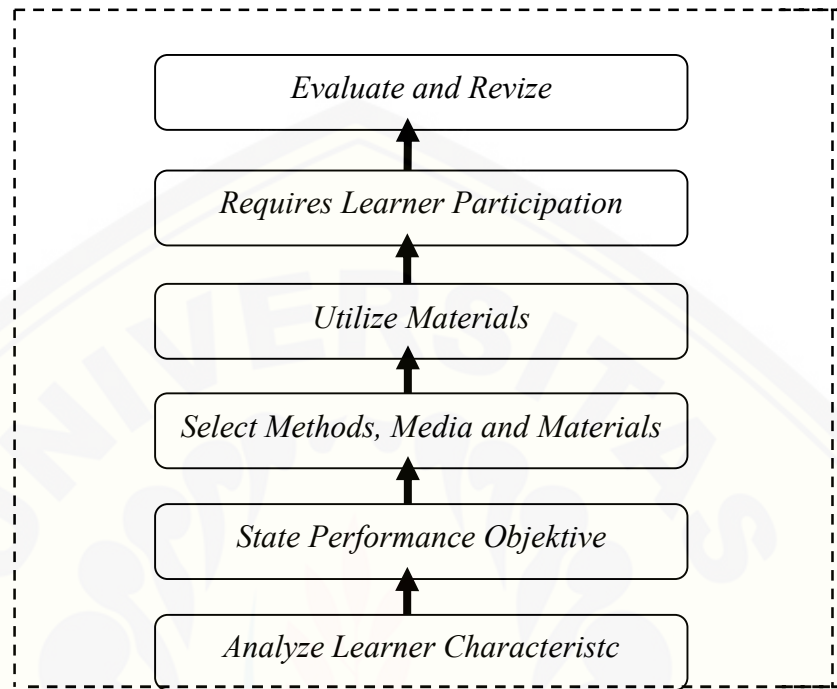
#### 3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah research & development (R&D). Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ASSURE agar menghasilkan sebuah produk pengembangan media Pembelajaran *Schoology* berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran sejarah Perminatan kelas XI MA dengan sub pokok bahasannya adalah “kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Islam dalam sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini”. Peneliti memilih model pengembangan ASSURE, karena langkah-langkah maupun tahapan yang dimiliki oleh model ini sangat sistematis dan lebih sederhana untuk digunakan mengembangkan sebuah produk seperti media pembelajaran dalam bidang pendidikan.

#### 3.2 Desain Penelitian Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan yang akan dilakukan dalam pengembangan media Pembelajaran menggunakan *Schoology* pada mata pelajaran sejarah kelas XI MA ini menggunakan model ASSURE yang dikembangkan oleh Smaldino, dkk (2005). Model ASSURE terdiri atas enam tahapan sebagai berikut: (1) *Analyze learner characteristic* (analisis karakteristik peserta didik); (2) *State performance objective* (menetapkan tujuan pembelajaran); (3) *Select methods, media, and materials* (memilih metode, media dan materi pembelajaran); (4) *Utilize materials* (pemanfaatan bahan dan media pembelajaran); (5) *Requires*

*learner participation* (melibatkan peserta didik dalam proses belajar); dan (6) *Evaluate and revize* (evaluasi dan revisi).



Gambar 3.1 Tahapan penelitian pengembangan media Pembelajaran

### 3.2.1 *Analyze Learner Characteristic* (Analisis Karakteristik Peserta Didik)

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

#### a) Wawancara

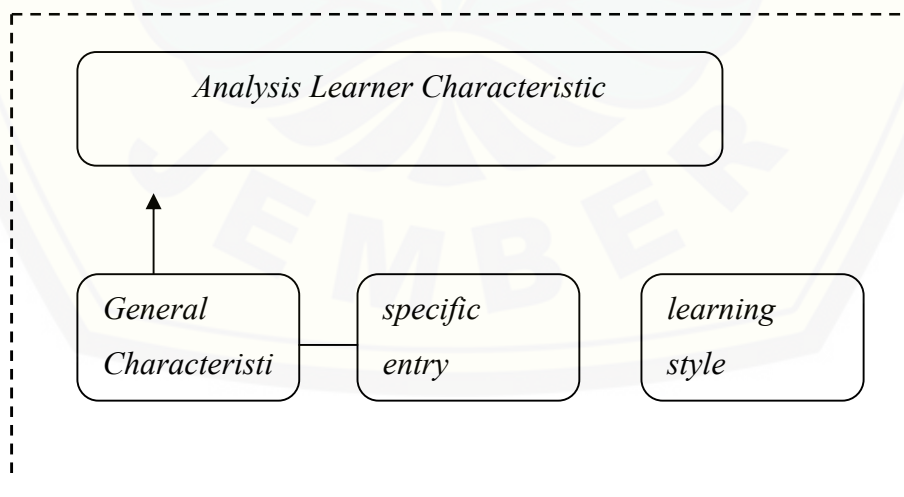
Wawancara adalah interaksi yang disengaja di mana seseorang mendapatkan informasi dari orang lain. Wawancara memungkinkan para peneliti untuk mendapatkan data penting yang tidak dapat mereka peroleh hanya dari pengamatan saja dan wawancara memberikan cara yang efektif untuk mengumpulkan data pelengkap (Gay, Mills, & Airasian, 2012). Pada proses pengembangan media pembelajaran wawancara digunakan untuk mengumpulkan

informasi dari pendidik yang berkaitan dengan karakteristik peserta didik. Dalam implementasinya pengembang mewawancarai pendidik di tiga MAN di Probolinggo. Pendidik tersebut adalah Bapak Mohammad Kholiq selaku pendidik di MAN 1 Probolinggo, Ibu Nur Umami Kulsum selaku pendidik di MAN 2 Probolinggo dan Ibu Nining Winarsih selaku pendidik di MAN 2 Kota Probolinggo.

b) Angket

Angket adalah kumpulan tertulis dari pertanyaan laporan diri untuk dijawab oleh kelompok peserta penelitian yang terpilih (Gay, Mills, & Airasian, 2012). Pada pengembangan media pembelajaran angket atau kusioner digunakan untuk mengumpulkan informasi dari peserta didik yang berkaitan dengan analisis kebutuhan.

Angket tersebut diberikan kepada 3 pendidik dan 94 peserta didik di tiga MAN Probolinggo yaitu MAN 1 Probolinggo, MAN 2 Probolinggo, MAN 2 Kota Probolinggo. Tujuan dari penyebaran angket pada peserta didik dan pendidik yaitu untuk mengumpulkan data mengenai kebutuhan peserta didik, karakteristik umum peserta didik, kemampuan awal, dan gaya belajar (kesukaan atau kecenderungan).

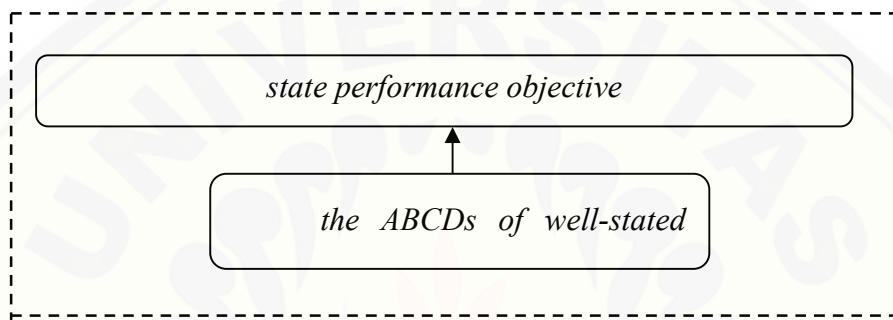


Gambar 3.2 alur tahap analyze learner characteristic diadaptasi dari Smaldino dkk (2005:56)



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

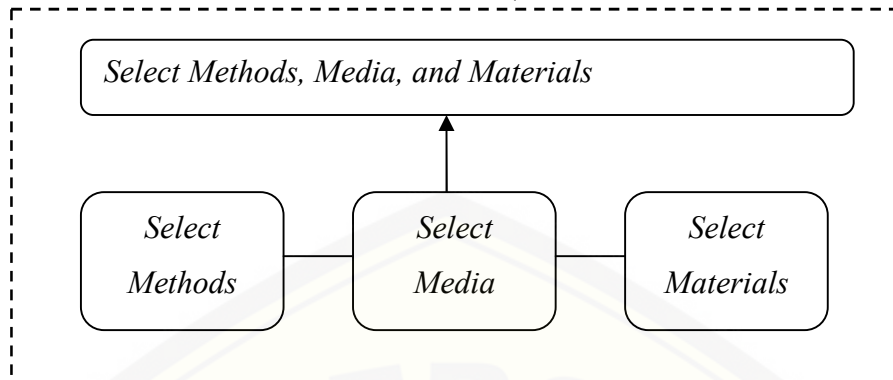
Merumuskan tujuan pembelajaran bertujuan untuk menetapkan kemampuan yang akan dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran sejarah. Berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, maka dapat dirumuskan tujuan pembelajaran sejarah. Perumusan tersebut dilakukan dengan menggunakan rumusan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



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

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

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



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

#### a. Memilih Metode

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

#### b. Memilih Media

Pemilihan format media merupakan bentuk fisik yang berisi suatu pesan dan kemudian ditampilkan. Format media meliputi *flip chart* (gambar diam dan teks), *slide* (gambar atau foto yang diproyeksikan), audio (suara atau musik), video (gambar bergerak), dan multimedia komputer. Masing-masing media ini memiliki kelebihan dan keterbatasan yang berbeda-beda dalam hal penyampaian pesan. Pemilihan media yang tepat untuk pembelajaran diperlukan beberapa pertimbangan sebagai berikut (Smaldino, 2005:57).:

- 1) Apakah media yang digunakan sesuai dengankurikulum?
- 2) Apakah isi informasi dan pengetahuan yang terkandung didalamnya akurat dan baru?
- 3) Apakah isi informasi yang disampaikan didalamnya jelas?
- 4) Apakah media yang digunakan dapat memotivasi dan memancing minat peserta didik?
- 5) Apakah media pembelajaran yang dipilih mampu melibatkan mental

peserta didik dalam proses pembelajaran?

6) Apakah teknis media pembelajaran yang digunakan sudah baik?

7) Apakah media yang digunakan telah diuji coba sebelumnya?

Pemilihan media dilakukan untuk menentukan media apa yang cocok untuk digunakan. Media yang dipilih untuk pengembangan media Pembelajaran dengan menggunakan *Schoology* berbasis *Discovery Learning* dan perangkat Komputer atau Android untuk mengoperasikan media. Pemilihan pengembangan media dengan aplikasi dan pemanfaatan perangkat Komputer atau Android adalah untuk meningkatkan daya tarik peserta didik pada mata pelajaran Sejarah. Dengan memanfaatkan *software*, maka media yang selama ini disajikan dalam bentuk konvensional akan diinovasikan dalam bentuk media Pembelajaran menggunakan *Schoology*.

#### c. Memilih Materi

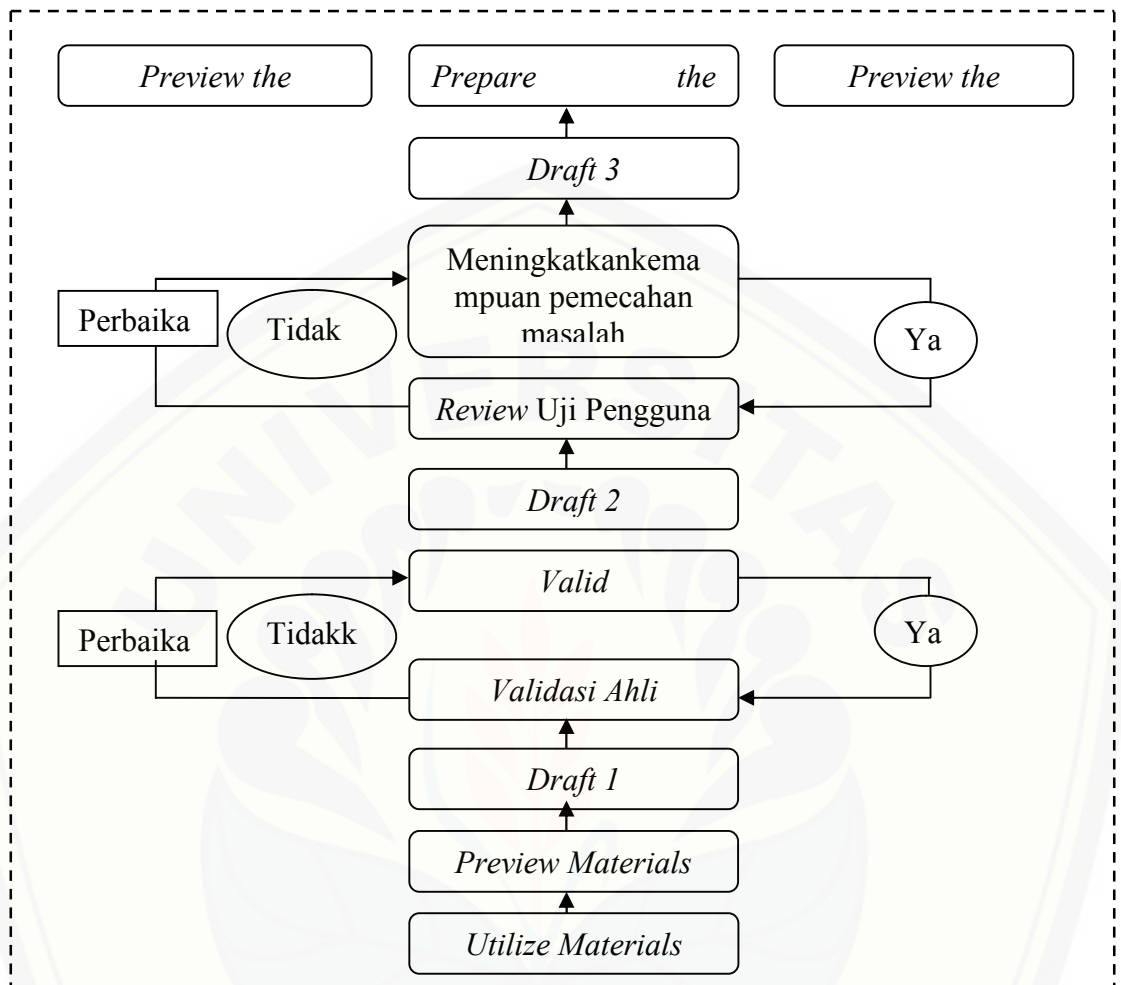
Tahap ini menjelaskan bahwa dalam memilih bahan pada umumnya menggunakan salah satu dari tiga cara berikut: (1) memilih materi yang tersedia; (2) memodifikasi materi yang tersedia; (3) merancang materi yang baru. Apabila bahan atau materi sudah tersedia maka peserta didik dapat langsung menggunakannya,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

Tahap penelitian I dilakukan dengan menyusun materi terkait dengan pokok bahasan kerajaan-kerajaan maritim Indonesia dalam sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini. Materi yang telah disusun kemudian didesain dalam bentuk media Pembelajaran *Schoology*. Pada tahapan ini dihasilkan rancangan awal dari media yang terfokus pada sub pokok bahasan kerajaan-kerajaan

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

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

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



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

a. Meninjau Media Pembelajaran (*PreviewMaterials*)

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

### 1) Draft 1

Draft pertama adalah pengujian pakar ahli terhadap media pembelajaran yang telah dihasilkan sebelumnya. Ahli tersebut meliputi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dan desain pembelajaran. Apabila dalam pengujian oleh pakar ahli menyatakan bahwa media pembelajaran kurang baik, maka akan dilakukan revisi sehingga dihasilkan media pembelajaran yang baik. Sebaliknya jika pakar ahli menyatakan bahwa media pembelajaran sudah baik, maka akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahapan *review* pengguna.

### 2) Validasi Ahli

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

### 3) Draft 2

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

#### b. *Review* Pengguna

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

- 1) Uji pengguna 1

Uji pengguna 1 melibatkan pendidik mata pelajaran Sejarah Indonesia yaitu pendidik di MAN 1 Probolinggo, MAN 2 Probolinggo dan MAN 2 Kota Probolinggo. Pada tahapan ini pendidik akan memberikan pendapatnya mengenai kualitas yang telah dihasilkan pada draft 2 media pembelajaran. Hasil dari uji coba pengguna 1 akan dijadikan acuan perbaikan media Pembelajaran sebelum masuk pada tahap uji coba lapangan.

- 2) Uji pengguna 2

Uji coba pengguna 2 melibatkan 9 peserta didik MAN 1 Probolinggo. Uji coba pengguna 2 dilakukan untuk mengetahui peningkatan *Historical Analysis*. Produk media pembelajaran akan direvisi sesuai dengan hasil uji peningkatan *Historical Analysis*.

- c. Menyiapkan Bahan (*Prepare the Materials*)

Setelah melalui tahap *preview the materials* maka langkah selanjutnya adalah menyiapkan alat dan bahan untuk melakukan uji coba lapangan. Beberapa hal yang perlu disiapkan dalam mempersiapkan bahan di antara mempersiapkan sarana prasarana pendukung proses pembelajaran media pembelajaran.

- d. Menyiapkan Lingkungan (*Prepare the Environment*)

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

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

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

- 1) Pendidik terlebih dahulu mempersiapkan kelas agar kondusif dan siap untuk melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media

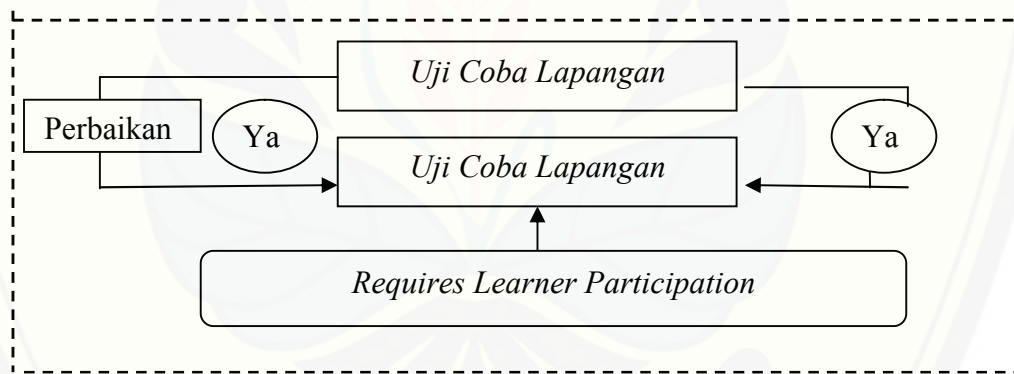
pembelajaran;

- 2) Pendidik memberikan pengantar tentang garis besar proses pembelajaran Sejarah yang akan dilakukan;

Pendidik memperkenalkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran Sejarah.

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

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



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

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

- 1) Draft 3

Draft 3 merupakan hasil revisi dari tahap sebelumnya yaitu uji coba pakar ahli dan uji coba pengguna. Pada tahap ini dilakukan uji coba lapangan untuk



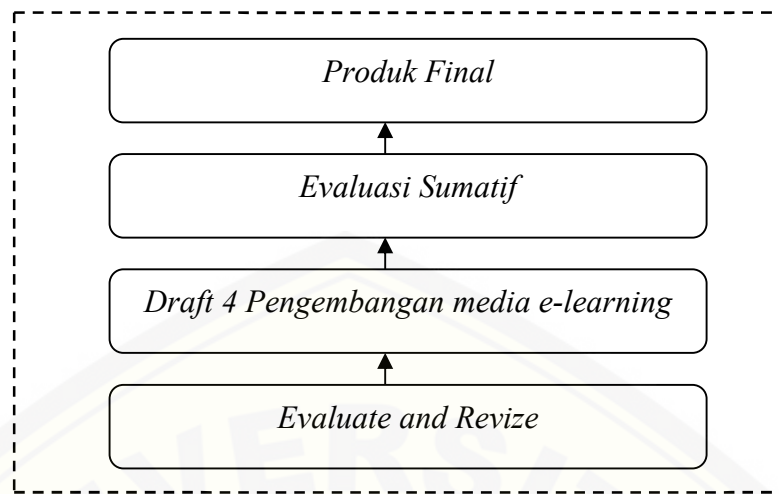
menilai apakah produk yang telah melalui tahap uji coba ahli dan review pengguna dapat meningkatkan efektivitas. Jika uji lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan *Historical Analysis*, maka produk tidak perlu direvisi. Namun sebaliknya, apabila media pembelajaran *Schoology* belum meningkatkan *Historical Analysis* produk akan dilakukan revisi. Revisi tersebut dilakukan sampai diperoleh media pembelajaran *Schoology* yang dapat meningkatkan *Historical Analysis*.

## 2) Uji Coba Lapangan

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

### 3.2.6 Evaluate and Revize

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



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

### 3.3 Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dipergunakan peneliti untuk pengumpulan data (Arikunto, 1999:174). Pada penelitian ini menggunakan *Schoology* berbasis *Discovery Learning* pada materi Kerajaan-kerajaan maritim di Indonesia, teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi Observasi, angket, wawancara, Tes dan dokumentasi antara lain :

#### 1. Teknik Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan dengan cara mengisi instrumen observasi berdasarkan pengalaman peneliti ketika melihat langsung di sekolah (Arikunto, 2013:272). Observasi dilakukan melalui analisis performansi yang diadaptasi dari Umamah (2014:13), yaitu studi untuk menenentukan masalah real di sekolah dan memerlukan solusi pemecahan terkait pembelajaran sejarah. Instrumen observasi analisis performansi diberikan kepada pendidik dan peserta didik di 3 Madrasah Aliyah Negeri di Probolinggo.

#### 2. Angket

Kuesioner atau angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden (Arikunto, 2013:194). Kuesinor atau angket yang dilakukan pengembang digunakan untuk memperoleh data gaya belajar peserta didik sesuai dengan langkah-langkah pada model

pengembangan ASSURE. Angket gaya belajar untuk memaksimalkan potensi belajar peserta didik. Angket ini diperlukan untuk melakukan tahap analisis kebutuhan. Kuesioner atau angket juga digunakan untuk menguji cobakan *Schoology* dan angket untuk mendapatkan data validasi dari ahli isi materi, ahli bahasa, dan ahli desain.

### 3. Wawancara

Wawancara merupakan proses tanya jawab yang dilakukan pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara dengan menanyakan serentetan pertanyaan yang sudah terstruktur secara terperinci (Arikunto, 2013:198). Kegiatan wawancara dilakukan kepada pendidik mata pelajaran sejarah kelas XI untuk mengetahui informasi mengenai permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah terkait sumber daya konten, sumber daya teknologi, fasilitas pembelajaran, dan sumber daya manusia terkait permasalahan di sekolah. Adapun narasumber dari wawancara pendidik adalah Bapak Mohammad Kholiq selaku pendidik di MAN 1 Probolinggo, Ibu Nur Ummi Kulsum selaku pendidik di MAN 2 Probolinggo dan Ibu Nining Winarsih selaku pendidik di MAN 2 Kota Probolinggo.

### 4. Teknik Tes

Tes digunakan pengembang untuk mengumpulkan data hasil belajar atau evaluasi peserta didik ketika *pre test* dan *post test* mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran *Schoology* berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan. Hasil tersebut digunakan untuk menghitung peningkatan *Historical Analysis* peserta didik.

### 5. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, dan sebagainya (Arikunto, 2013). Pengumpulan data menggunakan dokumentasi diperoleh dengan mengabadikan kegiatan yang dilakukan dengan langkah-langkah pengembangan berupa pembelajaran dalam kelas, data kuesioner, data angket pengembangan produk, data validasi ahli, dan data hasil belajar peserta didik. Data-data tersebut dikumpulkan sebagai bukti,

sehingga perlakuan pengembangan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya di kemudian hari.

### 3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk menginterpretasikan data hasil penelitian sehingga diperoleh informasi yang lebih jelas mengenai hasil penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Teknik kualitatif digunakan untuk menganalisis data nontes yang diperoleh melalui kegiatan observasi dan wawancara kemudian dianalisis serta dideskripsikan secara deskriptif kualitatif sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian para ahli, hasil tes *Historical Analysis*.

Penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan *Schoolology* ini menggunakan instrumen yang berupa angket untuk diberikan ketika uji coba ahli bidang studi, uji coba ahli media pembelajaran, dan uji coba ahli bahasa. Angket yang sudah terdapat jawaban, kemudian akan disusun berdasarkan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2014:93). Skala likert yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari lima kategori sebagai alternatif pilihan yang dapat dilihat berdasarkan tabel di bawah ini.

Tabel 3.1 Tabel Mengukur Sikap, Pendapat dan Persepsi

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

Sumber : (Sugiyono,2014)

Uji coba ahli isi bidang studi, uji coba ahli media Pembelajaran menggunakan *Schoology*, uji coba ahli desain pembelajaran dan uji coba pengguna produk menggunakan rumus seperti di bawah ini :

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase

$\sum X$  : jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum Xi$  : jumlah keseluruhan nilai ideal dalam 1 item

100% : konstanta

Berdasarkan hasil kuantitatif analisis data penilaian ahli materi, bahasa, media dan desain maka kan diperoleh besar presentase kriteria kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut dipaparkan table kelayakan produk yang akan menjadi acuan dalam penentuan produk :

Tabel 3.2 Tabel Kelayakan Produk

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

Sumber Arikunto,2008:216

#### 3.4.1 Teknis Analisis Data *Historical Analysis*

Berikut tabel kriteria *Historical Analysis* peserta didik.

Tabel 3.3 Kriteria Persentase *Historical Analysis*

Interval	Predikat
$80\% \geq x \geq 100\%$	Sangat tinggi
$70\% \geq SA \geq 79\%$	Tinggi
$60\% \geq SA \geq 69\%$	Cukup Tinggi
$\geq 60\%$	Kurang Tinggi

(Sumber: Kemendikbud, 2014:93)

Peningkatan presentase *Historical Analysis* peserta didik dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus Peningkatan} = \frac{Y_1 - Y}{Y} \times 100\%$$

Keterangan:

Y<sub>1</sub> = nilai post test

Y = nilai pre test

(Sumber: Sudijono, 2009:43)

*Historical Analysis* dapat diketahui apabila indikator-indikatornya terpenuhi diantaranya: (1) membedakan dan membandingkan gagasan perilaku; (2) mempertimbangkan sudut pandang dari berbagai bangsa di masa lalu; (3) menganalisis hubungan sebab akibat dengan mengingat berbagai penyebabnya; (4) membedakan antar opini dan fakta didasarkan pada bukti sejarah. Dalam hal ini peneliti melakukan pre test dan post test kepada peserta didik. Hasil dari rata-rata (mean) *pre test* dan *post test* peserta didik menggunakan Media Pembelajaran *Schoology* pada pembelajaran sejarah berbasis *Discovery Learning* digunakan sebagai alat untuk mengetahui tingkat *Historical Analysis* peserta didik. Apabila hasil *pre test* dan *post test* menunjukkan hasil yang tinggi (melebihi batas standar pencapaian atau KKM), hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki tingkat *Historical Analysis* yang tinggi. Sedangkan apabila hasil *pre test* dan *post test* menunjukkan nilai yang rendah, maka peserta didik juga memiliki tingkat *Historical Analysis* yang rendah.

## BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, pembahasan terhadap proses pengembangan, dan hasil pengembangan *Schoology* berbasis *Discovery Learning*, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

- 1) Pengembangan media pembelajaran *Schoology* berbasis *Discovery Learning* telah tervalidasi ahli. Hasil dari ahli isi bidang studi mencapai persentase 80% dengan kualifikasi baik, validasi ahli desain pembelajaran mencapai persentase 89% dengan kualifikasi sangat baik dan validasi bahasa mencapai persentase 90% dengan kualifikasi sangat baik.
- 2) Produk pengembangan juga melalui tahap uji pengguna. Hasil yang diperoleh pada uji pengguna pada pendidik yaitu sebesar 90% dengan kualifikasi sangat baik. Pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 9 peserta didik dapat menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre test* sebesar 43,404 (Std. Deviasi=12,04) dan *post test* sebesar 78,127 (Std. Deviasi=9,63). Nilai rata-rata *post test* lebih besar dibanding nilai *pre test* pada subyek kelompok kecil. Dengan demikian, dapat disimpulkan terjadi peningkatan nilai pengetahuan peserta didik (pada kelompok kecil) setelah menggunakan Media pembelajaran *Schoology* berbasis *Discovery Learning*. Pada uji Lapangan yang melibatkan 31 Peserta didik menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre test* sebesar 47,479 (Std. Deviasi=8,045) dan *post test* sebesar 80,443 (Std. Deviasi=6,248). Nilai rata-rata *post test* lebih besar dibanding nilai *pre test* pada subyek Lapangan. Dengan demikian, dapat disimpulkan terjadi peningkatan nilai pengetahuan peserta didik (pada kelompok kecil) setelah menggunakan Media pembelajaran *Schoology* berbasis *Discovery Learning*. Keberhasilan *Schoology* berbasis *Discovery Learning* dalam meningkatkan kemampuan *Historical Analysis* peserta didik dapat dilihat dari persentase yang diperoleh dalam uji coba kelompok kecil dan uji coba Lapangan. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh peningkatan kemampuan *Historical Analysis* peserta didik sebesar 77,117% dengan kualifikasi

tinggikan pada uji coba Lapangan diperoleh peningkatan *Historical Analysis* sebesar 78,73% dengan kualifikasi tinggi.

Berdasarkan hasil rekapitulasi di atas, produk *Schoology* berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan *Historical Analysis* dengan menggunakan model *ASSURE* yang dikembangkan telah tervalidasi dan memperoleh hasil yang baik. *Schoology* berbasis *Discovery Learning* mampu meningkatkan kemampuan *Historical Analysis* peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Schoology* berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan *Historical Analysis* dengan menggunakan model *ASSURE* mampu meningkatkan kemampuan *Historical Analysis* peserta didik.

## 5.2 Saran

Produk yang dikembangkan berupa *Schoology* berbasis *Discovery Learning* telah melalui proses validasi ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, ahli bahasa dan uji pengembangan. Uji pengembangan meliputi uji pengguna, uji kelompok kecil dan uji Lapangan. *Schoology* berbasis *Discovery Learning* ini layak digunakan dalam pembelajaran sejarah. *Schoology* berbasis *Discovery Learning* ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media pembelajaran *Schoology* berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI MA pada bahasan sub pokok “Kerajaan Maritim di Indonesia” ini dapat digunakan sebagai media belajar yang menarik dan interaktif.
- 2) *Schoology* berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI MA pada bahasan sub pokok “Kerajaan maritim Islam di Indonesia” mampu belajar secara mandiri pada saat pembelajaran Sejarah.
- 3) *Schoology* berbasis *Discovery Learning* dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh, yaitu pembelajaran tanpa tatap muka dan komunikasi secara langsung.
- 4) *Schoology* berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran sejarah kelas XI MA untuk meningkatkan Pengalaman Belajar Pendidik dan Peserta didik.



*Schoology* berbasis *Discovery Learning* juga memiliki kekurangan sebagai berikut:

- 1) *Schoology* berbasis *Discovery Learning* memiliki kekurangan yakni kurangnya spontanitas dan interaksi dalam kelas langsung.
- 2) Peserta didik dapat mengirim tugas berkali-kali sehingga membingungkan pendidik pada saat pengoreksian.

Adapun saran-saran pemanfaatan *Schoology* berbasis *Discovery Learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Pendidik diharapkan mampu menjadi fasilitator yang baik dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan;
- 2) Hendaknya pendidik mampu mengkondisikan kelas pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung agar lebih efektif;
- 3) Pendidik diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang inovatif dengan berbagai bahan ajar, media pembelajaran, dan metode pembelajaran yang lebih bervariasi.
- 4) Peserta didik dan pendidik diharapkan mampu secara mandiri mengoperasikan *Schoology* berbasis *Discovery Learning* ketika proses kegiatan pembelajaran;

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdellah, A. 2016. The effect of a blended learning program using *Schoology* LMS on developing EFL preservice teachers' teaching knowledge and reducing their writing anxiety. *JRCIET*.2(3) : 45–65.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno.2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*.5(1): 19–23.
- Aksa.2017.Classification and Characteristics of Historical Learning Media. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 158(1) : 37–43.
- Almeida, F., & Simoes, J.2019. The Role of Serious Games, Gamification and Industry 4.0 Tools in the Education 4.0 Paradigm. *Contemporary Educational Technology*.10(2) : 120–136.
- Ansari, K., Lubis, F., & Yuhdi, A. 2018. Pembelajaran berbasis internet menggunakan *Schoology* pada mata kuliah pengantar ilmu bahasa di prodi pendidikan bahasa dan sastra indonesia fbs.*Unimed*.8(1) :304–311.
- Azmi, M. 2017. Learning History through Historical Movies: Bringing Living History into Classroom. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*. 158(1) :473–479.
- Biswas, S.2013. *Schoology*-Supported Classroom Management : A Curriculum Review. *Northwest Journal of Teacher Education*.11(2) :187–196.
- Budiarti, I. S., Suparmi, A., Sardia, L., & Kusuma, R. 2018. The influence of *Discovery Learning* model application to the higher order thinking skills student of Srijaya Negara Senior High School Palembang on the animal kingdom subject matter The influence of *Discovery Learning* model application to the higher order. *IOP Conf. Series: Journal of Physic*.
- Burgstrom, L. 2017. *The Impact of Student Completion Requirements Using an LMS ( Learning Management System ) on Student Achievement and Differentiated Instruction in The Classroom* .The College at Brockport: State University of New York.

- Castro, S. ., Clarenc, C. ., de Lenz, C. ., Moreno, M. ., & Tosco, B. . 2013. *Analizamos 19 plataformas de e-learning*. Grupo Geipite, Congreso Virtual Mundial de e-Learning.
- Choirudin. 2015. Efektifitas pembelajaran matematika dengan e-learning berbasis *Schoology*. *Tugas akhir program magister (tapm)*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Clark, J., & Nye, A. 2018. *Teaching the Discipline of History in an Age of Standards*. Armidale: University of New England Armidale.
- Costley, K. C.2014. *The Positive Effects of Technology on Teaching and Student Learning*. Arkansas :Arkansas Tech University.
- Dewi, G. P. R, Adnyani, L. D. S. Piscayanti, K. S. 2018. Students' Perception On The Design Of Asynchronous Online Discussion Using *Schoology* In English Language Education Ganesha University Of Education. *International Journal of Language and Literature*.2(2) : 60–65.
- England, E., & Atsf, A. F. 2011. Interactive Media — What's that? Who's involved? *ATSF. White Paper Interactive Media UK* : 1–12.
- Ernida, D.2016. Pengembangan e-learning dengan *Schoology* sebagai suplemen pembelajaran fisika pada materi kinematika gerak. *Skripsi*.Lampung : Universitas Lampung
- Eslami, R., & Ahmadi, S. 2019. Investigating the Role of Educational Media on Secondary School Students ' Learning Process Improvement in Jahrom City.*Journal of Humanities Insights*.3(1), 13–16.
- Garcia, L. F. S., Amat, S. S., Garcia, N. M., & Colomina, S. S. 2018. *Schoology* as an alternative to traditional teaching tools for university students. *Proceedings of Edulearn 18 Conference*. 2(4) : 7514-7520
- Gay, L. R., Mills, E. ., & Airasian, P. 2012. *Educational research : competencies for analysis and applications*. New York: Library of Congress Cataloging.
- Ghavifekr, S., & Rosdy, W. A. W.2015. Teaching and Learning with Technology: Effectiveness of ICT Integration in Schools. *International Journal of Research in Education and Science*.1(2).175–191.

- Gulicheva, E., Lisin, E., Osipova, M., & Khabdullin, A. (2017). Leading factors in the formation of innovative education environment. *Journal of International Studies*, 10(2).129–137.
- Hariharasudan, A., & Kot, S. 2018. A Scoping Review on Digital English and Education 4.0 for Industry 4.0. *Social Sciences Article*.7(227):1–13.
- Huijgen, T., Holthuis, P., Boxtel, C. Van, Grift, W. Van De, & Huijgen, T. 2018. Promoting historical contextualisation in classrooms : an observational study observational study. *Educational Studies*.10(10):1–24.
- Hussin, A. A. 2018. Education 4 .0 Made Simple : Ideas For Teaching. *International Journal of Education & Literacy Studies*.6(3):92–98.
- Huurun'ien, K. ., Efendi, A., & Tamrin, A. 2017. Efektivitas penggunaan e-learning berbasis *Schoology* dengan menggunakan model *Discovery Learning* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer kelas x multimedia smk negeri 6 surakarta pada tahun pelajaran 2015/2016. *Jiptek*.X(2):36–46.
- Jones, V., Jo, J. H., & Martin, P. A. 2017. *Future Schools and How Technology can be used to support Millennial and Generation-Z Students Future Schools and How Technology can be used to support Millennial and Generation-Z Students*. Griffith : Griffith University
- Ketrin Viollita, Patuan Raja, A. N. 2016. Implementing *Schoology* in Blended Learning Environment and Its Relation to Creativity in Writing.8(7):1–7.
- Khoirunnisa, H., Umamah, N., & Sumardi.2019. Edmodo as a media for history learning in the digital era Edmodo as a media for history learning in the digital era. *IOP Conf. Series: Earth and Environmental Science*.
- King, C., & Piotrowski, C. 2015. E-learning and flipped instruction integration in business education : a proposed pedagogical model.1(6): 1–9.
- Kurniawati, A. V., Naim, M., & Soepeno, B. 2017. Implementasi Pembelajaran Kooperatif NHT Menggunakan Media Hypertext Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Pencapaian Akademik Peserta Didik Mata Pelajaran Sejarah XI IPS di SMAN 1 Jenggawah Improve Students ' Creativity And Achievement History of XI IPS 1. *Jurnal Edukasi*.4(3):1-14.

- Lee, C. beng. 2017. Initial development of the Meaningful Learning with Technology Scale ( MeLTS ) for high-school students Scale ( MeLTS ) for high-school students. *Interactive learning environments*.4820(3):1–12.
- Low, P. 2017. E-learning Implementation in Foundation English Class : Learners ' Perspectives and Learning Achievement. *International Journal of Computer Theory and Engineering*, 9(4).
- Metzger, S. A., & Harris, L.2018. *The Wiley International Handbook of History Teaching and Learning* (1st ed.). New York: University Arizona.
- Misbah. 2018. E-Learning Development Based on *Schoology* on Impulse Material and Momentum to Exercise Digital Literacy. *Pancasakti Science Education Journal*. 3(1):109–114.
- Na'im, M., & Sumardi. 2017. The Development Of Digital Module through Exe Application-Based to Improve Learners Attraction and Learning Outcomes of Indonesia History Mohamad Na ' i m and Sumardi History Education , Faculty of Educator Training and Education University of Jember. *The International Journal of Social Sciences and Humanities Invention*.4(7):3582–3587.
- Naim, M., Soepeno, B., & Muhasanah. 2017. Upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar penerapan melalui model pembelajaran kooperatif tipe group investigation pada mata pelajaran sejarah.55(1):75–81.
- Nuriyatin, S., & Hartono, H. 2016. Developing of Guided Inquiry-Based Learning to Increase Critical Thinking and Motivation to Learn on Geometry in Junior High School. *Jurnal Pendidikan Matematika*.11(2) : 207–218.
- Osler, A., & Starkey, H. 2018. Extending the theory and practice of education for cosmopolitan citizenship. *Educational Review*.19(1):1–9.
- Ott, L. E., Hamilton, D. S., & LaCourse, W.2018. *Discovery Learning* : Development of a Unique Active Learning Environment for Introductory Chemistry.18(4):161–180.
- Ozmen, C., & Kizilay, N. 2017. A Study on the *Historical Analysis* and Interpretation Skills of Social Studies and Classroom Teachers. *Üniversitepark Bülten*. 66(1).133–148.

- Permatasari, P. A. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif *Schoology* Berbantuan Software Geogebra Materi Transformasi Geometri Kelas Xi. *Skripsi*.Jember : Universitas Jember
- Pradana, G. A., Darsono, & Rufaidah, E. 2018. Development Of E-Learning Lkpd *Schoology* Improving Critical Thinking Ability And Learning Outcome Of History. *Jurnal Studi Sosial*.6(1):13–25.
- Preeti. 2014. Education and Role of Media in Education System. *International Journal of Scientific Engineering and Research (IJSER)*.2(3):174–177.
- Priskila, M., Umamah, N., & Puji, R. P.2019. Interactive Multimedia Based On Computer Assisted Instruction: Development Efforts on the Learning Interest and Effectiveness in the History Learning. *SSRG International Journal of Humanities and Social Science (SSRG – IJHSS)*.5(12).43–47.
- Psaltis, C., & Carretero, M. 2017. *History Education and Conflict Transformation*. Switzerland: Springer Nature.
- Puji, R. P. ., & Ahmad, A. . 2015. Gaya Belajar Dan Kemahiran Pemikiran Sejarah dalam Pembelajaran Sejarah di Peringkat Universitas. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*.2(3): 253–263.
- Radu, F., Radu, V., & Croitoru, G. 2018. The Advantage Of The New Technologies In Learning. *Recent Researches in Artificial Intelligence, Knowledge Engineering and Data Base*.9(7) : 150-155
- Ramdhani, A. ., Naim, M., & Sumardi. 2019. Developing student ' s historical consciousness by understanding the indonesian history and the historical thinking Developing student ' s historical consciousness by understanding the indonesian history and the historical thinking. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*.
- Resty, Z. N., & Mufti, N. 2019. *Discovery Learning* Berbantuan *Schoology*: Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan*.4(2):267–273.
- Safitri, D. ., Umamah, N., & Sumardi. 2019. Accelerated Learning Integrated by *Discovery Learning* in History Course: How Z Generation Learn. *IOP Conf. Series: Earth and Environmental Science* 243.

- Saregar, A., Jamaludin, W., Anwar, C., & Septiani, R. 2019. Feasibility Test of Mobile Learning with *Schoology*: Efforts to Foster The Students' Learning Interest on Magnetism. *IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series*.
- Sarrab, M., Al-shihi, H., Al-manthari, B., & Bourdoucen, H. 2018. Toward Educational Requirements Model for Mobile Learning Development and Adoption in Higher Education. *Association for Educational Communications & Technology*.2(7) : 1-36
- Saucerman, J., Shaffer, D. W., & Ruis, A. R. 2017. Automating the Detection of Reflection-on-Action Jenny Saucerman University of Wisconsin – Madison. *The Journal of Learning Analytics Works under a Creative Commons License*.7750(4): 2-14.
- Shahroom, A. A., & Hussin, N. 2018. Industrial Revolution 4 . 0 and Education. *Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*.8(9):314–319.
- Shapiro, S.S. & Wilk, M.B.1965. An Analysis of Variance Test for Normality (Complete Samples). *Biometrika*,52(3/4):591-611.
- Sicat, A. S. 2015. Enhancing College Students ' Proficiency in Business Writing Via *Schoology*. *International Journal of Education and Research*.3(1):159–178.
- Simamora, R. E., & Saragih, S. 2019. Improving Students ' Mathematical Problem Solving Ability and Self-Efficacy through Guided *Discovery Learning* in Local Culture Context. *International Electronic Journal Of Mathematics Education*. 14(1) : 61–72.
- Sriprom, C., Rungswang, A., & Sukwitthayakul, C. 2019. Personality Traits of Thai Gen Z Undergraduates: Challenges in the EFL Classroom? *Pasaa*.57(7):165-190
- Stern, B. S. M., Stern, J. A., & Porter-magee, K. 2011. *The State of State U . S . History Standards 2011*. New York : U.S. history standards
- Suana, W. 2017. Design and Implementation of *Schoology*-Based Blended Learning Media for Jurnal Pendidikan IPA Indonesia. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*.6(7): 170–178.

- Sulaiman, P. A. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Schoology* Mobile Jaringan Dasar Kelas X Tkj Di Smk Pahlawan Mojosari. *Jurnal IT-EDU*.3(1) : 75–84.
- Tigowati. 2017. The Influence of the Use of E-learning to Student Cognitive Performance and Motivation in Digital Simulation Course. *Indonesian Journal of Informatics Education*.1(2):41–48.
- Umamah, N. 2017. *Pembelajaran Sejarah Kesiapannya Menghadapi Tantangan Zaman*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Upadhyay, M. 2017. The Utility of Media in Education. *Journal of Content, Community & Communication*.5(3) :1-10
- Wah, L. K., Keong, T. C., Ing, N. S., Jhee, Y. S., & Lajium, D. A. L. 2015. A Qualitative Study of In-service Teachers' Blended Learning Experiences via *Schoology*. *Ministry of Education Malaysia*.5(1):84–101.
- Wang, X. 2016. Discussion on the Application of *Discovery Learning* in the Teaching Reformation of Chinese Universities. *4th International Education, Economics, Social Science, Arts, Sports and Management Engineering Conference (IEESASM 2016) Discussion*.6(7) : 972–975.
- Widiantoro, B. 2015. Pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis *Schoology* pada kompetensi dasar memahami model atom bahan semikonduktor di SMKN. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*.4(2):501–506.
- Wojdon, J. 2016 . *E-teaching History*. Newcastle: Cambridge Scholars PublishingLady.
- Wulandari, S. ., Budiyono, & Slamet, I. 2016. The Development of Learning Module with *Discovery Learning* Approach in Material of Limit Algebra Functions. *International Conference on Mathematics, Science, and Education*.20(16) : 165–170.
- Yeh, H., Tsai, Y., Tsai, C., & Chang, H. 2019. Investigating Students ' Conceptions of Technology-Assisted Science Learning : a Drawing Analysis. *Journal of Science Education and Technology*.19(1) : 1-12.



Yuliatun, L., Masykuri, M., & Utami, B. 2017. *Discovery Learning* with Hierarchy Concept to Improve Analysis Ability and Study Achievement Hydrolysis Subject. 3(2) :172–179.

Zarmati, L. 2019. Future of Education and Skills 2030: Curriculum analysis. *Organisation for Economic Co-Operation and Development*.44(2).3-18.



## LAMPIRAN

## Lampiran A. Matriks Penelitian

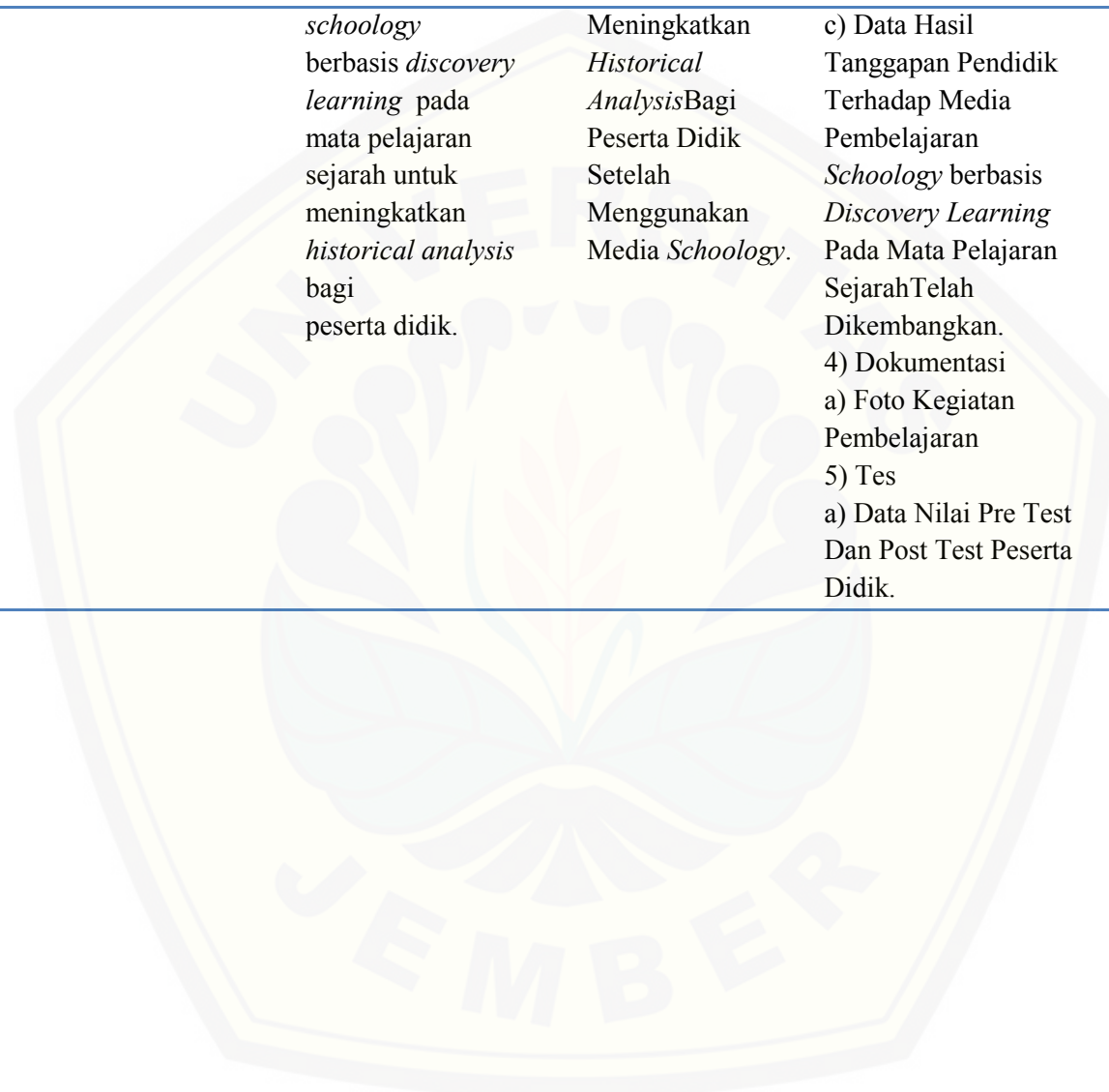
Judul Penelitian	Rumusan masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
<b>PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH SCHOology BERBASIS DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HISTORICAL ANALYSIS DENGAN MENGGUNAKAN MODEL ASSURE</b>	1) Bagaimana hasil validasi ahli Media Pembelajaran <i>Schoology</i> berbasis <i>Discovery Learning</i> sebagai media pembelajaran sejarah kelas XI MA ? 2) Bagaimana Media Pembelajaran <i>Schoology</i> berbasis <i>Discovery Learning</i> pada mata pelajaran Sejarah dapat meningkatkan kemampuan <i>Historical Analysis</i> Peserta didik kelas XI MA ?	Variabel Bebas : Pengembangan Media Pembelajaran <i>Schoology</i> Variabel Terikat : a) Hasil Validasi Ahli Isi Isi Bidang Studi, Ahli Bahasa, Dan Ahli Desain Terhadap Media Pembelajaran <i>Schoology</i> berbasis <i>Discovery Learning</i> Pada Mata Pelajaran Sejarah b) Ketercapaian penggunaan media pembelajaran	a) Hasil Validasi Ahli Isi Isi Bidang Studi, Ahli Bahasa, Dan Ahli Desain terhadap Media Pembelajaran <i>Schoology</i> berbasis <i>Discovery Learning</i> Pada Mata Pelajaran Sejarah b) Ketercapaian Penggunaan Media Pembelajaran <i>Schoology</i> berbasis <i>Discovery Learning</i> Pada Mata Pelajaran Sejarah Untuk	1) Observasi a) Analisis Performansi Peserta Didik Dan Pendidik. 2) Wawancara a) Data Analisis Sumber Daya Konten, Sumber Daya Teknologi, Fasilitas Pembelajaran, dan Sumber Daya Manusia. 3) Angket a) Data Analisis Gaya Belajar Peserta Didik; b) Data Hasil Validasi Ahli Isi Materi, Ahli Bahan Dan Ahli Desain Terhadap Media Pembelajaran berbasis <i>Discovery Learning</i> Pada Mata Pelajaran Sejarah	1) Jenis penelitian: a) Penelitian pengembangan menggunakan MODEL ASSURE 2) Tempat penelitian : MAN 1 Probolinggo, MAN2 Probolinggo, MAN 2 Kota Probolinggo 3) Media pengumpulan data: observasi, angket, wawancara, dokumentasi, dan tes. a) Analisis data: Rumus yang digunakan untuk mengukur persentase $P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$ Rumus yang digunakan untuk mengukur <i>Historical Analysis</i> penggunaan Media Pembelajaran <i>Schoology</i> berbasis

*schoolology* berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran sejarah untuk meningkatkan *historical analysis* bagi peserta didik.

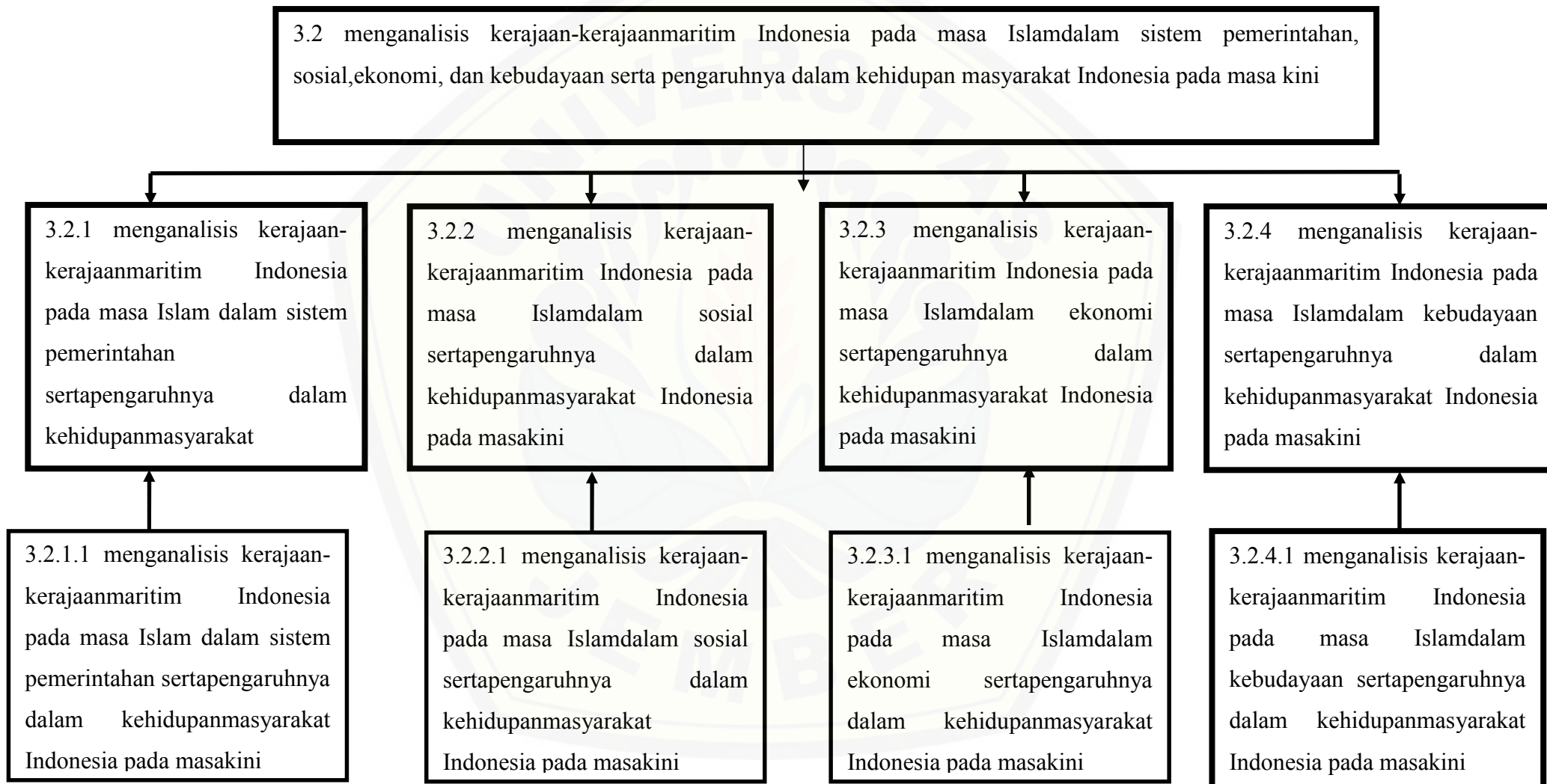
Meningkatkan *Historical Analysis* Bagi Peserta Didik Setelah Menggunakan Media *Schoolology*.

c) Data Hasil Tanggapan Pendidik Terhadap Media Pembelajaran *Schoolology* berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Sejarah Telah Dikembangkan.  
 4) Dokumentasi  
 a) Foto Kegiatan Pembelajaran  
 5) Tes  
 a) Data Nilai Pre Test Dan Post Test Peserta Didik.

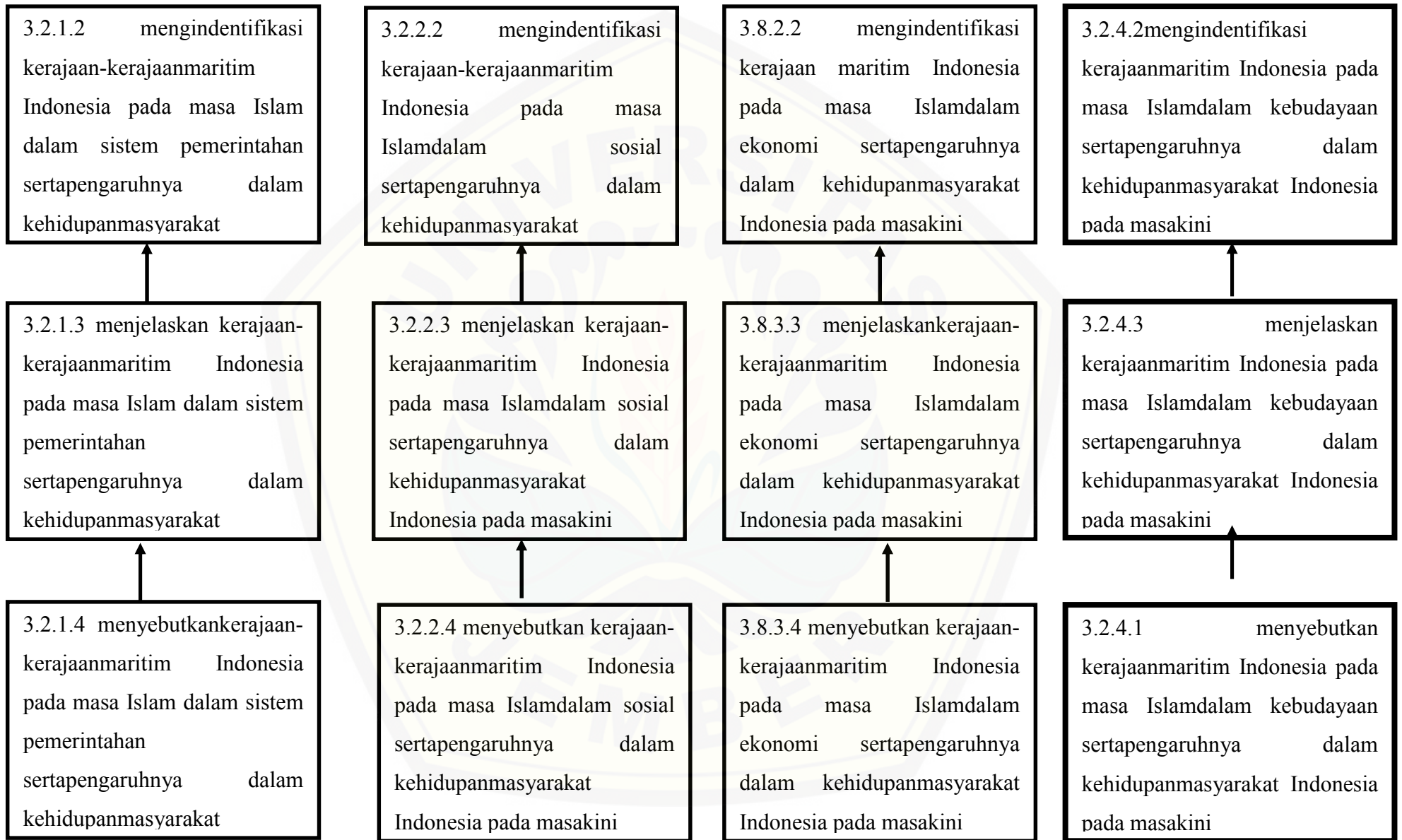
*Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Sejarah  
 $\frac{Y_1 - Y}{Y} \times 100\%$



**Lampiran B. Analisis Instruksional Kompetensi Dasar**



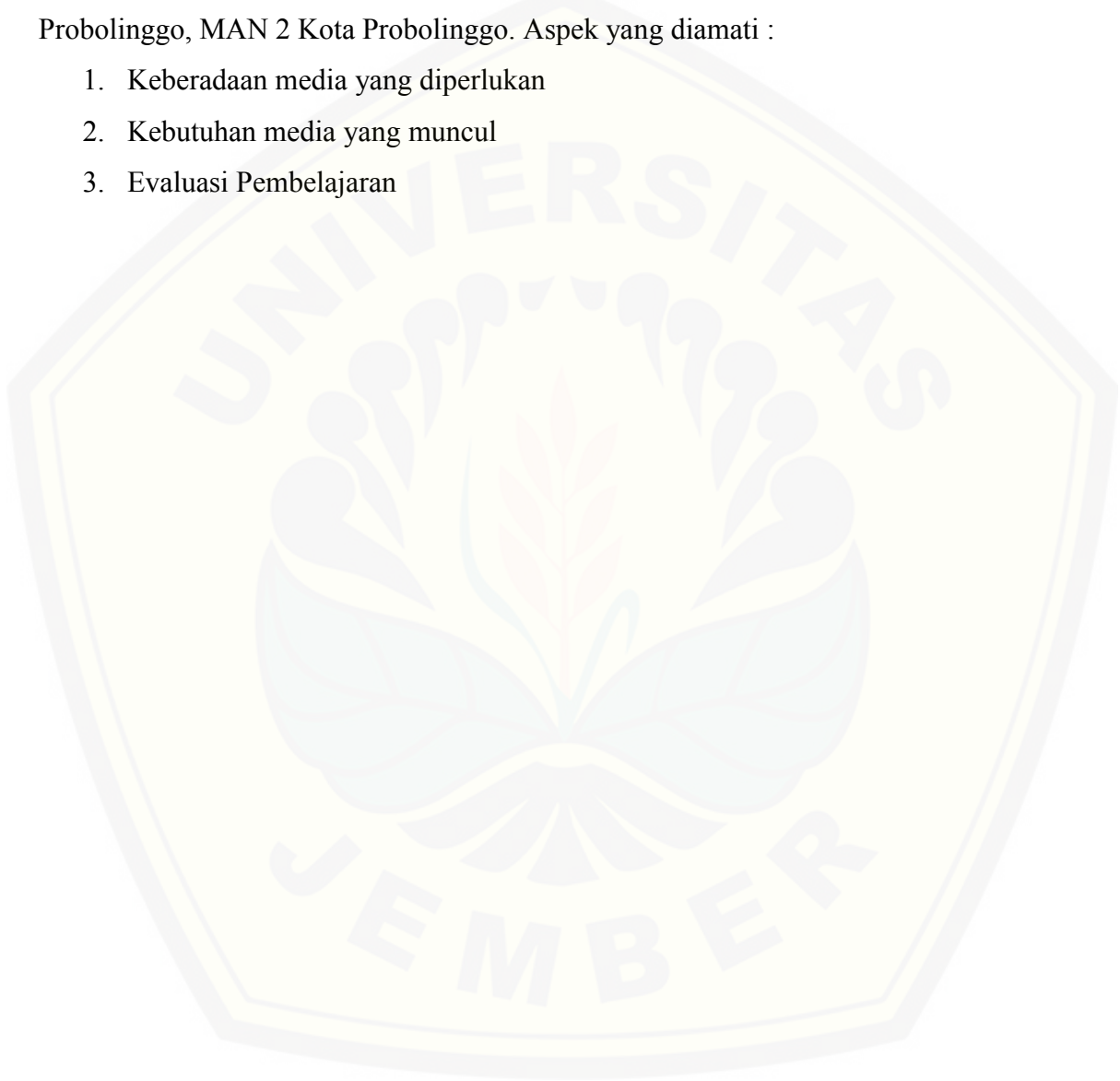
M



**Lampiran C. Pedoman Observasi****Pedoman Observasi**

Pedoman yang dilakukan adalah menganalisis keberadaan bahan ajar yang diperlukan dan kebutuhan bahan ajar yang muncul pada proses pembelajaran sejarah di 3 Madrasah Aliyah Negeri di Probolinggo yaitu MAN 1 Probolinggo, MAN 2 Probolinggo, MAN 2 Kota Probolinggo. Aspek yang diamati :

1. Keberadaan media yang diperlukan
2. Kebutuhan media yang muncul
3. Evaluasi Pembelajaran



## Lampiran D. Hasil Observasi

### Hasil Observasi

Analisis front-end analysis (analisis ujung depan) yang dilakukan adalah menganalisis keberadaan media pembelajaran yang diperlukan dan kebutuhan bahan ajar yang muncul pada proses pembelajaran sejarah di tiga MA Negeri di Probolinggo yang meliputi :

1. Keberadaan media yang diperlukan

Pada ketiga Sekolah MA Negeri di Probolinggo pembelajaran hanya menggunakan media Powerpoint dan buku paket BSE yang dipakai dalam Pembelajaran dan UKMB, Modul. Pada hal sarana dan Prasarana di ketiga sekolah terdapat Fasilitas Wifi yang ada pada Sekolah namun hal itu penggunaan wifi masih kurang dalam penggunaan proses pembelajaran. Untuk membantu proses pembelajaran yang sesuai dengan era industri 4.0 maka dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan tantangan era industri 4.0 yakni dengan media pembelajaran *Learning Management System* yakni dengan menggunakan *Schoology*.

2. Kebutuhan media yang muncul

Kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran sejarah dapat dilihat pada MAN 1 Probolinggo, MAN 2 Probolinggo, MAN 2 Kota Probolinggo. Pada ketiga sekolah tersebut terdapat fasilitas wifi dan peserta didik telah mempunyai laptop dan Handphone semua sehingga hal itu dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun pada proses pembelajaran hanya menggunakan power point yang digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Evaluasi Pembelajaran

Pada cara evaluasi Pembelajaran Sejarah dapat dilihat MAN 1 Probolinggo, MAN 2 Probolinggo, MAN 2 Kota Probolinggo menggunakan evaluasi pembelajaran Tes dan Non Test dan menggunakan evaluasi test tulis.

**Lampiran E. Instrumen Angket****Instrumen Analisis Peserta Didik****I. Identitas peserta didik**

Nama : .....

Usia : .....

Jenis Kelamin : .....

Sekolah : .....

Kelas : .....

Hari/tanggal : .....

**II. Petunjuk**

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

**III. Pertanyaan****A. Karakteristik Umum dan Kemampuan Awal**

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

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



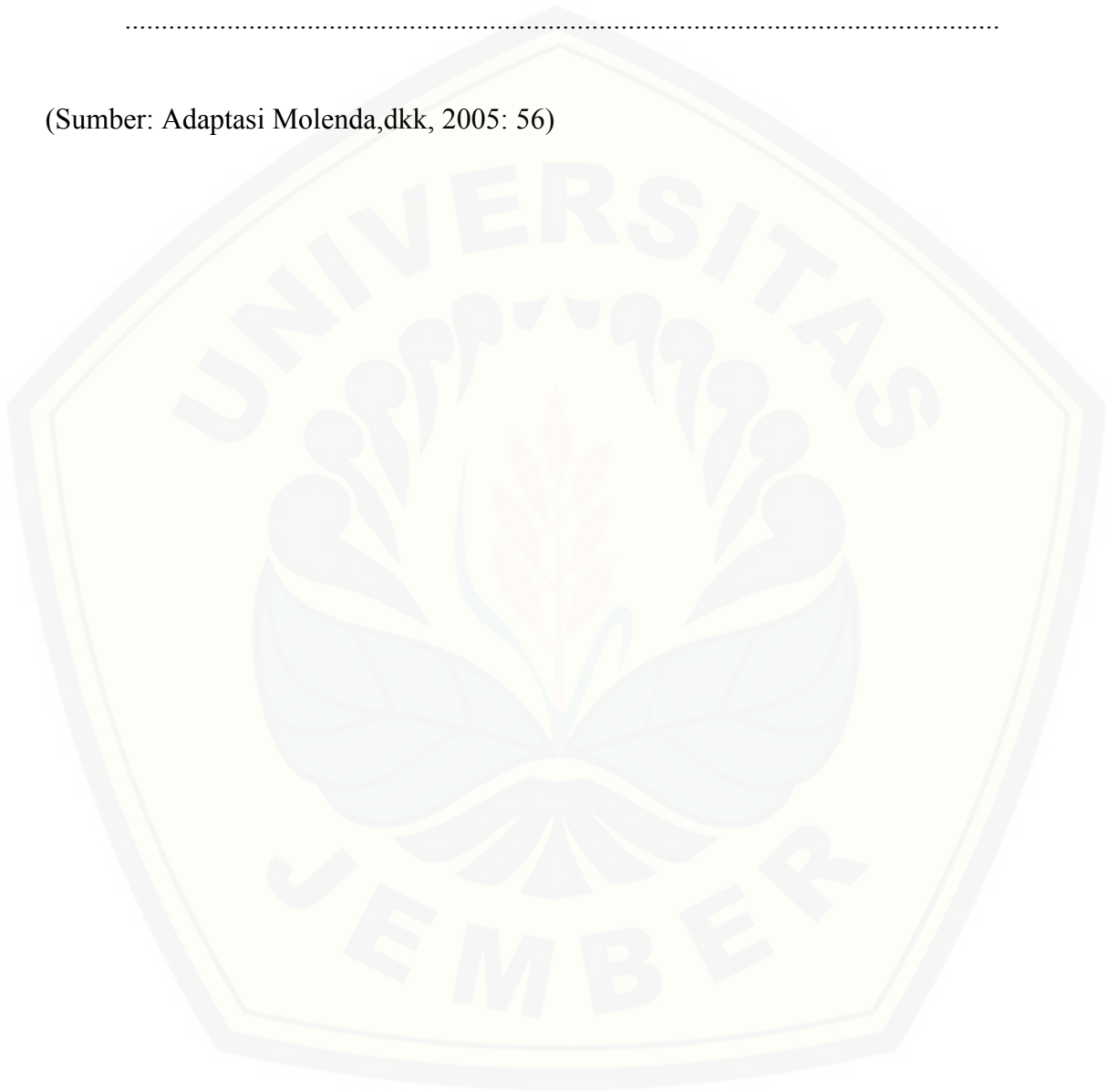
- .....
4. Apa yang anda ketahui tentang budaya pada masa Kerajaan Islam di Indonesia?

.....

.....

.....

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



**Lampiran F. Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik****Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik****I. Identitas peserta didik**

Nama : .....

Usia : .....

Jenis Kelamin : .....

Sekolah : .....

Kelas : .....

Hari/tanggal : .....s

**II. Petunjuk**

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

**III. Pertanyaan****B. Karakteristik Umum dan Kemampuan Awal**

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

1. Apa bahasa yang anda gunakan dalam kehidupan sehari-hari?  
.....  
.....
2. Apakah anda mengetahui tentang kerajaan-kerajaan maritim di Indonesia?  
.....  
.....
3. Apa yang anda ketahui tentang kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Islam dalam sistem pemerintahan serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini?  
.....  
.....
4. Apa yang anda ketahui tentang kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Islam dalam sosial serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini?

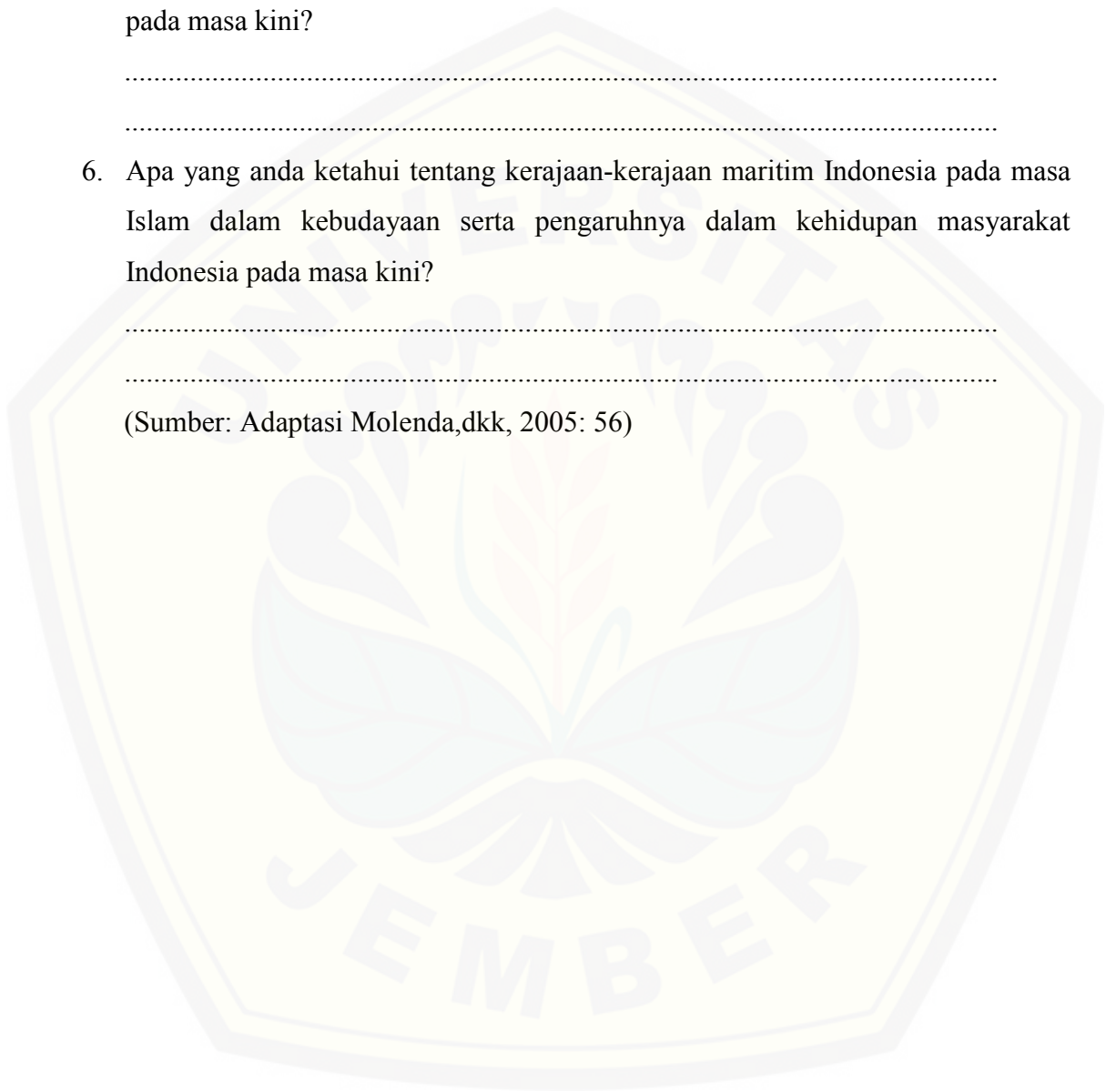
- .....
- .....
5. Apa yang anda ketahui tentang kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Islam dalam ekonomi serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini?

- .....
- .....
6. Apa yang anda ketahui tentang kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Islam dalam kebudayaan serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini?

.....

.....

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



**Lampiran F1. Penyajian Data Angket Kebutuhan****Angket Karakteristik Umum dan Kemampuan Awal Peserta Didik**

No	NAMA	Jawaban						
		Tidak Tahu/ Tidak Menjawab	Menyebutkan	Menjelaskan	Menerapkan	Menganalisis	Mengevaluasi	Membuat
1	AW	Y						
2	ASP		Y					
3	AZ		Y					
4	AFN		Y					
5	DS		Y					
6	DAM	Y						
7	FM		Y					
8	IOM		Y					
9	KN		Y					
10	KF	Y						
11	KK		Y					
12	NI		Y					
13	NJ		Y					
14	PM	Y						
15	RA		Y					
16	RM		Y					
17	RW		Y					
18	SA	Y						
19	SMM		Y					
20	SPA		Y					
21	SA		Y					
22	TGM		Y					
23	USN		Y					
24	ARH	Y						
25	AIM		Y					
26	ABA		Y					
27	AFM		Y					
28	AT	Y						
29	AW		Y					
30	ALP		Y					
31	AAP		Y					
32	B		Y					
33	DT		Y					

No	NAMA	Jawaban						
		Tidak Tahu/ Tidak Menjawab	Menyebutkan	Menjelaskan	Menerapkan	Menganalisis	Mengevaluasi	Membuat
34	DAW		Y					
35	DSZ		Y					
36	FS		Y					
37	FDA		Y					
38	IM		Y					
39	IW		Y					
40	KA		Y					
41	MDS		Y					
42	MR		Y					
43	MKS		Y					
44	MN		Y					
45	MAM		Y					
46	MAM		Y					
47	MR		Y					
48	MY		Y					
49	MY		Y					
50	NMT		Y					
51	NA		Y					
52	PMP		Y					
53	RR		Y					
54	SQR		Y					
55	SAA		Y					
56	S		Y					
57	TKH		Y					
58	ZA		Y					
59	ZK		Y					
60	Z		Y					
61	AKR		Y					
62	ATV		Y					
63	DGH		Y					
64	EZK	Y						
65	FNA		Y					
66	F		Y					
67	FRZA		Y					
68	HZ		Y					

No	NAMA	Jawaban						
		Tidak Tahu/ Tidak Menjawab	Menyebutkan	Menjelaskan	Menerapkan	Menganalisis	Mengevaluasi	Membuat
69	H		Y					
70	HMA	Y						
71	LRA		Y					
72	MT	Y						
73	MCP	Y						
74	MAH		Y					
75	MSR	Y						
76	MEK	Y						
77	NS	Y						
78	NSI	Y						
79	NZH		Y					
80	RCAP	Y						
81	RDK	Y						
82	RYN		Y					
83	RWJ	Y						
84	SRA		Y					
85	SWEP	Y						
86	SFS		Y					
87	S	Y						
88	SLF	Y						
89	TFP	Y						
90	WW		Y					
91	YMSP	Y						
<b>Jumlah</b>		23	68	0	0	0	0	0
<b>Persentase</b>		25%	75%	0%	0%	0%	0%	0%

**Berilah tanda centang (√) pada salah satu alternatif jawaban yang paling benar dan Berikan jawaban dengan cara mengisi titik-titik pada lembar yang sudah disediakan!**

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Saat mengikuti pembelajaran sejarah saya merasa mudah untuk memahaminya		
2	Saya harus berfikir secara mendalam untuk mempelajari sejarah		
3	Saya terampil dalam membuat laporan dan menyusun cerita sejarah		
4	Pelajaran sejarah sangat menyenangkan bagi saya		
5	Materi pelajaran sejarah sangat menarik bagi saya.		
6	Saya menyukai cara pendidik dalam membelajarkan sejarah		
7	Saya mudah memahami penjelasan yang diberikan oleh pendidik tentang pembelajaran sejarah		
8	Bila kesulitan memahami materi pembelajaran sejarah saya akan bertanya pada pendidik		
9	Saya berusaha mengerjakan soal yang diberikan pendidik dengan sungguh sungguh		
10	Saya menyadari bahwa sejarah lokal penting untuk dipelajari		
11	Saya memahami semua materi sejarah lokal yang ada dilingkungan sekitar saya		

12. kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Islam apa saja yang bapak/ibu pendidik anda ajarkan kepada anda?

.....  
 .....

14. Apakah yang anda ketahui tentang materi sejarah kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Islam dalam sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini? Berikan alasannya?

.....  
.....  
13. Apakah menurut anda materi sejarah kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Islam dalam sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini sangat menarik? Berikan alasannya?

.....  
.....  
14. Apakah menurut anda materi sejarah kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Islam dalam sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini mudah dimengerti? Berikan alasannya?

.....  
.....  
15. Apakah menurut anda belajar sejarah kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Islam dalam sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini disekitar lingkungan anda sangat penting? Berikan alasannya?

.....  
.....  
16. Apakah materi kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Islam dalam sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini sangatlah penting bagi kehidupan masa kini ?

.....  
.....  
17. Menurut anda perlu atau tidak dikembangkannya media pembelajaran sejarah kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Islam dalam sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini? Berikan alasannya?

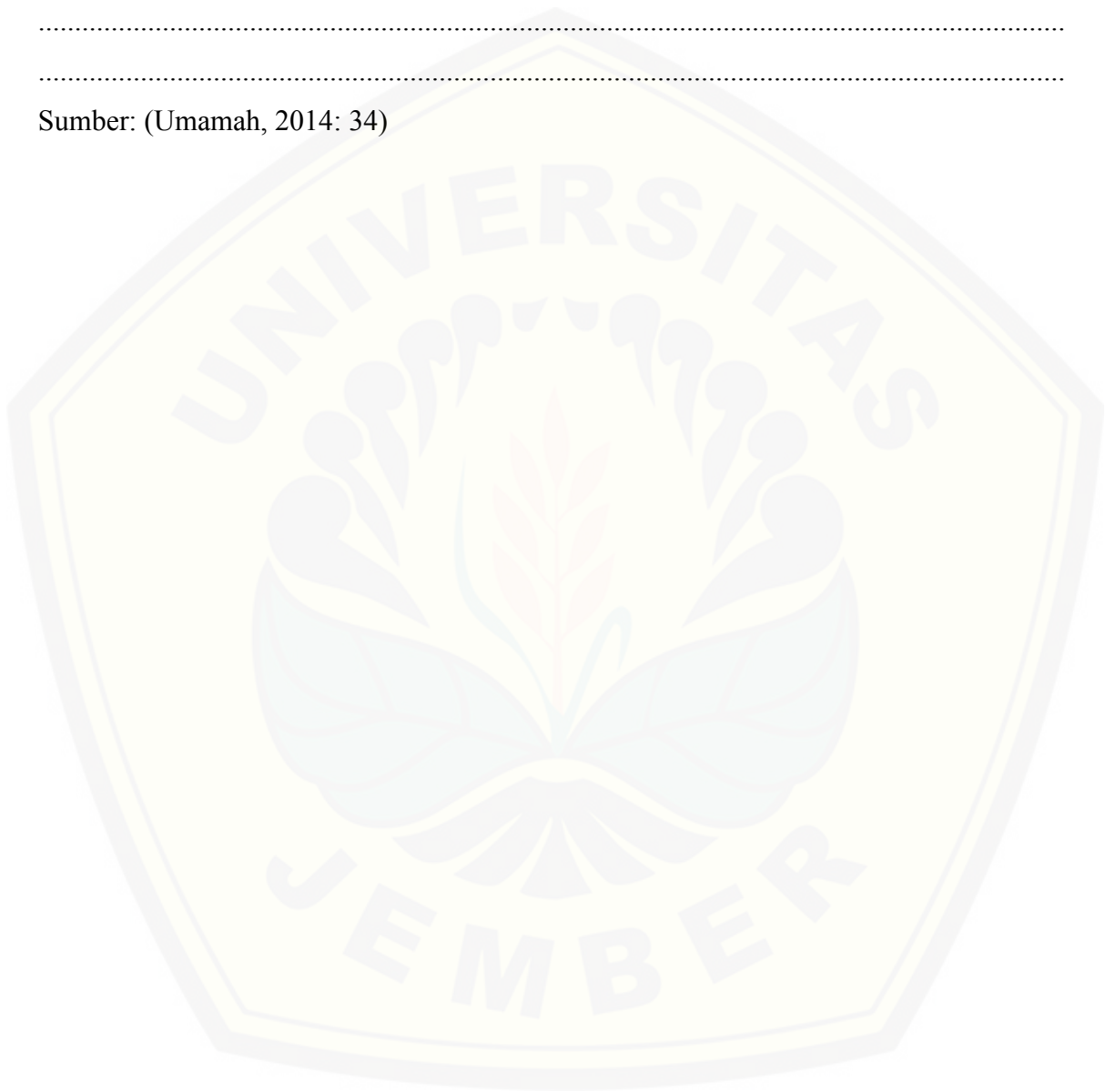
.....  
.....



18. Media pembelajaran pada materi sejarah kerajaan-kerajaan maritim Indonesia pada masa Islam dalam sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini seperti apa yang anda inginkan? Berikan alasannya?

.....  
.....

Sumber: (Umamah, 2014: 34)



## Lampiran G. Penyajian Data Angket Kebutuhan Peserta Didik MAN 2 Probolinggo

## Penyajian Data Angket Kebutuhan Peserta Didik

No	Nama	Nomor Soal										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	ARH	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
2	AIM	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T
3	ABA	T	Y	Y	T	T	Y	Y	T	Y	Y	T
4	AFM	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T
5	AT	T	Y	T	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	T
6	AW	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	T
7	ALP	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y
8	AAP	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	T
9	B	T	Y	T	T	T	T	T	T	Y	Y	T
10	DT	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	T	Y	T	T
11	DAW	Y	Y	T	T	T	Y	T	T	T	Y	T
12	DSZ	T	T	Y	T	T	Y	Y	T	Y	Y	T
13	FS	Y	Y	T	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T
14	FDA	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	Y	T	Y
15	IM	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T
16	IW	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	T	T	T	T
17	KA	Y	Y	T	T	T	Y	T	T	Y	Y	T
18	MDS	T	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	T
19	MR	Y	T	T	T	T	T	T	Y	Y	Y	T

20	MKS	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	T
21	MN	T	T	T	T	T	T	T	T	T	Y	Y
22	MAM	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	T
23	MAM	Y	Y	T	T	T	Y	T	T	Y	Y	T
24	MR	T	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	T
25	MY	Y	T	T	T	T	T	T	Y	Y	Y	T
26	MY	Y	T	Y	T	T	T	Y	Y	T	T	T
27	NMT	T	T	T	Y	Y	T	T	T	Y	Y	T
28	NA	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	T	Y	T	Y
29	PMP	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T
30	RR	T	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	T
31	SQR	Y	Y	T	T	T	T	T	T	T	Y	T
32	SAA	Y	T	Y	T	T	T	Y	T	Y	T	T
33	S	T	T	T	T	T	T	T	T	Y	Y	T
34	TKH	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	T
35	ZA	Y	Y	T	T	T	Y	T	Y	Y	Y	Y
36	ZK	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T
37	Z	Y	T	T	T	T	T	T	Y	Y	Y	T
	PROSENTASE	57%	70%	51%	38%	41%	62%	54%	46%	81%	68%	14%

## Penyajian Data Angket Kebutuhan Peserta Didik MAN 1 Probolinggo

## Penyajian Data Angket Kebutuhan Peserta Didik

NO	NAMA	NOMOR SOAL										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	AW	T	Y	T	T	T	T	T	T	Y	Y	T
2	ASP	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
3	AZ	Y	T	T	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	T
4	AFN	T	Y	T	T	T	T	T	Y	Y	Y	T
5	DS	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
6	DAM	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	Y
7	FM	Y	Y	T	T	T	T	Y	Y	Y	Y	Y
8	IOM	T	T	T	T	T	T	T	T	Y	Y	Y
9	KN	Y	Y	T	T	T	T	Y	Y	Y	Y	T
10	KF	Y	Y	T	T		Y	Y	Y	Y	Y	Y
11	KK	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
12	NI	Y	Y	T	Y	Y	T	T	T	Y	Y	Y
13	NJ	T	T	T	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	T
14	PM	T	Y	T	T	T	T	T	T	T	T	T
15	RA	T	Y	T	T	T	T	T	Y	Y	Y	T
16	RM	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
17	RW	T	T	T	T	T	Y	T	T	T	T	T
18	SA	T	T	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y
19	SMM	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y
20	SPA	Y	T	Y	Y	Y	T	T	T	T	T	Y

NO	NAMA	NOMOR SOAL											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
21	SA	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
22	TGM	T	T	T	T	Y	T	T	T	T	T	T	Y
23	USN	Y	Y	T	T	T	T	T	Y	Y	Y	Y	T
	PROSENTASE	48%	57%	13%	30%	50%	39%	35%	61%	74%	74%	74%	48%

### Penyajian Data Angket Kebutuhan Peserta Didik MAN 2 Kota Probolinggo

#### Penyajian Data Angket Kebutuhan Peserta Didik

No	Nama	Nomor Soal										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	AKR	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	Y	Y
2	ATV	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
3	DGH	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
4	EZK	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
5	FNA	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T
6	F	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
7	FRZA	Y	Y	T	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	T
8	HZ	T	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	T
9	H	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y
10	HMA	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y
11	LRA	Y	Y	T	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	T
12	MT	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T
13	MCP	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y

No	Nama	Nomor Soal										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
14	MAH	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
15	MSR	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
16	MEK	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T
17	NS	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
18	NSI	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
19	NZH	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
20	RCAP	Y	Y	T	T	Y	T	Y	T	Y	Y	T
21	RDK	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	T	T
22	RYN	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	Y	Y	Y
23	RWJ	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y
24	SRA	Y	Y	T	T	Y	Y	T	T	T	T	T
25	SWEP	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
26	SFS	Y	Y	T	T	Y	T	Y	T	Y	Y	Y
27	S	Y	T	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y
28	SLF	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
29	TFP	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
30	WW	Y	Y	T	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	T
31	YMSP	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
32	YM	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T
	Prosentase	88%	91%	44%	63%	66%	88%	88%	81%	91%	94%	50%

**Jumlah Total Persentase MAN 2 Probolinggo, MAN1 Probolinggo, MAN2 Kota Probolinggo**

No	Nama Sekolah	Nomor Soal										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	MAN 2 Probolinggo	21	26	19	14	15	23	20	17	30	25	5
2	MAN 1 Probolinggo	11	13	3	7	11	9	8	14	17	17	11
3	MAN 2 kota Probolinggo	28	29	14	20	21	28	28	26	29	30	16
	Jumlah	60	68	36	41	47	60	56	57	76	72	32
	Jumlah Prosentase	65%	74%	39%	45%	51%	65%	61%	62%	83%	78%	35%

**Simpulan:**

1. 65% peserta didik merasa mudah memahami pembelajaran sejarah;
2. 74% peserta didik harus berfikir secara mendalam untuk mempelajari sejarah;
3. 39% peserta didik terampil dalam membuat laporan dan menyusun cerita sejarah;
4. 45% peserta didik senang mempelajari pelajaran sejarah;
5. 51% Peserta didik menganggap pelajaran sejarah menarik bagi peserta didik;
6. 65% Peserta didik menyukai cara pendidik dalam membelajarkan sejarah.
7. 61% Peserta didik mudah memahami penjeasan yang diberikan oleh pendidik tentang pembelajaran sejarah
8. 62% peserta didik bertanya apabila kesulitan memahami materi sejarah;
9. 83% peserta didik berusaha mengerjakan soal dengan sungguh sungguh;

**Lampiran G. Angket Gaya Belajar**

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

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Saya lebih mudah memahami pelajaran dengan melihat bahasa tubuh/ekspresi muka pendidik, membaca dan menulis.		
2	Saya tertarik pada objek yang mencolok dan berwarna,		
3	Saya lebih mementingkan penampilan, baik dalam hal pakaian maupun kondisi lingkungan sekitar.		
4	Saya tidak terganggu jika harus belajar dalam keramaian.		
5	Saya mudah lupa dengan sesuatu yang disampaikan secara lisan dan sering kali minta bantuan orang lain untuk mengulanginya.		
6	Saya lebih suka belajar dengan cara mendengar.		
7	Saya lebih mudah belajar dengan dalam bentuk aktivitas lisan.		
8	Saya mudah mengingat sesuatu apabila itu didengarkan		
9	Saya mudah terganggu jika harus belajar dalam keramaian.		
10	Saya lemah dalam menerima informasi tertulis.		
11	Saya lebih mudah memahami materi pembelajaran apabila belajar melalui manipulasi/praktek (aktivitas fisik)		
12	Saya mudah menghafal dengan cara melihat gerakan tubuh/fisik sambil berjalan mempraktikkan.		
13	Saya lebih mudah belajar apabila ada keterlibatan sejumlah anggota tubuh.		
14	Saya cenderung berbicara dengan perlahan, sehingga perlu berdiri dekat ketika berbincang dengan orang lain.		

(Sumber: Adaptasi Dunn and Dunn, 1992)





No	NAMA PESERTA DIDIK	INDIKATOR GAYA BELAJAR														
		L/P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
			V	V	V	K	A	A	K	A	V	A	K	K	K	A
20	SPA		Y	T	Y	Y	Y	T	T	T	T	T	Y	Y	Y	Y
21	SA		Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y
22	TGM		Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y
23	USN		Y	T	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	T	T	T	T	T

Visual =  $10/23 \times 100\% = 43\%$

Audio =  $6/23 \times 100\% = 26\%$

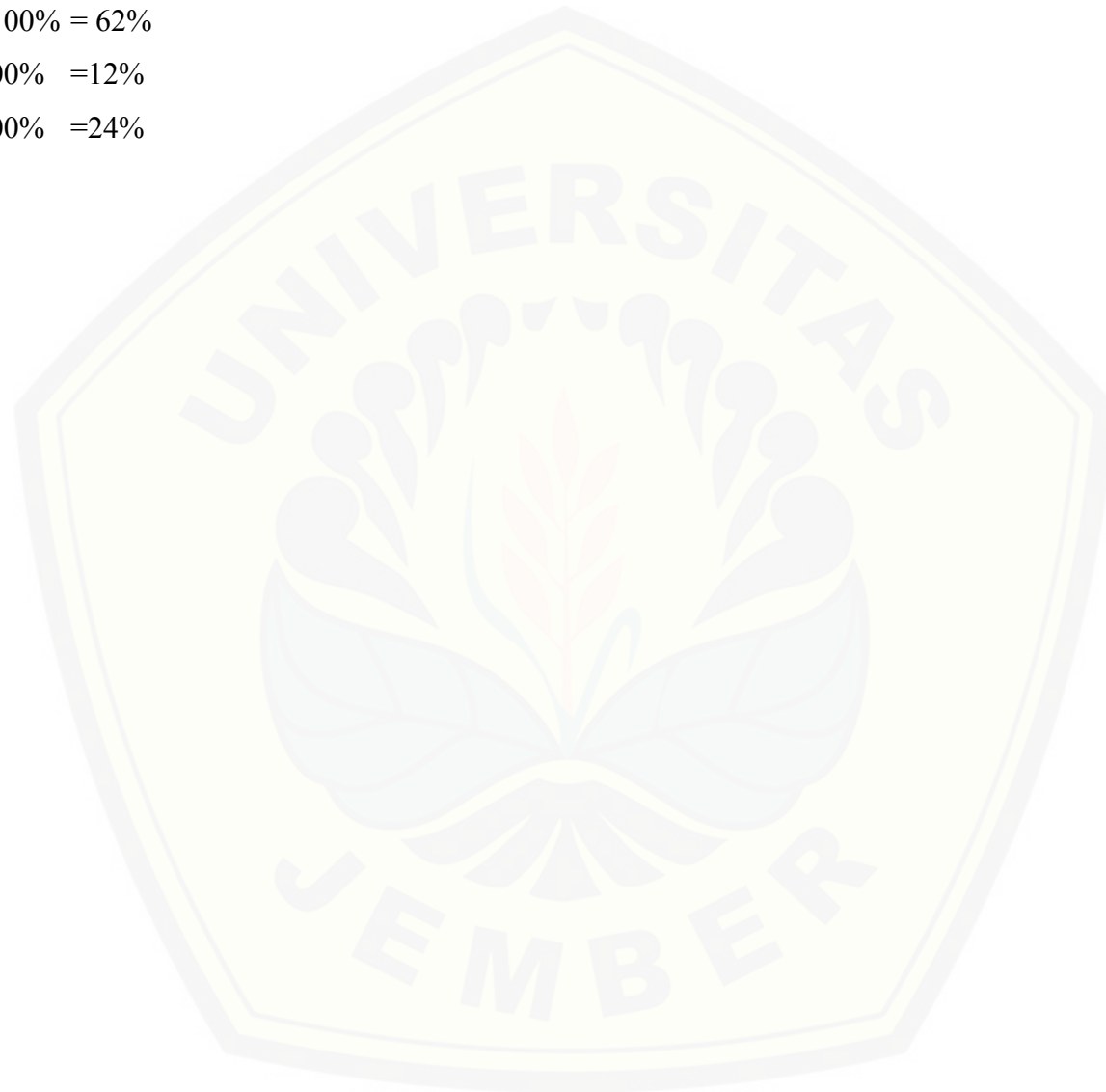
Kinestetik =  $7/23 \times 100\% = 30\%$

## MAN 2 PROBOLINGGO

No	NAMA PESERTA DIDIK	INDIKATOR GAYA BELAJAR														Kategori	
		L/P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		14
		V	V	V	K	A	A	K	A	V	A	K	K	K	A		
1	ARH		Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	T	T	Y	T	Y	Y	v
2	AIM		Y	Y	Y	Y	T	Y	T	T	Y	T	T	T	T	Y	V
3	ABA		Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	V
4	AFM		Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	T	Y	T	Y	V
5	AT		Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	V
6	AW		Y	T	Y	T	Y	T	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	A
7	ALP		Y	T	Y	T	Y	T	T	T	Y	T	Y	Y	Y	T	K
8	AAP		Y	Y	Y	T	T	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	V
9	B		Y	Y	Y	T	T	Y	Y	T	Y	T	Y	T	T	T	V
10	DT		Y	Y	Y	T	Y	T	T	T	Y	T	T	T	T	T	V
11	DAW		Y	T	T	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	T	T	Y	A
12	DSZ		Y	T	T	T	T	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	K
13	FS		Y	T	Y	T	Y	T	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	V
14	FDA		Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	Y	T	T	V
15	IM		T	Y	Y	T	Y	T	T	T	T	T	Y	T	T	T	V
16	IW		T	T	Y	Y	T	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	T	T	V
17	KA		Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	Y	T	V

No	NAMA PESERTA DIDIK	INDIKATOR GAYA BELAJAR														Kategori	
		L/P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		14
			V	V	V	K	A	A	K	A	V	A	K	K	K		A
18	MDS		T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	Y	A
19	MR		Y	T	Y	Y	Y	T	T	T	T	T	Y	Y	Y	Y	K
20	MKS		Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	V
21	MN		Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	K
22	MAM		Y	T	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	T	T	T	T	T	V
23	MAM		T	T	T	T	T	T	T	T	Y	T	T	T	T	T	V
24	MR		Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	T	T	Y	A
25	MY		Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	T	A
26	MY		Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	T	Y	V
27	NMT		Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	K
28	NA		Y	Y	Y	T	Y	T	T	T	Y	T	Y	Y	Y	T	V
29	PMP		Y	T	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	K
30	RR		Y	T	T	Y	T	T	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	K
31	SQR		Y	T	T	T	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	K
32	SAA		Y	Y	T	T	T	T	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	K
33	S		Y	Y	T	T	T	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	V
34	TKH		T	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	V
35	ZA		T	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	V
36	ZK		T	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	V
37	Z		Y	Y	T	T	T	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	V

Visual            =23/37x100% = 62%  
Audio            =5/37x100% =12%  
Kinestetik       =9/37x100% =24%



## MAN 2 KOTA PROBOLINGGO

No	NAMA PESERTA DIDIK	INDIKATOR GAYA BELAJAR														Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
		V	V	V	K	A	A	K	A	V	A	K	K	K	A	
1	AKR	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	V
2	ATV	Y	T	Y	T	Y	T	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	V
3	DGH	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	T	T	Y	T	Y	Y	V
4	EZK	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	T	Y	T	T	T	T	Y	V
5	FNA	Y	T	Y	T	Y	T	T	T	Y	T	Y	Y	Y	T	V
6	F	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	A
7	FRZA	Y	Y	Y	T	T	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	K
8	HZ	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	T	Y	T	Y	T	T	T	V
9	H	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	T	Y	T	Y	V
10	HMA	Y	Y	Y	T	Y	T	T	T	Y	T	T	T	T	T	V
11	LRA	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	A
12	MT	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	A
13	MCP	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	K
14	MAH	Y	Y	Y	T	Y	T	T	T	Y	Y	Y	Y	T	T	V
15	MSR	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	K
16	MEK	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	A
17	NS	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	A
18	NSI	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	V
19	NZH	Y	T	Y	T	T	T	T	T	Y	T	T	Y	Y	T	V
20	RCAP	T	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	V

No	NAMA PESERTA DIDIK	INDIKATOR GAYA BELAJAR														Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
		V	V	V	K	A	A	K	A	V	A	K	K	K	A	
21	RDK	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	T	T	Y	A
22	RYN	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	T	A
23	RWJ	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	T	Y	V
24	SRA	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	K
25	SWEP	Y	Y	Y	T	Y	T	T	T	Y	T	Y	Y	Y	T	V
26	SFS	Y	T	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	K
27	S	Y	T	T	Y	T	T	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	K
28	SLF	Y	T	T	T	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	K
29	TFP	Y	Y	T	T	T	T	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	K
30	WW	Y	Y	T	T	T	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	V
31	YMSP	T	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	V

Visual =  $16/31 \times 100\% = 52\%$

Audio =  $7/31 \times 100\% = 23\%$

Kinestetik =  $8/31 \times 100\% = 26\%$

Jumlah total presentase gaya belajar MAN 1 PROBOLINGGO, MAN 2 PROBOLINGGO dan MAN 2 KOTA PROBOLINGGO

Persentase			Item	Presentase Total
MAN PROBOLINGGO 1	MAN 2 PROBOLINGGO	MAN 2 KOTA PROBOLINGGO		
43%	62%	52%	Visual	52,33%
30%	14%	23%	Audirori	22,33%
26%	24%	26%	Kinestetik	25,33%

Hasil angket peserta didik tentang gaya belajar dapat diidentifikasi bahwa peserta didik dari ketiga sekolah di peroleh gaya belajar Visual 52,33% dan Audiotori 22,33% dan Kinestetik 25,33%..



**Lampiran I. Angket Pedomanan Observasi****I.1 Instrumen Analisis Performansi Pendidik****I. Identitas pendidik**

Nama : .....

NIP : .....

Pendidikan Terakhir : .....

Nama sekolah : .....

Mengajar kelas : .....

**II. Petunjuk**

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

**III. Pertanyaan**

1. Bagaimana cara bapak/ibu pendidik dalam merumuskan tujuan pembelajaran?  
.....  
.....  
.....
2. Apakah bapak/ibu pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai disetiap awal pertemuan ?  
.....  
.....  
.....  
.....
3. Bagaimana cara pengembangan materi yang bapak/ibu pendidik lakukan saat pembelajaran sejarah?  
.....  
.....  
.....  
.....

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

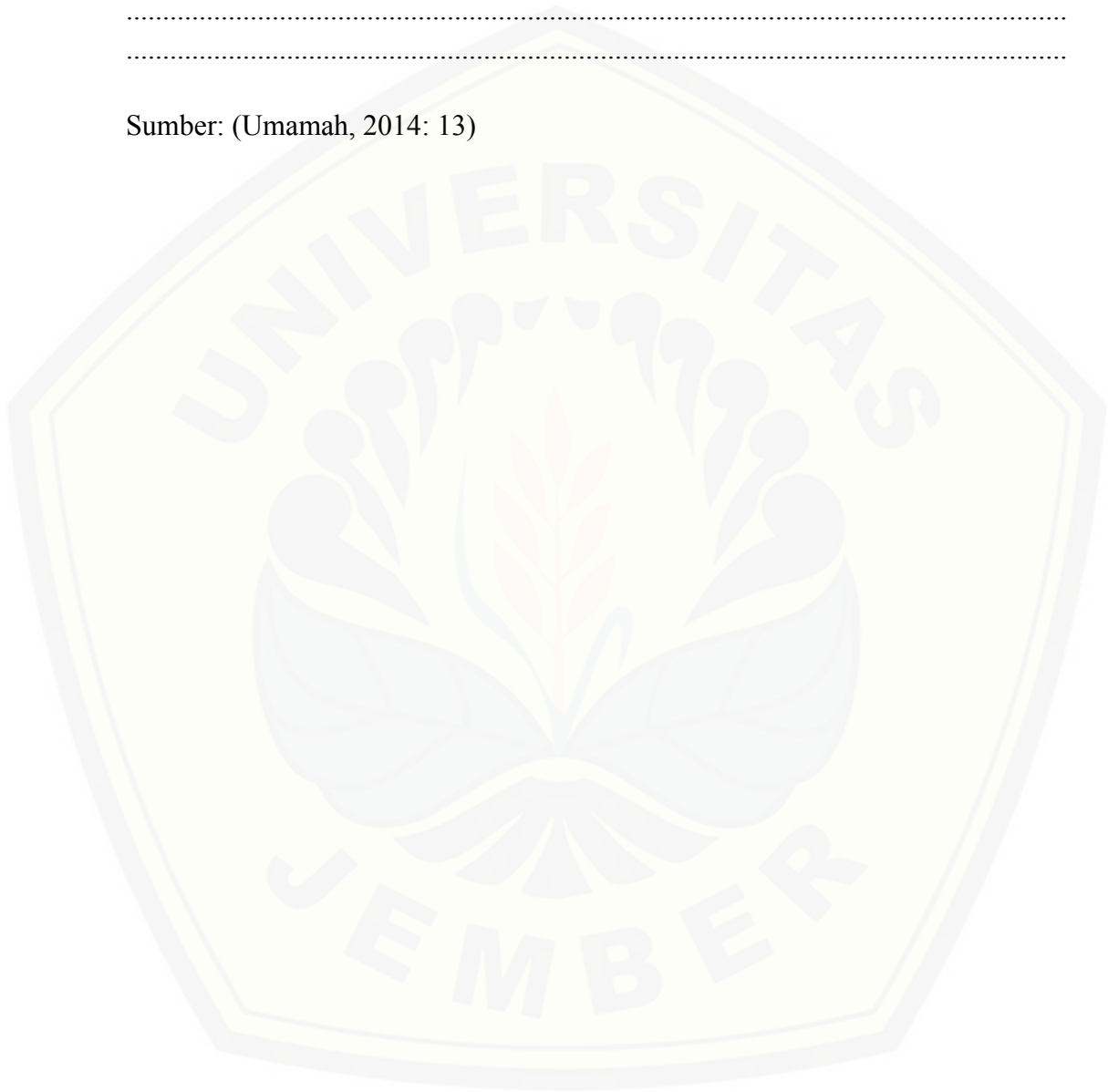
13. Menurut bapak/ibu inovasi apa yang di inginkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah?

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

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

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

Sumber: (Umamah, 2014: 13)



## I.2 Hasil Analisis Performansi Pendidik

Kegiatan yang dilakukan dalam analisis performansi dengan melakukan wawancara kepada pendidik mengenai proses pembelajaran mata pelajaran sejarah di tiga MA Negeri di Probolinggo yaitu MAN 1 Probolinggo, MAN 2 Probolinggo dan MAN 2 Kota Probolinggo yang kemudian dilakukan crosscheck melalui wawancara dengan pendidik guna untuk membuktikan kebenarannya. Hasil analisis performansi yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

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

**Jawabannya :**

Berdasarkan dari kompetensi Dasar,IPK lalu menyesuaikan taksonomi Bloom revisi Anderson dengan berdasarkan kemampuan kognitif C1-C6. Adapun pendidik menyatakan berdasarkan aktivitas kelas yang akan melakukan pembelajaran.

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

**Jawabannya :**

Para Pendidik menyatakan “Iya” , mereka menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam setiap awal pertemuan dan awal materi atau awal bab baru dalam pembelajaran.

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

**Jawabannya :**

Materi dikembangkan melalui kompetensi dasar lalu melalui ranah kognitif, Afektif dengan mempertimbangkan fakta, konsep, Prosedur, dan metakognitif lalu mentelaah dari berbagai sumber belajar. Pengembangan materi juga dapat menggunakan dan berbantuan internet sehingga materi lebih kompleks.

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

**Jawabannya :**

Materi yang ada sudah ada namun yang berbasis teknologi masih belum tersedia dalam pembelajaran Sejarah.Materi hanya terfokus pada LKS dan Buku paket Sejarah.

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

**Jawabannya :**

Tidak ada namun peserta didik terkadang merasa jenuh dalam pembelajaran.

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

**Jawabannya :**

Pendidik menjawab dengan menggunakan metode presentasi dan metode diskusi.

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

**Jawabannya :**

Pendidik menggunakan media power point dan hanya menggunakan buku-buku sejarah yang berupa buku paket dan LKS dan peta konsep.

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

**Jawabannya :**

Pendidik menjawab dengan menggunakan pembelajaran yang berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

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

**Jawabannya :**

Pada saat pembelajaran, pendidik menggunakan bahan ajar buku paket dan LKS.

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

**Jawabannya :**

Pendidik menjawab bahan ajar yang berbasis teknologi sehingga diminati peserta didik.

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

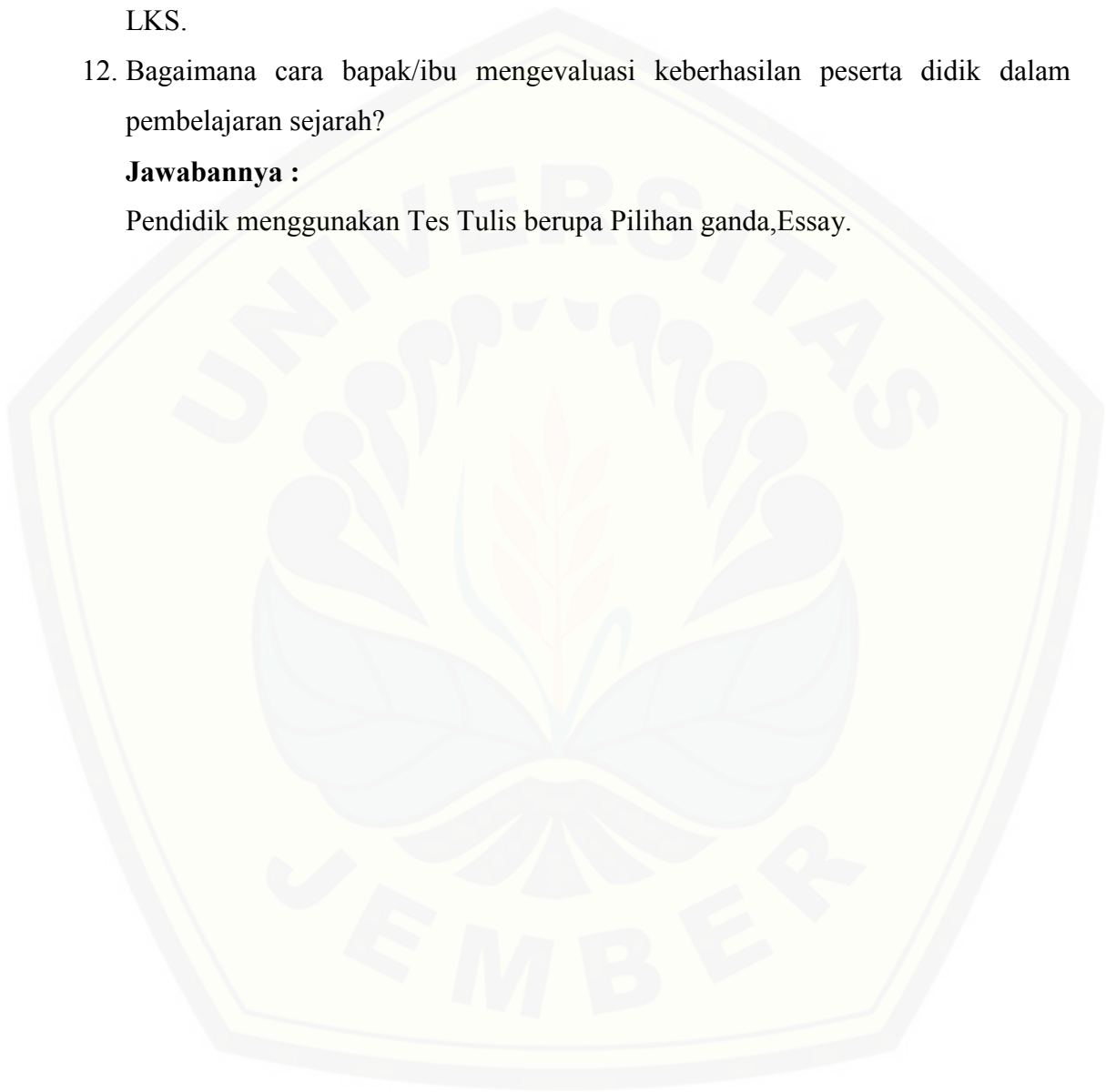
**Jawabannya :**

Belum mencukupi karena pembelajaran dengan menggunakan buku paket dan LKS.

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

**Jawabannya :**

Pendidik menggunakan Tes Tulis berupa Pilihan ganda, Essay.



### I.3. Instrumen Analisis Performansi Peserta Didik

#### I. Identitas Peserta Didik

Nama : .....

No. Presensi : .....

Kelas : .....

Usia : .....

Nama sekolah : .....

#### II. Petunjuk

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

#### III. Pertanyaan

1. Apakah bapak/ibu pendidik anda menyampaikan tujuan pembelajaran di awal pembelajaran ?  
.....  
.....
2. Materi apa saja yang dibelajarkan dalam pembelajaran sejarah?  
.....  
.....
3. Apakah metode pembelajaran yang biasa bapak/ibu gunakan dalam pembelajaran sejarah? (ceramah,diskusi, tanya jawab, permainan dan lain-lain)  
.....  
.....
4. Metode pembelajaran apakah yang anda sukai ? (ceramah, diskusi dan lain-lain)  
.....  
.....
5. Apakah bapak/ibu pendidik anda sering menggunakan media dalam pembelajaran sejarah ? Media apa saja yang digunakan ? (Media audio (Radio, rekaman, dll) ,Media visual (foto, gambar, sketsa, peta, diagram, chart dll) ,Media audio-visual (film, video, slide dll)



- .....
- .....
6. Apakah media pembelajaran yang anda sukai ?(Media audio (Radio, rekaman, dll) ,Media visual (foto, gambar, sketsa, peta, diagram, chart dll) ,Media audio-visual (film, video, slide dll), E-Learning
- .....
- .....

7. Media belajar seperti apa yang anda inginkan dalam pembelajaran sejarah? (Film, E-Learning, Powerpoint,dll)
- .....
- .....

8. Buku apakah yang biasa digunakan dalam pembelajaran sejarah ?
- .....
- .....

9. Apakah ada buku referensi sejarah selain buku BSE atau LKS yang dipakai pada proses pembelajaran sejarah ?
- .....
- .....

10. Jenis evaluasi seperti apa yang biasa dilakukan bapak/ibu pendidik dalam mengukur hasil belajar anda ? (Ujian tulis, Ujian lisan, kuis, dan lain-lain)
- .....
- .....

11. Menurut anda inovasi apa yang anda diinginkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah?
- .....
- .....

12. Menurut anda, apakah sekolah memberi fasilitas untuk belajar dengan baik ? jika iya ataupun tidak, berikan alasannya !
- .....
- .....

#### I.4 Hasil Analisis Performansi Peserta didik

##### A. Media Pembelajaran yang digunakan

No	NAMA PESERTA DIDIK	Media Pembelajaran yang digunakan		
		Video	Powerpoint	Tanpa Media
1	AW	Y		
2	ASP		Y	
3	AZ		Y	
4	AFN		Y	
5	DS		Y	
6	DAM		Y	
7	FM		Y	
8	IOM		Y	
9	KN		Y	
10	KF		Y	
11	KK		Y	
12	NI		Y	
13	NJ		Y	
14	PM		Y	
15	RA		Y	
16	RM		Y	
17	RW		Y	
18	SA		Y	
19	SMM		Y	
20	SPA		Y	
21	SA		Y	
22	TGM		Y	
23	USN		Y	
24	ARH	Y		
25	AIM		Y	
26	ABA		Y	
27	AFM		Y	
28	AT		Y	
29	AW		Y	
30	ALP		Y	
31	AAP		Y	
32	B		Y	
33	DT		Y	

34	DAW		Y	
35	DSZ		Y	
36	FS		Y	
37	FDA		Y	
38	IM		Y	
39	IW		Y	
40	KA		Y	
41	MDS		Y	
42	MR		Y	
43	MKS		Y	
44	MN		Y	
45	MAM		Y	
46	MAM		Y	
47	MR		Y	
48	MY		Y	
49	MY		Y	
50	NMT		Y	
51	NA		Y	
52	PMP		Y	
53	RR		Y	
54	SQR		Y	
55	SAA		Y	
56	S		Y	
57	TKH		Y	
58	ZA		Y	
59	ZK		Y	
60	Z		Y	
61	AKR		Y	
62	ATV		Y	
63	DGH		Y	
64	EZK		Y	
65	FNA		Y	
66	F		Y	
67	FRZA		Y	
68	HZ		Y	
69	H		Y	
70	HMA		Y	
71	LRA		Y	

72	MT		Y	
73	MCP			Y
74	MAH			Y
75	MSR			Y
76	MEK			Y
77	NS			Y
78	NSI			Y
79	NZH			Y
80	RCAP			Y
81	RDK		Y	
82	RYN		Y	
83	RWJ		Y	
84	SRA		Y	
85	SWEP		Y	
86	SFS		Y	
87	S		Y	
88	SLF		Y	
89	TFP		Y	
90	WW		Y	
91	YMSP			Y
<b>Jumlah</b>		2	80	9

**B. Analisis Kebutuhan Media**

No	NAMA PESERTA DIDIK	Kebutuhan Media				
		Film Sejarah	Powerpoint	E-Learning	Handphone	Internet
1	AW		Y			
2	ASP	Y				
3	AZ				Y	
4	AFN	Y				
5	DS			Y		
6	DAM	Y				
7	FM			Y		
8	IOM	Y				
9	KN	Y				
10	KF				Y	
11	KK				Y	
12	NI				Y	
13	NJ				Y	
14	PM				Y	
15	RA				Y	
16	RM				Y	
17	RW				Y	
18	SA			Y		
19	SMM			Y		
20	SPA			Y		
21	SA				Y	
22	TGM				Y	
23	USN					Y
24	ARH			Y		
25	AIM			Y		
26	ABA					Y
27	AFM			Y		
28	AT			Y		
29	AW					Y
30	ALP			Y		
31	AAP			Y		
32	B			Y		
33	DT			Y		
34	DAW			Y		
35	DSZ			Y		

36	FS			Y		
37	FDA			Y		
38	IM			Y		
39	IW			Y		
40	KA			Y		
41	MDS			Y		
42	MR			Y		
43	MKS			Y		
44	MN			Y		
45	MAM			Y		
46	MAM			Y		
47	MR			Y		
48	MY			Y		
49	MY			Y		
50	NMT			Y		
51	NA			Y		
52	PMP			Y		
53	RR			Y		
54	SQR			Y		
55	SAA			Y		
56	S			Y		
57	TKH			Y		
58	ZA			Y		
59	ZK			Y		
60	Z			Y		
61	AKR			Y		
62	ATV			Y		
63	DGH			Y		
64	EZK			Y		
65	FNA			Y		
66	F			Y		
67	FRZA			Y		
68	HZ			Y		
69	H			Y		
70	HMA			Y		
71	LRA			Y		
72	MT			Y		
73	MCP			Y		
74	MAH			Y		
75	MSR			Y		
76	MEK			Y		

77	NS			Y		
78	NSI			Y		
79	NZH	Y				
80	RCAP			Y		
81	RDK			Y		
82	RYN			Y		
83	RWJ			Y		
84	SRA			Y		
85	SWEP			Y		
86	SFS			Y		
87	S			Y		
88	SLF	Y				
89	TFP			Y		
90	WW			Y		
91	YMSP	Y				
	<b>Jumlah</b>	8	1	68	11	3

**C. Inovasi Pembelajaran**

No	NAMA PESERTA DIDIK	Inovasi Pembelajaran			
		Pembelajaran suasana baru	Pergi Study Tour	Pembelajaran dengan Handphone, Internet	Nonton FILM
1	AW		Y		
2	ASP			Y	
3	AZ			Y	
4	AFN			Y	
5	DS			Y	
6	DAM			Y	
7	FM			Y	
8	IOM			Y	
9	KN			Y	
10	KF			Y	
11	KK			Y	
12	NI			Y	
13	NJ			Y	
14	PM			Y	
15	RA			Y	
16	RM			Y	
17	RW			Y	
18	SA			Y	
19	SMM			Y	
20	SPA			Y	
21	SA			Y	
22	TGM			Y	
23	USN			Y	



No	NAMA PESERTA DIDIK	Inovasi Pembelajaran			
		Pembelajaran suasana baru	Pergi Study Tour	Pembelajaran dengan Handphone, Internet	Nonton FILM
24	ARH			Y	
25	AIM			Y	
26	ABA			Y	
27	AFM			Y	
28	AT			Y	
29	AW			Y	
30	ALP			Y	
31	AAP			Y	
32	B			Y	
33	DT			Y	
34	DAW			Y	
35	DSZ			Y	
36	FS			Y	
37	FDA			Y	
38	IM			Y	
39	IW			Y	
40	KA			Y	
41	MDS			Y	
42	MR			Y	
43	MKS			Y	
44	MN			Y	
45	MAM			Y	
46	MAM			Y	
47	MR			Y	

No	NAMA PESERTA DIDIK	Inovasi Pembelajaran			
		Pembelajaran suasana baru	Pergi Study Tour	Pembelajaran dengan Handphone, Internet	Nonton FILM
48	MY			Y	
49	MY			Y	
50	NMT			Y	
51	NA			Y	
52	PMP			Y	
53	RR			Y	
54	SQR			Y	
55	SAA			Y	
56	S			Y	
57	TKH			Y	
58	ZA			Y	
59	ZK			Y	
60	Z			Y	
61	AKR			Y	
62	ATV			Y	
63	DGH			Y	
64	EZK			Y	
65	FNA			Y	
66	F			Y	
67	FRZA			Y	
68	HZ			Y	
69	H			Y	
70	HMA			Y	
71	LRA			Y	

No	NAMA PESERTA DIDIK	Inovasi Pembelajaran			
		Pembelajaran suasana baru	Pergi Study Tour	Pembelajaran dengan Handphone, Internet	Nonton FILM
72	MT			Y	
73	MCP			Y	
74	MAH			Y	
75	MSR			Y	
76	MEK				Y
77	NS				Y
78	NSI				Y
79	NZH				Y
80	RCAP				Y
81	RDK				Y
82	RYN				Y
83	RWJ				Y
84	SRA				Y
85	SWEP				Y
86	SFS				Y
87	S				Y
88	SLF				Y
89	TFP				Y
90	WW				Y
91	YMSP	Y			
	<b>Jumlah</b>	1	1	74	15

**D. Presentase Hasil Analisis Performansi**

No	Aspek yang diamati	Jawaban	Jumlah Sampel	Presentase
1	Tujuan pembelajaran	Ya, Menyampaikan tujuan pembelajaran	68	75%
		Tidak, menyampaikan tujuan pembelajaran	23	25%
2	Metode Pembelajaran	Ceramah	60	66%
		Diskusi	15	16%
		Tanya jawab	14	15%
		Permainan	2	2%
3	Media Pembelajaran	Video	2	2%
		Power point	80	88%
		Tanpa Media	9	10%
4	Sumber Belajar	Buku Paket	20	22%
		LKS	71	78%
5	Evaluasi Pembelajaran	Ujian tulis	82	90%
		Ujian Lisan	9	10%
6	Kebutuhan Media	PPT	2	2%
		Film sejarah	13	14%
		E-Learning	68	75%
		Handphone	5	5%
		Internet	3	3%
7	Inovasi pembelajaran	Pembelajaran suasana baru	1	1%
		Pergi Study Tour	1	1%
		Pembelajaran dengan Handphone, Internet	74	81%
		Nonton Film	15	16%

**Lampiran J. Lampiran Wawancara**  
**Lampiran J.1 Instrumen Wawancara Pendidik**

Instrumen Ketersediaan Sumber Daya

I. Identitas Pendidik

Nama : .....

NIP : .....

Pendidikan terakhir : .....

Nama Sekolah : .....

Mengajar kelas : .....

II. Petunjuk

Mohon bapak/ibu memberikan jawaban dengan cara mengisi titik-titik pada lembar yang telah disediakan.

III. Pertanyaan

**A. Ketersediaan Sumber Daya Konten**

1. Sumber belajar apa yang digunakan oleh bapak/ibu dalam pembelajaran sejarah?

.....  
.....

2. Materi sejarah nasional apa saja yang bapak/ibu ajarkan kepada peserta didik?

.....  
.....

3. Menurut bapak/ibu apakah dalam pembelajaran sejarah terdapat relevansi antara materi sejarah Indonesia dengan kehidupan masa kini?

.....  
.....

4. Media apa yang bapak/ibu gunakan dalam proses pembelajaran sejarah?

.....  
.....

**B. Ketersediaan Sumber Daya Teknologi**

1. Sarana dan prasarana apa yang mendukung proses pembelajaran sejarah?

.....  
.....  
2. Apakah bapak/ibu sering menggunakan laboratorium untuk menunjang pembelajaran sejarah?

.....  
.....  
3. Pada pokok pembelajaran apa saja yang biasanya bapak/ibu menggunakan laptop/komputer?

.....  
.....  
4. Apakah bapak/ibu menggunakan media berbasis elektronik untuk menunjang pembelajaran sejarah?

.....  
.....

**C. Ketersediaan Sumber Daya Fasilitas Instruksional**

1. Berapakah jumlah kelas yang tersedia di sekolah ini?  
.....  
.....

2. Apakah terdapat perpustakaan di sekolah?  
.....  
.....

3. Berapakah jumlah peserta didik dalam satu kelas?  
.....  
.....

4. Alat peraga apa yang bapak/ibu gunakan ketika proses pembelajaran sejarah?  
.....  
.....

**D. Ketersediaan Sumber Daya Manusia**

1. Berapakah jumlah pendidik sejarah yang ada di sekolah ini?

.....  
.....

2. Apakah bapak/ibu menggunakan HP/komputer/laptop ketika proses pembelajaran?

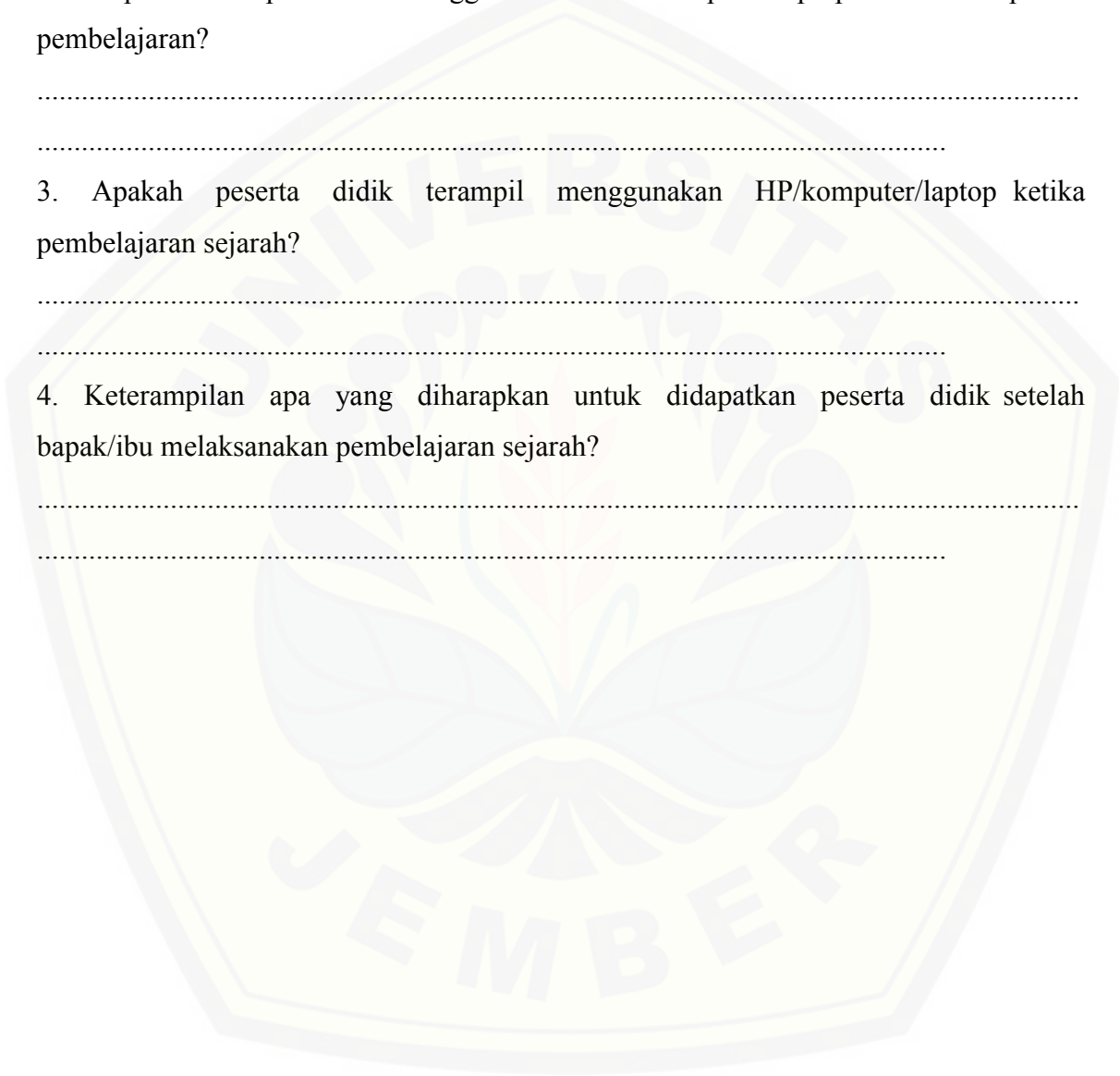
.....  
.....

3. Apakah peserta didik terampil menggunakan HP/komputer/laptop ketika pembelajaran sejarah?

.....  
.....

4. Keterampilan apa yang diharapkan untuk didapatkan peserta didik setelah bapak/ibu melaksanakan pembelajaran sejarah?

.....  
.....



**Lampiran K. Lampiran *Historical Analysis*  
Kisi-Kisi Instrumen Analisis Sejarah (*Historical Analysis*)**

Definisi	Indikator	Sub indikator	Nomor Item	Jumlah Item
Keterampilan berpikir sejarah merupakan keterampilan berpikir yang menyediakan kesempatan peserta didik untuk membangun dan menafsirkan peristiwa sejarah dengan penalaran melalui pemikiran yang logis (Ozmen & Kizilay, 2017:137).	membedakan dan membandingkan gagasan, perilaku	a. mampu membandingkan dan membedakan gagasan pada peristiwa sejarah	1,2,34 5,6,7,8	8
		b. mampu membandingkan dan membedakan perilaku pada peristiwa sejarah		
	Menyampaikan gagasan dari berbagai sudut pandang	a. mampu mempertimbangkan sudut pandang dengan menunjukkan motif	9,10,11,12,	8
		b. mampu mempertimbangkan sudut pandang dengan menunjukkan keyakinan	13,14,15,16	
	menganalisis hubungan sebab-akibat dengan mengingat berbagai	a. mampu menganalisis hubungan sebab-akibat dengan mengingat berbagai penyebab termasuk kepentingan manusia	17,18,19,20 21,22,23,24	8



---

penyebabnya	b. mampu menganalisis hubungan sebab-akibat dengan mengingat berbagai penyebab termasuk pengaruh pentingnya individu		
membedakan antara opini dan fakta yang didasarkan pada bukti sejarah	a. mampu menilai kredibilitas sumber-sumber sejarah b. mampu membedakan antara fakta sejarah dan pendapat sejarah	25,26,27,28 29,30,31,32	8

---

(Adaptasi: *National Center of History in School*)

K1. Instrumen Analisis Sejarah (*Historical Analysis*)

## KISI-KISI SOAL

No	Definisi	Indikator	Sub-Indikator	Materi	Indikator Soal	Bentuk tes (Tertulis/P raktik)	No. Soal	Kunci Jawaban
	Keterampilan berpikir sejarah ( <i>Historical Analysis</i> ) merupakan keterampilan berpikir yang menyediakan kesempatan peserta didik untuk membangun dan menafsirkan peristiwa sejarah dengan penalaran melalui pemikiran yang logis (Ozmen & Kizilay, 2017:137).	membedakan dan membandingkan gagasan, perilaku	mampu membandingkan dan membedakan gagasan pada peristiwa sejarah	Kerajaan Hindu-Buddha dan Islam	(1) Disajikan informasi tentang Kerajaan Maritim Hindu-Buddha pada masa Kerajaan Sriwijaya dan Majapahit Sehingga Peserta didik dapat membedakan dan membandingkan Kerajaan Sistem Pemerintahan Kerajaan Maritim Kerajaan Sriwijaya dan Majapahit.	Pilihan Ganda	<p>1. Perhatikan Informasi dibawah ini ! Sriwijaya adalah Kerajaan yang berbentuk kedatuan dan Kerajaan Majapahit berbentuk sistem Kerajaan. Perbedaan lainnya :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Kerajaan Sriwijaya dikelilingi oleh kawasan yang disebut vanua namun Kerajaan Majapahit terdapat sejumlah raja daerah (paduka bhārata).</li> <li>2) Kerajaan Sriwijaya dipimpin oleh seorang datu namun Kerajaan Majapahit dipimpin oleh Dewa.</li> <li>3) Kerajaan Sriwijaya dipimpin oleh seorang datu namun Kerajaan Majapahit dipimpin oleh Seorang Raja.</li> <li>4) Kerajaan Sriwijaya terdapat jabatan raja muda dan Kerajaan Majapahit terdapat jabatan kapten bahan (pahavam).</li> <li>5) Kerajaan Sriwijaya memiliki armada militer laut yang kuat dan Kerajaan Majapahit memiliki kekuatan militer yang kuat.</li> </ol> <p>Berdasarkan informasi di atas perbedaan Sistem Pemerintahan Kerajaan Majapahit dan Sriwijaya adalah.....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. jika (1), (2), dan (3) yang benar.</li> <li><b>b. jika (1) dan (3) yang benar.</b></li> </ol>	B

					<p>(2) Disajikan informasi tentang kehidupan sosial pada masa kerajaan maritim Hindu-Buddha dan Islam Sehingga Peserta didik dapat membandingkan dan membedakan kehidupan Sosial Kerajaan Maritim Hindu-Buddha dan Islam.</p>	<p>c. jlka (2) dan (4) yang benar. d. jika hanya (4) saja yang benar. e. jlka semua jawaban benar.</p> <p>2. Perhatikan Informasi dibawah ini ! Pada masa Kerajaan Hindu-Buddha dan Islam terdapat sebuah kehidupan Sosial yang berbeda antara lain :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pada Masa Kerajaan Sriwijaya menganut Agama Buddha, Kerajaan Majapahit menganut Agama Hindu namun Kerajaan Demak menganut agama Islam.</li> <li>2) Pada Masa Sriwijaya dipimpin oleh Datu, Majapahit dipimpin seorang raja dan Masa Demak dipimpin oleh Sultan.</li> <li>3) Pada Masa Sriwijaya dan Demak tidak mengenal Kasta namun pada Masa Majapahit mengenal Kasta.</li> <li>4) Kehidupan Kerajaan Sriwijaya, Majapahit dan Islam masyarakatnya sama-sama bermata pencarian pedagang.</li> </ol> <p>Berdasarkan informasi di atas perbandingan dan perbedaan kehidupan Sosial Kerajaan Maritim Hindu-Buddha dan Islam adalah..</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. jika (1), (2), dan (3) yang benar.</li> <li><b>b. jika (1) dan (3) yang benar.</b></li> <li>c. jlka (2) dan (4) yang benar.</li> <li>d. jika hanya (4) saja yang benar.</li> <li>e. jlka semua jawaban benar.</li> </ol>	B
--	--	--	--	--	---	--	---

				<p>(3) Disajikan informasi tentang pengaruh Kerajaan maritim hindu-buddha pada masa kini Sehingga Peserta didik dapat membandingkan dan membedakan pengaruh Kerajaan Maritim pada masa kini.</p>	<p>3. Perhatikan Informasi tentang pengaruh Kerajaan Majapahit pada Indonesia masa kini!</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Indonesia menganut Agama Buddha dan Syiwa mahadewa</li> <li>2) Indonesia menjadi Negara maritim di Dunia</li> <li>3) Indonesia melaksanakan perdagangan Internasional seperti Kerajaan Majapahit</li> <li>4) Indonesia menerapkan Motto Bhinnêka tunggal ika</li> <li>5) Indonesia menerapkan Ketuhanan yang Maha Esa.</li> </ol> <p>Berdasarkan Informasi di atas, Pengaruh Kerajaan Majapahit pada masa kini adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. jika (1), (2), dan (3) yang benar.</li> <li>b. jika (1) dan (3) yang benar.</li> <li><b>c. jlka (2) dan (4) yang benar.</b></li> <li>d. jika hanya (4) saja yang benar.</li> <li>e. jlka semua jawaban benar.</li> </ol>	C
				<p>(4) Disajikan informasi tentang karakteristik kerajaan sriwijaya dan majapahit Sehingga</p>	<p>4. Pada masa kerajaan maritim Hindu Buddha terdapat Kerajaan Maritim yakni Sriwijaya dan Majapahit. Setiap kerajaan memiliki karakteristik yang berbeda-beda antara lain :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Kekuatan perdagangan Sriwijaya lebih kuat daripada Majapahit.</li> <li>2) Kerajaan Sriwijaya dipimpin oleh Datu namun Kerajaan Majapahit dipimpin oleh Raja.</li> </ol>	D

				<p>Peserta didik dapat membandingkan dan membedakan kehidupan ekonomi kerajaan Sriwijaya dan Majapahit.</p>	<p>3) Kerajaan Sriwijaya dan Kerajaan Majapahit sama-sama terfokus pada Perdagangan.</p> <p>4) Sriwijaya mengandalkan perdagangan dan pelayaran namun Majapahit mengandalkan sektor perdagangan dan pertanian.</p> <p>Berdasarkan karakteristiknya perbedaan kehidupan ekonomi kerajaan Sriwijaya dan Kerajaan Majapahit adalah..</p> <ol style="list-style-type: none"> <li> jika (1), (2), dan (3) yang benar.</li> <li> jika (1) dan (3) yang benar.</li> <li> jika (2) dan (4) yang benar.</li> <li> <b>jika hanya (4) saja yang benar.</b></li> <li> jlka semua jawaban benar.</li> </ol>	
		mampu membandingkan dan membedakan perilaku pada peristiwa sejarah		<p>(5) Disajikan informasi tentang Masa Pemerintahan Sultan Ageng Tirtayasa dan Sultan Haji sehingga Peserta didik dapat membandingkan dan membedakan perilaku Sultan Ageng Tritayasa dengan Sultan Haji dalam</p>	<p>5. Perhatikan Informasi dibawah ini !  Pada masa Sultan Ageng Tirtayasa dan Sultan Haji yang saat itu telah ada Kongsi Dagang VOC. Kedua Sultan ini memiliki perbedaan pemerintahan dan respon terhadap VOC antara lain :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li> Sultan Ageng Tritayasa dengan Sultan Haji melaksanakan Ibadah Haji di Mekkah.</li> <li> Sultan Ageng Tritayasa melaksanakan perjanjian dengan VOC namun Sultan</li> </ol>	D

				<p>menghadapi VOC.</p> <p>(6) Disajikan informasi tentang Keadaan Agama pada masa Kerajaan Majapahit sehingga Peserta didik dapat menganalisis Dampak Kerajaan Majapahit pada masa kini dan peserta didik mampu menarik nilai-nilai toleransi pada masa Kerajaan Majapahit.</p>	<p>Haji tidak melaksanakan perjanjian dengan VOC.</p> <p>3) VOC mendukung Sultan Haji dengan memberikan beberapa persyaratan yakni Banten harus menyerahkan Cirebon untuk VOC</p> <p>4) Sultan Ageng Tritayasa tidak berhubungan dengan VOC namun Sultan Haji melaksanakan perjanjian dengan VOC.</p> <p>Berdasarkan informasi di atas, Perbedaan perilaku Sultan Ageng Tritayasa dengan Sultan Haji dalam menghadapi VOC adalah...</p> <p>a. jika (1), (2), dan (3) yang benar.</p> <p>b. jika (1) dan (3) yang benar.</p> <p>c. jika (2) dan (4) yang benar.</p> <p><b>d. jika hanya (4) saja yang benar.</b></p> <p>e. jika semua jawaban benar.</p> <p>6. Masa Kerajaan Majapahit terdapat Agama pada saat itu yakni Agama Hindu dan Agama Islam sehingga pada akhirnya muncul kerajaan Demak. Agama Hindu dan Islam hidup berdampingan dan dipraktikan di Kerajaan Majapahit. Hal ini menggambarkan bahwa Kerajaan Majapahit adalah...</p> <p>a. Kondisi masyarakat Indonesia yang mudah menerima gagasan baru</p> <p>b. Kehidupan Majapahit yang damai dalam kehidupan</p> <p>c. Kerajaan Majapahit berhasil membangun toleransi umat beragama</p> <p>d. Agama Hindu dan Islam merupakan</p>	E
--	--	--	--	---	--	---

				<p>(7) Disajikan Informasi tentang pengaruh kerajaan Hindu-Buddha dan Islam pada masa kini sehingga Peserta didik dapat menganalisis Pengaruh Kerajaan Islam yang ada pada masa kini.</p> <p>(8) Disajikan informasi tentang Grebeg Maulud sehingga Peserta didik dapat menganalisis Pengaruh Kerajaan Demak pada masa kini dan peserta didik mampu menarik nilai-nilai terkandung pada Grebed Maulud.</p>	<p>agama yang sama</p> <p>e. <b>Terdapat akar toleransi dalam tradisi dan budaya masyarakat Indonesia.</b></p> <p>7. Pada Masa Kerajaan Hindu-Buddha dan Islam terdapat pengaruh yang signifikan pada Indonesia masa kini antara lain :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Tahlilan</li> <li>2) Tradisi Pembuatan Perahu</li> <li>3) Perilaku pengucapan salam</li> <li>4) Upacara ngaben</li> </ol> <p>Berdasarkan pernyataan di atas, Pengaruh Kerajaan Islam yang ada pada masa kini adalah....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. jika (1), (2), dan (3) yang benar.</li> <li><b>b. jika (1) dan (3) yang benar.</b></li> <li>c. jika (2) dan (4) yang benar.</li> <li>d. jika hanya (4) saja yang benar.</li> <li>e. jlka semua jawaban benar.</li> </ol> <p>8. Bacalah Informasi dibawah ini!                  Grebeg Maulud merupakan upacara tradisi peninggalan Kerajaan Demak untuk memperingati kelahiran Nabi Muhammad SAW. Tradisi ini memiliki beberapa agenda yang ditutup dengan pengarakan “gunungan” dari Keraton Yogyakarta di halaman Masjid Agung, untuk dibagikan kepada pengunjung yang telah menunggu sejak semalaman. Seiring perjalanan waktu, nama gembreg berubah menjadi grebeg. acara semakin meriah dan semakin meningkat dari</p>	<p>B</p> <p>A</p>
--	--	--	--	--	---	-------------------

						<p>masyarakat. Tradisi ini terus dilangsungkan oleh Keraton hingga sekarang. Sementara itu, sebagian dari warisan dan tradisi tujuan, dianggap sebagai warisan tradisi yang dilestarikan oleh pihak keraton dan Pemprov DIY.</p> <p>Berdasarkan ilustrasi di atas nilai-nilai yang bisa diambil dan berpengaruh pada Indonesia masa kini adalah...</p> <p><b>a. Hubungan yang harmonis antara budaya Islam dan budaya asli Indonesia</b></p> <p>b. Sebagai wujud syukur masyarakat terhadap hasil panen</p> <p>c. Sebagai media komunikasi masyarakat Sebagai media komunikasi antara rakyat dengan pemimpinnya</p> <p>d. Sebagai media komunikasi antara masyarakat dengan raja</p> <p>e. Sebagai media untuk melestarikan budaya asli masyarakat Yogyakarta</p>	
	Menyampaikan gagasan dari berbagai sudut pandang	Mampu mempertimbangkan sudut pandang dengan menunjukkan motif		(9) Disajikan Informasi tentang Politik ekspansi yang dilakukan Dapunta Hyang Sri Jayanasa sehingga Peserta didik dapat menganalisis Tujuan utama kerajaan Sriwijaya menyerang kerajaan-kerajaan di Semenanjung Malaya	9. Perhatikan informasi dibawah ini ! Kerajaan Sriwijaya pernah melaksanakan Politik ekspansi yang dilakukan Dapunta Hyang Sri Jayanasa menyerang kerajaan-kerajaan di Semenanjung Malaya dan Jawa dengan Tujuan atau Motif antara lain :	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) menyatukan seluruh Nusantara kedalam kekuasaan Sriwijaya</li> <li>2) menguasai sumber ekonomi dan pelabuhan-pelabuhan dagang</li> <li>3) menghentikan persebaran agama Hindu dikawasan tersebut</li> </ol>	D



				<p>dan Jawa.</p> <p>(10) Disajikan Informasi tentang politik ekspansi Kerajaan Demak ke malaka sehingga Peserta didik dapat menganalisis alasan utama kerajaan demak ke malaka yang dikuasai Portugis.</p>	<p>4) menguasai kerajaan-kerajaan disekitar Sriwijaya secara politik</p> <p>Berdasarkan informasi di atas, Tujuan atau motif utama kerajaan Sriwijaya menyerang kerajaan-kerajaan di Semenanjung Malaya dan Jawa adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> <li> jika (1), (2), dan (3) yang benar.</li> <li> jika (1) dan (3) yang benar.</li> <li> jika (2) dan (4) yang benar.</li> <li> <b>jika hanya (4) saja yang benar.</b></li> <li> jika semua jawaban benar.</li> </ol> <p>10. Perhatikan informasi dibawah ini !</p> <p>Kerajaan Demak pernah melaksanakan Politik ekspansi yang dilakukan ke daerah malaka dengan Tujuan atau Motif antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Sebagai bentuk solidaritas terhadap sesama kerajaan islam (kesultanan) sekaligus membebaskan malaka dari cengkraman portugis.</li> <li>2) Ingin menunjukkan kejayaan dan keperkasaan kesultanan demak</li> <li>3) Demak ingin menguasai perdagangan rempah - rempah di malaka yang dimonopoli portugis</li> <li>4) Raden patah ingin memperluas wilayah kekuasaan diluar pulau jawa</li> </ol> <p>Berdasarkan informasi di atas, Tujuan atau motif Raden Patah pernah melakukan serangan ke malaka yang sudah dikuasai bangsa portugis adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> <li> jika (1), (2), dan (3) yang benar.</li> </ol>	<p>B</p>
--	--	--	--	--	---	----------

				<p>(11) Disajikan Informasi tentang masa akhir pemerintahan Sultan Ageng Tritayasa sehingga Peserta didik dapat menganalisis Motif pengkhianatan yang telah dilakukan sultan haji.</p>	<p>b. <b>jika (1) dan (3) yang benar.</b>  c. jika (2) dan (4) yang benar.  d. jika hanya (4) saja yang benar.  e. jika semua jawaban benar.</p> <p>11. Ageng tirtayasa adalah sultan banten yang telah berhasil membawa kesultanan Banten mencapai masa kejayaannya. tetapi masa itu berakhir karna pengkhianatan yang telah dilakukan oleh putranya sendiri yakni Sultan Haji. Motif atau alasan Sultan Haji mengkhianati dan menyerang Sultan Ageng Tritayasa adalah...</p> <p>a. <b>Sultan Ageng Tritayasa mencabut kekuasaan Sultan Haji.</b>  b. Sultan Ageng Tritayasa lebih memihak pada VOC namun Sultan Haji anti VOC.  c. Sultan Ageng Tritayasa melaksanakan penyerangan ke sultan Haji.  d. Sultan Haji melaksanakan ibadah Haji.  e. Sultan Ageng Tritayasa melaksanakan perjanjian dengan VOC.</p>	A
				<p>(12) Disajikan Informasi tentang Pemerintahan hayam wuruk sehingga</p>	<p>12. Pada masa pemerintahan hayam wuruk, terjadi perang yang berakibat tewasnya raja padjajaran bernama Sri Baduga Maharaja. Motif atau alasan Gajah Mada menyerang Kerajaan Pajajaran antara lain:  1) Raja padjajaran menolak memberikan upeti dalam jumlah tertentu sebagai</p>	D

					<p>Peserta didik dapat menganalisis Motif Patih gajah mada sehingga terjadi Bubat.</p>	<p>persembahan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2) Raja padjajaran menolak menyerahkan putrinya sebagai tawanan perang</li> <li>3) Raja padjajaran menolak menghormati Gajah Mada</li> <li>4) Raja padjajaran menolak takluk pada kerajaan majapahit</li> </ol> <p>Berdasarkan informasi di atas, Motif atau alasan Gajah Mada menyerang Kerajaan Pajajaran yang benar adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. jika (1), (2), dan (3) yang benar.</li> <li>b. jika (1) dan (3) yang benar.</li> <li>c. jika (2) dan (4) yang benar.</li> <li><b>d. jika hanya (4) saja yang benar.</b></li> <li>e. jlka semua jawaban benar.</li> </ol>	
			mampu mempertimbangkan sudut pandang dengan menunjukkan pendapat / keyakinan	(13) Disajikan informasi tentang Pemerintahan Sultan Trenggono sehingga Peserta didik dapat mempertimbangkan sudut pandang dengan menunjukkan pendapat mengenai Sultan Trenggono.	<p>13. Perhatikan Informasi dibawah ini !</p> <p>Sultan Trenggana dengan berbagai sebutan seperti Ki Mas Palembang (Sadjarah Banten), Molana Trenggana (Hikayat Hasanudin), Arya Trenggana (Cornelis de Bruin), Pate Rodin Jr (Tomi Pires), dan Sultan Trenggana (Babad Demak) adalah tokoh yang berperan penting dalam perjalanan kerajaan Demak (de Graaf dan Th Pigeaud, 1958:4-47; Tim Pemd Demak, 1991: 40). Secara genealogis, Sultan Trenggana merupakan putra dari Raden Patah hasil perkawinannya dengan putri Tiongkok. Dari perkawinan ini melahirkan enam orang putra. Anak pertama seorang putri bernama Ratu Mas yang diperistri oleh Pangeran Cirebon. Adik-adiknya laki-laki yaitu Pangeran Sabrang Lor, Pangeran Sekar Seda Lepen, Pangeran</p>	C	

					<p>Trenggana, Raden Kanduruwan, dan Raden Pamekas. Berdasarkan informasi di atas, Pendapat yang benar mengenai Sultan Trenggono adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Sultan Trenggono memiliki nama julukan yang banyak</li> <li>Sultan Trenggono merupakan Sultan Demak yang mengasai hingga Cirebon</li> <li><b>Sultan Trenggono adalah tokoh yang berperan penting dalam kerajaan Demak</b></li> <li>Sultan Trenggono adalah Raja Pertama pada Masa Kerajaan Demak</li> <li>Sultan Trenggono menikah dengan Putri Tiongkok.</li> </ol> <p>14. Perhatikan penjelasan dibawah ini !</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Letak ibu kota Aceh sangat strategis, yaitu di pintu gerbang pelayaran dari India dan Timur Tengah yang akan ke Malaka, Cina, atau ke Jawa.</li> <li>Daerah Aceh kaya dengan tanaman lada sebagai mata dagangan ekspor yang penting.</li> <li>Jatuhnya Malaka ke tangan Portugis menyebabkan pedagang Islam banyak yang singgah ke Aceh, apalagi setelah jalur pelayaran beralih melalui sepanjang pantai barat Sumatra.</li> <li>Jatuhnya Malaka ke tangan Spanyol menyebabkan pedagang Islam banyak yang singgah ke Aceh, apalagi setelah jalur pelayaran beralih melalui</li> </ol>	
				<p>(14) Disajikan informasi tentang keadaan Ekonomi Kerajaan Majapahit sehingga Peserta didik dapat menganalisis faktor bukan pendukung Kerajaan Aceh menjadi Kerajaan Maritim.</p>		B



					<p>c. 2,4, dan 5 d. 1,3 dan 5 e. 3,4 dan 5</p> <p>16. Pusat Pemerintahannya di daerah pedalaman, namun Kerajaan Majapahit mampu mengembangkan diri menjadi kerajaan maritim. Faktor penyebab kerajaan majapahit menjadi kerajaan Maritim adalah..</p> <p>a. Pusat kerajaan majapahit di tepian sungai brantas yang dapat dilalui kapa-kapal dari pelabuhan pantai utara</p> <p>b. Memiliki angkatan laut yang besar dan kuat</p> <p>c. Masyarakatnya bermata pencarian sebagai pedagang</p> <p>d. Kerajaan Majapahit memiliki wilayah yang sangat luas</p> <p>e. <b>Perekonomian kerajaan majapahit yang relatif maju yang bertumpu pada sektor perdagangan.</b></p>	E
--	--	--	--	--	--	---

		Menganalisis hubungan sebab-akibat dengan mengingat berbagai penyebabnya	mampu menganalisis hubungan sebab-akibat dengan mengingat berbagai penyebab termasuk kepentingan manusia		<p>(17) Disajikan informasi tentang Sistem pemerintah dan keadaan politik Kerajaan Samudra Pasai dan Majapahit sehingga Peserta didik dapat menganalisis Faktor-Faktor penyebab Keruntuhan Kerajaan Samudra Pasai.</p> <p>(18) Disajikan informasi tentang Keadaan Ekonomi dan Geografi sehingga Peserta didik dapat menganalisis Faktor-Faktor penyebab meningkatnya perekonomian</p>		<p>17. Perhatikan pernyataan dibawah ini !</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Kerajaan Majapahit menyerang Kerajaan Samudra Pasai</li> <li>2) Samudra Pasai menyerang Kerajaan Majapahit</li> <li>3) Berdirinya Bandar Malaka yang letaknya lebih Strategis</li> <li>4) Berdirinya Pelabuhan demak Penghubung antara daerah penghasil rempah-rempah di Indonesia bagian timur</li> <li>5) Berdirinya Pelabuhan Olele memiliki persyaratan yang baik</li> </ol> <p>Berdasarkan pernyataan di atas, Faktor-Faktor penyebab Keruntuhan Kerajaan Samudra Pasai adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. 1,2 dan 3</li> <li>b. 1,2 dan 4</li> <li>c. 1,2 dan 5</li> <li><b>d. 1 dan 3</b></li> <li>e. 1 dan 4</li> </ol> <p>18. Perhatikan penjelasan dibawah ini !</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Letak ibu kota Aceh sangat strategis, yaitu di pintu gerbang pelayaran dari India dan Timur Tengah yang akan ke Malaka, Cina, atau ke Jawa.</li> <li>2) Daerah Aceh kaya dengan tanaman lada sebagai mata dagangan ekspor yang</li> </ol>	D
							D	

				<p>Kerajaan Aceh.</p>	<p>penting.</p> <p>3) Jatuhnya Malaka ke tangan Portugis menyebabkan pedagang Islam banyak yang singgah ke Aceh, apalagi setelah jalur pelayaran beralih melalui sepanjang pantai barat Sumatra.</p> <p>4) Jatuhnya Malaka ke tangan Spanyol menyebabkan pedagang Islam banyak yang singgah ke Aceh, apalagi setelah jalur pelayaran beralih melalui sepanjang pantai barat Sumatra.</p> <p>5) Pelabuhan Olele memiliki persyaratan yang baik sebagai pelabuhan dagang. Pelabuhan itu terlindung oleh Pulau We, Pulau Nasi, dan Pulau Breuen dari ombak besar.</p> <p>Berdasarkan pernyataan di atas, Faktor Kerajaan Aceh cepat tumbuh menjadi kerajaan besar, Kecuali....</p> <p>a. 1,2 dan 3                  b. 1,2 dan 4                  c. 1,2 dan 5  <b>d. 4 Saja</b>                  e. 5 Saja</p>	
				<p>(19) Disajikan informasi tentang keadaan Ekonomi kerajaan Islam sehingga Peserta didik dapat menganalisis Faktor-Faktor penyebab Kerajaan Banten dalam</p>	<p>19. Perhatikan pernyataan dibawah ini !</p> <p>1) Kedudukan Kerajaan banten di tepi Selat Sunda</p> <p>2) Kedudukan Banten berada di Jalur lintas pelayaran perdagangan rempah-rempah ke Sumatra</p> <p>3) Jatuhnya Malaka ke tangan Portugis</p> <p>4) Kedudukan Banten berada di Jalur lintas</p>	<p>C</p>



				<p>kehidupan ekonominya bertumpu pada bidang perdagangan.</p> <p>(20) Disajikan informasi tentang keadaan Ekonomi dan Sosial Kerajaan Sriwijaya sehingga Peserta didik dapat menganalisis faktor penyebab Kerajaan Sriwijaya menjadi Kerajaan Maritim yang besar dan kuat.</p>	<p>pelayaran perdagangan rempah-rempah ke Indonesia Timur</p> <p>5) Kerajaan Banten terletak di Teluk Banten Berdasarkan pernyataan dibawah ini, faktor penyebab Kerajaan Banten dalam kehidupan ekonominya bertumpu pada bidang perdagangan adalah.....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1,2 dan 3</li> <li>1,2 dan 4</li> <li><b>1,3 dan 5</b></li> <li>1, 4 dan 3</li> <li>1,4 dan 5</li> </ol> <p>20. Perhatikanlah pernyataan dibawah ini !</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Letak Sriwijaya yang Strategis</li> <li>2) Mampu menjalani persahabatan yang baik dengan negeri lain</li> <li>3) Runtuhnya kerajaan funan</li> <li>4) Memiliki angkatan laut yang kuat</li> <li>5) Memiliki wilayah yang luas</li> </ol> <p>Berdasarkan pernyataan di atas faktor penyebab Kerajaan Sriwijaya menjadi Kerajaan Maritim yang besar dan kuat adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1, 2 dan 3</li> <li><b>1,2 dan 4</b></li> <li>2,3 dan 4</li> <li>3,4 dan 5</li> <li>1, 3 dan 5</li> </ol>	B
		mampu menganalisis		<p>(21) Disajikan informasi tentang Sistem pemerintahan</p>	<p>21. Perhatikan kebijakan dibawah ini !</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Memanfaatkan daerah-daerah yang strategis untuk dijadikan sebagai</li> </ol>	B

			<p>hubungan sebab-akibat dengan mengingat berbagai penyebab termasuk pengaruh pentingnya individu</p>		<p>dan keadaan politik kerajaan Islam sehingga Peserta didik dapat menganalisis Kebijakan yang menyebabkan demak menjadi Kerajaan Maritim pada masa Sultan Trenggono.</p> <p>(22) Disajikan Informasi tentang keadaan pemerintahan Kerajaan Demak sehingga Peserta didik dapat menganalisis Pengaruh Setelah kematian Sultan Trenggono.</p>		<p>pelabuhan.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2) Mengirim Pasukan yang dipimpin oleh Fatahillah menyerang Sunda Kalapa.</li> <li>3) Melaksanakan Ekspedisi 1 yakni penyerangan ke Malaka.</li> <li>4) Penggunaan Kalender Hijriyah dengan kalender Saka</li> </ol> <p>Berdasarkan kebijakan di atas, Kebijakan yang menyebabkan demak menjadi Kerajaan Maritim pada masa Sultan Trenggono adalah..</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. 1 dan 2</li> <li><b>b. 1 dan 3</b></li> <li>c. 1 dan 4</li> <li>d. 2 dan 3</li> <li>e. 2 dan 5</li> </ol> <p>22. Demak mencapai puncaknya pada masa pemerintahan Sultan Trenggono (1521-1546), pada saat itu wilayah kerajaan Demak meliputi sebagian besar pesisir utara Pulau Jawa, namun setelah wafatnya Sultan Trenggono tahun 1546 berdampak besar bagi kerajaan Demak. Dampak tersebut adalah....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>a. terjadinya perang saudara antara Pangeran Prawoto (Putra Sultan Trenggono) dengan Arya Penangsang (Keturunan Pangeran Sedo Lepen, adik Sultan Trenggono)</b></li> <li>b. Terjadi perubahan corak dari kerajaan Maritim menjadi kerajaan Agraris</li> <li>c. Portugis semakin leluasa menguasai</li> </ol>	<p>A</p> <p>A</p>
--	--	--	---	--	---	--	---	-------------------

					<p>bekas wilayah kekuasaan Demak</p> <p>d. angkatan laut yang dibangun Sultan Trenggono semakin melemah</p> <p>e. pelabuhan Malaka memisahkan diri dari kekuasaan Demak</p>	
				<p>(23) Disajikan Informasi tentang Perang bubat sehingga Peserta didik dapat menganalisis Kebijakan raja Balaputradewa yang menyebabkan kerajaan sriwijaya menjadi kerajaan maritim yang besar dan kuat.</p>	<p>23. Perhatikan Kebijakan dibawah ini !</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Mengembangkan pelayaran dan perdagangan di Selat Malaka.</li> <li>2) memperkuat angkatan laut yang tangguh dan wilayah perairan yang luas</li> <li>3) Melaksanakan Ekspedisi 1 yakni penyerangan ke Malaka.</li> <li>4) Penggunaan Kalender Hijriyah dengan kalender Saka</li> </ol> <p>Berdasarkan kebijakan di atas, Kebijakan raja Balaputradewa yang menyebabkan kerajaan sriwijaya menjadi kerajaan maritim yang besar dan kuat adalah....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. <b>1 dan 2</b></li> <li>b. 1 dan 3</li> <li>c. 1 dan 4</li> <li>d. 2 dan 5</li> <li>e. 2 dan 4</li> </ol>	A
				<p>(24) Disajikan</p>		

				<p>Informasi tentang Peristiwa Perang Bubat sehingga Peserta didik dapat menganalisis Tokoh yang berpengaruh yang menyerang rombongan Kerajaan Sunda sehingga terjadi perang bubat.</p>	<p>24. Peristiwa bubat terjadi antar dua kerajaan yaitu Kerajaan Sunda dengan Kerajaan Majapahit. Peristiwa Perang Bubat diawali dari niat Prabu Hayam Wuruk yang ingin memperistri putri Dyah Pitaloka Citraresmi dari Negeri Sunda. Konon ketertarikan Hayam Wuruk terhadap putri tersebut karena beredarnya lukisan sang putri di Majapahit, yang dilukis secara diam-diam oleh seorang seniman pada masa itu, bernama Sungging Prabangkara. Tokoh yang berperan yang mengakibatkan perang bubat antara lain :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Hayam Wuruk</li> <li>2) Raden Wijaya</li> <li>3) Dyah Pitaloka Citraresmi</li> <li><b>4) Patih Gajah Mada</b></li> <li>5) Raden Fatah</li> </ol> <p>Berdasarkan informasi di atas, tokoh yang mengakibatkan perang bubat adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. jika (1), (2), dan (3) yang benar.</li> <li><b>b. jika (1) dan (3) yang benar.</b></li> <li>c. jika (2) dan (4) yang benar.</li> <li>d. jika hanya (4) saja yang benar.</li> <li>e. jika semua jawaban benar.</li> </ol>	B
--	--	--	--	---	---	---

		membedakan antara opini dan fakta yang didasarkan pada bukti sejarah	mampu menilai kredibilitas sumber-sumber sejarah		<p>(25) Disajikan peninggalan dan Sumber Sejarah kerajaan Hindu-buddha dan Islam sehingga Peserta didik dapat mengevaluasi Sumber Sejarah yang penting tentang keberadaan Kerajaan Sriwijaya.</p> <p>(26) Disajikan peninggalan dan Sumber Sejarah kerajaan Islam sehingga Peserta didik dapat mengevaluasi Sumber Sejarah yang penting tentang keberadaan kerajaan</p>	<p>25. Perhatikan Informasi-informasi dibawah ini !</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Temuan prasasti yang ditulis pada yupa berjumlah tujuh buah.</li> <li>2) Temuan Tujuh Prasasti di Wilayah Bogor, Cilincing dan Banten bagian selatan</li> <li>3) Berita Cina pada zaman Dinasti Tang (618-906)</li> <li>4) Tulisan pada Prasasti kedukan Bukit.</li> <li>5) Informasi dari Prasasti Kota Kapur</li> </ol> <p>Berdasarkan lima informasi tersebut, Sumber Sejarah yang penting tentang keberadaan Kerajaan Sriwijaya adalah pernyataan nomor..</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. 1 dan 2</li> <li>b. 2 dan 3</li> <li>c. 3 dan 4</li> <li><b>d. 4 dan 5</b></li> <li>e. 1 dan 5</li> </ol> <p>26. Perhatikan daftar sumber sejarah dibawah ini !</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Berita marcopolo</li> <li>2) Berita Ibnu Batutah</li> <li>3) Laporan kunjungan Laksamana Cheng Ho</li> <li>4) Kitab Negarakertagama</li> <li>5) Hikayat prang Sabil</li> </ol> <p>Berdasarkan sumber-sumber di atas, Sumber Sejarah yang menyatakan keberadaan</p>	<p>D</p> <p>E</p>
--	--	--	--	--	---	--	-------------------

				<p>samudra pasai.</p> <p>(27) Disajikan peninggalan dan Sumber Sejarah kerajaan Islam sehingga Peserta didik dapat mengevaluasi Sumber Sejarah yang penting tentang keberadaan kerajaan Majapahit.</p> <p>(28) Disajikan peninggalan dan Sumber Sejarah kerajaan Hindu-</p>	<p>Kerajaan Samudra Pasai adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 dan 3</li> <li>1 dan 4</li> <li>1 dan 5</li> <li>2 dan 3</li> <li><b>2 dan 5</b></li> </ol> <p>27. Perhatikan daftar sumber sejarah dibawah ini !</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Berita marcopolo</li> <li>2) Kitab Pararaton</li> <li>3) Laporan kunjungan Laksamana Cheng Ho</li> <li>4) Kitab Negarakertagama</li> <li>5) Prasasti Nalanda</li> </ol> <p>Berdasarkan sumber-sumber di atas, Sumber Sejarah yang menyatakan keberadaan Kerajaan Majapahit adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1 dan 2</b></li> <li>1 dan 3</li> <li>1 dan 4</li> <li>1 dan 5</li> <li>2 dan 3</li> </ol> <p>28. Perhatikan daftar sumber sejarah dibawah ini !</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Babad Tanah Djawi</li> <li>2) Tome pires</li> </ol>	<p>A</p> <p>A</p>
--	--	--	--	---	---	-------------------

					<p>Buddha dan Islam sehingga Peserta didik dapat mengevaluasi Sumber Sejarah yang penting tentang keberadaan kerajaan Banten.</p>	<p>3) Laporan kunjungan Laksamana Cheng Ho                  4) Kitab Negarakertagama                  5) Prasasti Nalanda</p> <p>Berdasarkan sumber-sumber di atas, Sumber Sejarah yang menyatakan keberadaan Kerajaan Banten adalah...</p> <p><b>a. 1 dan 2</b>                  b. 1 dan 3                  c. 1 dan 4                  d. 1 dan 5                  e. 2 dan 3</p>	
			mampu membedakan antara fakta sejarah dan pendapat sejarah		<p>(29) Disajikan informasi tentang Keadaan ekonomi samudra Pasai sehingga Peserta didik dapat mengevaluasi Fakta dan pendapat sejarah tentang Kerajaan Samudra pasai.</p>	<p>29. Bacalah informasi dibawah ini !                  (1)Samudera Pasai adalah kerajaan Islam pertama di Nusantara yang didirikan oleh Marah Silu kemudian bergelar Sultan Malik Al-Salih pada tahun 1099.(2)Menurut Sejarah melayu dan Hikayat raja-raja Pasai Nama Malik As-Salih sebagai sultan pertama kerajaan samudra pasai yang sebelumnya hanya seorang kepala Gempong.(3)Letak kerajaan ini lebih kurang dari 15 Km di sebelah timur Lhokseumawe, Nanggroe Aceh dan tumbuh diperkirakan antara 1270 dan 1275 atau pada pertengahan abad 13. (4)Pada Samudra Pasai perdagangan yang dilakukan secara tunai menggunakan media pertukaran dalam bentuk timah dan keping emas dari China yang tidak meleleh.                  Berdasarkan kalimat di atas, Fakta tentang Kerajaan Samudra pasai adalah pada nomor..</p> <p><b>a. 1 dan 2</b>  <b>b. 2 dan 3</b></p>	B





				<p>informasi tentang Tulisan mengenai kerajaan Demak sehingga Peserta didik dapat mengevaluasi antara fakta sejarah dan Pendapat Sejarah dari Kerajaan Demak.</p>	<p>dengan seorang putri dari Cina.(2)Setelah Majapahit Runtuh pada tahun 1478 M, maka muncullah Kerajaan Demak yang Sultan pertamanya ialah Raden fatah. (3) Pada masa demak Kerajaan Demak memiliki pelabuhan Niaga yang terletak di Bonang dan Bandar Tuntang. (4) Sehingga Kerajaan demak memiliki peran penting dalam menjalankan roda perekonomian antar pulau. (5) Demak pun menjadi perekonomian yang meningkat sehingga menjadi kerajaan yang makmur dan sejahtera. Berdasarkan informasi di atas, Pendapat sejarah pada kerajaan Demak adalah pada nomor..</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 dan 2</li> <li>1 dan 3</li> <li>3 dan 4</li> <li><b>4 dan 5</b></li> <li>2 dan 4</li> </ol>	D
				<p>(32) Disajikan informasi tentang Tulisan mengenai kehidupan ekonomi kerajaan Banten sehingga Peserta didik</p>	<p>32. Bacalah Informasi dibawah ini ! (1)Pada masa Sultan Ageng antara 1663 dan 1667 pekerjaan pengairan besar dilakukan untuk mengembangkan pertanian. Antara 30 dan 40 km kanal baru dibangun dengan menggunakan tenaga sebanyak 16.000 orang.(3) Di sepanjang kanal tersebut, antara 30 dan 40.000 ribu hektare sawah baru dan ribuan hektare perkebunan kelapa ditanam.</p>	A

					<p>dapat mengevaluasi antara fakta sejarah dan Pendapat Sejarah dari Kerajaan Banten.</p>	<p>30 000-an petani ditempatkan di atas tanah tersebut, termasuk orang Bugis dan Makasar. Di bawah Sultan Ageng, perkembangan penduduk Banten meningkat signifikan (Atsushi Ota,2006).(4) Tak dapat dimungkiri sampai pada tahun 1678, Banten telah menjadi kota metropolitan, dengan jumlah penduduk dan kekayaan yang dimilikinya menjadikan Banten sebagai salah satu kota terbesar di dunia pada masa tersebut (Claude Guillot,1994:89).</p> <p>Berdasarkan informasi di atas, Fakta sejarah pada kerajaan Banten adalah pada nomor..</p> <ol style="list-style-type: none"><li><b>1 dan 2</b></li><li>1 dan 3</li><li>1 dan 4</li><li>1 dan 5</li><li>2 dan 3</li></ol>	
--	--	--	--	--	---	--	--

**Lampiran L. Angket Ahli Validasi****Angket Validasi Isi Bidang Studi****I. Petunjuk**

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

**Keterangan Pilihan Jawaban**

<b>1</b>	Sangat tidak baik
<b>2</b>	Tidak baik
<b>3</b>	Kurang baik
<b>4</b>	Baik
<b>5</b>	Sangat baik

**II. Penilaian**

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

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)



### Angket Validasi Desain

#### I. Petunjuk

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

#### Keterangan Pilihan Jawaban

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

#### II. Media

No.	Deskripsi	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>Desain Program</b>						
1.	Media pembelajaran <i>Schoology</i> berbasis <i>Discovery Learning</i> memiliki nilai interaktif yang tinggi kepada peserta didik					
2.	Media pembelajaran <i>Schoology</i> berbasis <i>Discovery Learning</i> dapat dioperasikan dengan baik					
3.	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan materi yang disajikan					
<b>Desain Grafis</b>						
4.	Kesesuaian gambar dengan materi					
5.	Ketepatan komposisi letak warna					
6.	Ketepatan komposisi letak gambar					
7.	Kemenarikan <i>background/</i> latar belakang dalam media pembelajaran <i>Schoology</i> berbasis <i>Discovery Learning</i>					
8.	Kesesuaian Ukuran <i>Font</i>					
9.	Kesesuaian Warna <i>Font</i>					
10.	Kesesuaian Jenis <i>Font</i>					
11.	Ketepatan tata tulis dalam media pembelajaran <i>Schoology</i> berbasis <i>Discovery Learning</i>					

(Sumber : Adaptasi Mareta, 2018:95)

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran *Schoology* berbasis *Discovery Learning*

.....  
 .....

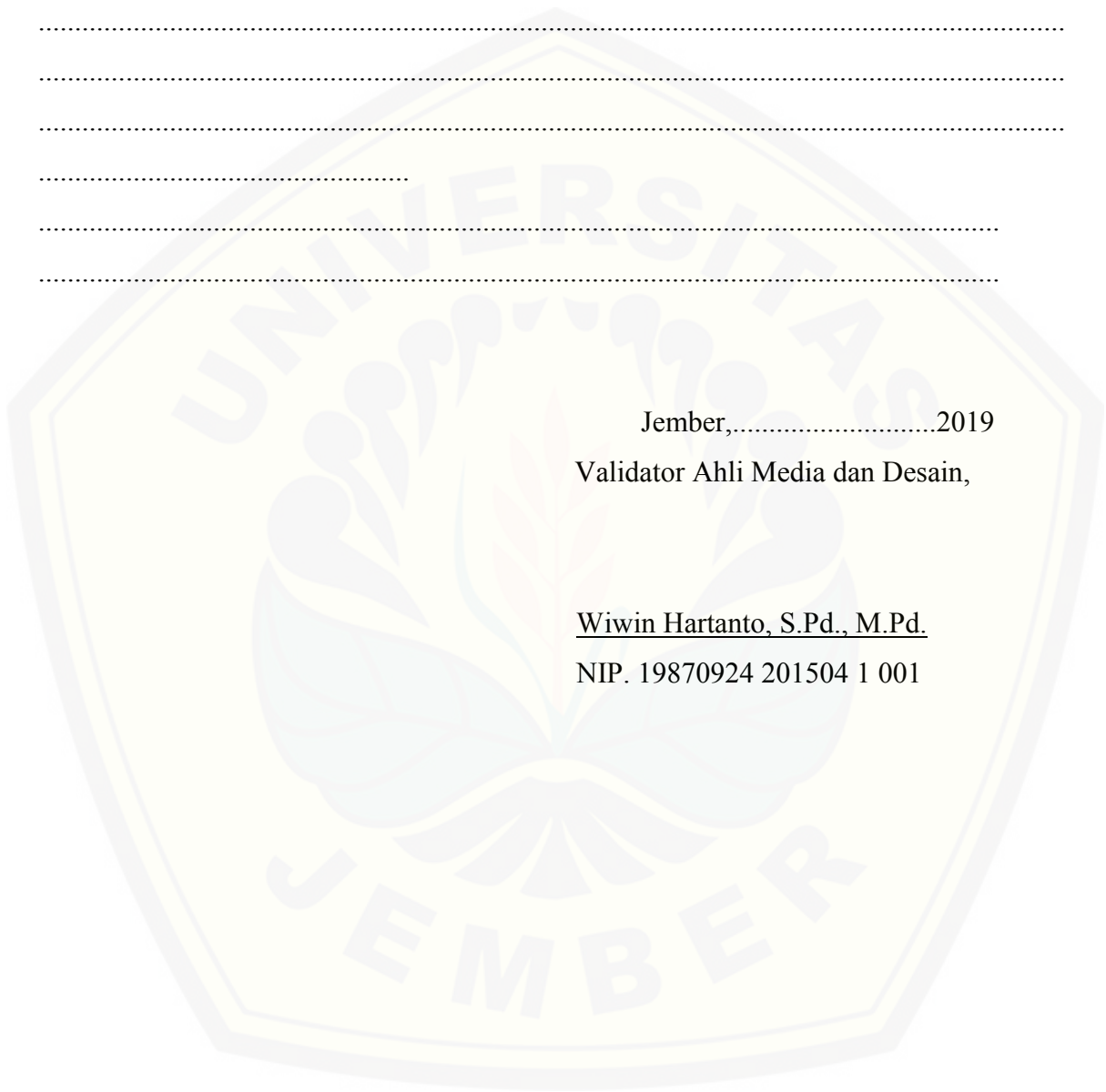
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Jember,.....2019

Validator Ahli Media dan Desain,

Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19870924 201504 1 001



### Angket Validasi Bahasa

#### I. Petunjuk

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

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

#### I. Penilaian

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

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)





**Lampiran M. Hasil Validasi****Lampiran M.1 Hasil Validasi Materi****Angket Validasi Isi Bidang Studi****I. Petunjuk**

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

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

**II. Penilaian**

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

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran *Schoology*  
berbasis *Discovery Learning*

1. Dalam pembelajaran, perlu supaya mudah dipahami siswa
2. Pastikan perlu disambal
3. dalam proses pembelajaran siapkan foto / gambar yang mudah dipahami siswa
4. hal : 21. jelaskan dengan gambar yang mudah dipahami
5. berikan gambar yang mudah dipahami (di halaman 22)
6. hal : 23. di India dan Indonesia, sehingga dapat diketahui tulisan di India dan di Indonesia.

Jember, 16 - 01 - 2019

Ahli Mataji Pembelajaran,

Drs. Sumarno, M.Pd

NIP. 195221041984031002 ✓

## Lampiran M.2 Hasil Validasi Desain Media

## Angket Validasi Desain

## I. Petunjuk

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

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

## II. Media


No.	Deskripsi	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>Desain Program</b>						
1.	Media pembelajaran <i>Schoology</i> berbasis <i>Discovery Learning</i> memiliki nilai interaktif yang tinggi kepada peserta didik				✓	
2.	Media pembelajaran <i>Schoology</i> berbasis <i>Discovery Learning</i> dapat dioperasikan dengan baik					✓
3.	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan materi yang disajikan					✓
<b>Desain Grafis</b>						
4.	Kesesuaian gambar dengan materi					✓
5.	Ketepatan komposisi letak warna				✓	
6.	Ketepatan komposisi letak gambar				✓	
7.	Kemenarikan <i>background</i> / latar belakang dalam media pembelajaran <i>Schoology</i> berbasis <i>Discovery Learning</i>				✓	
8.	Kesesuaian Ukuran <i>Font</i>					✓
9.	Kesesuaian Warna <i>Font</i>				✓	
10.	Kesesuaian Jenis <i>Font</i>					✓
11.	Ketepatan tata tulis dalam media pembelajaran <i>Schoology</i> berbasis <i>Discovery Learning</i>				✓	

(Sumber : Adaptasi Mareta, 2018:95)

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran *Schoology* berbasis *Discovery Learning*

1. APLIKASI SCHOOLOGY MENARIK, SPACE U/ FOTO & VIDEO JUA CUKUP BESAR.  
.....  
..... HANYA SAJA AUKASI INI BY DEFAULT TRTINIA TPAK DAPAT MPRUBAH  
..... TAMPILAN & WARNA, HANYA BERMAIN PAPA ISI KONTENT SAJA.  
..... LITERAKSI ANTARA GURU & SISWA CUKUP BAIK, KRN ADA FASILITAS  
GROUP & DAPAT MELAKUKAN CHAT.

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

Jember, 15 JANUARI 201920  
Validator Ahli Media dan Desain,  
  
Yanuar Nurdiansyah, S.T, M.CS  
NIP. 198201012010121004

## Lampiran M.3 Validasi Bahasa

## Angket Validasi Bahasa

## I. Petunjuk

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

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

## II. Penilaian

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

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran *Schoology*  
berbasis *Discovery Learning*

*Bahasa komunikatif. Beberapa kerangka ujian  
pada dipelajari*

Jember,  
Ahli Bahasa



Anisa Widjajanti, S.S., M.Hum  
NIP. 197104022005012002

## Lampiran N. Surat Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kakraman Nomor 37 Kampus Bani Tegayem Jember 68121  
Telepon: 0331-330234, 334267, 337422, 333147 • Faksimile: 0331-339029  
Laman: www.fkip.ujember.ac.id

09 JAN 2020

Nomor : 0183/IN25.1.5/LT/2020  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah  
Madrasah Aliyah Negeri 1 Probolinggo

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

Nama : Shohib Furqon Farizi  
NIM : 160210302011  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Schoology  
Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Historical  
Analysis dengan Menggunakan Model ASSURE".  
Waktu Pelaksanaan : Januari sampai Maret 2020

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di sekolah yang saudara pimpin. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

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

a.n. Dekan  
Wakil Dekan I,

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



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN PROBOLINGGO  
MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 PROBOLINGGO  
Jl. Raya Karanganyar Paiton 67291 Probolinggo Telp (0335) 771737  
e-mail : man.paiton@gmail.com

### SURAT KETERANGAN

Nomor : 069 /Ma.13.8.1/PP.00.6/02/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SYAIFUL ABDI S.Pd.I  
NIP : 197607062005011006  
Pangkat/Gol : Penata / III-e  
Jabatan : Kepala Madrasah

Memberikan rekomendasi/ijin kepada :

Nama : Shohib Furqon Farizi  
NIM : 160210302011  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Perguruan Tinggi : Universitas Jember (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan)

Telah melaksanakan penelitian di MAN 1 PROBOLINGGO dalam rangka tugas akhir/sripsi dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCHOOLGY BERBASIS DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HISTORICAL ANALYSIS DENGAN MENGGUNAKAN MODEL ASSURE"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Probolinggo, 15 Februari 2020



Kepala,  
SYAIFUL ABDI, S.Pd.I  
NIP. 197607062005011006



## Lampiran O. Hasil Angket penilaian dan tanggapan

**Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik**

**I. Identitas**

Nama : MOHAMAD KHAYUM MUDDIM, S.S.  
 NIP : 19890925 201902 1 04  
 Nama sekolah : MAN 1 PROBOLINGGO

**II. Petunjuk**

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

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

**III. Pertanyaan**

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

(Sumber: Adaptasi Aprianto, 2017)

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran Schoology berbasis

Discovery Learning

- perlu penambahan video syarah yang lebih banyak serta penjelasan materi melalui Audio

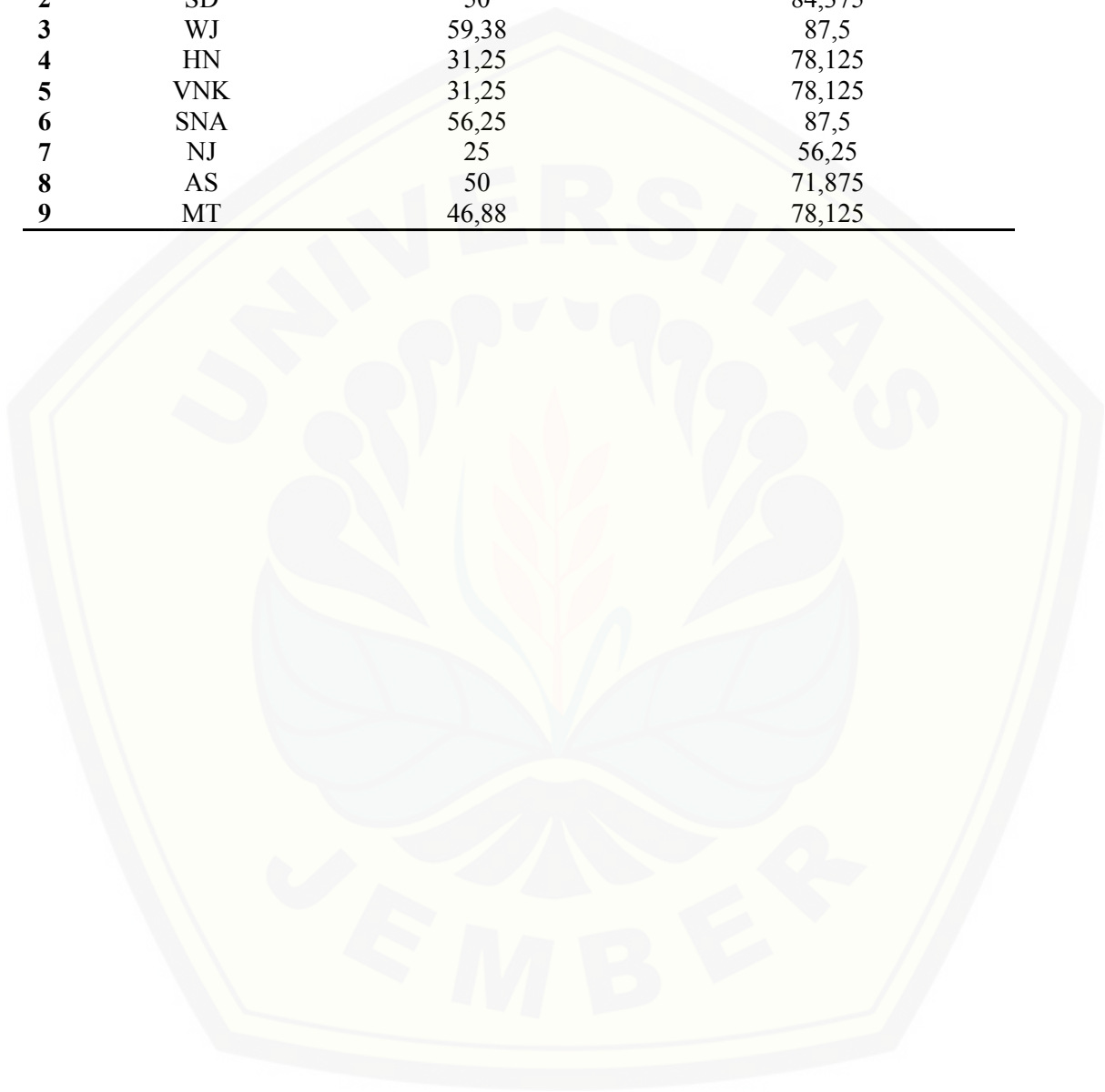
Pendidik



M. Khozum Mukdin, S.S.

Lampiran P. Nilai Pretest dan Posttes Peserta Didik dalam Uji Coba Produk  
Lampiran P.1 Uji Coba kelompok kecil

No	Nama	Nilai	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	MAFA	40,63	81,25
2	SD	50	84,375
3	WJ	59,38	87,5
4	HN	31,25	78,125
5	VNK	31,25	78,125
6	SNA	56,25	87,5
7	NJ	25	56,25
8	AS	50	71,875
9	MT	46,88	78,125



## Lampiran P.2 Uji Coba Lapangan

No	Nama	Nilai	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	AAAF	37,5	71,875
2	SA	43,75	78,125
3	SA	43,75	78,125
4	RA	50	81,25
5	RA	31,25	68,75
6	MABH	46,875	78,125
7	L	53,125	84,375
8	KF	40,625	75
9	NI	50	81,25
10	NJ	53,125	84,375
11	KK	50	81,25
12	SMM	56,25	87,5
13	TGM	50	84,375
14	RM	50	84,375
15	RM	43,75	75
16	DAM	37,5	71,875
17	IOM	40,625	75
18	FM	43,75	75
19	PM	50	84,375
20	USN	53,125	84,375
21	KN	62,5	87,5
22	ENER	43,75	78,125
23	AFNH	31,25	68,75
24	SPA	50	84,375
25	ASPS	43,75	78,125
26	DS	53,125	87,5
27	DSH	50	84,375
28	AW	62,5	90,625
29	HW	50	87,5
30	RW	62,5	90,625
31	AZ	37,5	71,875

**Lampiran Q. Analisis Data Kelompok kecil dan Lapangan**

## Lampiran Q1. Analisis Data kelompok Kecil

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre	43,40444	9	12,047775	4,015925
	Post	78,12500	9	9,631897	3,210632

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre & Post	9	,715	,030

**Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pre - Post	-34,720556	8,478860	2,826287	-41,237984	-28,203127	12,285	8	,000

Lampiran Q2. Analisis Data Lapangan

**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pre	47,47984	31	8,045256	1,444971
Post	80,44355	31	6,248320	1,122231

**Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pre & Post	31	,955	,000

**Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre - Post	-32,963710	2,776237	,498627	-33,982042	-31,945378	-66,109	30	,000

Lampiran R. Dokumentasi



