



**PENGEMBANGAN MODUL OBYEK WISATA ZAMAN PRASEJARAH JEMBER
MENGUNAKAN MODEL DICK AND CAREY PADA MATA KULIAH
KEPARIWISATAAN SEJARAH DAN BUDAYA PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN SEJARAH FKIP UNEJ**

SKRIPSI

Oleh:

YAUMIL QORIAH

NIM 120210302074

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

2016



**PENGEMBANGAN MODUL OBYEK WISATA ZAMAN PRASEJARAH JEMBER
MENGUNAKAN MODEL DICK AND CAREY PADA MATA KULIAH
KEPARIWISATAAN SEJARAH DAN BUDAYA PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN SEJARAH FKIP UNEJ**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Yaumil Qoriah

NIM 120210302074

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

2016

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah, saya persembahkan skripsi ini kepada.

1. Ibunda Siti Khotijah dan Ayahanda Daeroni, saya ucapkan terimakasih yang tak terhingga atas segala pengorbanan, jerih payah, kasih sayang, dan do'a yang tak pernah putus;
2. Nurul Mufidhah dan N. M. Nashiral Magribi atas semangat yang telah diberikan;
3. Seluruh keluarga besar yang telah banyak memberikan dukungan dalam setiap langkah dan upayaku;
4. Ibu/Bapak Guru sejak TK sampai SMA dan Ibu/Bapak Dosen yang telah tulus membimbing, mengajarkan, dan membekali ilmu pengetahuan dengan penuh kesabaran, keikhlasan dan tanggung jawab;
5. Almamater Universitas Jember.

MOTO

“Jadikanlah sabar dan shalatmu sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”

(Al-Baqarah: 153)¹

“Sesungguhnya bersama kesulitan pasti ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai dari suatu urusan, tetaplah bekerja keras untuk urusan yang lain”

(Asy-Syarah: 6-7)²



¹ Departemen Agama Republik Indonesia. 2008. Al-Qur'an dan Terjemahan.

² Jakarta: CV. Pustaka Al-Kautsar.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yaumil Qoriah

NIM : 120210302074

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengembangan Modul Obyek Wisata Zaman Prasejarah Jember Menggunakan Model Dick and Carey pada Mata Kuliah Kepariwisata Sejarah dan Budaya Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNEJ” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi mana pun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas kesalahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

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

Jember, 29 Desember 2016

Yang Menyatakan,

Yaumil Qoriah

NIM 120210302074

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MODUL OBYEK WISATA ZAMAN PRASEJARAH JEMBER
MENGUNAKAN MODEL DICK AND CAREY PADA MATA KULIAH
KEPARIWISATAAN SEJARAH DAN BUDAYA PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN SEJARAH FKIP UNEJ**

Yaumil Qoriah

NIM 120210302074

Pembimbing:

Dosen Pembimbing I : Drs. Sumarno, M.Pd

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

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Modul Obyek Wisata Zaman Prasejarah Jember Menggunakan Model Dick and Carey pada Mata Kuliah Kepariwisata Sejarah dan Budaya Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNEJ” telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal : Kamis, 29 Desember 2016

Tempat : Gedung 1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

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

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

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Sri Handayai, M.M
NIP 19521201 198503 2 002

Dr. Sumardi, M.Hum.
NIP 196005181989 02 1 001

Mengesahkan
Dekan,

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

RINGKASAN

Pengembangan Modul Obyek Wisata Zaman Prasejarah Jember Menggunakan Model Dick and Carey pada Mata Kuliah Kepariwisata Sejarah dan Budaya Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNEJ; Yaumil Qoriah, 120210302074; 2016; xvii+181 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Satuan pendidikan pada dasarnya memiliki sistem untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas. Sistem pendidikan tinggi di Indonesia memiliki empat tahapan pokok, yaitu (1) *Input*; (2) *Proses*; (3) *Output*; dan (4) *Outcomes*. Kualitas *input* dan *output* maupun *outcomes* sangat tergantung pada proses/ pengalaman belajar dan capaian pembelajaran. Proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Terdapat tiga komponen penting yang terlibat dalam proses pembelajaran yaitu pengajar (pendidik/dosen), pembelajar (siswa/mahasiswa) dan bahan ajar. Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah modul. Modul adalah suatu unit lengkap yang terdiri dari rangkaian kegiatan belajar disusun untuk membantu mahasiswa dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Modul bersifat *self-sufficient* artinya dapat digunakan langsung atau tidak langsung atau tidak memerlukan alat bantu lain untuk menggunakannya. Modul merupakan suatu paket kurikulum yang disediakan untuk dapat digunakan mahasiswa belajar sendiri, sehingga tanpa kehadiran dosen mahasiswa dapat belajar secara mandiri.

Mengacu pada hasil observasi dan wawancara, diperoleh informasi bahwa penggunaan modul belum digunakan secara maksimal sebagai media pembelajaran sejarah. Proses pembelajaran hanya sebatas penyampaian materi secara langsung (ceramah), presentasi berdasarkan topik yang sudah ada pada kontrak perkuliahan, dan tugas observasi ke situs-situs bersejarah.

Berdasarkan data tersebut, maka solusi yang dapat diberikan yaitu dengan mengembangkan modul pembelajaran. Adapun tujuan pengembangan ini, yaitu:

(1) menghasilkan produk berupa modul pada mata kuliah Kepariwisata Sejarah dan Budaya; (2) Modul pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat mencapai efektifitas belajar mahasiswa pada pembelajaran sejarah.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model Dick and Carey yang memfokuskan pada 9 tahap, yaitu (1) analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan, (2) analisis instruksional, (3) analisis pembelajar dan kontek, (4) merumuskan tujuan performansi, (5) mengembangkan instrumen penilaian, (6) mengembangkan strategi pembelajaran, (7) mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, (8) melakukan evaluasi formatif, (9) melakukan revisi. Modul pembelajaran tersebut memaparkan materi obyek wisata zaman prasejarah di Kabupaten Jember.

Modul pembelajaran yang dihasilkan selanjutnya di validasi oleh ahli materi, ahli desain dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk berada pada kualifikasi tinggi, dengan hasil persentase sebesar 83% dari validasi ahli materi, 87,14% validasi ahli desain pembelajaran dan 81,7% validasi ahli bahasa. Modul pembelajaran juga diuji cobakan untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap modul pembelajaran serta untuk mengetahui efektifitas produk. Uji respon mahasiswa terhadap modul pembelajaran pada uji coba kelompok kecil sangat tinggi, yakni mencapai persentase 90,4% sedangkan uji efektifitas produk menunjukkan persentase 71,2%. Uji respon mahasiswa terhadap modul pembelajaran pada uji coba lapangan dikategorikan tinggi, yakni mencapai persentase 80,% sedangkan uji efektifitas produk menunjukkan persentase 71,2% dengan artian produk efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Kajian berisi mengenai produk yang telah direvisi. Kajian berisi mengenai: (1) aspek desain pesan, (2) aspek desain teks, dan (3) aspek efektifitas modul pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran obyek wisata zaman prasejarah Kabupaten Jember dengan model Dick and Carey dapat meningkatkan efektifitas belajar mahasiswa terhadap pembelajaran sejarah.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Modul Obyek Wisata Zaman Prasejarah Jember Menggunakan Model Dick and Carey pada Mata Kuliah Kepariwisata Sejarah dan Budaya Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNEJ”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan starta satu (S1) pada Jurusan Pendidikan Ilmu Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis berterima kasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc, Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
3. Dr. Sukidin, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Pengetahuan Ilmu Sosial;
4. Dr. Nurul Umamah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah dan juga sebagai Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran, serta pengarahan yang sangat berguna hingga terselesaikannya skripsi ini;
5. Drs. Sumarno, M.Pd., sebagai Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran, serta pengarahan yang sangat berguna hingga terselesaikannya skripsi ini;
6. Dr. Sri Handayai, M.M. selaku Dosen Pembimbing Akademik dan selaku pembahas serta penguji yang telah memberikan masukan yang berguna bagi penyempurnaan skripsi ini;
7. Dr. Sumardi, M.Hum., sebagai pembahas dan penguji yang telah memberikan masukan yang berguna bagi penyempurnaan skripsi ini;
8. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan bekal ilmu yang sangat berharga selama penyelesaian studi di Pendidikan Sejarah;

9. Seluruh staf dan karyawan fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang telah banyak membantu penulis selama studi;
10. Kedua orang tuaku, Ibunda Siti Khotijah dan ayahanda Daeroni yang tak pernah lelah memberikan doa, semangat baik materi maupun moril demi tercapainya cita-citaku;
11. Kakakku Nurul Mufitdhah dan adikku Nashiral yang senantiasa memberikan semangat;
12. M. Fuad Rizal Adam, terima kasih atas dukungannya, waktu, tenaga dan buah pikirannya demi terselesaikannya skripsi ini;
13. Sahabat seperjuangan, Refani Anindya Putri, Novia Puji Hardianti, Luluk Syarifah, Alex Prasetyo, Saputra Jaya, Rahardi Brilliantama, Agus Alfauzi, yang telah memberikan masukan dan semangat selama menjalankan tugas akhir;
14. Sahabat-sahabat terbaik, Nuril Hanfika Insani, Nova Ulqia, Elok Distaningrum, Mariska Aryaningtyas, Siscawati Rizki Lasmo, yang telah memberi banyak semangat dan motivasi selama ini;
15. Semua pihak yang telah turut serta membantu dengan ikhlas dalam penyelesaian skripsi ini.

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

Jember, 29 Desember 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PEMBIMBINGAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
RINGKASAN	vii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Pengembangan	7
1.4 Spesifikasi Produk	7
1.5 Pentingnya Pengembangan	8
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
1.6.1 Asumsi	9
1.6.2 Keterbatasan Pengembangan.....	10
1.7 Batasan Istilah	10
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Kedudukan Mata Kuliah Kepariwisata Sejarah dan Budaya	12
2.1.1 Urgensi Modul dalam Mata Kuliah Kepariwisata Sejarah dan Budaya	13
2.1.2 Pengembangan Modul Pembelajaran.....	16

2.2 Model Pengembangan Dick and Carey	22
2.3 Tinjauan Penelitian Terdahulu	41
2.4 Gambaran Modul	42
BAB 3. METODE PENELITIAN	44
3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan	44
3.2 Desain Penelitian Pengembangan	44
3.2.1 Tahap I	46
3.2.2 Tahap II.....	46
3.2.3 Tahap III	47
3.2.4 Tahap IV	48
3.2.5 Tahap V	52
3.3 Uji Coba Produk	54
3.3.1 Desain Uji Coba.....	54
3.3.2 Subyek Coba dan Langkah-langkah Uji Coba.....	54
3.3.3 Jenis Data.....	59
3.3.4 Teknik Pengumpulan Data	60
3.3.5 Teknik Analisa Data	60
BAB 4. Hasil Pengembangan	63
4.1 Kronologi Proses Pengembangan	63
4.1.1 Menentukan mata kuliah yang akan dikembangkan	63
4.1.2 Mengidentifikasi tujuan pembelajaran, melakukan analisis pembelajaran, mengidentifikasi pebelajar dan kontek, menulis tujuan pembelajaran khusus, dan mengembangkan instrumen penilaian	64
4.1.3 Mengembangkan strategi pembelajaran.....	66
4.1.4 Penyusunan dan penulisan modul	66
4.1.5 Mendesain dan melakukan evaluasi formatif dan	
4.1.6 merevisi produk pengembangan.....	67
4.2 Penyajian Data, Analisis Data dan Revisi Produk Pengembangan	68
4.2.1 Validasi Ahli Materi.....	68

4.2.2 Validasi Ahli Desain Pembelajaran.....	73
4.2.3 Validasi Ahli Bahasa	78
4.2.4 Uji Coba Perorangan	82
4.2.5 Uji Coba Kelompok Kecil.....	85
4.2.6 Uji Coba Lapangan.....	90
BAB 5. KAJIAN	98
5.1 Kajian Analitis produk yang Telah Direvisi	98
5.1.1 Kajian Aspek Desain Pesan.....	99
5.1.2 Kajian Aspek Desain Teks	104
5.1.3 Kajian Aspek Efektifitas Modul Pembelajaran.....	107
BAB 6. PENUTUP	110
6.1 Simpulan	110
6.2 Saran	111
6.2.1 Saran Pemanfaatan.....	112
6.2.2 Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	113
DAFTAR PUSTAKA	114

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Sklala <i>Likert</i>	59
Tabel 3.2 Tabel Kelayakan Produk	61
Tabel 3.3 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif	62
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Isi/Materi Modul Pembelajaran	69
Tabel 4.2 Hasil Komentar dan Saran Ahli Isi/Materi Pembelajaran	70
Tabel 4.3 Tabel Kelayakan Produk	71
Tabel 4.4 Revisi Berdasarkan Penilaian Uji Ahli isi	72
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Desain Modul Pembelajaran	74
Tabel 4.6 Hasil Komentar dan Saran Ahli Desain Pembelajaran	75
Tabel 4.7 Tabel Kelayakan	76
Tabel 4.8 Revisi Berdasarkan Penilaian Uji Ahli Desain Modul	77
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Ahli Bahasa Modul Pembelajaran	79
Tabel 4.10 Hasil Komentar dan Saran Ahli Bahasa	80
Tabel 4.11 Tabel Kelayakan	81
Tabel 4.12 Revisi Berdasarkan Penilaian Uji Ahli Bahasa	82
Tabel 4.13 Kesalahan Ketik pada Modul Pembelajaran	83
Tabel 4.14 Kesalahan Penggunaan Tanda Baca	83
Tabel 4.15 Huruf yang Seharusnya Huruf Kecil	84
Tabel 4.16 Hal-Hal Lain yang Perlu Diperbaiki	85
Tabel 4.17 Perolehan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttes</i> Uji Coba Kelompok Kecil.....	86
Tabel 4.18 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif	88
Tabel 4.19 Hasil Rekapitulasi Persentase Respon Mahasiswa terhadap Modul Pembelajaran	89
Tabel 4.20 Revisi Berdasarkan Hasil Kritik dan Saran pada Uji Kelompok Kecil	90
Tabel 4.21 Perolehan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttes</i> Uji Coba Lapangan.....	92
Tabel 4.22 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif	94
Tabel 4.23 Hasil Rekapitulasi Persentase Respon Mahasiswa terhadap	

Modul Pembelajaran	95
Tabel 4.24 Revisi Berdasarkan Hasil Kritik dan Saran pada Uji Lapangan	97
Tabel 5.1 Perolehan Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	110
Tabel 6.1 Rekapitulasi Hasil Uji Coba	112



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Alur Proses pengembangan Dick and Carey	23
Gambar 2.2 Langkah <i>assess needs to identify goals</i>	25
Gambar 2.3 Langkah <i>conduct instructional analysis</i>	26
Gambar 2.4 Langkah <i>analyze learners and contexts</i>	27
Gambar 2.5 Langkah <i>write performance objective</i>	28
Gambar 2.6 Langkah <i>develop assessment instruments</i>	30
Gambar 2.7 Langkah <i>develop intruotional strategi</i>	32
Gambar 2.8 Langkah <i>develop and select instructional material</i>	34
Gambar 2.9 Langkah <i>design and conduct formative evaluation of intruction</i>	37
Gambar 2.10 Langkah <i>revise intruction</i>	39
Gambar 2.11 Langkah <i>design and conduct summative evaluation</i>	40
Gambar 3.1 Tahap-tahap pengembangan modul pembelajaran	53
Gambar 3.2 Langkah-langkah uji coba produk	58
Gambar 4.1 Analisis materi pembelajaran	65
Gambar 4.2 Draft awal produk	66

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Surat Ijin Penelitian	121
B. Matriks Penelitian	123
C. Analisis Materi Pembelajaran	126
D. Pengumpulan Data	127
d.1 Instrumen Observasi	127
d.2 Pedoman Wawancara.....	128
E. Angket Format Uji Validasi	131
e.1 Angket Validasi Ahli Materi Pembelajaran	131
e.2 Angket Validasi Ahli Desain Pembelajaran	134
e.3 Angket Validasi Ahli Bahasa	137
e.4 Uji Perorangan.....	139
e.5 Uji Kelompok Kecil.....	142
e.6 Uji Lapangan	144
e.7 Soal Pretest dan Posttest	146
F. Hasil Uji Validasi	148
f.1 Hasil Validasi Ahli Materi	148
f.2 Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran	151
f.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa	154
f.4 Hasil Tanggapan Mahasiswa pada Uji Perorangan.....	156
e5. Hasil Respon Mahasiswa pada Uji Kelompok Kecil.....	158
f.6 Hasil Respon Mahasiswa pada Uji Lapangan.....	161
f.7 Perolehan Nilai Pretest dan Posttest pada Uji Kelompok Kecil	166
f.8 Perolehan Nilai Pretest dan Posttest pada Uji Lapangan	167
f9. Daftar Hadir Mahasiswa pada Uji Perorangan	169
f10. Daftar Hadir Mahasiswa pada Uji Kelompok Kecil	170
f11. Daftar Hadir Mahasiswa pada Uji Lapangan.....	171
G. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	173
H. Foto Kegiatan	179

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Satuan pendidikan pada dasarnya memiliki sistem untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas. Sistem pendidikan tinggi di Indonesia memiliki empat tahapan pokok, yaitu (1) *Input*; (2) *Proses*; (3) *Output*; dan (4) *Outcomes* (Kurikulum Perguruan Tinggi, 2014: 1). Input Perguruan Tinggi (PT) adalah lulusan SMA, MA, dan SMK sederajat yang mendaftarkan diri untuk berpartisipasi mendapatkan pengalaman belajar dalam proses pembelajaran yang telah ditawarkan. Input yang baik memiliki beberapa indikator, antara lain nilai kelulusan yang baik, namun yang lebih penting adalah adanya sikap dan motivasi belajar yang memadai. Kualitas input sangat tergantung pada pengalaman belajar dan capaian pembelajaran calon mahasiswa.

Proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Terdapat tiga komponen penting yang terlibat dalam proses pembelajaran yaitu pengajar (pendidik/dosen), pembelajar (siswa/mahasiswa) dan bahan ajar (Anwar dalam Lestari, 2014: 21). Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah modul. Modul adalah suatu unit lengkap yang terdiri dari rangkaian kegiatan belajar disusun untuk membantu mahasiswa dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan (Sabri, 2007: 143). Modul bersifat *self-sufficient* artinya dapat digunakan langsung atau tidak langsung atau tidak memerlukan alat bantu lain untuk menggunakannya. Modul merupakan suatu paket kurikulum yang disediakan untuk dapat digunakan mahasiswa belajar sendiri, sehingga tanpa kehadiran dosen mahasiswa dapat belajar secara mandiri.

Tuntutan mahasiswa untuk belajar secara mandiri tertuang dalam Buku Panduan Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi Pendidikan Tinggi. Perubahan dalam proses dan materi pembelajaran di perguruan tinggi tidak lagi berbentuk *Teacher-Centered Content-Oriented* (TCCO), tetapi diganti dengan menggunakan prinsip *Student-Centered Learning* (SCL) yang disesuaikan dengan

keadaan perguruan tinggi (Buku Panduan Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi Pendidikan Tinggi, 2008: 22). Perubahan paradigma perguruan tinggi berkaitan dengan konsep pembelajaran berpusat pada peserta didik memberikan perspektif yang berbeda menyangkut peran yang harus diemban oleh dosen (pendidik) dan mahasiswa (peserta didik) sebagai elemen penting dalam pembelajaran itu sendiri. Peran tersebut: dosen sebagai *delivery system* dan sarana pendukung, sementara bagi mahasiswa berkaitan dengan pembentukan persepsi dan kebiasaan belajar. Pembelajaran berpusat pada peserta didik atau *student centered learning* (SCL) adalah konsep yang memandang pengetahuan sebagai hasil konstruksi (bentukan) atau hasil transformasi seseorang dengan kegiatan belajar, belajar sebagai suatu kegiatan mencari dan mengkonstruksi pengetahuan secara aktif dengan cara tertentu, serta memandang pada konsep mengajar sebagai partisipasi peserta didik dalam membentuk pengetahuan.

Pada konsep SCL tersebut dapat diidentifikasi adanya peran yang berbeda dengan pendekatan sebelumnya yakni *Teacher-Centered Content-Oriented* (TCCO), yaitu pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik. Peran pendidik atau dosen bertransformasi menjadi pihak motivator dan fasilitator dalam memberikan dukungan pada proses belajar peserta didik yang dituntut untuk lebih aktif. Pembelajaran dengan SCL lebih berfokus pada kebutuhan, kemampuan, minat dan gaya pembelajaran peserta didik. Untuk itu pengembangan modul penting dilakukan oleh dosen agar pembelajaran lebih efektif, efisien, sesuai dengan kompetensi yang akan di capai. Modul merupakan salah satu bahan ajar yang dapat digunakan mahasiswa belajar secara mandiri.

Modul merupakan sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar mahasiswa dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan dosen, sehingga modul berisi paling tidak tentang komponen dasar bahan ajar yang telah disebutkan sebelumnya (Majid, 2006: 176). Menurut Russel (dalam Made 2009: 230), sistem pembelajaran modul akan menjadikan pembelajaran lebih efisien, efektif, dan relevan. Alasan tersebut membuat peneliti lebih tertarik untuk mengembangkan bahan ajar berbentuk modul. Keunggulan dan kelebihan modul ialah modul mempunyai *self instruction* yang memungkinkan mahasiswa dapat

belajar secara mandiri menggunakan modul dan pendidik tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi mahasiswa. Pengembangan bahan ajar berbentuk modul akan memudahkan mahasiswa untuk memahami materi pembelajaran.

Penelitian pengembangan dilakukan tidak hanya untuk memenuhi ketersediaan bahan ajar sebagai alat bantu proses pembelajaran mahasiswa, tetapi pengembangan modul juga bertujuan untuk memenuhi standar sarana dan prasarana yang masih minim. BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan) mengembangkan standar sarana dan prasarana yang harus dimiliki setiap sekolah, salah satunya adalah bahwa setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan (Mulyasa, 2008: 37). Maka dari itu pengembangan modul ini bertujuan untuk memenuhi standar sarana dan prasarana yang masih terbatas dalam pembelajaran mata kuliah kepariwisataan sejarah dan budaya.

Pada implementasinya, penggunaan modul belum digunakan secara maksimal sebagai media pembelajaran sejarah. Fakta di lapangan dari hasil studi wawancara dengan salah seorang dosen pengampu mata kuliah kepariwisataan sejarah dan budaya program studi Pendidikan Sejarah FKIP UNEJ. Hasil wawancara dipaparkan bahwa modul tidak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah (Sumarno, 2016). Proses pembelajaran hanya sebatas penyampaian materi secara langsung (ceramah), presentasi berdasarkan topik yang sudah ada pada kontrak perkuliahan, dan tugas observasi ke situs-situs bersejarah. Wawancara juga dilakukan terhadap mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah kepariwisataan sejarah dan budaya (mahasiswa program studi Pendidikan Sejarah angkatan tahun 2012 semester 8 dan mahasiswa angkatan tahun 2013 semester 6 FKIP UNEJ). Hasil wawancara yang diperoleh yaitu, bahwa buku-buku referensi yang mendukung tentang materi sejarah wisata dan budaya lokal masih terbatas. Mahasiswa mengharapkan memiliki buku pegangan untuk membantu dalam pemahaman materi.

Berdasarkan hasil wawancara awal terhadap dosen dan mahasiswa pada mata kuliah kepariwisataan sejarah dan budaya dapat ditarik kesimpulan bahwa fokus permasalahan terletak pada minimnya bahan ajar yang digunakan sebagai sarana pembelajaran. Perlu dilakukan pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa sehingga dapat memenuhi kebutuhan mahasiswa akan buku-buku referensi yang mendukung pemahaman teori. Modul dapat menjadi salah satu media yang dapat memenuhi kebutuhan mahasiswa untuk mencapai tujuan belajar. Modul dikemas secara menarik dan lengkap dengan ilustrasi gambar yang dapat mendukung pemaparan materi sehingga membuat mahasiswa tertarik untuk belajar sejarah terutama tentang obyek wisata sejarah dan budaya lokal.

Mata kuliah kepariwisataan sejarah dan budaya akan menghasilkan lulusan (*output*) yang mempunyai kompetensi ahli di bidang wisata sejarah dan budaya. Sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 bahwa pendidik harus memiliki kemampuan atau keahlian dan/atau lulusan pada bidang yang relevan. Menurut kurikulum 2013 peserta didik juga diwajibkan mengetahui tentang sejarah-sejarah lokal yang ada di daerahnya. Oleh sebab itu sebagai calon pendidik/guru sejarah, mahasiswa harus mempunyai pengetahuan tentang sejarah lokal yang ada di daerahnya. Penggunaan modul yang memfokuskan pada obyek wisata sejarah dan budaya lokal ini akan sangat membantu mahasiswa dalam memperoleh pengetahuan dalam rangka menghasilkan calon pendidik yang kompeten (*outcomes*).

Mata kuliah kepariwisataan sejarah dan budaya didalamnya terdapat standar kompetensi tentang “menganalisis perbedaan wisata budaya pada zaman prasejarah (budaya paleolitikum, mesolitikum, neolitikum dan zaman logam) di Indonesia”. Kompetensi ini mengarah kepada hasil-hasil budaya prasejarah yang ada di Indonesia, termasuk juga didalamnya terdapat hasil-hasil budaya prasejarah yang ada di wilayah atau lingkungan mahasiswa. Contohnya hasil-hasil budaya prasejarah di Kabupaten Jember salah satunya tersebar di wilayah Arjasa desa Kamal yakni terdapat Situs Klanceng, Situs Kendal, Situs Duplang. Dengan banyaknya hasil-hasil budaya yang tersebar di wilayah Kabupaten Jember,

mahasiswa program studi sejarah dapat melestarikan hasil budaya prasejarah untuk dijadikan tempat kunjungan pariwisata sejarah dan budaya.

Kabupaten Jember yang memiliki banyak potensi historis, membuat pengembang tertarik untuk membuat modul tentang pariwisata sejarah dan budaya Jember. Modul dapat dipergunakan mahasiswa dalam proses pembelajaran pada mata kuliah kepariwisataan sejarah dan budaya. Modul ini dapat membantu mahasiswa untuk menggali informasi lebih dalam tentang sejarah yang ada di daerah Jember, selain itu modul dapat membantu mahasiswa untuk meningkatkan prestasi belajar serta daya tarik mahasiswa terhadap obyek-obyek wisata sejarah yang ada di Jember.

Penelitian sejenis yang berkaitan dengan pengembangan modul pernah dilakukan oleh Trisnawati (2015) yang berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran Sejarah Berbasis Pendidikan Karakter dalam Meningkatkan Nasionalisme di Sekolah Pendidikan Layanan Khusus Yayasan Girlan Nusantara Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan modul dalam proses pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi peserta didik sesuai dengan tuntutan kurikulum.

Penelitian pengembangan modul juga dilakukan oleh Astawan, dkk (2013) tentang “Pengembangan Modul Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation pada Mata Pelajaran Server Jaringan Di SMK TI Bali Global Singaraja”. Hasil pengujian menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar setelah modul berbasis group investigation diterapkan dalam pembelajaran. Tingginya efektifitas yang dicapai karena modul ajar yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum, karakteristik siswa dan lingkungan belajar. Hasil penelitian-penelitian tersebut semakin memperkuat efektifitas penggunaan modul sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan bahan ajar berbentuk modul pariwisata sejarah dan budaya Jember yang di dalamnya dipaparkan materi tentang hasil-hasil budaya prasejarah yang ada di Kabupaten Jember. Penelitian pengembangan yang nantinya menghasilkan produk ini berjudul **“Pengembangan Modul Obyek**

Wisata Zaman Prasejarah Jember menggunakan Model Dick and Carey pada Mata Kuliah Kepariwisata Sejarah dan Budaya Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNEJ”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka permasalahan yang dihadapi adalah: (1) materi sejarah yang berupa peristiwa masa lampau membutuhkan modul yang dapat meningkatkan ketertarikan mahasiswa dalam pembelajaran sejarah sehingga mahasiswa terdorong untuk mau belajar sejarah; (2) tuntutan mahasiswa untuk belajar secara mandiri (SCL) membutuhkan modul sebagai media pembelajaran; (3) buku-buku sebagai sumber dan media pembelajaran mata kuliah kepariwisataan sejarah dan budaya sangat terbatas keberadaannya; (4) bobot SKS mata kuliah ini adalah 2 SKS, dengan kompleksitas materi yang ada di dalamnya, maka diperlukan modul untuk mempermudah proses belajar mahasiswa; dan (5) belum ada modul yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan mahasiswa.

Pemecahan masalah dari beberapa permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan modul yang disesuaikan dengan kekayaan budaya dan lingkungan sekitar, agar mahasiswa mampu memperoleh nilai-nilai karakter yang seharusnya dimiliki mahasiswa. Modul yang dikembangkan akan divalidasi dan di uji kelayakan untuk selanjutnya akan di uji efektifitasnya. Dengan demikian maka rumusan masalahnya adalah :

- 1) bagaimana hasil validasi ahli terhadap modul mata kuliah Kepariwisata Sejarah dan Budaya program studi Pendidikan Sejarah FKIP UNEJ pada pokok bahasan “wisata Budaya pada Zaman Prasejarah” dengan model Dick and Carey?;
- 2) bagaimana efektifitas modul mata kuliah Kepariwisata Sejarah dan Budaya program studi Pendidikan Sejarah FKIP UNEJ pada pokok bahasan “Wisata Budaya pada Zaman Prasejarah” dengan model Dick and Carey?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa modul pada mata kuliah Kepariwisata Sejarah dan Budaya. Pengembangan modul ini mengacu pada materi “Obyek Wisata Zaman Prasejarah” dengan menampilkan eksistensi peninggalan historis berupa peninggalan-peninggalan prasejarah yang ada di Jember. Pengembangan ini menghasilkan produk berupa Modul Obyek Wisata Zaman Prasejarah Jember untuk mahasiswa program studi Pendidikan Sejarah FKIP UNEJ. Dengan pengembangan modul diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Kepariwisata Sejarah dan Budaya. Modul yang dikembangkan diharapkan mampu membuat mahasiswa tertarik untuk belajar sejarah. Selain itu diharapkan pula mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar dengan mengambil nilai-nilai karakter melalui *local genius* yang berada di lingkungan sekitar sesuai tuntutan kurikulum 2013.

1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa modul untuk mata kuliah kepariwisataan sejarah dan budaya Universitas Jember. Modul yang dimaksud adalah bahan ajar berbasis sejarah lokal yang menampilkan eksistensi peninggalan sejarah dan budaya Jember sesuai dengan sosio-budaya mahasiswa.

Berdasarkan karakteristik modul menurut Daryanto (2013:9) maka spesifikasi modul yang dikembangkan akan memuat kaidah *self instruction*, *self contained*, *stand alone*, *adaptive*, dan *user friendly*. Adapun spesifikasi modul yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut:

- 1) *self instruction*. Modul Pariwisata Sejarah dan Budaya Jember memenuhi kaidah *self instruction* (pembelajaran mandiri) yaitu, modul dapat digunakan mahasiswa belajar secara mandiri dan tidak bergantung pada pendidik/dosen. Modul memuat: (a) tujuan pembelajaran yang jelas; (b) materi pembelajaran dikemas secara spesifik; (c) ketersediaan contoh dan

- ilustrasi yang mendukung kejelasan materi; (d) soal-soal latihan; (e) kontekstual; (f) bahasa sederhana dan komunikatif; (g) adanya rangkuman materi pembelajaran; (h) adanya instrumen penilaian mandiri (self assessment); (i) umpan balik atas penilaian siswa; dan (j) informasi tentang rujukan;
- 2) *self contained*. Modul Pariwisata Sejarah dan Budaya Jember memenuhi kaidah *self Contained* (kelengkapan isi) yakni, modul memuat keseluruhan materi pembelajaran yang dibutuhkan dan dikemas ke dalam satuan yang utuh;
 - 3) *stand alone*. Modul Pariwisata Sejarah dan Budaya Jember memenuhi kaidah *stand alone* (berdiri sendiri) yakni, modul tidak bergantung pada bahan ajar/media lain, atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar/media lain. Modul dimuat secara *portable* yang artinya mudah dibawa kemana-mana;
 - 4) *adaptive*. Modul Pariwisata Sejarah dan Budaya Jember memenuhi kaidah *adaptive* (adaptasi) yaitu, modul telah menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan/teknologi serta fleksibel/luwes digunakan diberbagai perangkat keras (*hardware*);
 - 5) *user friendly*. Modul Pariwisata Sejarah dan Budaya Jember memenuhi kaidah *user friendly* (bersahabat/akrab) yaitu, paparan informasi di dalam modul bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya. Desain modul memudahkan mahasiswa untuk memakai dan mengakses modul sesuai keinginan. Modul juga menggunakan bahasa yang komunikatif sehingga memudahkan pembaca dalam memahami isi dari modul.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan ini diharapkan akan memberikan beberapa manfaat, sebagai berikut.

- 1) Pengembangan modul Pariwisata Sejarah dan Budaya Jember ini dapat menjadi sumber referensi mahasiswa karena bahan ajar mata kuliah

kepariwisataan sejarah dan budaya masih sedikit.

- 2) Pengembangan modul Pariwisata Sejarah dan Budaya Jember ini dapat menjadi pedoman bagi pendidik maupun mahasiswa dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran pada mata kuliah kepariwisataan sejarah dan budaya.
- 3) Pengembangan modul Pariwisata Sejarah dan Budaya Jember ini dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya sebagai motivasi untuk melakukan penelitian pengembangan sejenisnya.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Asumsi

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

- 1) Pengembangan modul Pariwisata Sejarah dan Budaya Jember ini mampu meningkatkan efektifitas pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah kepariwisataan sejarah dan budaya.
- 2) Pengembangan modul Pariwisata Sejarah dan Budaya Jember ini dapat menjadi sumber belajar alternatif untuk mensinkronkan teori yang telah di dapat dari bahan ajar dengan kondisi situs sejarah yang berupa obyek aslinya sehingga meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.
- 3) Modul yang didesain dekat dengan lingkungan sekitar dapat membantu mahasiswa untuk meningkatkan kompetensi kognitif dan sosialnya.
- 4) Modul yang berisi fakta-fakta yang telah disaring dan diuji dengan teliti dapat memberikan informasi pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan sekitar.
- 5) Pengembangan modul yang disusun secara sistematis dapat membantu para dosen dan mahasiswa untuk menuju tujuan pembelajaran sejarah yang diharapkan.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan dalam pengembangan modul mata kuliah kepariwisataan sejarah dan budaya ini adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan modul di desain sesuai dengan karakteristik mahasiswa program studi pendidikan sejarah FKIP UNEJ yang memiliki ciri spesifik, sehingga modul ini didesain secara khusus untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa program studi pendidikan sejarah FKIP UNEJ;
- 2) Langkah pengembangan modul ini hanya sampai pada tahap evaluasi formatif, tidak sampai pada tahap evaluasi sumatif.

1.7 Batasan Istilah

Batasan istilah diperlukan agar tidak terjadi kesalahan penafsiran yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Batasan istilah juga diperlukan untuk memperkuat landasan teori. Adapun istilah yang dipakai pada pengembangan modul berbasis sejarah lokal ini adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan diartikan sebagai suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Setyosari, 2012: 223).
- 2) Modul adalah salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu mahasiswa menguasai tujuan belajar yang spesifik (Daryanto, 2013: 9).
- 3) Kepariwisata sejarah dan budaya adalah nama salah satu mata kuliah pada program studi pendidikan sejarah FKIP UNEJ yang memuat kompetensi pedagogik. Tujuan akhir mata kuliah ini adalah mahasiswa dapat memahami sejarah perkembangan pariwisata dan budaya Indonesia mulai dari prasejarah sampai sekarang.
- 4) Model Dick and Carey adalah salah satu model desain pembelajaran yang bersifat linier, dengan menggunakan pendekatan sistem (Umamah, 2008: 11).

Berdasarkan batasan istilah di atas, maka yang dimaksud dengan pengembangan modul Pariwisata Sejarah dan Budaya Jember pada mata kuliah kepariwisataan sejarah dan budaya program studi Pendidikan Sejarah FKIP UNEJ dengan model Dick and Carey adalah proses mengembangkan dan memvalidasi produk berupa modul untuk membantu meningkatkan efektifitas pembelajaran sejarah sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kedudukan Mata Kuliah Kepariwisata Sejarah dan Budaya

Mata kuliah kepariwisataan sejarah dan budaya merupakan mata kuliah wajib di program studi pendidikan sejarah. Mata kuliah ini membahas tentang wisata sejarah dan budaya di Indonesia. Mata kuliah kepariwisataan sejarah dan budaya bukan merupakan mata kuliah mandiri, melainkan sebagai komponen dari sistem kurikulum yang memiliki hubungan dengan mata kuliah kesejarahan lain seperti mata kuliah sejarah kebudayaan. Mata kuliah kepariwisataan sejarah dan budaya menjadi salah satu syarat mahasiswa pada program studi pendidikan sejarah untuk lulus dari perguruan tinggi minimal dengan nilai C (Pedoman Akademik, 2012: 29).

Mata kuliah kepariwisataan sejarah dan budaya memiliki bobot 2 SKS (Satuan Kredit Semester). Satuan kredit semester adalah takaran penghargaan terhadap pengalaman belajar yang diperoleh selama 1 semester melalui kegiatan terjadwal per minggu sebanyak 1 jam perkuliahan atau 2 jam praktikum, atau 4 jam kerja lapangan yang masing-masing diiringi antara 1 sampai 2 jam kegiatan terstruktur dan 1 sampai 2 jam kegiatan mandiri (Pedoman Akademik, 2012: 21). Dalam satu semester waktu kegiatan perkuliahan terdiri atas 16-19 minggu kuliah. Berdasarkan ketentuan dalam buku pedoman akademik FKIP Universitas Jember tahun 2012 - 2013, aturan pelaksanaan mata kuliah yang berbobot 2 SKS adalah perkuliahan dengan tatap muka 12-16 kali. Satu SKS setara dengan 50 menit. Dalam 2 SKS terkandung pula mahasiswa harus melakukan minimal 100 menit tugas terstruktur dan 100 menit tugas mandiri (50 menit untuk tugas terstruktur/SKS dan 50 menit untuk tugas mandiri/SKS).

Program studi pendidikan sejarah sebagai naungan mahasiswa belajar memiliki sistem yang tersusun dari komponen konteks, input, proses, output dan outcome. Konteks berpengaruh terhadap input, input berpengaruh terhadap proses, proses berpengaruh terhadap output, output berpengaruh terhadap outcome. Dalam sebuah sistem terbentuk sub-sub sistem yang secara sinergis

saling mendukung dalam pencapaian tujuan penyelenggaraan program dalam hal ini adalah program pendidikan sejarah. Proses belajar mengajar merupakan proses yang terpenting karena disinilah terjadi interaksi langsung antara mahasiswa dengan dosen. Posisi dosen dan mahasiswa dalam melakukan proses belajar mengajar memiliki posisi strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Surakhmad, 2000: 31). Maka dari itu mahasiswa dengan dosen memiliki peranan penting dalam melakukan proses perkuliahan untuk mewujudkan tujuan yang telah dirumuskan pada setiap mata kuliah.

2.1.1 Urgensi Modul dalam Mata Kuliah Kepariwisata Sejarah dan Budaya

Mata kuliah kepariwisataan sejarah dan budaya bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang mampu dan cakap dalam mengembangkan pengetahuannya serta melaksanakan tugas di bidang pariwisata sejarah dan budaya secara profesional (Pedoman Akademik, 2012: 104). Oleh karena itu mata kuliah ini memiliki beberapa urgensi diantaranya: Pertama, mata kuliah ini menjadi penting selain menjadi bekal ilmu mengajar di sekolah menengah atas (SMA) maupun sekolah menengah pertama (SMP) mahasiswa lulusan pendidikan sejarah juga menjadi harapan untuk memberikan pemahaman kepada generasi muda dalam mempertahankan kepariwisataan sejarah dan budaya lokal di tengah-tengah modernisasi zaman.

Urgensi yang kedua yaitu, mata kuliah kepariwisataan sejarah dan budaya memiliki ruang lingkup yang dihubungkan dengan unsur wilayah dan komunitas di dalamnya (lokalitas tertentu). Menurut Permendikbud nomor 69 tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum Sekolah Menengah Atas/ Madrasah Aliyah satuan pembelajaran di SMA pelajaran sejarah dibagi menjadi dua, sejarah umum yang dipelajari semua siswa dan sejarah perminatan. Materi sejarah lokal dapat dikembangkan disekolah perminatan. Namun problematika guru dalam implementasi kurikulum 2013 yang menerapkan pendekatan *scientific* masih banyak ditemui, guru kurang memiliki pemahaman teori dan metodologi

sejarah. Banyak ditemukan dilapangan, implementasi pendekatan scientific pada kurikulum 2013 dengan media sejarah lokal akan lebih baik apabila guru menguasai pemahaman teori dan metodologi sejarah yang kuat, hal ini merupakan kunci utama dalam penelitian sejarah lokal tersebut. Keterbatasan guru dalam mengakses informasi baru mengenai sejarah lokal juga menjadi problematika. Sejarah lokal merupakan sejarah yang bersifat eksklusif yang belum banyak ditulis, jadi guru harus pandai dalam membimbing siswanya dalam penelitian sejarah lokal agar tidak mengakibatkan penulisan sejarah yang salah.

Problematika yang masih banyak ditemui tersebut dapat diatasi apabila lulusan yang akan terjun ke dunia pendidikan mempunyai kompetensi yang memadai. Sebagai seorang pelajar mahasiswa setidaknya mempunyai fungsi sebagai *agent of change* dan *iron stock* (Ajeng, 2010: 2). Mahasiswa diharapkan menjadi agen perubahan (*agent of change*) yang mempunyai bentuk kesadaran, tanggung jawab, kepedulian, kepekaan untuk memajukan, memperbaiki, meningkatkan kualitas, memenuhi harapan dan sebagainya. Setelah menempuh mata kuliah kepariwisataan sejarah dan budaya mahasiswa lulusan program studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Jember nantinya dapat memenuhi tuntutan sebagai seorang pendidik yang memperkenalkan tentang sejarah lokal Jember dengan baik di sekolah-sekolah yang ada di Jember.

Fungsi mahasiswa selain menjadi *agent of change* mahasiswa diharapkan menjadi *iron stock*, yaitu manusia-manusia tangguh yang memiliki kemampuan dan akhlak mulia yang nantinya dapat menggantikan generasi-generasi sebelumnya (Ajeng, 2010: 2). Intinya mahasiswa merupakan aset, cadangan, harapan bangsa untuk masa depan. Oleh sebab itu sesuai dengan kurikulum 2013 ilmu yang didapat pada mata kuliah kepariwisataan sejarah dan budaya ini dapat memenuhi kriteria mahasiswa untuk mengenali sejarah lokal yang ada di daerah sekitar mahasiswa. Dengan mempelajari sejarah lokal dapat dimanfaatkan mahasiswa diberbagai bidang kesejarahan, antara lain untuk menjadi *tour guide* situs peninggalan sejarah dan budaya yang ada di Indonesia, menjadi tenaga ahli di cagar budaya, tenaga ahli di museum, tenaga ahli dinas pariwisata dan budaya dan lain-lain.

Modul adalah alat pembelajaran yang disusun sesuai dengan kebutuhan belajar pada mata kuliah tertentu untuk keperluan proses pembelajaran tertentu; sebuah kompetensi atau subkompetensi yang dikemas dalam satu modul secara utuh (*self contained*), mampu membelajarkan diri sendiri atau dapat digunakan untuk belajar secara mandiri (*self instructional*) (Hamdani, 2011: 219). Mata kuliah kepariwisataan sejarah dan budaya merupakan mata kuliah wajib di program studi pendidikan sejarah. Mata kuliah ini membahas tentang wisata sejarah dan budaya di Indonesia. Salah satu cara mempelajari materi pada mata kuliah ini adalah dengan menggunakan modul. Penggunaan modul tidak bergantung pada bahan ajar/media lain, memberikan kesempatan mahasiswa untuk berlatih dan memberikan rangkuman, memberi kesempatan melakukan tes sendiri (*self test*), dan mengakomodasi kesulitan mahasiswa dengan memberikan tindak lanjut dan umpan balik.

Modul sangat penting untuk mengukur ketercapaian belajar mahasiswa. Modul adalah suatu cara pengorganisasian materi pelajaran yang memperhatikan fungsi pendidikan. Strategi pengoperasian materi pembelajaran mengandung *sequencing* yang mengacu pada pembuatan urutan penyajian materi pelajaran, dan *synthesizing* yang mengacu pada upaya untuk menunjukkan kepada pembelajaran keterkaitan antara fakta, konsep, prosedur dan prinsip yang terkandung dalam materi pembelajaran. Yaitu: (1) informasi verbal, (2) keterampilan intelektual, (3) strategi kognitif, (4) sikap, dan (5) keterampilan motorik. Strategi pengorganisasian materi pembelajaran terdiri dari tiga tahapan proses berpikir, yaitu (1) pembentukan konsep, (2) interpretasi konsep, dan (3) aplikasi prinsip. Strategi-strategi tersebut memegang peranan sangat penting dalam mendesain pembelajaran. Kegunaannya dapat membuat mahasiswa lebih tertarik dalam belajar, mahasiswa otomatis belajar bertolak dari *prerequisites*, dan dapat meningkatkan hasil belajar (Trianto, 2009: 32).

Penggunaan modul juga dapat membantu mahasiswa meningkatkan pemahaman dan menyajikan materi dengan menarik. Peningkatan pemahaman belajar mahasiswa akan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran dapat merealisasikan tujuan pembelajaran yang hendak

dicapai. Oleh sebab itu, peran modul dalam pembelajaran sejarah memiliki kedudukan yang sangat penting. Melalui modul diharapkan mampu menjembatani mahasiswa untuk meningkatkan keefektifan dan hasil belajar serta mampu mencapai tujuan pembelajaran pada mata kuliah kepariwisataan sejarah dan budaya.

2.1.2 Pengembangan Modul Pembelajaran

Modul merupakan salah satu bahan ajar yang didesain secara spesifik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang ditujukan untuk belajar mandiri peserta didik. Modul dapat dirumuskan sebagai suatu unit yang lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu peserta didik mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas (Nasution, 1982: 205). Modul didefinisikan sebagai alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya (Luhur, 2009: 1). Modul memuat tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan evaluasi. Modul berfungsi sebagai sarana belajar yang bersifat mandiri, sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan masing-masing.

Modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, sesuai usia dan tingkat pengetahuan mereka agar mereka dapat belajar secara mandiri dengan bimbingan minimal dari pendidik (Prastowo, 2012: 106). Penggunaan modul dalam pembelajaran bertujuan agar peserta didik dapat belajar mandiri tanpa atau dengan minimal dari pendidik. Di dalam pembelajaran, pendidik hanya sebagai fasilitator.

Pandangan serupa juga dikemukakan oleh Sukiman (2011: 131) yang menyatakan bahwa modul adalah bagian kesatuan belajar yang terencana yang dirancang untuk membantu peserta didik secara individual dalam mencapai tujuan belajarnya. Peserta didik yang memiliki kecepatan tinggi dalam belajar akan lebih cepat menguasai materi. Sementara itu, peserta didik yang memiliki kecepatan

rendah dalam belajar bisa belajar lagi dengan mengulangi bagian-bagian yang belum dipahami sampai paham.

Modul adalah sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan pendidik (Mahardika, 2012: 26). Modul merupakan alat bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik materi ajar dan karakteristik peserta didik, serta latar belakang lingkungan sosialnya.

Modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar berupa bahan ajar cetakan yang mampu membelajarkan diri sendiri atau dapat digunakan untuk belajar secara mandiri (*self instructional*) (Hamdani, 2011: 219). Modul biasanya digunakan dalam pembelajaran jarak jauh, tidak harus bertemu atau tatap muka.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa modul merupakan sebuah bahan ajar berupa buku cetak yang disusun secara sistematis dan menarik untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajarnya tanpa atau bimbingan pendidik. Dengan penggunaan pembelajaran dengan modul maka tidak bergantung pada media lain. Hal ini dapat mengakomodasi kesulitan peserta didik dengan memberikan tindak lanjut dan umpan balik.

2.1.2.1 Karakteristik Modul

Modul yang mampu meningkatkan motivasi belajar, pengembangan modul harus memperhatikan karakteristik yang diperlukan sebagai modul. Menurut Daryanto (2013:9) karakteristik modul adalah sebagai berikut :

1) *Self Instruction* (Pembelajaran Mandiri)

Merupakan karakteristik penting dalam modul, dengan karakter tersebut memungkinkan seseorang belajar secara mandiri dan tidak tergantung pada pihak lain. *Self Instruction* dapat terpenuhi jika modul tersebut:

- memuat tujuan pembelajaran yang jelas dan dapat menggambarkan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar;

- memuat materi pembelajaran yang dikemas dalam unit-unit kegiatan yang kecil/spesifik, sehingga memudahkan dipelajari secara tuntas;
- ketersediaan contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran;
- terdapat soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang memungkinkan untuk mengukur penguasaan mahasiswa;
- kontekstual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana, tugas atau konteks kegiatan dan lingkungan mahasiswa;
- menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif;
- adanya rangkuman materi pembelajaran;
- adanya instrumen penilaian mandiri yang memungkinkan mahasiswa melakukan penilaian mandiri (self assessment);
- adanya umpan balik atas penilaian mahasiswa, sehingga mahasiswa mengetahui tingkat penguasaan materi; dan
- adanya informasi tentang rujukan/pengayaan/referensi yang mendukung materi pembelajaran tersebut.

2) *Self Contained* (Kelengkapan Isi)

Modul dikatakan *self contained* bila seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan termuat dalam modul tersebut. Dalam penelitian ini bertujuan untuk memberi kesempatan peserta didik mempelajari materi serta memberikan kesempatan siswa mempelajari materi pembelajaran secara tuntas, karena materi belajar dikemas ke dalam satuan yang utuh.

3) *Stand Alone* (Berdiri Sendiri)

Merupakan karakteristik modul yang tidak tergantung pada bahan ajar/media lain, atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar /media lain. Dengan menggunakan modul mahasiswa tidak perlu bahan ajar lain untuk mempelajari dan atau mengerjakan tugas pada modul tersebut. Modul ini dikemas secara *portable* yang artinya mudah dibawa dan memudahkan peserta didik untuk belajar diluar jam pelajaran.

4) *Adaptive* (Adaptasi)

Modul hendaknya memiliki daya adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Dikatakan *adaptive* jika modul tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta fleksibel/luwes digunakan di berbagai perangkat keras (*Hardware*).

5) *User Friendly* (Bersahabat/Akrab)

Modul juga hendaknya memenuhi kaidah *user friendly* atau bersahabat/akrab dengan pemakainya. Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon dan mengakses sesuai keinginan. Dalam penelitian ini digunakan bahasa yang komunikatif dan menghindari kata ambigu, dengan ini maka pembaca akan mudah memahami isi dari modul tersebut.

2.1.2.2 Fungsi dan Tujuan Penggunaan Modul

Fungsi modul sebagai bahan ajar menurut Prastowo (2014:107-108) adalah sebagai berikut:

- 1) bahan ajar mandiri. Maksudnya penggunaan modul dalam proses pembelajaran berfungsi meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk belajar sendiri tanpa tergantung pada dosen;
- 2) pengganti fungsi pendidik/dosen. Maksudnya, modul sebagai bahan ajar yang harus mampu menjelaskan materi pembelajaran dengan baik dan mudah dipahami oleh mahasiswa sesuai tingkat usia mereka. Sementara fungsi penjelas sesuatu tersebut juga melekat pada dosen. Maka dari itu penggunaan modul berfungsi sebagai pengganti fungsi atau fasilitator/pendidik/dosen;
- 3) sebagai alat evaluasi. Maksudnya, dengan modul mahasiswa dituntut untuk dapat mengukur dan menilai sendiri tingkat penguasaannya terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan demikian modul juga sebagai alat evaluasi;

- 4) sebagai bahan rujukan bagi mahasiswa. Maksudnya karena modul mengandung berbagai materi yang harus dipelajari oleh mahasiswa maka modul juga memiliki fungsi sebagai bahan rujukan mahasiswa.

Maksud dan tujuan penggunaan modul dalam proses belajar mengajar menurut Suryosubroto (1983: 18) adalah sebagai berikut:

- 1) tujuan pendidikan dapat dicapai secara efisien dan efektif;
- 2) mahasiswa dapat mengikuti program pendidikan sesuai dengan kecepatan dan kemampuannya sendiri;
- 3) mahasiswa dapat sebanyak mungkin menghayati dan melakukan kegiatan belajar sendiri, baik di bawah bimbingan atau tanpa bimbingan dosen;
- 4) mahasiswa dapat menilai dan mengetahui hasil belajarnya sendiri secara berkelanjutan;
- 5) mahasiswa benar-benar menjadi titik pusat kegiatan belajar mengajar;
- 6) kemajuan mahasiswa dapat diikuti dengan frekuensi yang lebih tinggi melalui evaluasi yang dilakukan setiap kegiatan belajar pada modul berakhir;
- 7) Modul disusun dengan berdasar kepada konsep *mastery learning* suatu konsep yang menekankan bahwa mahasiswa harus secara optimal menguasai bahan pelajaran yang disajikan dalam modul itu.

2.1.2.3 Kelebihan dan Kelemahan dalam Menggunakan Modul

Modul memiliki banyak kelebihan khususnya bagi mahasiswa maupun bagi dosen (Nasution, 2005: 206) diantaranya sebagai berikut.

- 1) Balikan atau *feedback*. Maksudnya modul memberikan feedback yang banyak dan segera sehingga mahasiswa dapat mengetahui taraf hasil belajarnya.
- 2) Penguasaan tuntas atau *mastery*. Maksudnya setiap mahasiswa mendapat kesempatan untuk mencapai angka tertinggi dengan menguasai bahan pelajaran secara tuntas.

- 3) Tujuan. Maksudnya modul disusun sedemikian rupa sehingga tujuannya jelas, spesifik dan dapat dicapai oleh mahasiswa.
- 4) Motivasi. Maksudnya modul dapat membimbing mahasiswa untuk mencapai sukses melalui langkah-langkah yang teratur tentu akan menimbulkan motivasi yang kuat untuk berusaha segiat-giatnya. Motivasi mahasiswa dipertinggi karena setiap kali mahasiswa mengerjakan tugas kuliah dibatasi dengan jelas dan sesuai dengan kemampuannya.
- 5) Fleksibilitas. Maksudnya penggunaan modul dapat disesuaikan dengan perbedaan mahasiswa antara lain mengenai kecepatan belajar, cara belajar dan bahan pelajaran.
- 6) Kerjasama. Maksudnya penggunaan modul dapat mengurangi atau menghilangkan sedapat mungkin rasa persaingan dikalangan mahasiswa, oleh sebab semua dapat mencapai hasil tertinggi.

Kelemahan modul menurut Suparman (1993: 197), diantaranya adalah :

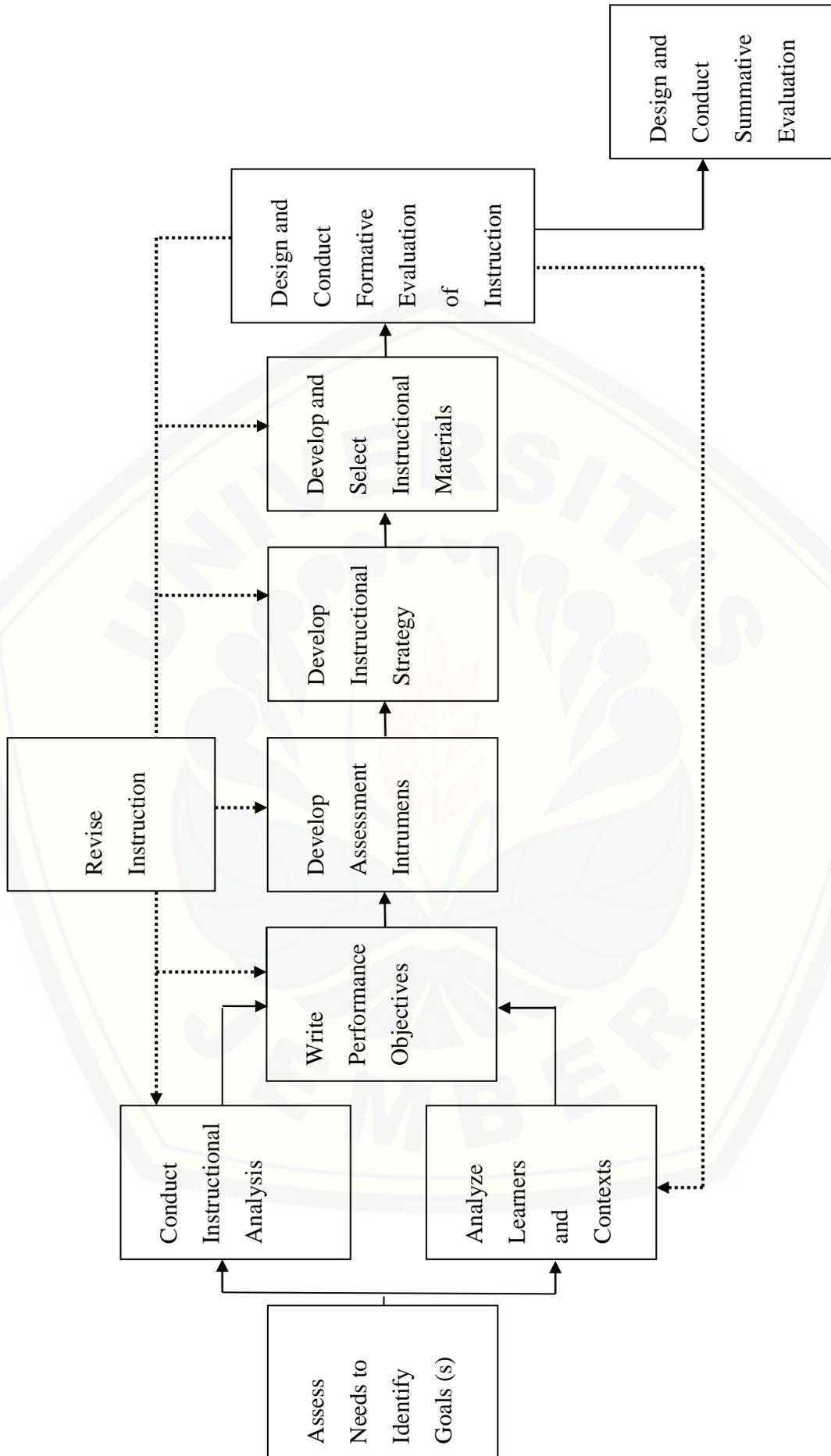
- 1) Biaya pengembangan bahan tinggi dan waktu yang dibutuhkan lama.
- 2) Menentukan disiplin belajar tinggi, yang mungkin kurang dimiliki oleh mahasiswa pada umumnya dan mahasiswa yang belum matang pada khususnya.
- 3) Membutuhkan ketekunan lebih tinggi dari fasilitator/dosen untuk terus menerus memantau proses belajar mahasiswa, memberi motivasi dan konsultasi secara individu setiap waktu mahasiswa membutuhkan.

Cara untuk menanggulangi kelemahan dalam penggunaan modul (Nasution, 2005: 206) yaitu (1) meminimalkan biaya pembuatan modul dengan cara mendesain modul yang dikemas secara ringan dan menarik tanpa mengurangi isi materi, (2) dosen dapat menumbuhkan disiplin belajar tinggi mahasiswa untuk menyamakan pemahaman terhadap materi agar dapat mencapai tujuan belajar yg telah dirumuskan, (3) dosen dapat memberikan motivasi atau masukan-masukan terhadap seluruh mahasiswa agar tercapainya proses pembelajaran yang berkualitas.

2.2 Model Pengembangan Dick and Carey

Proses pembelajaran melibatkan, pendidik, peserta didik dan modul pembelajaran. Materi pelajaran yang akan diajarkan oleh guru telah termuat dalam modul pembelajaran. Pandangan ke depan tentang pembelajaran, merupakan suatu proses sistematis yang melibatkan komponen-komponen yang saling terkait (Dimiyati, 1993: 23), seperti: pembelajar, pengajar, bahan pembelajaran, dan lingkungan belajar, semua ini merupakan hal yang penting untuk kesuksesan belajar.

Model Dick & Carey merupakan model pengembangan yang dikembangkan melalui pendekatan sistem (*System Approach*). Terhadap komponen-komponen dasar dari desain sistem pembelajaran yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Model sistem pembelajaran yang dikembangkan oleh Dick, Carey & Carey terdiri atas beberapa komponen yang perlu dilakukan untuk membuat rancangan aktifitas pembelajaran yang lebih besar. Dick, Carey & Carey memasukan unsur kognitif dan behavioristik yang menekankan pada respon siswa terhadap stimulus yang dihadirkan. Alur proses pengembangan menurut Dick, Carey & Carey (2001: 16-17) adalah sebagai berikut.



Gambar 2.1 Alur proses pengembangan Dick & Carey (2001: 2)

Implementasi model desain sistem pembelajaran ini memerlukan proses sistematis yang menyeluruh. Hal ini diperlukan untuk dapat menciptakan desain sistem pembelajaran yang mampu digunakan secara optimal dalam mengatasi masalah-masalah pembelajaran. Terdapat 10 komponen sekaligus langkah-langkah dari model pengembangan yang dikemukakan oleh Dick, Carey & Carey (2001: 6) yakni (1) analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan, (2) analisis instruksional, (3) analisis pembelajar dan konteks, (4) merumuskan tujuan performansi, (5) mengembangkan instrumen penilaian, (6) mengembangkan strategi pembelajaran, (7) mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, (8) melakukan evaluasi formatif, (9) melakukan revisi, (10) merancang dan melakukan evaluasi sumatif.

Berikut dipaparkan tahapan pengembangan model Dick, Carey & Carey sampai pada pembentukan produk, yaitu dari tahapan analisis kebutuhan dan identifikasi tujuan sampai dengan pengembangan material pembelajaran.

2.2.1 Analisis Kebutuhan untuk Mengidentifikasi Tujuan (*assess needs to identify goals*)

Melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan produk yang akan dikembangkan. Dalam kegiatan analisis kebutuhan pengembang mengidentifikasi kebutuhan prioritas yang perlu segera untuk di penuhi. Dengan mengkaji kebutuhan, pengembang akan mengetahui adanya suatu keadaan yang seharusnya ada (*what should be*) dan keadaan nyata atau riil dilapangan sebenarnya (*what is*) (Setyosari, 2013: 230).

Secara garis besar Dick, Carey & Carey (2001: 21) proses untuk mendapatkan informasi tentang tujuan yang diharapkan maka dilakukan analisa awal dan akhir (*Front-End Analysis*) atau secara spesifik terdiri dari:

1) Analisis Kinerja (*Performance Analysis*)

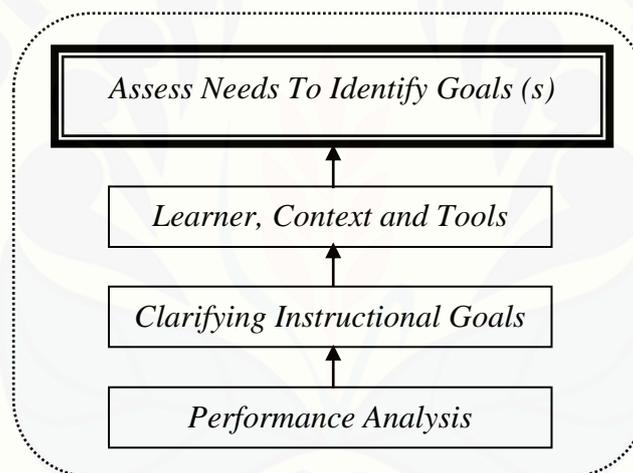
Analisa unjuk kerja adalah sebuah analisa yang bertujuan untuk memperoleh informasi dalam rangka untuk mengidentifikasi masalah dan solusinya.

2) Memperjelas Tujuan Instruksional (*Clarifying Instructional Goals*)

Pada proses mengumpulkan informasi tujuan terkadang terdapat beberapa pernyataan tujuan yang samar atau tidak jelas. Sering muncul tujuan yang sulit diukur seperti mengandung kata “menghargai”, “memiliki kesadaran dan seterusnya. Pada konteks ini perancang harus melakukan beberapa prosedur untuk memperjelas tujuan yang samar tadi.

3) Pembelajaran, Lingkungan dan Alat (*Learner, Context and Tools*)

Sedangkan aspek yang paling penting dari sebuah tujuan instruksional adalah (1) siapa siswanya?, (2) dalam konteks apa mereka dapat mengaplikasikannya?, dan (3) peralatan yang mungkin digunakan.



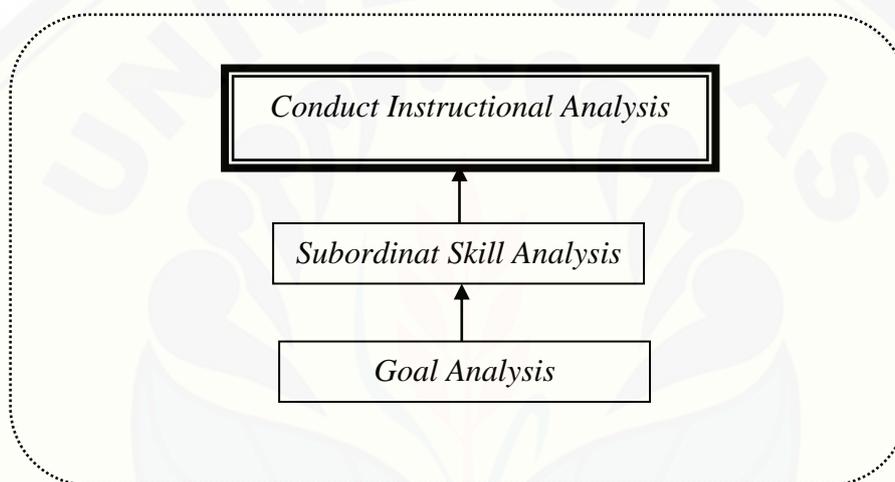
Gambar 2.2 Langkah *assess needs to identify goals* (diadaptasi dari Dick and Carey, 2001: 2)

2.2.2 Melakukan Analisis Instruksional (*conduct instructional analysis*)

Setelah mengidentifikasi tujuan pembelajaran, ditentukan tipe belajar yang dibutuhkan oleh mahasiswa. Langkah kedua ini adalah suatu prosedur untuk menentukan keterampilan dan pengetahuan yang mempunyai relevansi dan diperlukan oleh mahasiswa untuk mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran, seperti pengetahuan, keterampilan dan sikap yang perlu dimiliki oleh mahasiswa (Dick, Carey & Carey, 2001: 7). Pada langkah ini akan di hasilkan “peta atau diagram” yang menggambarkan keterkaitan dan hubungan seluruh keterampilan

dan kemampuan yang diperlukan untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran.

Secara umum analisis instruksional ada dua langkah, yaitu analisis tujuan (*goal analysis*) dan analisis keterampilan bawahan (*subordinat skill analysis*) (Dick, Carey & Carey, 2001: 38). Analisis tujuan adalah suatu analisis untuk menghasilkan langkah-langkah utama dalam mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan analisis keterampilan bawahan adalah sebuah analisis keterampilan yang diperlukan mahasiswa untuk mencapai tujuan sampai pada keterampilan paling dasar (paling murni) serta ditentukannya sebuah garis *entry behaviors*.



Gambar 2.3 Langkah *conduct instructional analysis* (diadaptasi dari Dick and Carey, 2001: 2)

2.2.3 Menganalisis Pebelajar dan Konteks (*analyze learners and contexts*)

Analisis ini bisa dilakukan simultan bersamaan dengan analisis pembelajaran diatas, atau dilakukan setelah analisis pembelajaran. Untuk melakukan analisis pembelajar dan kontek ada tiga analisis yang dilakukan, yaitu analisis pembelajar, analisis kontek performansi dan analisis kontek pembelajaran (Dick, Carey & Carey, 2001: 7).

1) Menganalisis Pembelajar (*Analyze Learner*)

Pebelajar disini kadang disebut sebagai populasi target atau kelompok sasaran. Peneliti mengacu pada pembelajar ini sebagai target populasi yaitu mereka adalah orang-orang yang akan dikenai instruksional secara tepat. Informasi yang

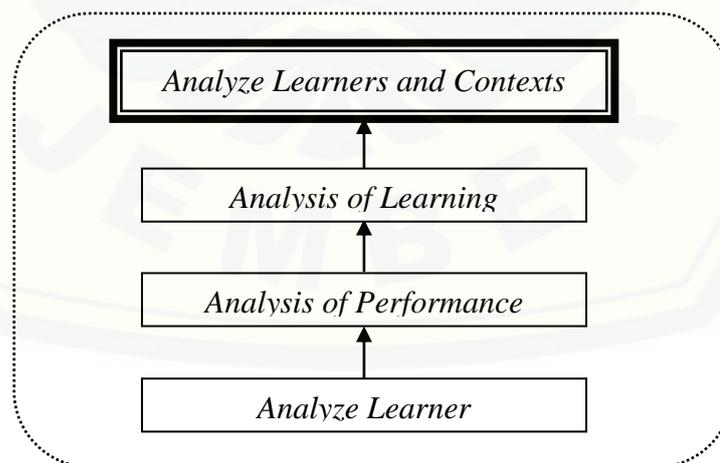
penting diketahui bagi pengembang tentang populasi target meliputi: (1) *entry behaviour* (perilaku awal), (2) pengetahuan awal tentang topik tertentu, (3) sikap terhadap isi dan sistem penyampaian, (4) motivasi belajar, (5) tingkat pendidikan dan kemampuan, (6) pembelajaran yang disukai, (7) sikap terhadap pengelola pemberian instruksional, dan (8) karakteristik kelompok.

2) Analisis Kontek Performansi (*Analysis of Performance Context*)

Analisis Kontek Performansi adalah analisa untuk mengetahui lingkungan pebelajar dimana akan menerapkan keterampilan tersebut (Dick, Carey & Carey, 2001: 99). Pengumpulan data dilakukan dengan kunjungan langsung ke lokasi untuk mengumpulkan data dari para pebelajar dan pendidik yang potensial. Rangkaian prosedur pengumpulan data dasar ini mencakup wawancara dan observasi.

3) Analisis Kontek Pembelajaran (*Analysis of Learning Environment*)

Tujuan utama analisis ini adalah untuk mengenali fasilitas dan batasan yang ada dari lokasi pembelajaran. Fokus dalam analisis kontek pembelajaran meliputi unsur-unsur sebagai berikut ini: (1) penyesuaian lokasi dengan kebutuhan instruksional; (2) penyesuaian lokasi untuk mendorong pembelajaran; (3) penyesuaian untuk pendekatan penyampaian; (4) batasan-batasan lokasi pembelajaran yang mempengaruhi rancangan dan penyampaian.

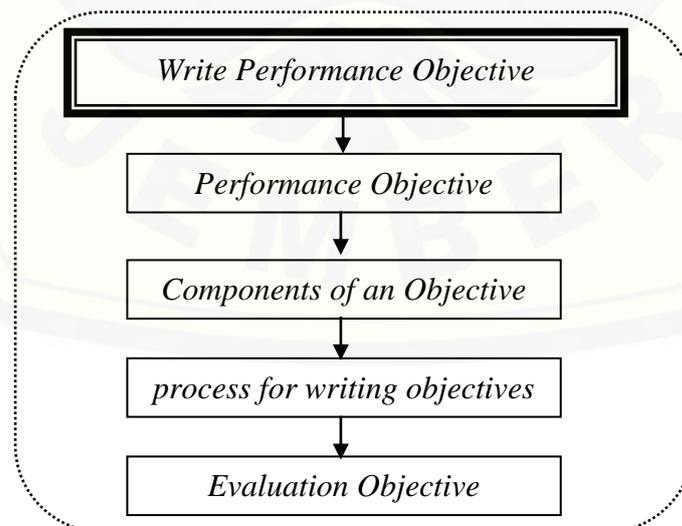


Gambar 2.4 Langkah *analyze learners and contexts* (diadaptasi dari Dick and Carey, 2001: 2)

2.2.4 Merumuskan Tujuan Performansi (*write performance objective*)

Merumuskan tujuan performansi atau unjuk kerja dilakukan setelah analisis-analisis pembelajaran dan konteks. Merumuskan tujuan unjuk kerja ini dilakukan dengan cara menjabarkan tujuan umum ke dalam tujuan yang lebih spesifik yang berupa rumusan tujuan unjuk kerja, atau operasional (Dick, Carey & Carey dalam Setyosari, 2013: 231). Gambaran rumusan operasional ini mencerminkan tujuan khusus program atau produk, prosedur yang dikembangkan. Tujuan ini secara spesifik memberikan informasi untuk mengembangkan butir-butir tes. Pengembang melakukan penerjemah tujuan umum atau dari standar kompetensi yang telah ada ke dalam tujuan khusus yang lebih operasional dengan indikator-indikator tertentu.

Langkah pertama pada tahap ini adalah (1) menulis tujuan performansi (*performance objective*) adalah sebuah gambaran detail tentang apa yang akan dapat dilakukan oleh pebelajar setelah menyelesaikan pembelajaran; (2) komponen tujuan (*components of an objective*) yaitu perilaku, kondisi, kriteria; (3) penulisan tujuan (*process for writing objectives*); (4) evaluasi tujuan (*evaluation of objectives*) dengan membangun sebuah item tes yang akan digunakan untuk mengukur peserta didik dalam pencapaian tugas. Jika tidak dapat menghasilkan barang logis sendiri, maka tujuan harus dipertimbangkan kembali.



Gambar 2.5 Langkah *write performance objective* (diadaptasi dari Dick and Carey, 2001: 2)

2.2.5 Pengembangan Instrumen Penilaian (*develop assessment instruments*)

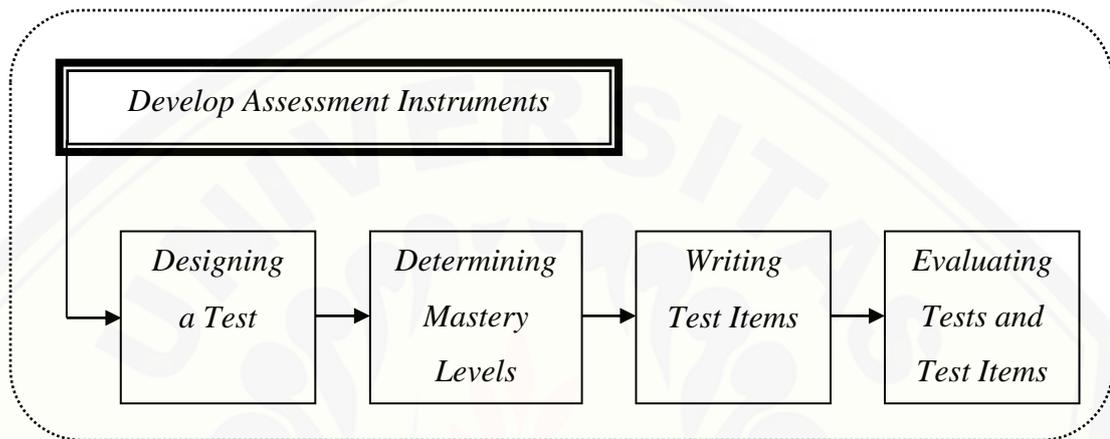
Langkah berikutnya adalah mengembangkan instrumen penilaian, yang secara langsung berkaitan dengan tujuan khusus, operasional (seperti yang dikemukakan di atas). Instrumen dalam hal ini berkaitan langsung dengan tujuan operasional yang ingin dicapai berdasarkan indikator-indikator tertentu, dan juga instrumen untuk mengukur perangkat produk atau desain yang dikembangkan (Dick, Carey & Carey dalam Setyosari, 2013: 232). Instrumen yang berkaitan dengan tujuan khusus berupa tes hasil belajar, sedangkan instrumen yang berkaitan dengan perangkat produk atau desain yang dikembangkan dapat berupa kuesioner atau daftar cek.

Konsep baru dalam pengukuran proses pembelajaran yang berpusat pada pembelajar (*learned-centered*) adalah penilaian yang berpusat pada pembelajar (*learner-centered assessment*) (Dick, Carey & Carey, 2001: 7). Definisi *learner-centered assessment* sejajar dengan definisi tradisional test acuan patokan, sebagai element inti dari pembelajaran yang didesain secara sistematis.

Berhubungan dengan hal tersebut di atas perlu dibahas bagaimana menyusun dan membangun aspek penilaian dalam pembelajaran yang mencakup semua jenis kegiatan yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik setelah menyelesaikan unit pembelajaran.

Langkah pertama adalah mendesain tes (*design a test*). tes dapat berupa tes objektif dan tes subyektif. Tes bentuk objektif meliputi format seperti jawaban singkat, jawaban alternatif, mencocokkan, dan pilihan ganda. Tes bentuk subyektif sering disebut tes uraian yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Langkah kedua menentukan level penguasaan (*determining mastery levels*) dengan menggunakan acuan norma. Level penguasaan diharapkan setara dengan tingkat keberhasilan yang hendak dicapai. Langkah ketiga menulis item tes (*writing test items*). Ada empat kategori tes yang berkualitas, yaitu: berpusat pada tujuan, berpusat pada pembelajar, berpusat pada konteks, berpusat pada penilaian. Langkah keempat adalah mengevaluasi test dan item test (*evaluating tests and test items*). Agar tidak terjadi kesalahan pada instrumen tes, perancang harus memastikan hal hal berikut:

- a. arah tes jelas, sederhana, dan mudah diikuti;
- b. masing-masing item tes jelas dan menyampaikan kepada peserta didik yang dimaksud dipembentukan atau stimulus;
- c. kondisi-kondisi dimana dibuat tanggapan yang realistis;
- d. metode respon jelas bagi peserta didik; dan
- e. ruang yang tepat, waktu, dan peralatan yang tersedia.



Gambar 2.6 Langkah *develop assessment instruments* (diadaptasi dari Dick and Carey, 2001: 2)

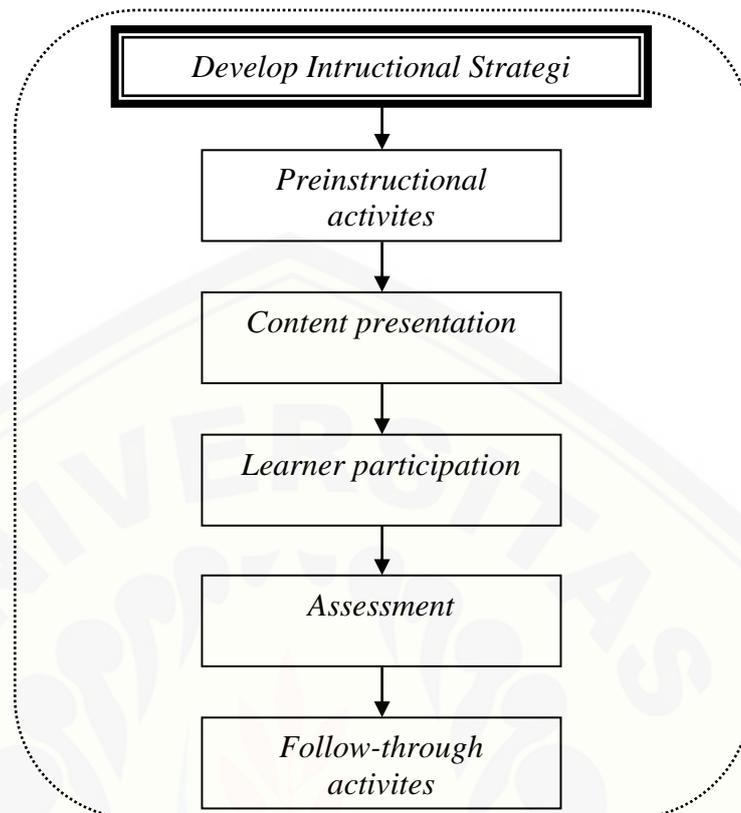
2.2.6 Pengembangan Strategi Pembelajaran (*Develop Instructional Strategy*)

Strategi pembelajaran meliputi aktifitas pra-pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, penyajian materi pembelajaran dengan menggunakan contoh dan demonstrasi, dan tindak lanjut dari proses pembelajaran (Dick, Carey & Carey, 2001: 184). Pemilihan strategi penyampain yang tepat akan mampu mendukung berbagai aktifitas pembelajaran.

Konsep dasar dalam strategi pembelajaran adalah peristiwa pembelajaran yang dideskripsikan dalam *condition of learning* Gagne (1970). Dalam pandangan psikologi kognitif ada 9 peristiwa yang menghadirkan efektivitas mengajar eksternal yang mendukung mental proses pembelajaran internal, yaitu: memperoleh perhatian, menginformasikan tujuan pembelajaran, menstimulasi ingatan dan prasyarat pembelajaran, menampilkan materi-materi, menyediakan bimbingan pembelajaran, menimbulkan performa, memberikan *feed back*, menilai

kinerja, memperkaya ingatan dan mentransfer. Dalam siasat pengajaran ada lima komponen utama:

1. Kegiatan pra instruksional/pendahuluan (*Preinstructional activites*); sebelum memulai pembelajaran formal pendidik harus mempertimbangkan 3 faktor yaitu: motivasi pembelajar, menginformasikan apa yang akan harus peserta didik pelajari, memastikan bahwa peserta didik sudah mempunyai pengetahuan prasyarat sebelum memulai pembelajaran
2. Isi presentasi/penyajian materi (*Content presentation*); disini pendidik harus menentukan dengan tepat informasi konsep aturan dan prinsip-prinsip apa yang perlu diberikan pada peserta didik.
3. Partisipasi pebelajar (*Learner participation*); merupakan pemberian aktivitas yang berhubungan langsung dengan tujuan. Peserta didik harus diberi kesempatan untuk mempraktekkan apa yang diinginkan, dan mampu dilakukan oleh peserta didik. Peserta didik seharusnya tidak hanya mampu mempraktekkan tetapi juga harus memberi *feed back*.
4. Penilaian (*Assessment*); empat kriteria dasar di dalam penilaian yaitu, tes *entry behavior*, *pre test*, tes praktek, dan *post test*.
5. Kegiatan tindak lanjut (*Follow-through activites*); adalah kegiatan review keseluruhan dari strategi untuk menentukan apakah memori/materi pembelajaran dan transfer perlu untuk diberikan. Pertanyaan ini bisa dijawab dengan mengulang kembali analisis konteks kinerja.



Gambar 2.7 Langkah *develop instructional strategi* (diadaptasi dari Dick and Carey, 2001: 2)

2.2.7 Mengembangkan dan Memilih Bahan Pembelajaran (*Develop and Select Instructional Material*)

Langkah ini merupakan kegiatan nyata yang dilakukan oleh pengembang. Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, dapat berupa: buku teks, buku panduan, modul, program audio video, bahan ajar berbasis komputer, program multimedia, bahan ajar untuk sistem pembelajaran jarak jauh, dan media lain yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan (Dick, Carey & Carey, 2001: 7). Bahan pembelajaran yang digunakan dapat juga berasal dari produk komersial maupun memodifikasi bahan ajar yang sudah ada.

1) Memilih Bahan Pembelajaran yang Ada (*Selecting Existing Instructional Materials*)

Bahan yang memenuhi kriteria dalam pengembangan adalah: bahan yang berpusat pada tujuan, bahan yang berpusat pada pembelajar, dan bahan yang

berpusat pada kontek.

2) Mengembangkan Bahan Pembelajaran untuk Evaluasi Formatif
(*Developing Instructional Materials for Formative Evaluation*)

Pada tahap ini pengembang dapat membuat draf bahan kasar. Draft kasar kertas yang di tulis kemudian direvisi menjadi bentuk akhir. Tujuan membuat bahan baku kasar untuk membuat lebih cepat dan meminimalkan biaya, sehingga pengembang akan memiliki sesuatu untuk membuat produksi akhir dan untuk memperhitungkan evaluasi formatif dan mencoba dengan subjek-materi ahli, beberapa pelajar, atau sekelompok pelajar.

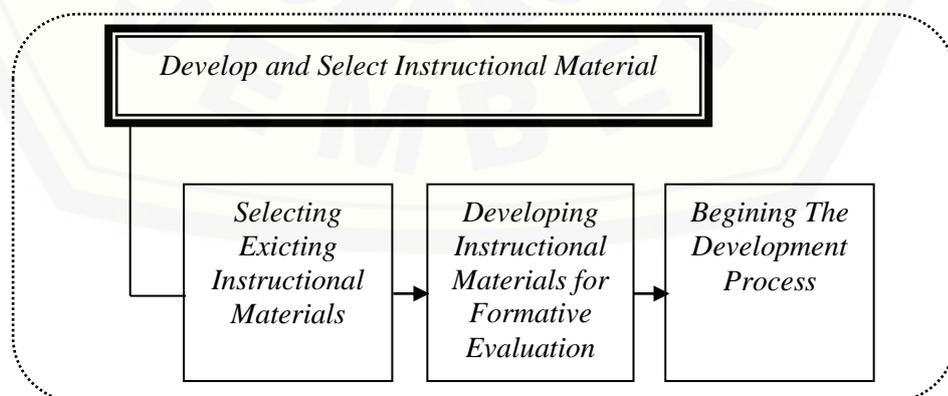
Pengembang juga dapat membuat prototipe dari produk yang dikembangkan. Strategi pertama kali digunakan dalam membuat prototipe adalah analisis awal model desain instruksional, mengembangkan prototipe bahan ajar dengan cepat, dan menggunakan siklus interaktif evaluasi formatif dan revisi untuk membentuk bentuk akhir dari produk pengembangan. Membuat protipe dapat dianggap sebagai rangkaian informasi, aproksimasi. Strategi kedua yang digunakan dalam membuat protipe adalah desain dan pengembangan secara simultan, yaitu dari analisis *front-end* pekerjaan dilakukan sementara bahan draft kasar pertama sedang dikembangkan.

3) Memulai Proses Pengembangan (*Beginning the Development Process*)

Langkah-langkah Pengembangan Pembelajaran:

- a. meninjau strategi pengajaran untuk setiap tujuan dalam setiap pelajaran;
- b. survei literatur dan bertanya kepada ahli bidang studi untuk menentukan bahan pengajaran apa yang sudah tersedia;
- c. pertimbangkan bagaimana pengembang dapat mengadopsi atau mengadaptasi bahan-bahan yang tersedia;
- d. menentukan apakah bahan-bahan baru harus dirancang. Jika demikian, lanjutkan ke langkah selanjutnya. Jika tidak, mulai mengatur dan menyesuaikan bahan-bahan yang tersedia, dengan menggunakan strategi pengajaran sebagai panduan;
- e. periksa analisis peserta didik dan untuk setiap pelajaran;

- f. periksa analisis kontek pembelajaran dan asumsi-asumsi pengembang tentang sumber daya yang tersedia untuk mengembangkan bahan. Mempertimbangkan kembali sistem penyampaian dan media yang dipilih untuk mempresentasikan bahan-bahan, untuk memantau praktik dan umpan balik, untuk mengevaluasi, dan untuk meningkatkan memori peserta didik dan transfer;
- g. rencana dan menulis bahan-bahan pengajaran berdasarkan strategi pengajaran dalam bentuk draf. Cetak, visual, atau materi auditori dalam bentuk kasar ini akan memungkinkan pengembang untuk memeriksa urutan, aliran ide, ketepatan ilustrasi ide, kelengkapan, kecepatan, dan seterusnya;
- h. periksa setiap selesai pelajaran atau sesi belajar untuk kejelasan dan aliran ide;
- i. menggunakan satu unit instruksional yang lengkap, tulis instruksi yang menyertainya untuk membimbing para mahasiswa melalui kegiatan jika diperlukan;
- j. menggunakan bahan-bahan yang dikembangkan di pertama ini tidak mahal, konsep kasar, mulai kegiatan evaluasi;
- k. menggunakan catatan, pengembang dapat menulis panduan instruktur selanjutnya.



Gambar 2.8 Langkah *develop and select instructional material* (diadaptasi dari Dick and Carey, 2001: 2)

2.2.8 Melakukan Evaluasi Formatif

Merancang dan melakukan evaluasi formatif, yaitu evaluasi yang dilaksanakan oleh pengembang selama proses, prosedur, program atau produk dikembangkan (Dick, Carey & Carey dalam Setyosari, 2013: 233). Atau, evaluasi format ini dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan maksud untuk mendukung proses peningkatan efektifitas.

Ada tiga fase dasar yang direkomendasikan Dick, Carey & Carey pada evaluasi formatif. Yang pertama adalah evaluasi perorangan, evaluasi kelompok kecil dan uji lapangan. Sebelum ini dilaksanakan didahului oleh tinjauan ulang dari ahli yang tidak terlibat tidak langsung tetapi mempunyai keahlian yang relevan.

1) Evaluasi Perorangan (*one-to-one evaluation with learners*)

Tujuan evaluasi formatif perorangan adalah untuk mengidentifikasi dan menghapus kesalahan yang mencolok dalam pengajaran. Evaluasi ini melibatkan 3 atau lebih peserta didik yang berinteraksi langsung dengan pengembang. Ada tiga kriteria utama dan dalam evaluasi perorangan ini yaitu: kejelasan, dampak dan kelayakan.

Prosedur yang khas dalam evaluasi perorangan adalah untuk menjelaskan kepada peserta didik tentang bahan pembelajaran. Reaksi peserta didik terhadap materi, mengetahui kekurangan materi, mengerjakan soal-soal, mencatat waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan materi. Peserta didik akan menemukan kesalahan ketik, kelalaian konten, halaman yang hilang, grafik yang berlabel tidak tepat, tidak sesuai link di halaman web mereka, dan jenis lainnya. Kesulitan memahami urutan belajar, konsep belajar, dan soal-soal yang diberikan.

Setelah peserta didik telah menyelesaikan instruksi dalam evaluasi perorangan, kemudian mengerjakan posttest dan kuesioner sikap dengan cara yang sama. Pengembang akan menemukan tidak hanya kesalahan, tetapi juga kenapa terjadi kesalahan. Informasi ini dapat sangat membantu selama proses revisi. Proses untuk mengevaluasi kinerja, produk, dan sikap dan pada akhirnya untuk merevisi pembelajaran termasuk butir-butir soal yang ada.

Hasil dari evaluasi perorangan adalah instruksi bahwa : (1) berisi kosa kata yang sesuai, kompleksitas bahasa, contoh, dan ilustrasi untuk peserta didik; (2) baik menghasilkan sikap dan prestasi pelajar, atau direvisi dengan tujuan meningkatkan pelajar sikap atau kinerja selama percobaan berikutnya, dan (3) layak digunakan dengan pembelajar, sumber daya, dan pengaturan yang ada. Instruksi lebih lanjut dapat disempurnakan dengan menggunakan evaluasi kelompok kecil.

2) Evaluasi Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Ada dua tujuan dalam evaluasi kelompok kecil. Pertama efektivitas perubahan dan uji respon peserta didik terhadap produk pengembangan. Kedua untuk menentukan apakah pelajar dapat menggunakan instruksi tanpa berinteraksi dengan instruktur.

Langkah efektif untuk mengevaluasi pembelajaran dan kinerjanya dengan melihat skor pretest dan posttest. Informasi yang dikumpulkan mengenai kelayakan dari instruksi biasanya meliputi: (1) waktu yang dibutuhkan bagi pelajar untuk menyelesaikan baik instruksi dan tolok ukur kinerja yang dibutuhkan, (2) biaya dan kelangsungan hidup menyampaikan instruksi dalam format dimaksudkan dan lingkungan, dan (3) sikap mereka yang melaksanakan atau mengelola instruksi.

Evaluasi kelompok kecil terdiri dari 9 peserta didik. Terdiri dari peserta didik yang prestasinya rendah, rata-rata, tinggi. Prosedurnya pendidik memulai dengan menjelaskan kemudian peserta didik diberikan *pretest*. Pada pelaksanaan peran pendidik sesedikit mungkin. Setelah proses pembelajaran selesai peserta didik diberikan *posttest*. Langkah tambahan dari evaluasi adalah kuesioner sikap untuk mendapatkan tanggapan pembelajar, kelemahan dan kelebihan dalam modul pembelajaran.

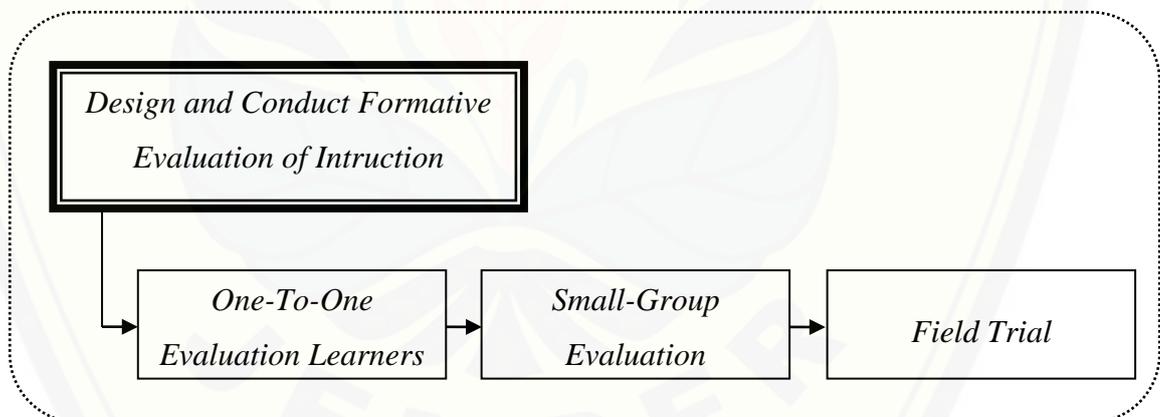
Data kuantitatif dan informasi yang dikumpulkan selama evaluasi dirangkum dan dianalisis. Data kuantitatif terdiri dari skor tes serta persyaratan waktu dan biaya proyeksi. Informasi deskriptif terdiri dari komentar yang dikumpulkan dari sikap kuesioner, wawancara, atau evaluator catatan tertulis

selama proses evaluasi.

3) Evaluasi Uji Lapangan (*Field Trial*)

Evaluasi uji lapangan menggunakan konteks belajar yang mirip dengan sasaran yang akan digunakan. Tujuan uji lapangan untuk efektivitas perubahan pada evaluasi kelompok kecil dan uji respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Uji lapangan dapat dicobakan pada kelompok besar yang terdiri dari 20 orang yang dipilih secara acak yang berbeda. Atau pada kelas perorangan tetapi akan menemui kesulitan karena pebelajar akan tersebar.

Informasi yang dikumpulkan adalah prestasi pelajar dan sikap; instruktur prosedur dan sikap; dan sumber daya seperti waktu, biaya, ruang, dan peralatan. Prosedur uji lapangan hampir sama dengan kelompok kecil. Data prestasi dan informasi sikap peserta didik dan pendidik diringkas untuk membantu menemukan bagian-bagian pada instruksi yang tidak efektif. Hal ini akan digunakan sebagai revisi akhir.



Gambar 2.9 Langkah *design and conduct formative evaluation of instruction* (diadaptasi dari Dick and Carey, 2001: 2)

2.2.9 Melakukan Revisi (*Revise Instructional*)

Revisi dilakukan terhadap proses (pembelajaran), prosedur, program, atau produk dikaitkan dengan langkah-langkah sebelumnya. Tujuan dari tahap ini adalah memberikan rangkuman data dari hasil evaluasi formatif, mengidentifikasi

kekurangan dalam materi pengajaran dan sebagai bahan untuk penyajian pembelajaran (Dick, Carey & Carey, 2001: 323).

1) Menganalisis Data Dari Uji Coba Perorangan (*Analyzing Data from One-To-One Trials*)

Langkah pertama adalah untuk menggambarkan para peserta didik yang berpartisipasi dalam uji perorangan dan untuk menunjukkan kinerja mereka pada setiap perilaku tindakan. Selanjutnya, pengembang harus membawa bersama semua komentar dan saran tentang pembelajaran. Hal ini juga memungkinkan untuk menyertakan komentar dari ahli materi, dan setiap alternatif pendekatan pembelajaran yang digunakan dengan peserta didik selama uji perorangan.

Selanjutnya data yang akan diringkas adalah yang terkait dengan posttest. Dimulai dengan mendapatkan item kinerja individu dan kemudian menggabungkan nilai item untuk masing-masing tujuan sampai pada total skor. Dengan mengembangkan sebuah tabel yang menunjukkan setiap skor pretest, posttest skor, dan total waktu belajar.

Dengan semua informasi ini, pengembang siap untuk merevisi Pembelajaran. Revisi dimulai dengan melihat kinerja peserta didik dalam melaksanakan evaluasi perorangan. Yaitu dengan melihat item tes apakah berfungsi baik atau tidak, jika tidak maka item tes kita revisi, jika berfungsi baik maka kita revisi struktur pembelajarannya.

2) Menganalisis Data dari Kelompok Kecil dan Uji Lapangan (*Analyzing Data from Small Group and Field Trials*)

Uji coba kelompok kecil menyediakan perancang dengan ringkasan data yang agak berbeda situasi. Data dari 9 peserta didik memungkinkan adanya data yang lebih lengkap. Data yang tersedia biasanya adalah item performa di pretest, posttest, tanggapan terhadap kuesioner sikap, pembelajaran, pengujian waktu, dan komentar yang dibuat secara langsung dalam bahan.

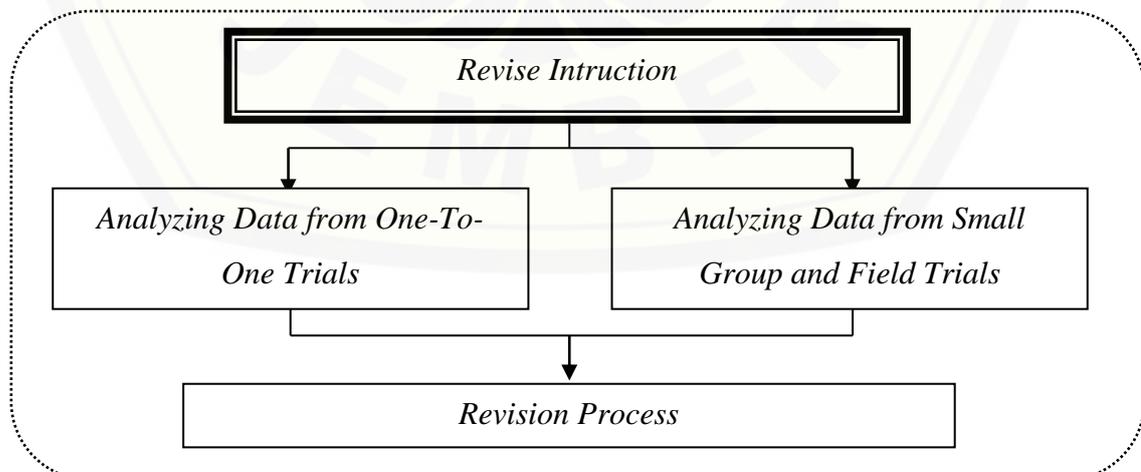
Unit dasar analisis untuk semua penilaian adalah penilaian masing-masing item. Kinerja pada setiap item harus dinilai sebagai benar atau salah. Jika salah

satu item memiliki beberapa bagian, maka setiap bagian harus dinilai dan dilaporkan secara terpisah sehingga informasi tidak hilang. Informasi item individu ini diperlukan untuk tiga alasan:

- a. berguna dalam memutuskan apakah ada masalah tertentu dengan item atau apakah itu secara efektif mengukur kinerja sesuai yang dijelaskan dalam objektif;
- b. digunakan untuk mengidentifikasi sifat peserta didik mengalami kesulitan dengan instruksi;
- c. dapat digabungkan untuk menunjukkan kinerja peserta didik yang objektif, dan akhirnya pada seluruh tes.

3) Proses Revisi (*Revision Process*)

Mengingat semua data dari evaluasi kelompok kecil atau uji lapangan, pengembang harus membuat keputusan tentang bagaimana membuat revisi. Hal ini hampir selalu terlihat di mana masalahnya, tetapi tidak selalu jelas apa yang sebaiknya dilakukan perubahan. Jika perbandingan beberapa pendekatan telah tertanam dalam evaluasi formatif, maka hasilnya harus menunjukkan jenis perubahan yang akan dibuat. Jika tidak, mengusulkan untuk merevisi strategi mengikuti instruksi evaluasi perorangan juga berlaku pada saat ini, yaitu menggunakan data, pengalaman, dan suara prinsip-prinsip pembelajaran sebagai dasar untuk revisi.



Gambar 2.10 Langkah *revise intruction* (diadaptasi dari Dick and Carey, 2001: 2)

2.2.10 Merancang dan melakukan evaluasi sumatif (*Design and Conduct Summative Evaluations*)

Evaluasi sumatif didefinisikan sebagai desain studi evaluasi dan pengumpulan data untuk memverifikasi efektivitas bahan pengajaran dengan target pelajar (Dick, Carey & Carey, 2001: 349). Tujuan utamanya adalah untuk menentukan digunakan atau tidak bahan pengajaran di lingkungan sekitar dan mengadopsi bahan yang berpotensi untuk kebutuhan instruksional

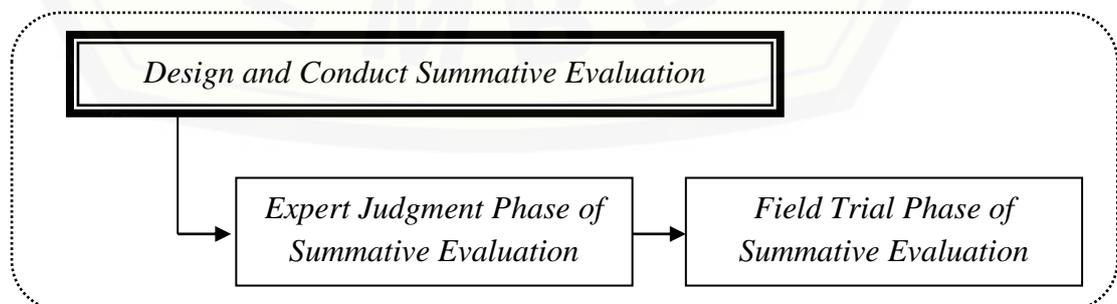
Evaluasi sumatif memiliki dua fase utama: penilaian ahli dan uji coba lapangan (Dick, Carey & Carey, 2001: 252-356). Tujuan dari tahap penilaian ahli untuk menentukan apakah digunakan instruksi atau instruksi lainnya yang memiliki potensi untuk kebutuhan instruksional. Tujuan dari tahap uji coba lapangan untuk mendokumentasikan efektivitas pengajaran yang menjanjikan dengan anggota kelompok sasaran dalam pengaturan dimaksud. Analisis dan keputusan yang harus dibuat selama setiap tahap.

1) Fase Penilaian Ahli dari Evaluasi sumatif (*Expert Judgment Phase of Summative Evaluation*)

Keputusan ahli dari evaluasi sumatif: (1) analisis kesesuaian, (2) analisis konten, (3) analisis desain, (4) analisis kelayakan.

2) Fase Uji lapangan dari Evaluasi sumatif (*Field Trial Phase of Summative Evaluation*)

Uji lapangan mencakup bagian-bagian berikut: perencanaan untuk evaluasi, mempersiapkan untuk pelaksanaan, pelaksanaan pengajaran dan pengumpulan data, meringkas dan menganalisis data, dan pelaporan hasil.



Gambar 2.11 Langkah *design and conduct summative evaluation* (diadaptasi dari Dick and Carey, 2001: 2)

2.3 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Penelitian pengembangan adalah suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektifitas (Seels dan Richey, 1994). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa modul Pariwisata Sejarah dan Budaya Jember. Modul akan divalidasi dan di uji kelayakan untuk selanjutnya akan di uji efektifitasnya dengan menggunakan model Dick and Carey. Berdasarkan studi pustaka yang dilakukan masih belum ada penelitian yang berkaitan tentang pengembangan modul pada pembelajaran pariwisata sejarah dan budaya, sehingga penelitian terdahulu yang digunakan dalam penelitian ini hanya digunakan untuk menambah referensi atau teori.

Penelitian yang dilakukan oleh Trisnawati (2015) yang berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran Sejarah Berbasis Pendidikan Karakter dalam Meningkatkan Nasionalisme di Sekolah Pendidikan Layanan Khusus Yayasan Girlan Nusantara Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan uji efektivitas modul pembelajaran sejarah berbasis pendidikan karakter dilakukan dengan membandingkan nilai post test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan taraf signifikansi sebesar 5% dan diketahui bahwa nilai t hitung lebih besar dari pada t tabel ($8,162 > 1,734$) dan nilai signifikansi lebih kecil dari pada α 5%, maka dapat disimpulkan bahwa nilai nasionalisme post test antar kelompok eksperimen yang diberikan modul dengan kontrol yang tidak diberikan tindakan terdapat perbedaan. Penggunaan modul dalam proses pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi peserta didik sesuai dengan tuntutan kurikulum.

Penelitian pengembangan modul digagas oleh Astawan, dkk (2013) tentang “Pengembangan Modul Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation pada Mata Pelajaran Server Jaringan Di SMK TI Bali Global Singaraja”. Penelitian pengembangan ini dilakukan pada mata pelajaran server jaringan di kelas XI program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan pada SMK TI Bali Global Singaraja. Model pengembangan yang digunakan adalah Model Dick & Carey. Untuk mengetahui manfaat modul dalam proses pembelajaran,

dilakukan pre-eksperimen yang hanya melibatkan satu kelompok peserta didik. Kelompok tersebut diberikan pretest dan posttest. Desain penelitian yang digunakan adalah one group pre-post test design. Pretest diberikan sebelum pembelajaran dengan modul dan posttest diberikan kepada peserta didik setelah pembelajaran dengan modul selesai diberikan. Berdasarkan hasil tes tersebut, hipotesis penelitian diuji dengan uji-t dan dibantu dengan menggunakan perangkat lunak SPSS. Hasil pengujian menunjukkan signifikansi yang diperoleh adalah 0,001. Nilai tersebut lebih rendah dari signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,05. Ini berarti bahwa terjadi peningkatan hasil belajar setelah modul berbasis group investigation diterapkan dalam pembelajaran. Nilai rata-rata posttest yang dicapai 8,68 berada pada kategori sangat baik. Tingginya efektifitas yang dicapai karena modul ajar yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum, karakteristik siswa dan lingkungan belajar. Hal tersebut juga didukung oleh penerapan modul ajar yang diintegrasikan dengan pembelajaran kooperatif tipe group investigation.

Penelitian yang dilakukan oleh Trisnawati (2015) dan Astawan, dkk (2013) menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan mampu meningkatkan efektifitas dan hasil belajar. Pada penelitian ini modul dikembangkan dengan menggunakan model Dick and Carey untuk mahasiswa program studi Pendidikan Sejarah tahun ajaran 2016/2017 semester V FKIP UNEJ. Pengembangan modul dilakukan untuk mengetahui tingkat efektifitas pembelajaran dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*. Modul yang telah tervalidasi dan diuji kelayakan untuk selanjutnya akan diuji efektifitasnya.

2.4 Gambaran Modul

Modul adalah produk pembelajaran yang berdiri sendiri mengenai topik tertentu dan dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran atau mata kuliah (Nasution, 2000:208). Bentuk modul berupa bahan ajar yang ditulis dengan tujuan agar mahasiswa dapat belajar secara mandiri dengan tanpa bimbingan pendidik/dosen. Gambaran umum tentang modul yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- 1) Cover. Halaman depan / cover berfungsi sebagai pengantar penyampaian pesan antara penulis kepada pembaca. Halaman depan memuat judul modul yaitu “Pariwisata Sejarah dan Budaya Jember”. Gambar-gambar terkait materi juga ditampilkan pada halaman depan guna merangsang keingintahuan lebih lanjut dari pembaca terhadap isi modul pembelajaran. Cover juga dilengkapi dengan petunjuk bahwa modul memuat tentang materi, gambar-gambar, dan evaluasi. Keseluruhan pendukung tersebut difungsikan untuk menarik perhatian mahasiswa terhadap modul pembelajaran yang akan digunakan.
- 2) Bentuk. Modul berbentuk booklet dengan ukuran kertas A4. Booklet berbentuk buku kecil yang mempunyai desain dan kualitas baik yang akan mampu menarik perhatian mahasiswa untuk membacanya. Bentuk ini juga akan memudahkan mahasiswa untuk membacanya serta mudah dibawa.
- 3) Alur. Modul akan memuat tentang tujuan pembelajaran yaitu mahasiswa mampu memahami sejarah perkembangan pariwisata dan budaya yang ada di Jember. Modul dilengkapi adanya petunjuk penggunaan untuk mempermudah mahasiswa dalam mempelajari materi dan menggunakannya. Modul juga dilengkapi dengan materi pembelajaran yang dikemas secara spesifik yakni menjelaskan tentang situs-situs sejarah di jember dan pemanfaatan situs-situs sejarah sebagai objek wisata. Materi akan di dukung dengan gambar-gambar untuk mendukung kejelasan materi. Modul dilengkapi dengan soal-soal latihan, rangkuman materi pembelajaran, instrumen penilaian mandiri, umpan balik, glosarium dan daftar rujukan.

BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Setyosari, 2012: 214). Produk dihasilkan berdasarkan temuan-temuan dari serangkaian uji coba yang dilakukan diberbagai bidang, baik di bidang industri, militer, teknologi, kedokteran maupun pendidikan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas, peralatan laboratorium, tetapi bisa juga berbentuk perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, evaluasi, bimbingan, manajemen dll. Berkenaan dengan pengembangan produk di bidang pendidikan, telah dikembangkan berbagai produk misalnya bahan ajar. Bahan ajar dapat berupa modul, bahan ajar bergambar, bahan ajar interaktif, dan bahan ajar online. Penelitian jenis ini berbeda dengan penelitian pendidikan lainnya karena tujuannya adalah mengembangkan produk berdasarkan uji coba untuk kemudian direvisi sampai menghasilkan produk yang layak pakai. Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran pada khususnya, penelitian pengembangan memang memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan.

Pada penelitian pengembangan ini peneliti mengembangkan produk berupa bahan ajar modul berbasis Pariwisata Sejarah dan Budaya Jember. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Dick and Carey. Modul yang dikembangkan diperuntukkan bagi mahasiswa program studi Pendidikan Sejarah FKIP UNEJ.

3.2 Desain Penelitian Pengembangan Dick and Carey

Model pengembangan modul pada mata kuliah kepariwisataan sejarah dan budaya ini memilih model prosedural. Model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti

untuk menghasilkan suatu produk tertentu (Setyosari, 2013: 228). Model prosedural biasanya berupa urutan langkah-langkah, yang diikuti secara bertahap dari langkah awal hingga langkah akhir. Salah satu model pengembangan yang menggunakan urutan langkah-langkah sistematis yaitu dengan menggunakan model pendekatan sistem yang dirancang dan dikembangkan oleh Dick and Carey (2001). Model ini terdiri atas sepuluh langkah, yaitu: analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan; melakukan analisis pembelajaran; analisis pembelajar dan kontek; merumuskan tujuan khusus; mengembangkan instrumen penilaian; mengembangkan strategi pembelajaran; mengembangkan dan memilih materi pembelajaran; mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif; merevisi bahan pembelajaran; mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif.

Beberapa proses desain pembelajaran sistematis telah dideskripsikan (lihat Dick, Carey & Lou Carey, 2001; Gagne, Briggs & Wager, 1992; Kemp, Morisson & Ros, 1998; Smith & Ragan, 1998), semua memiliki elemen utama adalah *analysis, design, development, implementation, and evaluation* (ADDIE) untuk menjamin kesesuaian antara tujuan, strategi dan evaluasi agar mencapai pembelajaran yang efektif. Kegiatan analisis (*analysis*) meliputi analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan, analisis pembelajaran, analisis pembelajar dan kontek. Kegiatan desain (*design*) meliputi merumuskan tujuan khusus, mengembangkan instrumen penilaian. Kegiatan pengembangan (*development*) meliputi mengembangkan strategi pembelajaran. Kegiatan implementasi (*implementing*) meliputi mengembangkan dan memilih materi pembelajaran. Kegiatan evaluasi (*evaluate*) evaluasi formatif, revisi dan evaluasi sumatif.

Tahap pengembangan Dick & Carey diadaptasi ke dalam penelitian pengembangan ini menjadi 5 tahap (Umamah, 2008: 56). Peneliti berusaha untuk menyesuaikan langkah pengembangan pembelajaran Dick & Carey dengan langkah pengembangan modul seperti halnya yang telah disampaikan dalam tinjauan pustaka. Berikut dipaparkan masing-masing tahap tersebut.

3.2.1 Tahap I menentukan mata kuliah yang akan dikembangkan

Mata kuliah yang dikembangkan adalah mata kuliah Kepariwisata Sejarah dan Budaya. Pertimbangan pemilihan mata kuliah ini sebagai mata kuliah yang dikembangkan adalah peran penting mata kuliah ini bagi lulusan mahasiswa program studi pendidikan sejarah. Setelah mengikuti mata kuliah ini diharapkan mahasiswa mampu mengembangkan sejarah lokal terutama di kabupaten Jember yang notabene adalah tempat menimba ilmu. Kompetensi mahasiswa dalam mata kuliah ini sangat diharapkan, karena sudah menjadi kewajiban mahasiswa di pendidikan sejarah untuk mempelajari sejarah.

Pengembangan objek wisata zaman prasejarah juga menjadi sasaran penting pada matakuliah Kepariwisata Sejarah dan Budaya. Pengembangan sejarah lokal sebagai objek wisata sejarah menjadikan obyek-obyek wisata prasejarah terutama sejarah lokal akan semakin dikenal. Melalui wisata mahasiswa dapat menambah pengetahuan sejarah secara konkrit. Beberapa alasan tersebut menjadi pertimbangan pemilihan mata kuliah Kepariwisata Sejarah dan Budaya untuk dikembangkan produk berupa modul berjudul Pariwisata Sejarah dan Budaya Jember.

Dosen pengampu merupakan dosen lulusan pendidikan sejarah, sehingga mempunyai kompetensi membina mata kuliah kepariwisataan sejarah dan budaya. Oleh karena itu untuk mempermudah belajar mahasiswa dan untuk mempermudah pelaksanaan mata kuliah kepariwisataan sejarah dan budaya serta untuk menyamakan gerak dan langkah mahasiswa dan dosen dalam memahami sejarah lokal Jember, maka mata kuliah ini memenuhi pertimbangan untuk layak dikembangkan.

3.2.2 Tahap II Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran, Melakukan Analisis Pembelajaran, Mengidentifikasi Pebelajar dan Kontek, Menulis Tujuan Pembelajaran Khusus, dan Mengembangkan Instrumen Penilaian

Tujuan Pembelajaran yang hendak dicapai menyesuaikan pada kurikulum berbasis perguruan tinggi KKNi. Berdasarkan telaah kurikulum program studi pendidikan sejarah, khususnya mata kuliah kepariwisataan sejarah dan budaya,

dapat didefinisikan tujuan umum pembelajarannya. Tujuan umum mata kuliah ini adalah mahasiswa calon guru sejarah dapat memahami obyek-obyek wisata sejarah dan budaya. Dari tujuan umum tersebut, berdasarkan analisis tujuan, maka dapat diturunkan menjadi beberapa tujuan yang lebih spesifik disertai domain masing-masing.

Tujuan pembelajaran yang ingin dikembangkan pada modul ini adalah mahasiswa mampu menganalisis obyek wisata zaman prasejarah. Tujuan umum yang lebih spesifik kemudian digambarkan pada suatu bagan hubungan antara ordinat dan subordinat. Sekaligus diketahui *entry behavior* mahasiswa. Kegiatan ini dilaksanakan melalui kegiatan wawancara dengan pendidik/ dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNEJ untuk memperoleh sejumlah informasi mengenai karakteristik umum mahasiswa, kompetensi awal yang dimiliki mahasiswa serta gaya belajar mahasiswa. Secara khusus kegiatan yang dilakukan adalah wawancara dan diskusi dengan pendidik/ dosen pengampu mata kuliah, Bapak Drs. Sumarno, M.Pd. Wawancara juga dilakukan kepada mahasiswa program studi pendidikan sejarah FKIP UNEJ mulai dari angkatan tahun 2012 semester 8 dan mahasiswa angkatan tahun 2013 semester 6. Wawancara kepada mahasiswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik mahasiswa serta untuk analisis kebutuhan mahasiswa. Berdasarkan hasil identifikasi terhadap perilaku awal dan karakteristik mahasiswa, maka ditulis tujuan-tujuan khusus yang ingin dicapai. Setelah tujuan pembelajaran khusus tersusun langkah berikutnya adalah mengembangkan instrumen penilaian.

3.2.3 Tahap III Mengembangkan Strategi Pembelajaran

Setelah seperangkat instrumen penilaian tersusun, langkah berikutnya adalah mengembangkan strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran disebut pula langkah-langkah pembelajaran. Di dalam strategi pembelajaran tergambar dengan jelas fase-fase pembelajaran yang akan dijalankan baik oleh dosen maupun oleh mahasiswa. Fase-fase pembelajaran yang tersusun juga pendekatan dan model pembelajaran yang dipilih oleh dosen untuk membelajarkan mahasiswa.

Gagne dalam Dick, Carey & Carey (dalam Umamah, 2008: 54) menyebutkan komponen belajar utama dalam strategi pembelajaran adalah (1) kegiatan prainstruksional; (2) penyajian konten; (3) partisipasi pebelajar; (4) penilaian; dan (5) kegiatan *follow through*.

Kegiatan dosen dalam langkah ini adalah menjelaskan langkah-langkah yang akan dilakukan pada saat pembelajaran, meliputi : (a) kegiatan awal: apersepsi, *pre test*, dll; (b) kegiatan inti: kegiatan inti mahasiswa dan dosen selama proses pembelajaran yang akan dilakukan; (c) kegiatan akhir: penguatan, *post test*, kesimpulan dll.

Hal penting yang menjadi pertimbangan dalam menentukan strategi pembelajaran ini adalah menyusun strategi pembelajaran yang dapat mencapai tujuan dan dapat memberikan motivasi mahasiswa agar selalu ingin belajar.

3.2.4 Tahap IV Penyusunan dan Penulisan Modul

Hasil dari analisis kebutuhan selanjutnya akan menentukan desain produk yang akan dikembangkan. Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya (Sugiyono, 2012: 413). Komponen-komponen utama yang terdapat dalam modul adalah sebagai berikut.

- 1) Cover
- 2) Kata Pengantar
- 3) Daftar Isi
- 4) Analisis Materi Pembelajaran
- 5) Peta Wisata Sejarah Kabupaten Jember
- 6) PENDAHULUAN
 - a. Deskripsi
 - b. Waktu
 - c. Petunjuk Penggunaan Modul
 - d. Indikator Keberhasilan
- 7) Pembelajaran
 - a. Tujuan pembelajaran

- b. Karakteristik yang dikembangkan
 - c. Uraian materi
 - d. Rangkuman
 - e. Glosarium
 - f. Evaluasi
 - g. Kunci Jawaban
 - h. Refleksi
- 8) Daftar Pustaka

Tahap desain produk kegiatannya meliputi menentukan komponen modul, konsep penyampaian dan pengorganisasian materi, jenis tugas yang diberikan, soal evaluasi, gambar, artikel, contoh-contoh, serta layout modul. Tahap ini akan menghasilkan desain produk awal berupa modul yang sebelumnya telah dilakukan penyusunan instrumen penilaian produk untuk dijadikan pedoman dalam mendesain produk.

Penyusunan produk berupa bahan ajar modul obyek wisata zaman prasejarah Jember dilakukan dengan pembuatan peta konsep atau draf modul yang akan dikembangkan, setelah itu disusunlah modul berdasarkan analisis kebutuhan mahasiswa yang telah dirumuskan di awal. Pengembang menggunakan metode penelitian sejarah untuk menggali informasi atau data guna mendapatkan fakta sejarah yang nantinya akan dilakukan penulisan bahan ajar berupa modul. Metode penelitian sejarah adalah proses menguji dan menganalisa secara kritis rekaman dan peninggalan masa lampau (Gottschlack, 1985:32). Sedangkan menurut (Abdurrahman, 1999: 43-44) menjelaskan metode penelitian sejarah adalah seperangkat aturan dan prinsip sistematis untuk mengumpulkan sumber-sumber sejarah secara efektif, menilainya secara kritis dan mengajukan sintesis dari hasil-hasil dalam bentuk tulisan. Metode penelitian sejarah terdiri dari empat tahap yaitu:

- 1) *heuristik*
- 2) *kritik*
- 3) *interpretasi*

4) *historiografi*

Heuristik berasal dari bahasa Yunani *heuriskein* yang berarti mencari atau menemukan jejak-jejak sejarah. Heuristik merupakan kegiatan pengumpulan sumber yang digunakan dalam penelitian (Kuntowijoyo, 1999: 94). Heuristik merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian sejarah, yaitu suatu kegiatan mencari sumber-sumber untuk mendapatkan data-data, atau materi sejarah atau evidensi sejarah (Rohmat, 2009: 153).

Heuristik diperoleh dari sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer dalam penelitian pengembangan ini didapat melalui metode observasi, metode dokumenter, dan metode wawancara. Observasi dilakukan dengan mengunjungi situs-situs peninggalan prasejarah di kabupaten Jember. Sedangkan dokumenter diperoleh dari arsip, jurnal dan buku yang berjudul “Deskripsi dan Inventarisasi Cagar Budaya Kabupaten Jember Tahun 2012” buku ini menitik beratkan pada pengertian dan data-data cagar budaya yang ada di kabupaten Jember. Jurnal yang ditulis oleh Bapak Sumarno pada tahun 2005 berjudul “Nilai-nilai Budaya Megalitikum Pada Situs Sejarah Di Kabupaten Jember” yang menitik beratkan pada nilai-nilai budaya Megalitikum yang ada di situs-situs sejarah yang ada di Kabupaten Jember. Sedangkan wawancara dilakukan oleh pengembang kepada juru kunci situs prasejarah yang ada di kabupaten jember dan Bapak Didik Purbandriyo selaku kepala cagar budaya di Kabupaten Jember. Metode wawancara yang dilakukan oleh peneliti dilakukan berulang-ulang agar mendapat gambaran dan informasi yang jelas masalah yang diteliti. Sumber sekunder yang pengembang gunakan salah satunya yaitu buku yang ditulis oleh Habib tahun 2009 diterbitkan oleh DPRD Kabupaten Jember dengan judul “Dewan Perwakilan Rakyat Daerah dalam Perkembangan Kabupaten Jember: Dokumen Sampai dengan 1971”. Selain itu, skripsi yang ditulis Hidayah tahun 2013 dengan judul “Pemanfaatan Situs-Situs Megalitikum Di Desa Kamal Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember Sebagai Objek Wisata Budaya”.

Apabila semua sumber yang diperlukan sudah terkumpul, maka dilakukan kritik sumber terhadap sumber yang diambil. Hal ini dilakukan untuk melihat tingkat otentisitas (keaslian sumber) dan tingkat kredibilitas sehingga terhindar

dari kepalsuan. Kritik sumber sendiri berarti usaha untuk menilai, menguji, serta menyeleksi sumber-sumber yang telah dikumpulkan untuk mendapatkan sumber yang autentik (Kuntowijoyo, 1999: 99). Fungsi dan tujuan kritik sumber ialah untuk membedakan apa yang benar, dan yang tidak benar (palsu), apa yang mungkin dan apa yang meragukan atau mustahil, sedangkan fungsinya menurut Jacques Barzum & Henry F. Graff [1970:99] Sejarawan mengerahkan segala kemampuan pikirannya bahkan seringkali ia harus menggabungkan antara pengetahuan, sikap ragu (skeptis), percaya begitu saja, menggunakan akal sehat dan melakukan tebakan intelegen sehingga karya sejarah merupakan produk yang dapat dipertanggungjawabkan, bukan hasil dari suatu fantasi, manipulasi atau fabrikasi sejarawan (Sjamsudin, 2007: 131-132).

Kritik sumber terdiri atas kritik ekstern dan kritik intern. Kritik ekstern adalah kritik sumber yang digunakan untuk mengetahui keaslian sumber yang digunakan untuk mengetahui keaslian sumber yang digunakan dalam penulisan dengan cara melihat siapa penulisnya, gaya bahasa, tahun pembuatan dan laiannya. Kritik intern adalah kritik sumber yang digunakan untuk meneliti kebenaran isi dokumen atau tulisan tersebut. Tujuan utama kritik sumber adalah untuk menyeleksi data, sehingga diperoleh fakta. Sedangkan sumber yang di dapat melalui wawancara kemudian dibandingkan dengan hasil wawancara yang lainnya apakah menghasilkan korelasi yang akurat guna memperoleh data yang valid.

Tahap ketiga dilakukan interpretasi, yakni menafsirkan fakta-fakta yang telah diuji kebenarannya, kemudian menganalisa sumber yang pada akhirnya akan menghasilkan suatu rangkaian peristiwa. Dalam tahap ini pengembang dituntut untuk mencermati dan mengungkapkan fakta mengenai tipologi hasil budaya prasejarah di kabupaten Jember yang diperoleh dan hubungan antara satu fakta dengan fakta yang lain. Oleh sebab itu di dalam interpretasi perlu dilakukan analisis untuk mengurangi unsur subjektivitas dalam kajian sejarah, karena unsur subyektivitas dalam suatu penulisan sejarah selalu ada yang dipengaruhi oleh jiwa, zaman, kebudayaan, pendidikan, lingkungan sosial, dan agama yang melingkupi penulisannya. Pada intinya penfsiran atas fakta harus dilandasi oleh sikap obyektif. Untuk itu analisis sumber perlu dilakukan dengan menjelaskan

fakta yang ada atau menguraikan informasi dan mengkaitkannya dengan lainnya (Kuntowijoyo, 1999: 22). Rekonstruksi sejarah harus menghasilkan sejarah yang benar atau mendekati kebenarannya.

Historiografi merupakan tahap akhir dalam penulisan sejarah. Pada tahap ini penulisan sejarah memerlukan kemampuan tertentu untuk menjaga standar mutu cerita sejarah, misalnya prinsip strelialisasi (cara membuat urutan peristiwa) yang mana memerlukan prinsip-prinsip, seperti prinsip kronologi (urutan waktu), prinsip kaukasi (hubungan dengan sebab akibat) dan bahkan juga kemampuan imajinasi (kemampuan untuk menghubungkan peristiwa-peristiwa) yang terpisah-pisah menjadi suatu rangkaian yang masuk akal dengan bantuan pengalaman. Jadi, membuat semacam analogi antara peristiwa diwaktu yang lampau dengan tindakan yang telah kita saksikan dengan mata kepala sendiri diwaktu sekarang, terutama bagi peristiwa-peristiwa yang sulit dicari dasar kronologi dan kaukasi dalam penghubungnya (Kuntowijoyo, 1999: 22).

3.2.5 Tahap V Mendesain dan Melakukan Evaluasi Formatif dan Merevisi Produk Pengembangan

Tahap mendesain dan melakukan evaluasi formatif dilakukan setelah modul pembelajaran tersusun dengan baik. Tujuan utama evaluasi formatif adalah untuk mendapatkan masukan dari ahli lain diluar perancang, guna memperbaiki modul yang telah tersusun pada draf I. Langkah-langkah dalam evaluasi formatif meliputi uji ahli isi, uji ahli desain dan uji ahli bahasa, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Data yang diperoleh dari masing-masing kegiatan uji coba tersebut dianalisis dan hasil analisis digunakan untuk merevisi produk pengembangan. Tahap ini akan menghasilkan produk akhir berupa modul yang sudah direvisi berdasarkan kritik dan saran dari tahap validasi dan evaluasi. Produk akhir siap diproduksi secara massal dan disebarakan sebagai modul dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini pengembangan hanya sampai pada tahap evaluasi formatif. Hasil dari evaluasi formatif dilakukan sebagai masukan atau input untuk memperbaiki produk awal.

Untuk memperjelas kelima tahap prosedur pengembangan tersebut dapat dilihat pada bagan tahap-tahap pengembangan pada gambar 3.1 berikut ini.



Gambar 3.1 Tahap-tahap pengembangan modul pembelajaran

Sumber: Adaptasi dari Tesis Nurul Umamah (2008: 56)

3.3 Uji Coba Produk

Beberapa kegiatan yang dilakukan untuk uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini adalah : (1) desain uji coba, (2) subyek coba, (3) jenis data, (4) instrumen pengumpulan data, dan (5) teknik analisis data.

3.3.1 Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas dan efektifitas modul. Tingkat validitas modul diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang akan dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu: (1) review ahli isi bidang studi, (2) review ahli desain pembelajaran, (3) review ahli bahasa, (4) uji coba perorangan, (5) uji coba kelompok kecil, (6) uji coba lapangan. Tingkat efektifitas modul diketahui melalui hasil *pretets* dan *postest* terhadap perolehan belajar mahasiswa pada saat uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

3.3.2 Subyek Coba dan Langkah – Langkah Uji Coba

Subyek coba produk hasil pengembangan terdiri atas ahli isi/materi kuliah dan ahli desain fisik, ahli bahasa serta mahasiswa program studi pendidikan sejarah FKIP UNEJ. Berikut akan dijelaskan masing-masing tahap kegiatan.

1) Tahap Review Ahli

Subyek coba tahap review ahli adalah satu orang ahli materi mata kuliah, satu orang ahli desain pembelajaran dan satu orang ahli bahasa. Ahli materi mata kuliah ditunjukkan untuk mengecek kebenaran isi dari modul pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengetahui kelayakan modul obyek wisata zaman prasejarah Jember yang telah dikembangkan. Peneliti bekerjasama atau meminta bantuan para ahli dan praktisi sesuai dengan bidang keahliannya. Ahli materi berkaitan dengan kesejarahan dan kebudayaan dalam pengembangan ini adalah Bapak Drs. Sumarno, M.Pd. Beliau adalah dosen di program studi pendidikan sejarah FKIP UNEJ. Ahli desain adalah Ibu Dr. Nurul Umamah, M.Pd. Beliau adalah pakar desain pembelajaran dari program studi Pendidikan Sejarah FKIP UNEJ. Ahli bahasa adalah Ibu Anita Widjajanti, S.S, M. Hum. Beliau adalah dosen

sekaligus kaprodi program studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP UNEJ. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap review ahli ini adalah: (1) mendatangi ahli materi mata kuliah, ahli desain dan ahli bahasa, (2) menjelaskan proses pengembangan yang telah dilakukan, (3) meminta bantuan umpan balik tentang kualitas modul yang telah dikembangkan.

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis dari hasil validasi oleh validator, jika hasil analisis menunjukkan:

- a. dapat digunakan tanpa revisi, maka selanjutnya adalah uji coba perorangan;
- b. dapat digunakan dengan revisi kecil, maka kegiatan selanjutnya merevisi terlebih dahulu kemudian langsung uji coba perorangan;
- c. dapat digunakan dengan revisi besar, maka dilakukan revisi sehingga diperoleh draf I, kemudian kembali pada kegiatan meminta pertimbangan ahli. Tahap ini ada kemungkinan terjadi siklus (kegiatan validasi secara berulang) untuk mendapatkan instrumen yang valid. Setelah memperoleh bahan ajar yang valid maka selanjutnya dilakukan uji coba perorangan.

2) Tahap Uji Coba Perorangan

Tahap ini menyajikan draft I bahan ajar modul obyek wisata zaman prasejarah yang telah divalidasi dan siap diuji coba perorangan dengan subyek merupakan sampel yang mampu mewakili seluruh populasi. Uji coba perorangan dilakukan pada mahasiswa program studi pendidikan sejarah FKIP UNEJ. Subyek coba pada tahap ini adalah tiga orang mahasiswa berbeda yang dipilih berdasarkan prestasi belajarnya. Satu orang mahasiswa dengan prestasi belajar tinggi, satu orang mahasiswa dengan prestasi belajar sedang, dan satu orang dengan prestasi belajar rendah. Prestasi belajar mahasiswa dilihat dari indeks prestasi kumulatif (IPK) yang telah dicapai mahasiswa.

Langkah-langkah dalam uji coba perorangan ini adalah: (1) mahasiswa dijelaskan tentang bagaimana cara menggunakan modul

pembelajaran yang sedang dikembangkan, sebelum mahasiswa mempelajari materi dengan menggunakan modul yang sudah dikembangkan, (2) mahasiswa diminta untuk mempelajari materi dengan menggunakan modul yang sudah dikembangkan, (3) setelah mempelajari modul mahasiswa diberi angket tanggapan mahasiswa terhadap modul yang dikembangkan. Hasil dari uji coba perorangan adalah data validasi uji respon mahasiswa terhadap modul pembelajaran dan efektifitas pembelajaran. Data ini dianalisis sehingga diperoleh informasi tentang pendapat dan respon mahasiswa negatif atau positif terhadap bahan ajar modul yang dikembangkan. Jika modul tersebut mendapat respon positif lebih banyak daripada respon negatifnya maka diperoleh draf II. Namun jika tidak valid maka perlu dilakukan adanya revisi sehingga dapat mencapai kriteria yang valid.

3) Tahap Uji Coba kelompok Kecil

Setelah direvisi berdasarkan masukan dari ahli dan uji coba perorangan, langkah selanjutnya adalah uji coba kelompok kecil. Subyek coba dalam tahap ini adalah sembilan orang mahasiswa program studi pendidikan sejarah FKIP UNEJ. Sembilan orang mahasiswa ini bukan merupakan mahasiswa yang ikut dalam uji coba perorangan. Sembilan orang mahasiswa tersebut terdiri dari tiga orang mahasiswa berprestasi belajar tinggi, tiga orang mahasiswa berprestasi sedang, dan tiga orang mahasiswa berprestasi rendah.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap uji coba perorangan ini adalah: (1) mahasiswa yang menjadi sampel dalam uji coba kelompok kecil dikumpulkan dan dijelaskan maksud uji coba kelompok kecil, (2) menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, (3) mahasiswa melakukan kegiatan *pretest*, (4) mahasiswa melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan modul yang telah dikembangkan berdasarkan masukan ahli dan evaluasi perorangan, (5) mahasiswa melakukan kegiatan *posttest* dan selanjutnya diberi angket tanggapan mahasiswa terhadap modul yang dikembangkan. Hasil dari uji coba kelompok kecil digunakan

untuk merevisi draf III berdasarkan masukan dan saran dari hasil uji coba kelompok kecil. Jika draf III tersebut memenuhi kriteria valid, maka draf tersebut akan direvisi berdasarkan kritik dan saran dari uji coba kelompok kecil untuk membuat draf IV atau bahan ajar modul.

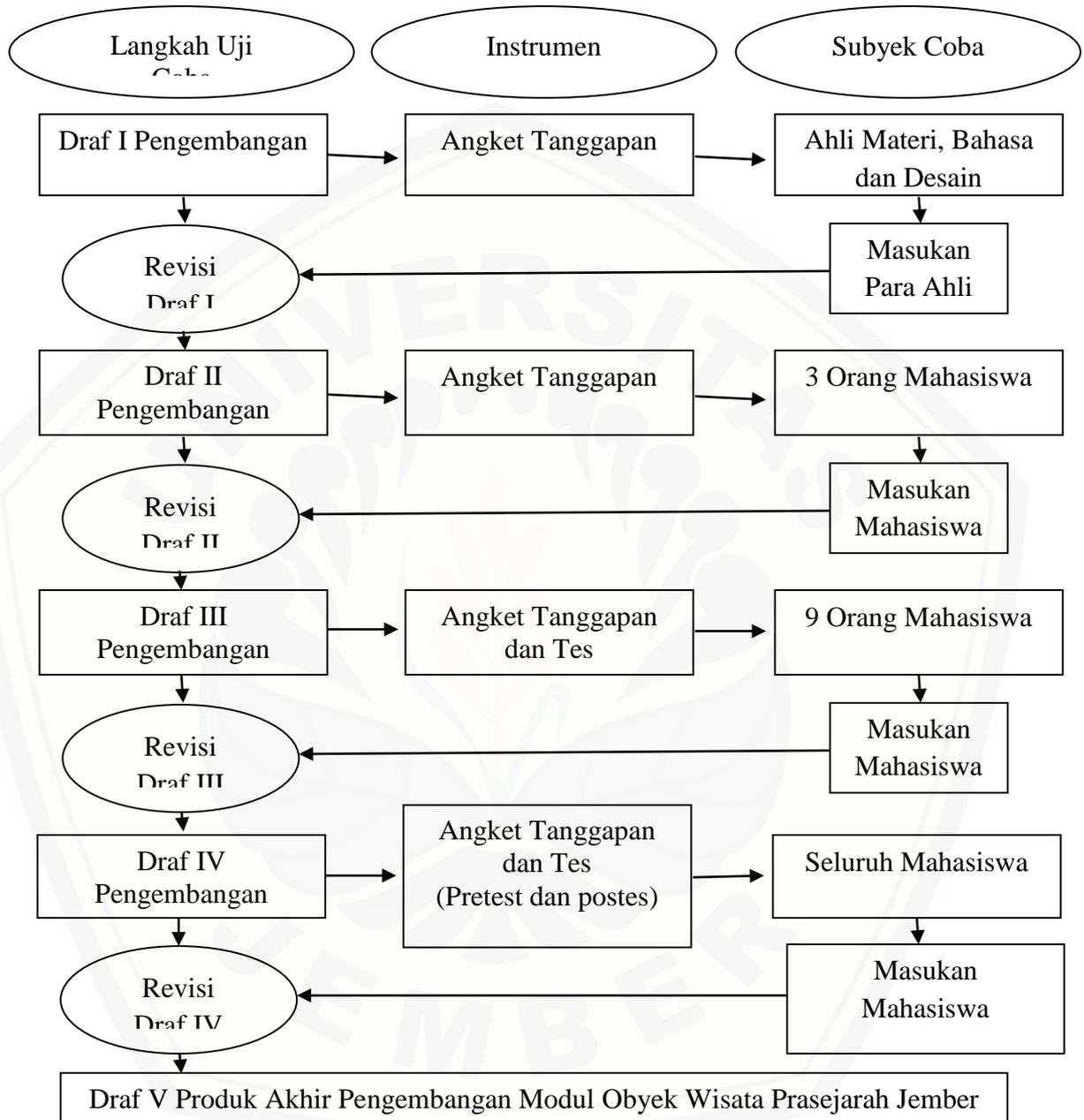
4) Tahap Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini subyek coba terdiri atas seluruh mahasiswa yang menempuh mata kuliah Kepariwisata Sejarah dan Budaya pada semester gasal tahun ajaran 2016/2017 Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNEJ. Produk yang akan diuji cobakan adalah modul obyek wisata zaman prasejarah Jember yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil yang menghasilkan draf IV.

Langkah-langkah kegiatan dalam uji coba lapangan ini adalah: (1) menentukan sampel (dalam penelitian pengembangan ini menggunakan populasi), (2) mempersiapkan lingkungan dan sarana prasarana, (3) menyelenggarakan tes awal (4) melaksanakan kegiatan pembelajaran, (5) mengumpulkan data dan tes akhir.

Hasil dari analisis data yang dilakukan pada tahap uji coba lapangan akan digunakan untuk revisi produk yang akan menghasilkan produk final (*final packaging*). Tahap *final packaging* berarti pengemasan produk akhir yang telah melalui rentetan prosedur pengembangan. Produk ini merupakan produk unggulan. Produk final berupa modul obyek wisata zaman prasejarah Jember yang telah melalui review ahli dan uji coba produk diharapkan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dalam proses pembelajaran sejarah. Produk akhir ini nantinya juga dapat didistribusikan kepada para pengguna untuk dimanfaatkan sesuai tujuan yang telah dirumuskan.

Untuk memperjelas tahapan kegiatan yang akan dilakukan, berikut digambarkan dalam bentuk diagram pada gambar 3.2 berikut ini.



Gambar 3.2 Langkah-Langkah Uji Coba Produk

Sumber: Adaptasi dari Tesis Nurul Umamah (2008: 61)

3.3.3 Jenis Data

Jenis data dikategorikan menjadi empat bagian, yaitu: (1) data evaluasi tahap pertama berupa data hasil uji ahli materi mata kuliah, ahli desain pembelajaran dan ahli bahasa, (2) data evaluasi tahap kedua berupa data hasil uji coba perorangan, (3) data hasil uji coba kelompok kecil, berupa data hasil pretest dan postes mahasiswa, data hasil review mahasiswa, (4) data hasil uji lapangan berupa data hasil pretest dan postes mahasiswa, data hasil review mahasiswa.

Keseluruhan data yang diperoleh untuk mempermudah analisis dikelompokkan menurut sifatnya menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Pada data kualitatif dapat berupa tanggapan, komentar, kritik dan saran, sedangkan data kelayakan modul dan pendapat mengenai kesesuaian modul akan diolah menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil review ahli materi bidang studi melalui angket penilaian dan tanggapan, review ahli desain pembelajaran melalui angket penilaian dan tanggapan, review ahli bahasa melalui angket penilaian dan tanggapan, review uji coba perorangan melalui angket penilaian dan tanggapan, review uji coba kelompok kecil melalui angket penilaian dan tanggapan serta hasil belajar melalui *pretest* dan *posttest*, review uji coba lapangan melalui angket penilaian dan tanggapan dan data prestasi hasil belajar mahasiswa melalui (*pretest* dan *posttest*). Data kualitatif yang diperoleh akan disusun dengan menggunakan skala Lickert (skala lima) untuk proses analisis data. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2014:93). Berikut disajikan skala *Likert*:

Tabel 3.1 Sklala *Likert*

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

Sumber: Sugiyono (2014:94-95)

3.3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data mencakup pedoman wawancara, dokumentasi, lembar penilaian dan tanggapan/angket dan tes. Pedoman wawancara digunakan sebagai bahan panduan komunikasi dengan dosen pengampu mata kuliah untuk mendapatkan informasi mengenai proses belajar mengajar sejarah. Dokumentasi diperoleh dengan mengabadikan kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berupa foto-foto keadaan kampus, pembelajaran di dalam kelas, data angket penilaian/tanggapan, data validasi ahli dan hasil belajar mahasiswa. Data-data yang diperoleh kemudian dikumpulkan sebagai bukti sehingga perlakuan pengembangan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya di kemudian hari. Angket didesain secara khusus untuk ahli materi bidang studi, ahli desain, ahli bahasa, dan dosen pengampu agar mampu memberikan gambaran dan juga informasi untuk melakukan perbaikan terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa sebelum menggunakan modul (*pretest*) dan sesudah menggunakan modul (*posttest*).

3.3.5 Teknik Analisis Data

a. Menguji validitas modul pembelajaran

Hasil penilaian uji ahli materi mata kuliah, uji ahli desain, uji ahli bahasa dan uji coba penggunaan produk dihitung persentase tingkat pencapaiannya dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

F = Jumlah subyek uji yang menjawab

N = Frekuensi tiap butir soal

100% = Konstanta

Adapun ketetapan dalam analisis data diatas adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Tabel Kelayakan Produk

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

Sumber: Sugiyono (2014:94-95)

b. Mengukur efektivitas modul pembelajaran

Efektivitas hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan modul pembelajaran dapat diukur dengan rumus sebagai berikut:

$$ER = \frac{Mx2 - Mx1}{\left(\frac{Mx1+Mx2}{2}\right)} \times 100\%$$

Keterangan:

ER : tingkat keefektivan relatif

Mx1 : nilai rata-rata kelas setelah dilakukan tindakan

Mx2 : nilai rata-rata kelas sebelum dilakukan tindakan

Hasil analisis keefektifan relatif tersebut kemudian ditafsirkan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif

Hasil Uji Keefektifan Relatif	Keategori Keefektifan
91% - 100%	Keefektifan sangat tinggi
71% - 90%	Keefektifan tinggi
31% - 70%	Keefektifan sedang
11% - 30%	Keefektifan rendah
0 - 10%	Keefektifan sangat rendah

Sumber: Masyhud (2012:299-300)

Hasil perhitungan tingkat keefektifan relatif (ER) dapat disimpulkan apakah pembelajaran dengan modul pembelajaran lebih efektif atau tidak dapat dinyatakan dalam persen (%). Perolehan nilai *pre-test* dan *post-test* mahasiswa dilakukan perbandingan, dimana $Mx2$ adalah nilai rata-rata kelas setelah dilakukan tindakan dan $Mx1$ adalah nilai sebelum dilakukan tindakan dan ER adalah nilai keefektifannya. Kedua nilai tersebut diolah untuk diperoleh data valid mengenai tingkat keefektifan produk modul pembelajaran yang digunakan. Selanjutnya, hasil kumulatif data yang dinyatakan dalam persen dicocokkan ke dalam tabel kriteria penafsiran uji keefektifan relatif. Kemudian dapat disimpulkan apakah pembelajaran dengan menggunakan modul pembelajaran dapat meningkatkan kualitas belajar mahasiswa yang ditinjau dari hasil belajar *pre-test* dan *post-test*.

BAB 6. PENUTUP

6.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan terhadap proses dan hasil pengembangan modul pembelajaran obyek wisata zaman prasejarah Kabupaten Jember dengan model Dick and Carey, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Tabel 6.1 Rekapitulasi Hasil Uji Coba

No.	Uji Coba	Rerata dan Hasil persentase	Kualifikasi
1.	Uji ahli materi	83%	Tinggi
2.	Uji ahli desain	87,14%	Sangat Tinggi
3.	Uji ahli bahasa	81,7%	Tinggi
4.	Uji kelompok kecil		
	- Uji efektifitas	71,2	Tinggi
	- Uji respon	90,4%	Sangat Tinggi
5.	Uji lapangan		
	- Uji efektifitas	71,2%	Tinggi
	- Uji respon	80%	Sangat Tinggi

Hasil rekapitulasi yang dipaparkan pada tabel 6.1 di atas, dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran obyek wisata zaman prasejarah Kabupaten Jember dengan model Dick and Carey yang dikembangkan telah tervalidasi oleh ahli materi/ isi, desain, bahasa dan memperoleh hasil yang baik.

Modul pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran sejarah sehingga kualitas dan hasil belajar mahasiswa dapat tercapai sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Modul pembelajaran juga memperoleh respon positif dari mahasiswa, terbukti dari penyebaran angket yang memperoleh hasil sangat tinggi. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan modul pembelajaran obyek wisata zaman prasejarah Kabupaten Jember dengan model Dick and Carey pada mata kuliah kepariwisataan sejarah dan budaya program studi pendidikan sejarah FKIP UNEJ mampu meningkatkan efektifitas belajar mahasiswa terhadap pembelajaran sejarah.

6.2 Saran

Modul pembelajaran obyek wisata zaman prasejarah Kabupaten Jember telah melalui tahapan beberapa validasi yang telah dilakukan oleh ahli isi/materi, ahli desain dan ahli bahasa serta mendapat komentar dan saran dari validasi tersebut. Komentar tersebut memiliki keterkaitan dengan kelebihan dan kelemahan modul. Kelebihan modul pembelajaran meliputi :

- 1) modul pembelajaran didesain berdasarkan keadaan sosio kultural mahasiswa;
- 2) modul dapat dijadikan sebagai salah satu buku penunjang dalam pembelajaran sejarah;
- 3) modul menjadi bahan alternatif untuk mengatasi kebosanan dari mahasiswa terhadap pembelajaran sejarah;
- 4) modul pembelajaran menumbuhkan rasa kebanggaan tersendiri terhadap keunggulan lokal daerahnya;
- 5) modul pembelajaran memiliki desain cover dan layout yang menarik dan bahasa yang mudah dipahami sehingga mampu membuat mahasiswa termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan kelebihan modul diatas, maka tidak luput pula terdapat kelemahan dari modul ini. Adapun kelemahan dari modul pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

- 1) modul hanya memiliki ruang lingkup yang sangat sedikit. Hal ini dikarenakan materi obyek wisata prasejarah Jember yang tercakup secara lokal;
- 2) sumber-sumber yang terkait obyek wisata prasejarah Jember masih sangat sedikit, sehingga perlu diadakan penelitian-penelitian yang lebih akurat lagi yang dapat dijadikan sebagai sumber referensi.

Berdasarkan kelebihan dan kelemahan yang terdapat dalam modul pembelajaran terdapat saran-saran yang disampaikan terkait dengan pengembangan produk meliputi : (1) saran pemanfaatan, dan (2) saran pengembangan produk lebih lanjut.

6.2.1 Saran Pemanfaatan

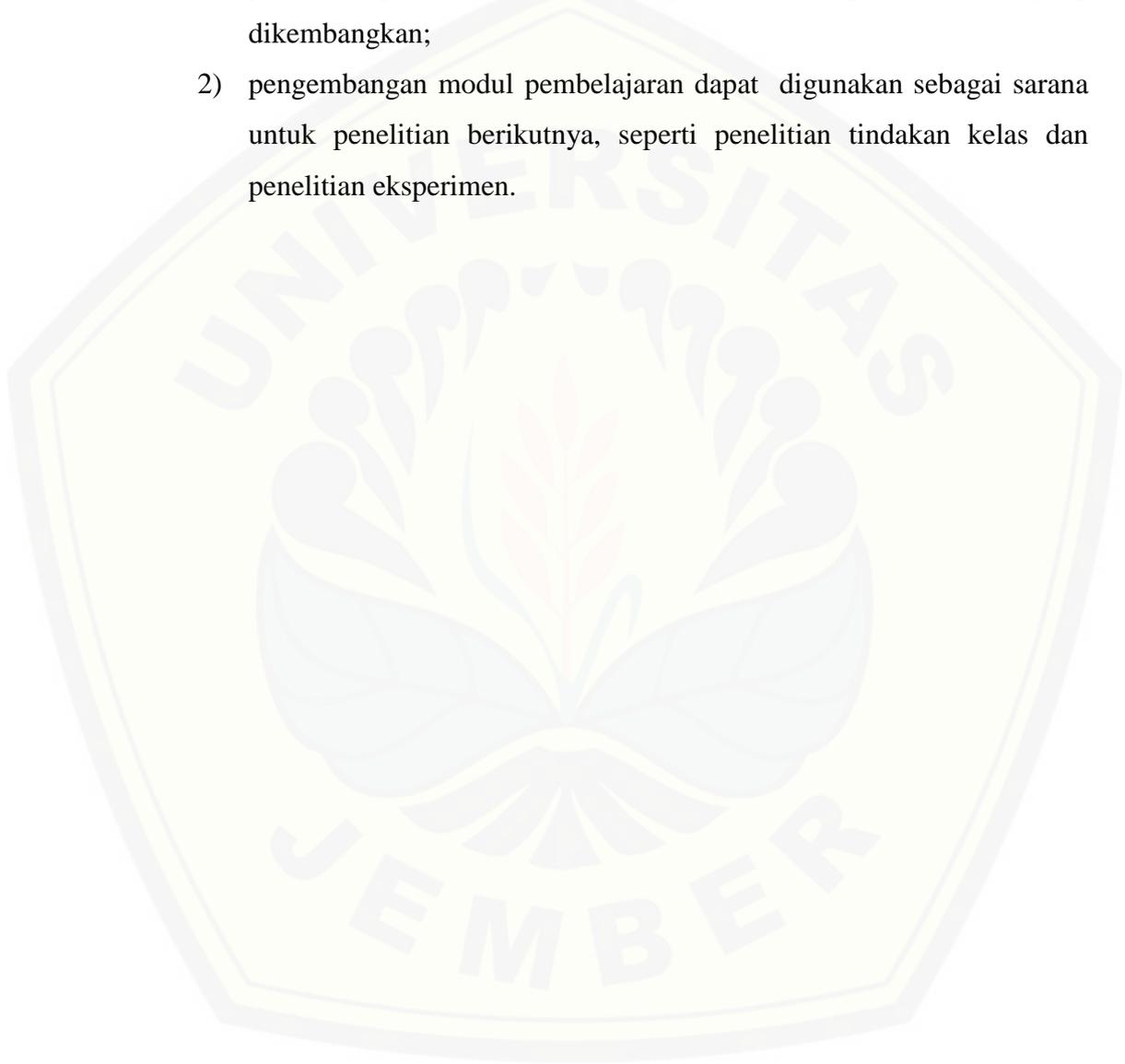
Terkait penggunaan modul pembelajaran dalam proses pembelajaran ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh pendidik meliputi:

- 1) pendidik harus memiliki *skill* dan pengetahuan yang lebih luas untuk menghubungkan suatu obyek wisata prasejarah yang bersifat lokal dengan obyek wisata yang bersifat nasional;
- 2) pendidik harus memperhatikan penggunaan metode pembelajaran yang hendak digunakan untuk menunjang pemanfaatan modul dalam proses pembelajaran, seperti metode karya wisata dengan mengunjungi berbagai obyek wisata prasejarah yang berada di daerah sekitar. Penggunaan metode karya wisata dapat membuat mahasiswa mengetahui obyek-obyek wisata prasejarah dan dapat menggali informasi secara langsung dengan nara sumber guna memecahkan suatu permasalahan yang ada.

6.2.2 Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Saran pengembangan produk lebih lanjut terhadap Modul pembelajaran obyek wisata prasejarah di Kabupaten Jember meliputi:

- 1) pengembangan modul hendaknya disempurnakan apabila terdapat penemuan-penemuan baru yang terkait dengan materi yang dikembangkan;
- 2) pengembangan modul pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana untuk penelitian berikutnya, seperti penelitian tindakan kelas dan penelitian eksperimen.



DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Abdurahman, D. 1999. *Metode Penelitian Sejarah*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu.

Ahmad, S. 2007. *Strategi Belajar Mengajar Mikro Teaching*. Ciputat: Quantum.

Daryanto, 2013. *Menyusun Modul*. Yogyakarta: Gava Media.

Dewi, S.P dan Siregar, E. 2007. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Kencana UNJ.

Dick, W., Carey, L. & Carey, J.O. 2001. *The systematic design of instruction (5th)*. New York: Longman.

Gottschalk, L. 1985. *Mengerti Sejarah*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia (UI-Press).

Habib. 2009. *Dewan Perwakilan Rakyat Daerah dalam Perkembangan Kabupaten Jember: Dokumen sampai dengan: 1971*). Jember: DPRD.

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia

Hernawan, A. H. 2012. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Barzun, J. & Graff, H. 1970. *The Modern Researcher*. New York: Harcourt, Brace & World.

Kuntowijoyo. 1994. *Metodologi Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

Kuntowijoyo. 1999. *Pengantar Ilmu Sejarah*, Yogyakarta: Bentang.

Lestari, I. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi (Sesuai dengan Kurikulum Tinggi Satuan Pendidikan)*. Padang: Akademika Permata.

- Lubis, S. M. Hari & Huseini, Martani. 1987. *Teori Organisasi: Suatu Pendekatan Makro*. Jakarta: Pusat Antar Universitas Ilmu-Ilmu Sosial.
- Mahardika, I. K. 2012. *Representasi mekanika dalam pembahasan*. Jember: UPT penerbitan UNEJ.
- Majid, A. 2006. *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Masyhud, Sulthon. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.
- Moedjiono & Dimiyati. 1993. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mulyasa. 2008. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Bumi Aksara.
- Nasution, S. 1982. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nasution. 2005. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Prastowo, A. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Prastowo, A. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rochmat, S. 2009. *Ilmu Sejarah Dalam Perspektif Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sailah, I., dkk. 2014. *Buku Kurikulum Pendidikan Tinggi*. Jakarta: DIKTI.
- Seels, B.B. & Richey, R.C. 1994. *Teknologi Pembelajaran*. Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.12.

- Setyosari, P. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : PRENAMEDIA Group.
- Sjamsuddin, H. 2007. *Metodologi Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Sukiman. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Pembimbing (Bimbingan dan Konseling)*. Yogyakarta: Paramita Publishing.
- Suparman, A. 1993. *Desain Instruksional*. Jakarta: Rieneke Cipta.
- Suryosubroto. 1983. *Sistem Pengajaran dengan Modul*. Yogyakarta: Bina Aksara.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep Landasan, dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Universitas Jember. 2012. *Pedoman Akademik Tahun 2012-2013*. Jember: Jember University Press.
- Utomo, T. dan Ruijter, K. 1990. *Peningkatan dan Pengembangan Pendidikan. Manajemen Perkuliahan dan Metode Perbaikan Pendidikan*. Jakarta: Gramedia.
- Wena, M. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widinto, H. dan Simanjuntak, T. 2009. *Sangiran Menjawab Dunia*. Jakarta: Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran.
- Winarno, S. 2000. *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metoda Teknik*. Bandung: Tarsito.

Peraturan Perundangan:

Kemendikbud. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan: 69 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Jurnal:

Ajeng, R. 2010. *Hubungan antara Kontrol Diri dengan Gaya Hidup Hedonis pada Remaja*. Surakarta: UNS.

Astawan, K., Santyasa, I., & Tegeh, I. (2013). *Pengembangan Modul Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation pada Mata Pelajaran Server Jaringan di SMK Ti Bali Global Singaraja*. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. Vol 3.

Trisnawati, D. 2015. *Pengembangan Modul Pembelajaran Sejarah Berbasis Pendidikan Karakter dalam Meningkatkan Nasionalisme di Sekolah Pendidikan Layanan Khusus Yayasan Girlan Nusantara Yogyakarta*. Surakarta: UNS.

Tesis:

Umamah, N. 2008. *Pengembangan Paket Pembelajaran Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Bidang Studi pada Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNEJ dengan model Dick and Carey*. T.T.Tesis.Program Pascasarjana. Malang. Universitas Negeri Malang.

Skripsi:

Hidayah. 2013. *Pemanfaatan Situs-Situs Megalitikum di Desa Kamal Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember sebagai Objek wisata Budaya*. Skripsi. Jember: Universitas Jember.

Puji, R.P.N. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sejarah Lokal Menampilkan Eksistensi Benteng Portugis Situbondo pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS*. Skripsi. Jember: Universitas Jember.

Internet:

Kentjil, Wiwi Irjanty. 2010. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif. <http://ajatzatnika.com/>. (Diakses pada 2 Desember 2016)

Larasluhur. 2013. [Memberikan Pelatihan tentang Persiapan Memasuki Dunia Kerja, di Bina Insan Mandiri – Depok](https://larasluhur.wordpress.com/) dalam situs <https://larasluhur.wordpress.com/>. (Diakses 26 Maret 2016)

LAMPIRAN A. SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: (0331)- 330224, 334267, 337422, 333147 * Faximile: 0331-339029
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor **2886**/UN25.1.5/LT/2016
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian/Observasi

22 APR 2016

Yth. Kaprodi Pendidikan Sejarah Universitas Jember
Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Yaumil Qoriah
NIM : 120210302074
Jurusan : Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Bermaksud mengadakan penelitian tentang "Pengembangan Modul Pariwisata Sejarah dan Budaya pada Mata Kuliah Kepariwisata Sejarah dan Budaya di FKIP UNEJ dengan Model Dick and Carey" di tempat yang Saudara pimpin.

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

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

a.n. Dekan
Pembantu Dekan I,

Dr. Sukatman, M.Pd.
NIP. 196401231995121001





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: (0331)- 330224, 334267, 337422, 333147 * Faximile: 0331-339029
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 10662/UN25.1.5/LT/2016
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

02 DEC 2016

Yth. Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah
FKIP Universitas Jember
Di Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Yaumil Qoriah
NIM : 120210302074
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Bermaksud mengadakan penelitian tentang "Pengembangan Modul Pariwisata Sejarah dan Budaya Jember menggunakan Model Dick and Carrey pada Mata Kuliah Kepariwisata Sejarah dan Budaya Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNEJ" ditempat yang Saudara pimpin.

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

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

a.n. Dekan
Pembantu Dekan I,

Dr. Sukatman, M.Pd.
NIP. 196401231995121001

LAMPIRAN B. MATRIKS PENELITIAN

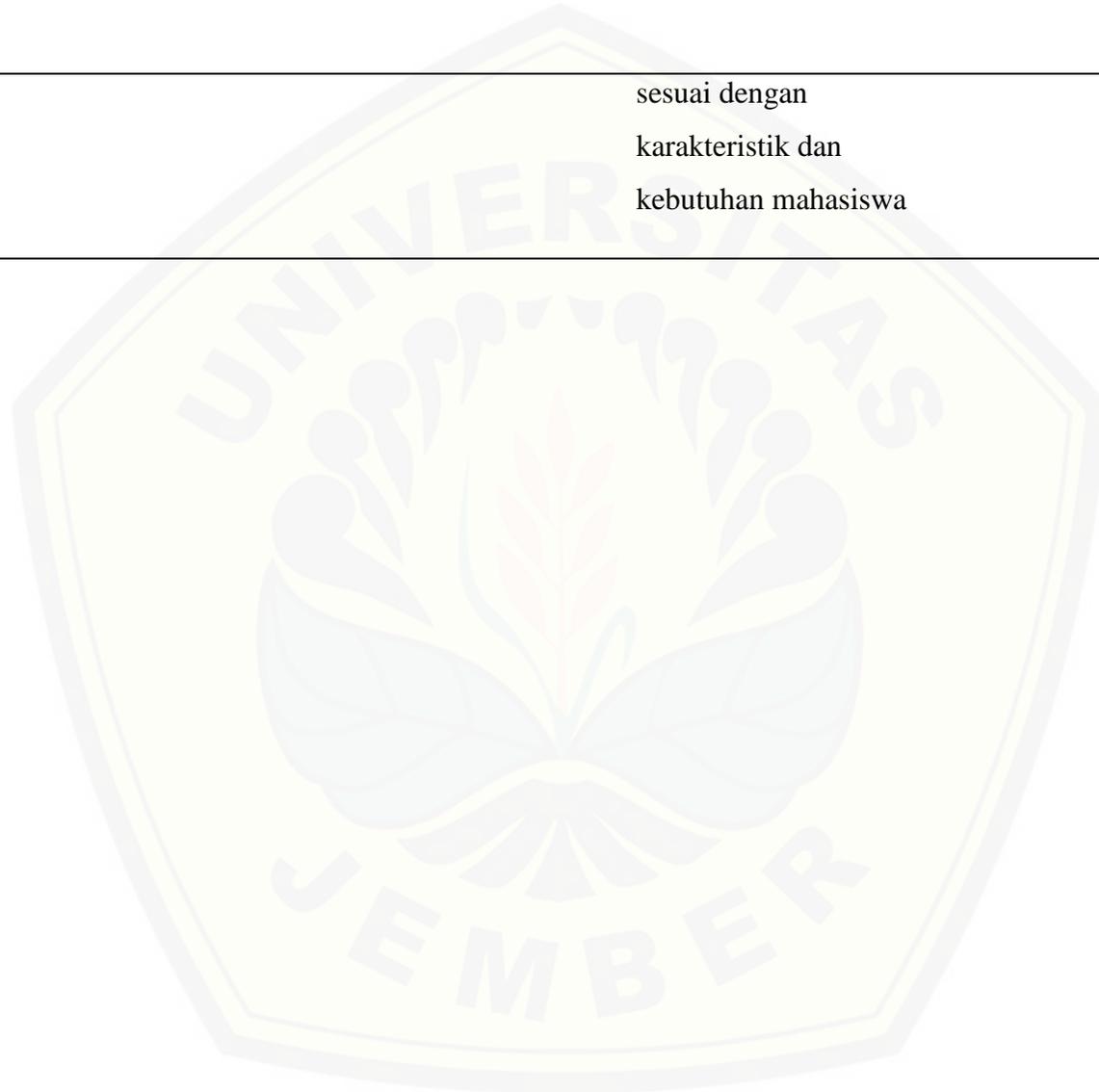
MATRIKS PENELITIAN

TOPIK	JUDUL PENELITIAN	JENIS DAN SIFAT PENELITIAN	PERMASALAHAN	SUMBER DATA	METODE PENGEMBANGAN
1	2	3	4	5	6
Pengembangan Modul	Pengembangan Modul Obyek Wisata Zaman Prasejarah Jember Menggunakan Model Dick and Carey pada Mata Kuliah Kepariwisataan Sejarah dan Budaya Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNEJ	1. Jenis penelitian 1.1 Penelitian Pengembangan 1.2 Penelitian Sejarah 2. Sifat penelitian : 2.1 Penelitian Pengembangan 2.2 Penelitian Studi Literatus atau Kepustakaan	1. Materi sejarah yang berupa peristiwa masa lampau membutuhkan modul yang dapat meningkatkan ketertarikan mahasiswa dalam pembelajaran sejarah sehingga mahasiswa terdorong untuk mau belajar sejarah 2. Tuntutan mahasiswa untuk belajar secara mandiri (SCL)	Buku Pokok dan Buku Penunjang	Model Pengembangan Dick and Carey

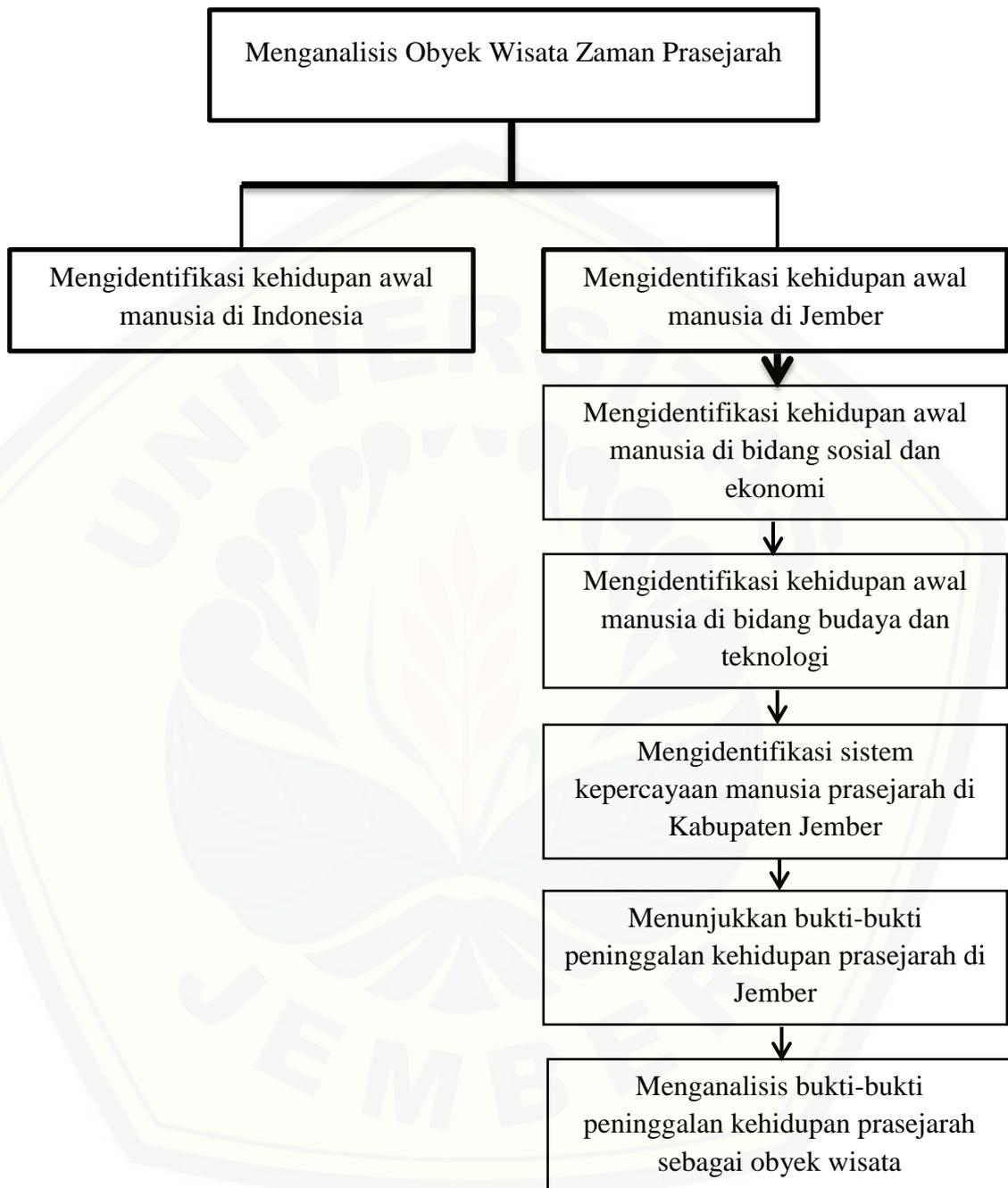
membutuhkan modul
sebagai media
pembelajaran

3. Buku-buku sebagai sumber dan media pembelajaran mata kuliah kepariwisataan sejarah dan budaya sangat terbatas keberadaannya
4. Bobot SKS mata kuliah ini adalah 2 SKS, dengan kompleksitas materi yang ada di dalamnya, maka diperlukan modul untuk mempermudah proses belajar mahasiswa
5. Belum ada modul yang

sesuai dengan
karakteristik dan
kebutuhan mahasiswa



Lampiran C. Analisis Materi Pembelajaran



LAMPIRAN d.1 Instrumen Observasi**Instrumen Observasi**

No	Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan
1.	Kondisi fisik sekolah: a. Ruang kelas b. Perpustakaan c. Jumlah peserta didik d. Jumlah pendidik	
2.	Fasilitas KBM a. Papan tulis b. Proyektor c. LCD d. Komputer e. Lain-lain	
3.	Sumber belajar: a. Buku paket sejarah b. Buku penunjang c. Lain-lain	
4.	Perangkat pembelajaran: a. Silabus b. RPP c. Media pembelajaran d. Sumber belajar e. Rancangan penilaian f. Remedial	

Sumber: adaptasi (Puji, 2014: 127-128)

LAMPIRAN d.2 Pedoman Wawancara**Pedoman Wawancara**

Tujuan : Untuk mengetahui seputar lingkungan belajar mahasiswa, pembelajaran sejarah di kelas, karakteristik mahasiswa, sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran sejarah dan media pembelajaran yang diterapkan untuk menunjang pembelajaran sejarah.

Bentuk : Wawancara terbuka

Nama pendidik:

Instansi :

I. Pedoman wawancara:

No	Aspek	Pertanyaan
1.	Lingkungan belajar:	a) Hal apa saja yang dibutuhkan dalam mendukung proses pembelajaran sejarah? b) Usaha apa saja yang Anda lakukan dalam membentuk kondisi belajar yang baik? c) Dukungan apa saja yang diberikan oleh kampus untuk menunjang proses pembelajaran?
2.	Pembelajaran sejarah:	a) Bagaimana daya tarik peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah? b) Menurut Anda hal apa saja yang dibutuhkan dalam menunjang kualitas pembelajaran sejarah? c) Masalah apa saja yang dihadapi Anda saat mengajar mata pelajaran sejarah? d) Kesulitan apa yang saudara hadapi perihal peserta didik saat pembelajaran?

No	Aspek	Pertanyaan
		e) Menurut Anda apakah tujuan pembelajaran sejarah sudah dapat tercapai?
3.	Karakteristik peserta didik:	a) Berapa rata-rata usia peserta didik? b) Bagaimana latar belakang pendidikan peserta didik? c) Bagaimana pengetahuan awal peserta didik tentang materi pembelajaran sejarah? d) Bagaimana respon peserta didik terhadap strategi pembelajaran yang Anda terapkan dalam mata pelajaran sejarah selama ini? e) Bagaimana gaya belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah? f) Kesulitan apa yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran sejarah?
4.	Sumber belajar:	a) Apa saja buku pokok yang digunakan dalam pembelajaran sejarah? b) Apa saja buku penunjang sebagai referensi yang digunakan dalam pembelajaran sejarah?
5.	Media pembelajaran:	a) Media pembelajaran apa saja yang digunakan dalam menunjang pembelajaran sejarah? b) Apakah Anda pernah membuat media pembelajaran sejarah?

No	Aspek	Pertanyaan
		c) Kesulitan apa yang menghalangi Anda dalam membuat media pembelajaran sejarah mandiri?

Sumber: (diadaptasi dari Puji, 2014: 129-130)



LAMPIRAN e1. Angket Validasi Ahli Materi Pembelajaran**ANGKET VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN**

Mata Kuliah : Kepariwisata Sejarah dan Budaya
Pokok Bahasan : Obyek Wisata Zaman Prasejarah
Kelas/Semester : B/V

I. Petunjuk

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

II. Penilaian

NO	Aspek Penilaian	Skor				
1	Kesesuaian isi materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	1	2	3	4	5
2	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai	1	2	3	4	5
3	Kesesuaian judul dengan materi yang dibahas	1	2	3	4	5
4	Potensi uraian materi	1	2	3	4	5
5	Runtutan kronologis dan sistematika materi	1	2	3	4	5
6	Isi materi pada media pembelajaran dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran sejarah	1	2	3	4	5
7	Ketepatan penggunaan istilah	1	2	3	4	5
8	Ketepatan penggunaan tata bahasa	1	2	3	4	5
9	Ketepatan gambar dengan materi	1	2	3	4	5
10	Ketepatan rangkuman yang diberikan sesuai dengan isi materi	1	2	3	4	5
11	Ketepatan latihan soal dengan materi	1	2	3	4	5

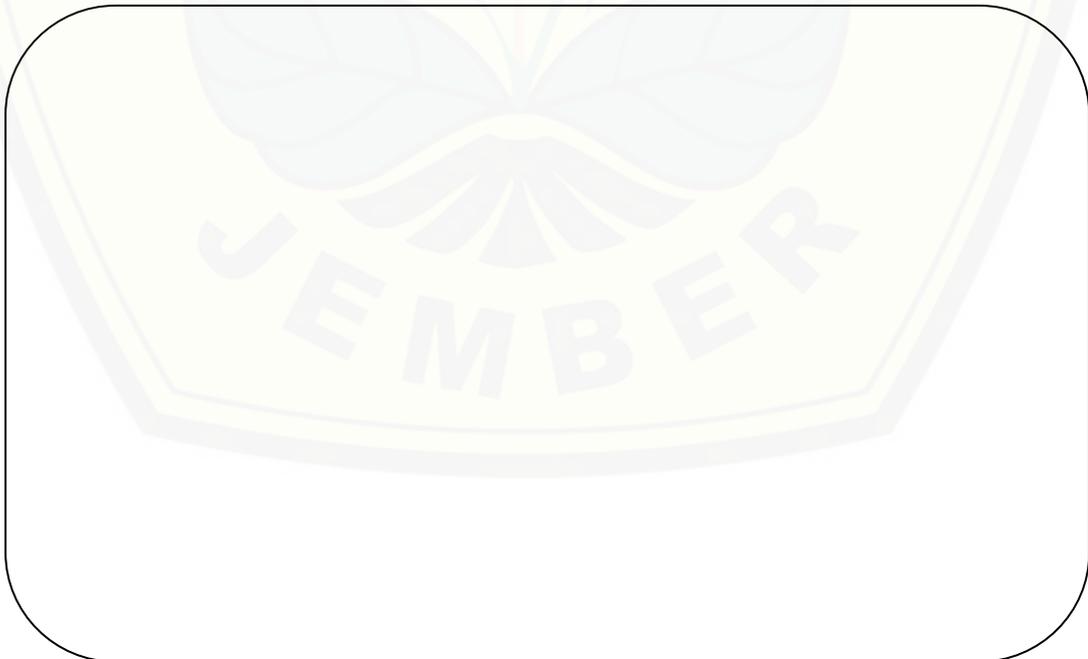
12	Adanya umpan balik dalam evaluasi yang disajikan	1	2	3	4	5
13	Kesesuaian teori	1	2	3	4	5
SKOR TOTAL =						

$$\text{Skor} = \frac{\text{skor total}}{65} \times 100\% = \dots\dots\dots$$

Keterangan:

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

Saran Perbaikan





Jember,.....2016

Validator

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

LAMPIRAN e2. Angket Validasi Ahli Desain

ANGKET VALIDASI AHLI DESAIN

Mata Kuliah : Kepariwisata Sejarah dan Budaya
Pokok Bahasan : Obyek Wisata Zaman Prasejarah
Kelas/Semester : B/V

I. Petunjuk

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

II. Penilaian

NO	Aspek Penilaian	Skor				
1	Kemenarikan cover modul	1	2	3	4	5
2	Kejelasan dalam petunjuk penggunaan modul	1	2	3	4	5
3	Kemenarikan pengemasan modul dalam bentuk ukuran kertas A4 yang digunakan	1	2	3	4	5
4	Kemenarikan materi yang disajikan pada modul	1	2	3	4	5
5	Kemenarikan gambar yang digunakan di setiap kegiatan belajar	1	2	3	4	5
6	Kemenarikan gambar yang disajikan <i>full colour</i>	1	2	3	4	5
7	Modul dapat dipelajari peserta didik secara mandiri (<i>self instruction</i>)	1	2	3	4	5
8	Modul memungkinkan peserta didik melakukan penilaian mandiri (<i>self assessment</i>)	1	2	3	4	5
9	Kemudahan pengoperasian modul (<i>user friendly</i>)	1	2	3	4	5
10	Modul dapat digunakan sebagai sumber belajar (<i>stand alone</i>)	1	2	3	4	5
11	Modul memberikan penjelasan menarik	1	2	3	4	5

dalam bentuk tertulis maupun gambar

12	Modul memberikan kesempatan belajar secara tuntas (<i>self contained</i>)	1	2	3	4	5
13	Modul sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan kemajuan teknologi (<i>adaptive</i>)	1	2	3	4	5
14	Modul dapat digunakan tanpa bantuan pendidik sebagai instruktur	1	2	3	4	5
SKOR TOTAL =						

$$\text{Skor} = \frac{\text{skor total}}{70} \times 100\% = \dots\dots\dots$$

Keterangan:

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

Saran Perbaikan



Jember,.....2016

Validator

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

LAMPIRAN e3. Angket Validasi Ahli Bahasa**ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA**

Mata Kuliah : Kepariwisata Sejarah dan Budaya
Pokok Bahasan : Obyek Wisata Zaman Prasejarah
Kelas/Semester : B/V

I. Petunjuk

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

II. Penilaian

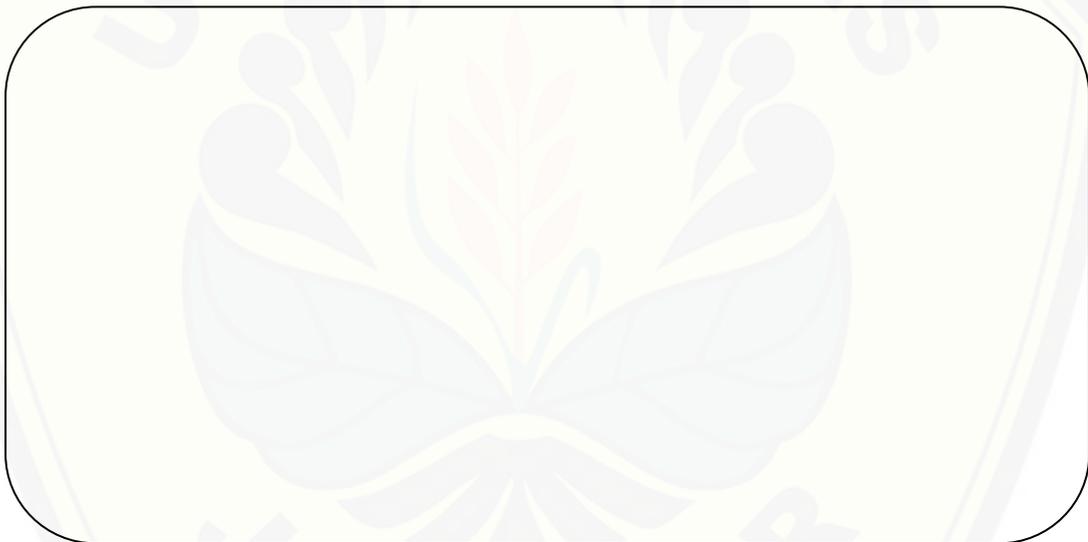
NO	Aspek Penilaian	Skor				
1.	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	1	2	3	4	5
2.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar	1	2	3	4	5
3.	Keefektifan Kalimat	1	2	3	4	5
4.	Komunikatif	1	2	3	4	5
5.	Penggunaan istilah dan simbol	1	2	3	4	5
6.	Kemudahan memahami pertanyaan pada bagian tes formatif dan lembar kerja peserta didik	1	2	3	4	5
7.	Kemudahan memahami gambar yang digunakan di setiap kegiatan belajar	1	2	3	4	5
8.	Kemudahan memahami materi	1	2	3	4	5
9.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	1	2	3	4	5
10.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	1	2	3	4	5
11.	Ketepatan penggunaan tanda baca	1	2	3	4	5
12.	Konsistensi penggunaan istilah	1	2	3	4	5
SKOR TOTAL =						

$$\text{Skor} = \frac{\text{skor total}}{60} \times 100\% = \dots\dots\dots$$

Keterangan:

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

Saran Perbaikan



Jember,.....2016

Validator

Anita Widjajanti, S.S, M. Hum

NIP 19710402 200501 2 002

5. Hal-Hal Lain yang Perlu Diperbaiki

NO	HALAMAN	BARIS	HAL YANG PERLU DIPERBAIKI

Jember, November 2016
Mahasiswa,

.....

LAMPIRAN e5. Uji Kelompok Kecil**ANGKET TANGGAPAN MAHASISWA****I. Petunjuk**

1. Pengisian angket ini tidak ada kaitannya dengan penilaian mata kuliah yang kalian ikuti.
2. Isilah angket ini dengan cara memberi tanda centang (✓) atau melingkari nomer yang tersedia dan tulis jawaban sesuai dengan pendapat kamu pada kolom jawaban yang telah disediakan.

II. Identitas Mahasisw

Nama :

NIM :

Kelas :

Hari/tanggal :

III. Pertanyaan

No.	Aspek yang dinilai	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenaarikan cover modul	1	2	3	4	5
2.	Kejelasan dalam petunjuk penggunaan modul	1	2	3	4	5
3.	Kemenaarikan pengemasan modul dalam bentuk <i>handbook</i> ukuran kertas <i>letter</i> yang digunakan	1	2	3	4	5
4.	Kemenaarikan materi yang disajikan pada modul	1	2	3	4	5
5.	Kemenaarikan gambar yang digunakan di setiap kegiatan belajar	1	2	3	4	5
6.	Kemenaarikan gambar yang disajikan <i>full colour</i>	1	2	3	4	5
7.	Materi yang disajikan modul menyangkut dengan lingkungan sekitar saya	1	2	3	4	5
8.	Kemenaarikan modul pariwisata sejarah dan budaya Jember ini dapat menimbulkan rasa ingin tau saya	1	2	3	4	5
9.	Kemenaarikan modul pariwisata sejarah dan budaya Jember membuat saya termotivasi untuk belajar lagi	1	2	3	4	5
10.	Kemenaarikan modul membuat saya senang mempelajari modul pariwisata sejarah dan budaya Jember ini	1	2	3	4	5
SKOR TOTAL						

Skor = $\frac{\text{Jumlah subyek uji yang menjawab}}{\text{Frekuensi butir soal}} \times 100\% = \dots\dots\dots$

Keterangan :

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

Saran Perbaikan



LAMPIRAN e6. Uji Lapangan**ANGKET TANGGAPAN MAHASISWA****IV. Petunjuk**

3. Pengisian angket ini tidak ada kaitannya dengan penilaian mata kuliah yang kalian ikuti.
4. Isilah angket ini dengan cara memberi tanda centang (✓) atau melingkari nomer yang tersedia dan tulis jawaban sesuai dengan pendapat kamu pada kolom jawaban yang telah disediakan.

V. Identitas Mahasisw

Nama :

NIM :

Kelas :

Hari/tanggal :

VI. Pertanyaan

No.	Aspek yang dinilai	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
11.	Kemenarikan cover modul	1	2	3	4	5
12.	Kejelasan dalam petunjuk penggunaan modul	1	2	3	4	5
13.	Kemenarikan pengemasan modul dalam bentuk <i>handbook</i> ukuran kertas <i>letter</i> yang digunakan	1	2	3	4	5
14.	Kemenarikan materi yang disajikan pada modul	1	2	3	4	5
15.	Kemenarikan gambar yang digunakan di setiap kegiatan belajar	1	2	3	4	5
16.	Kemenarikan gambar yang disajikan <i>full colour</i>	1	2	3	4	5
17.	Materi yang disajikan modul menyangkut dengan lingkungan sekitar saya	1	2	3	4	5
18.	Kemenarikan modul pariwisata sejarah dan budaya Jember ini dapat menimbulkan rasa ingin tau saya	1	2	3	4	5
19.	Kemenarikan modul pariwisata sejarah dan budaya Jember membuat saya termotivasi untuk belajar lagi	1	2	3	4	5
20.	Kemenarikan modul membuat saya senang mempelajari modul pariwisata sejarah dan budaya Jember ini	1	2	3	4	5
SKOR TOTAL						

Skor = $\frac{\text{Jumlah subyek uji yang menjawab}}{\text{Frekuensi butir soal}} \times 100\% = \dots\dots\dots$

Keterangan :

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

Saran Perbaikan



LAMPIRAN e7. Soal *Pretest* dan *Posttest***Soal Pretes****A. Petunjuk**

- Kerjakan soal-soal dibawah ini dengan singkat dan jelas
- Anda tidak diperkenankan membuka buku atau berdiskusi dengan teman

B. Soal

1. Pariwisata menurut jenisnya terdapat pariwisata sejarah dan pariwisata budaya. Jelaskan pengertian pariwisata sejarah dan pariwisata budaya!
2. Situs-situs megalitik di Kabupaten Jember merupakan peninggalan zaman prasejarah. Sebutkan situs-situs apa saja yang ada di Kabupaten Jember!
3. Sebut dan jelaskan benda-benda cagar budaya peninggalan megalitik yang ada di Kabupaten Jember!
4. Analisislah berdasarkan penemuan benda cagar budaya masa prasejarah di Kabupaten Jember termasuk pada tipologi apa?
5. Analisislah bagaimana cara kamu dalam melestarikan benda cagar budaya masa prasejarah yang ada di Kabupaten Jember? Berilah alasan atas jawaban kamu!

Soal Postes**A. Petunjuk**

- Kerjakan soal-soal dibawah ini dengan singkat dan jelas
- Anda tidak diperkenankan membuka buku atau berdiskusi dengan teman

B. Soal

1. Pariwisata menurut jenisnya terdapat pariwisata sejarah dan pariwisata budaya. Jelaskan pengertian pariwisata sejarah dan pariwisata budaya!
2. Situs-situs megalitik di Kabupaten Jember merupakan peninggalan zaman prasejarah. Sebutkan situs-situs apa saja yang ada di Kabupaten Jember!
3. Sebut dan jelaskan benda-benda cagar budaya peninggalan megalitik yang ada di Kabupaten Jember!
4. Analisislah berdasarkan penemuan benda cagar budaya masa prasejarah di Kabupaten Jember termasuk pada tipologi apa?
5. Analisislah bagaimana cara kamu dalam melestarikan benda cagar budaya masa prasejarah yang ada di Kabupaten Jember? Berilah alasan atas jawaban kamu!

LAMPIRAN f1. Hasil Validasi Ahli Materi

Mata Kuliah : Kepariwisata Sejarah dan Budaya
Pokok Bahasan : Wisata Budaya pada Zaman Prasejarah (budaya palaeolitikum, mesolitikum, neolitikum, dan zaman logam) di Indonesia
Kelas/Semester : A/V

I. Petunjuk

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

II. Penilaian

NO	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian isi materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	1	2	3	4	5
2	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai	1	2	3	4	5
3	Kesesuaian judul dengan materi yang dibahas	1	2	3	4	5
4	Potensi uraian materi	1	2	3	4	5
5	Runtutan kronologis dan sistematika materi	1	2	3	4	5
6	Isi materi pada media pembelajaran dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran sejarah	1	2	3	4	5
7	Ketepatan penggunaan istilah	1	2	3	4	5
8	Ketepatan penggunaan tata bahasa	1	2	3	4	5
9	Ketepatan gambar dengan materi	1	2	3	4	5
10	Ketepatan rangkuman yang diberikan sesuai dengan isi materi	1	2	3	4	5

11	Ketepatan latihan soal dengan materi	1	2	3	④	5
12	Adanya umpan balik dalam evaluasi yang disajikan	1	2	3	④	5
13	Kesesuaian teori	1	2	3	④	5
SKOR TOTAL =						

$$\text{Skor} = \frac{\text{skor total}}{\text{50}} \times 100\% = \frac{54}{60} \times 100\% = 90\%$$

Keterangan:

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

Saran Perbaikan

- Letak houseing supaya diperbaiki
- Penomoran supaya benar
- Warna tulisan pd lampiran
- sebaiknya diganti
- Sumber pustaka supaya ditambal



Jember, 18 - 11 - 2016

Validator

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Drs. Sumarno', is written over the 'Validator' text.

Drs. Sumarno, M.Pd

NIP. 19522104 198403 1 002

LAMPIRAN f2. Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran

Mata Kuliah : Kepariwisata Sejarah dan Budaya
Pokok Bahasan : Wisata Budaya pada Zaman Prasejarah (budaya palaeolitikum, mesolitikum, neolitikum, dan zaman logam) di Indonesia
Kelas/Semester : A/V

I. Petunjuk

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

II. Penilaian

NO	Aspek Penilaian	Skor				
1	Kemenarikan cover modul	1	2	3	4	5
2	Kejelasan dalam petunjuk penggunaan modul	1	2	3	4	5
3	Kemenarikan pengemasan modul dalam bentuk ukuran kertas A4 yang digunakan	1	2	3	4	5
4	Kemenarikan materi yang disajikan pada modul	1	2	3	4	5
5	Kemenarikan gambar yang digunakan di setiap kegiatan belajar	1	2	3	4	5
6	Kemenarikan gambar yang disajikan <i>full colour</i>	1	2	3	4	5
7	Modul dapat dipelajari peserta didik secara mandiri (<i>self instruction</i>)	1	2	3	4	5
8	Modul memungkinkan peserta didik melakukan penilaian mandiri (<i>self assessment</i>)	1	2	3	4	5
9	Kemudahan pengoperasian modul (<i>user friendly</i>)	1	2	3	4	5
10	Modul dapat digunakan sebagai sumber belajar (<i>stand alone</i>)	1	2	3	4	5

11	Modul memberikan penjelasan menarik dalam bentuk tertulis maupun gambar	1	2	3	4	5
12	Modul memberikan kesempatan belajar secara tuntas (<i>self contained</i>)	1	2	3	4	5
13	Modul sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan kemajuan teknologi (<i>adaptive</i>)	1	2	3	4	5
14	Modul dapat digunakan tanpa bantuan pendidik sebagai instruktur	1	2	3	4	5
SKOR TOTAL =						

$$\text{Skor} = \frac{\text{skor total}}{30} \times 100\% = \dots\dots\dots$$

Keterangan:

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

Saran Perbaikan

1. Petunjuk buat dlm hal terencana
2. Disarankan dibuat dalam bentuk digital
3. Perhatikan contrasting warnanya
4. Desain buku perhari ept handbook, spy lebih elegan.



Jember, 17 Nov.....2016

Validator

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nurul', is written over the printed name.

Dr. Nurul Umamah, M.Pd

NIP 19690204 199303 2 008

LAMPIRAN f3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Mata Kuliah : Kepariwisata Sejarah dan Budaya
Pokok Bahasan : Wisata Budaya pada Zaman Prasejarah (budaya palaeolitikum, mesolitikum, neolitikum, dan zaman logam) di Indonesia
Kelas/Semester : A/V

I. Petunjuk

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

II. Penilaian

NO	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	1	2	3	4	5
2.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar	1	2	3	4	5
3.	Keefektifan Kalimat	1	2	3	4	5
4.	Komunikatif	1	2	3	4	5
5.	Penggunaan istilah dan simbol	1	2	3	4	5
6.	Kemudahan memahami pertanyaan pada bagian tes formatif dan lembar kerja peserta didik	1	2	3	4	5
7.	Kemudahan memahami gambar yang digunakan di setiap kegiatan belajar	1	2	3	4	5
8.	Kemudahan memahami materi	1	2	3	4	5
9.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	1	2	3	4	5
10.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	1	2	3	4	5
11.	Ketepatan penggunaan tanda baca	1	2	3	4	5

12. Konsistensi penggunaan istilah

1 2 ③ 4 5

SKOR TOTAL =

Skor = $\frac{\text{skor total}}{50} \times 100\% = \dots\dots\dots$

Keterangan:

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

Saran Perbaikan

- Ejaan
- Penggunaan sitohimi

Jember, ¹⁹ - 11 - 2016

Validator



Anita Widjajanti, S.S, M. Hum

NIP 19710402 200501 2 002

LAMPIRAN f4. Hasil Tanggapan Mahasiswa pada Uji Perorangan

Kesalahan Ketik pada Modul Pembelajaran

No	Halaman	Baris	Kesalahan	Pembetulan
1.	4	1, 6	Perjalalan	Perjalanan
2.	5	11	Wisatawan-wisatawan	Wisatawan
3.	5	13	Bermaksud	Bermaksud
4.	5	27	Dan sebagainya	Dan lain sebagainya
5.	6	3	Mahasiswa	Mahasiswa
6.	8	17	Failitator	Fasilitator
7.	60	6	Kuliy/ golek	Kulit/ golek

Kesalahan Penggunaan Tanda Baca

No.	Halaman	Baris	Kesalahan	Pembetulan
1.	3	34	Keadaannya jabatannya	Keadaannya, jabatannya
2.	7	2	Wisatawan tidak mampu, melakukan	Wisatawan tidak mampu melakukan
3.	31	2	Di Dusun Klanceng Desa Kamal	Di Dusun Klanceng, Desa Kamal
4.	35	3	Dusun Kopang Desa Kebun Jurang	Dusun Kopang, Desa Kebun Jurang

Huruf yang Seharusnya Huruf Kecil

No.	Halaman	Baris	Kesalahan	Pembetulan
1.	2	5	a. Harus b. Harus c. Tidak	a. harus b. harus c. tidak
2.	3	1	a. Orang b. Orang c. Orang d. Pejabat	a. orang b. orang c. orang d. pejabat
3.	8	7-15	a. Bacalah b. Jika c. Kerjakan d. Jika	a. bacalah b. jika c. kerjakan d. jika
4.	8	20-23	a. Membantu b. Membimbing c. Membantu d. Membantu	a. membantu b. membimbing c. membantu d. membantu
5.	71	11	(3) Juru	(3) juru

Hal-Hal Lain yang Perlu Diperbaiki

No.	Halaman	Baris	Kesalahan	Pembetulan
1.	35	8	Registerkan	Registrasikan
2.	36	3	insitu	<i>insitu</i>
3.	41	3	Gumukmas di Kabupaten Jember	Gumukmas Kabupaten Jember
4.	53	Akhir	Erosi:peristiwa	Erosi: peristiwa

LAMPIRAN f5. Hasil Respon Mahasiswa pada Uji Kelompok Kecil

ANGKET TANGGAPAN MAHASISWA

I. Petunjuk

1. Pengisian angket ini tidak ada kaitannya dengan penilaian mata kuliah yang kalian ikuti.
2. Isilah angket ini dengan cara memberi tanda centang (✓) atau melingkari nomer yang tersedia dan tulis jawaban sesuai dengan pendapat kamu pada kolom jawaban yang telah disediakan.

II. Identitas Mahasiswa

Nama : Fernando Prasty
 NIM : 140210302054
 Kelas : B
 Hari/tanggal :

III. Pertanyaan

No.	Aspek yang dinilai	Skor penilaian				
1.	Kemenarikan cover modul	1	2	3	4	5
2.	Kejelasan dalam petunjuk penggunaan modul	1	2	3	4	5
3.	Kemenarikan pengemasan modul dalam bentuk ukuran kertas <i>hand book</i> yang digunakan	1	2	3	4	5
4.	Kemenarikan materi yang disajikan pada modul	1	2	3	4	5
5.	Kemenarikan gambar yang digunakan di setiap kegiatan belajar	1	2	3	4	5
6.	Kemenarikan gambar yang disajikan <i>full colour</i>	1	2	3	4	5
7.	Materi yang disajikan modul menyangkut dengan lingkungan sekitar saya	1	2	3	4	5
8.	Kemenarikan modul pariwisata sejarah dan budaya Jember ini dapat menimbulkan rasa ingin tau saya	1	2	3	4	5
9.	Kemenarikan modul pariwisata sejarah dan budaya Jember membuat saya termotivasi untuk belajar lagi	1	2	3	4	5
10.	Kemenarikan modul membuat saya senang mempelajari modul pariwisata sejarah dan budaya Jember ini	1	2	3	4	5

SKOR TOTAL

Skor = $\frac{\text{Jumlah subyek uji yang menjawab}}{\text{Frekuensi butir soal}} \times 100\% = \dots\dots\dots$

Keterangan :

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

Saran Perbaikan



**SKORING HASIL ANGKET UJI RESPON MAHASISWA TERHADAP MODUL PEMBELAJARAN PADA UJI COBA
KELOMPOK KECIL**

No	NIM	Nama	Indikator										Total	Persentase	Kriteria
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	140210302016	Ulil Albab Al Hakim	4	3	4	5	5	5	4	5	5	5	45	90%	Sangat Tinggi
2	140210302002	Eka Setyarini	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	48	96%	Sangat Tinggi
3	140210302014	Galih Widodo	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	45	90%	Sangat Tinggi
4	140210302018	Ony Widiarto	3	3	4	4	4	5	4	5	4	4	40	80%	Tinggi
5	140210302028	Suliningsih	4	4	4	5	5	5	3	4	5	4	43	86%	Sangat Tinggi
6	140210302059	Fernanda Prasky H.	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49	98%	Sangat Tinggi
7	140210302042	Muhammad Nur F.	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	47	94%	Tinggi
8	140210302024	Diyaanah Daliilah	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	48	96%	Sangat Tinggi
9	140210302046	Siti Inayati	3	4	5	4	5	5	4	4	4	4	42	84%	Tinggi

Keterangan:

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah subjek uji yang menjawab} \times 100\%}{\text{Frekuensi butir soal}} = \dots$$

LAMPIRAN f6. Hasil Respon Mahasiswa pada Uji Lapangan

ANGKET TANGGAPAN MAHASISWA

I. Petunjuk

1. Pengisian angket ini tidak ada kaitannya dengan penilaian mata kuliah yang kalian ikuti.
2. Isilah angket ini dengan cara memberi tanda centang (✓) atau melingkari nomer yang tersedia dan tulis jawaban sesuai dengan pendapat kamu pada kolom jawaban yang telah disediakan.

II. Identitas Mahasiswa

Nama : NurIntan Firdani
 NIM : 190210302009
 Kelas : B
 Hari/tanggal : Rabu, 30-11-2016

III. Pertanyaan

No.	Aspek yang dinilai	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenaarikan cover modul	1	2	3	4	5
2.	Kejelasan dalam petunjuk penggunaan modul	1	2	3	4	5
3.	Kemenaarikan pengemasan modul dalam bentuk ukuran kertas <i>hand book</i> yang digunakan	1	2	3	4	5
4.	Kemenaarikan materi yang disajikan pada modul	1	2	3	4	5
5.	Kemenaarikan gambar yang digunakan di setiap kegiatan belajar	1	2	3	4	5
6.	Kemenaarikan gambar yang disajikan <i>full colour</i>	1	2	3	4	5
7.	Materi yang disajikan modul menyangkut dengan lingkungan sekitar saya	1	2	3	4	5
8.	Kemenaarikan modul pariwisata sejarah dan budaya Jember ini dapat menimbulkan rasa ingin tau saya	1	2	3	4	5
9.	Kemenaarikan modul pariwisata sejarah dan budaya Jember membuat saya termotivasi untuk belajar lagi	1	2	3	4	5
10.	Kemenaarikan modul membuat saya senang mempelajari modul pariwisata sejarah dan budaya Jember ini	1	2	3	4	5

SKOR TOTAL

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah subyek uji yang menjawab}}{\text{Frekuensi butir soal}} \times 100\% = \frac{390}{\dots\dots\dots}$$

Keterangan :

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

Saran Perbaikan

Perlu diberikan daftar isi dan warna cover dalam sebuah modul.

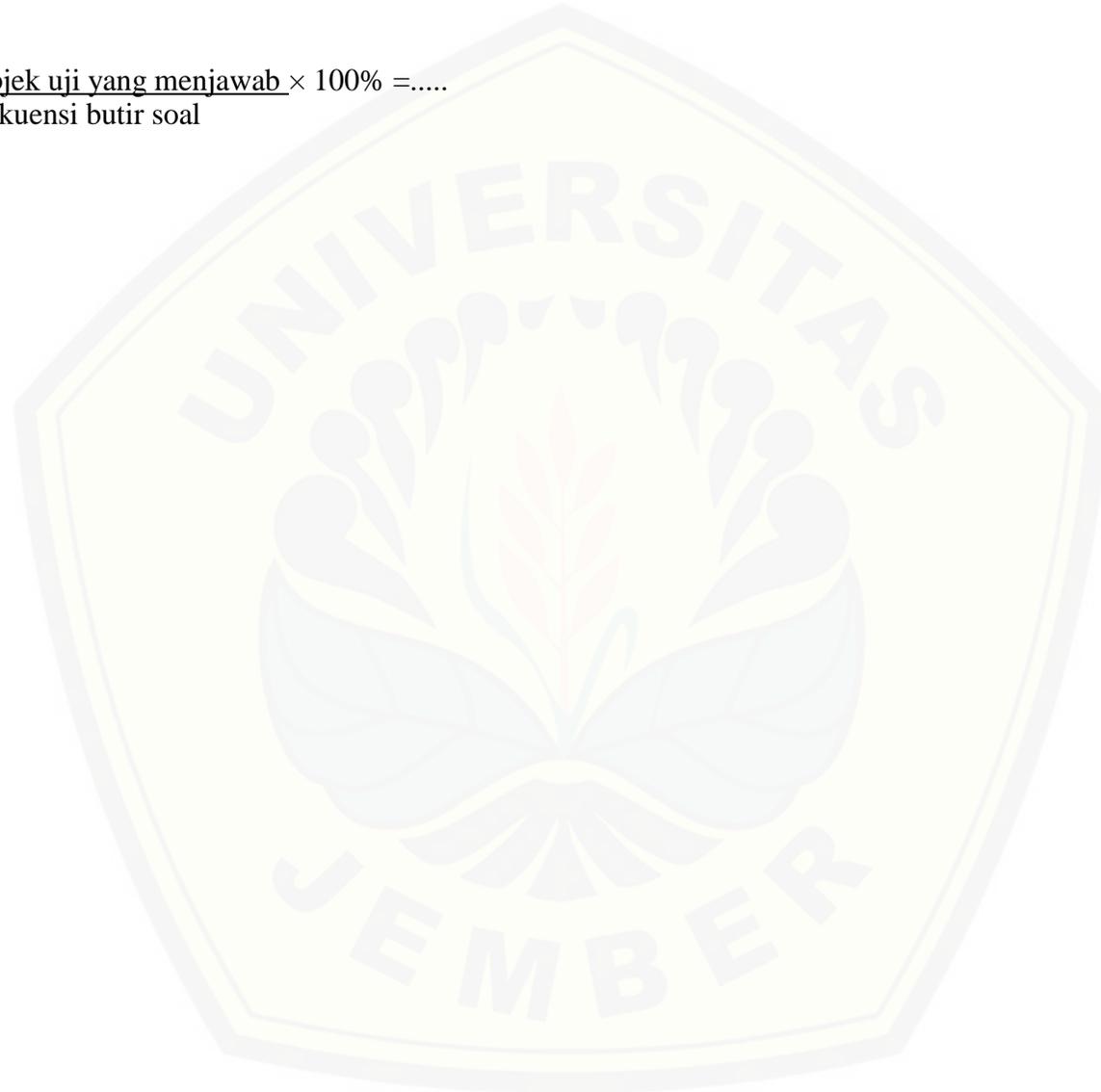
**SKORING HASIL ANKET UJI RESPON MAHASISWA TERHADAP MODUL PEMBELAJARAN PADA UJI
LAPANGAN**

No	NIM	Nama	Indikator										Total	Persentase	Kriteria
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	140210302032	Rizky Andriani	4	3	4	5	5	5	4	4	3	5	41	8,74%	Sangat Tinggi
2	140210302020	Mei Linda Asifa	3	4	5	4	4	4	2	4	3	4	37	74%	Sedang
3	140210302010	Evi Susanti	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49	98%	Sangat Tinggi
4	140210302058	Dwi Joni R.	4	3	4	3	5	5	4	3	3	4	38	76%	Tinggi
5	140210302026	Siti Aisyah	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	48	96%	Sangat Tinggi
6	140210302064	Akhirul Ariyanto	5	4	4	5	5	5	5	4	3	5	45	90%	Sangat Tinggi
7	140210302062	Siti Usrifah	5	4	4	5	4	5	4	5	4	3	43	86%	Sangat Tinggi
8	140210302048	Azvianti Ine S.	5	3	2	5	4	5	5	3	3	4	39	78%	Tinggi
9	140210302080	Indah Susilowati	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	44	88%	Sangat Tinggi

No	NIM	Nama	Indikator										Total	Persentase	Kriteria
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
10	140210302006	Diana Kusuma W.	4	4	4	4	5	5	4	4	3	4	41	82%	Tinggi
11	140210302072	Albar Imam A.	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	42	84%	Tinggi
12	140210302044	Ali Mahmudi	3	5	4	5	4	4	4	4	5	5	43	86%	Sangat Tinggi
13	140210302038	Muhardin	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	43	86%	Sangat Tinggi
14	140210302004	Nur Intan Firdani	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49	98%	Sangat Tinggi
15	140210302068	Meili Suhartatik	4	5	3	4	5	5	5	4	4	5	44	88%	Sangat Tinggi
16	140210302084	Khoiriyatul Wulan S.	4	5	2	4	5	5	5	4	4	5	43	86%	Sangat Tinggi
17	140210302082	Ferman Dwi W.	4	3	2	4	3	4	3	3	3	4	33	66%	Sedang
18	140210302083	Siti Holisah	3	4	3	4	4	3	4	4	5	3	37	74%	Sedang
19	140210302006	Diana Natalia	4	4	4	4	5	5	4	4	3	4	41	82%	Tinggi
20	140210302036	M. Fariz	3	4	4	3	5	4	3	4	4	3	37	74%	Sedang
21	140210302060	Ahmad Fatih R.	4	5	4	4	5	5	3	4	3	4	41	82%	Tinggi

Keterangan:

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah subjek uji yang menjawab}}{\text{Frekuensi butir soal}} \times 100\% = \dots$$



LAMPIRAN f7. Perolehan Nilai *Pre-test* dan *Post-test* pada Uji kelompok Kecil

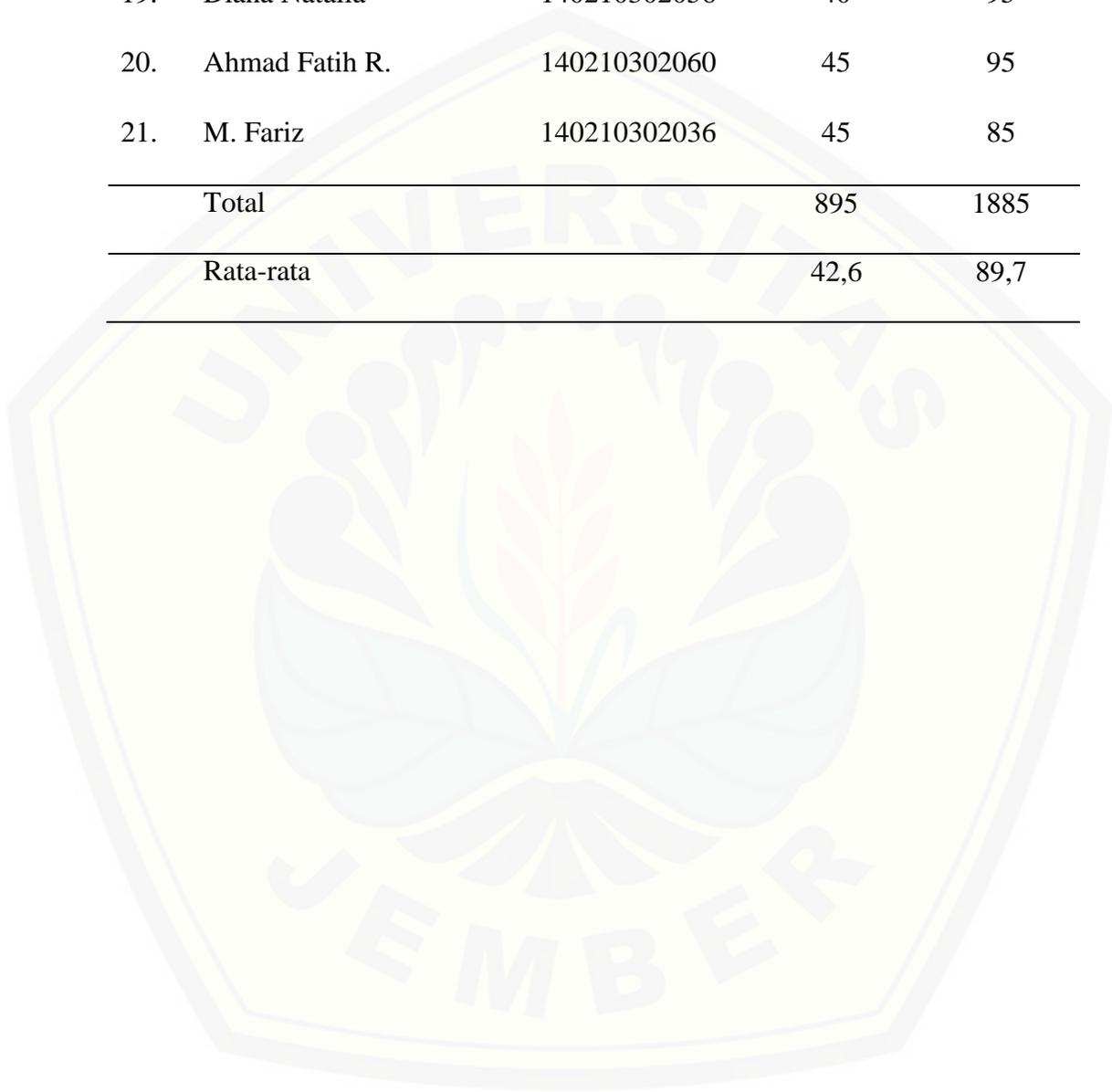
DAFTAR NILAI *PRE-TEST* DAN *POST-TEST* MAHASISWA PADA UJI COBA KELOMPOK KECIL

No	Nama	NIM	Nilai	
			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Ulil Albab Al Hakim	140210302016	50	90
2.	Eka Setyarini	140210302002	30	85
3.	Galih Widodo	140210302014	45	90
4.	Ony Widiarto	140210302018	40	95
5.	Suliningsih	140210302028	45	95
6.	Fernanda Prasky H.	140210302059	40	85
7.	Muhammad Nur F.	140210302042	50	95
8.	Diyaanah Daliilah	140210302024	55	90
9.	Siti Inayati	140210302046	30	85
Total			385	810
Rata-rata			42,7	90

LAMPIRAN f8. Perolehan Nilai Pretest dan Posttest pada Uji Lapangan**DAFTAR NILAI *PRE TEST* DAN *POST TEST* PADA UJI COBA
LAPANGAN**

No	Nama	NIM	Nilai	
			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Rizky Andriani	140210302032	40	85
2.	Mei Linda Asifa	140210302050	45	95
3.	Evi Susanti	140210302010	45	85
4.	Siti Aisyah	140210302026	55	100
5.	Dwi Joni R.	140210302058	45	95
6.	Akhirul Ariyanto	140210302064	40	85
7.	Azvianti Ine S.	140210302048	40	95
8.	Siti Usrifah	140210302062	35	90
9.	Indah Susilowati	140210302080	45	80
10.	Diana Kusuma W.	140210302006	50	85
11.	Albar Imam A.	140210302072	35	85
12.	Ali Mahmudi	140210302044	30	80
13.	Muhardin	140210302038	35	85
14.	Nur Intan Firdani	140210302004	50	95
15.	Meili Suhartatik	140210302068	45	95
16.	Khoiriyatul Wulan S.	140210302084	50	100
17.	Ferman Dwi W.	140210302082	35	85

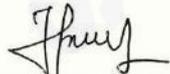
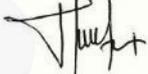
No	Nama	NIM	Nilai	
			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
18.	Siti Holisah	140210302083	40	90
19.	Diana Natalia	140210302056	40	95
20.	Ahmad Fatih R.	140210302060	45	95
21.	M. Fariz	140210302036	45	85
Total			895	1885
Rata-rata			42,6	89,7



LAMPIRAN f9. Daftar Hadir Mahasiswa pada Uji Perorangan

DAFTAR HADIR MAHASISWA
UJI COBA PERORANGAN MODUL PEMBELAJARAN
KEPARIWISATAAN SEJARAH DAN BUDAYA
PENDIDIKAN SEJARAH FKIP UNEJ

Hari/ Tanggal:

NO	NAMA	NIM	TANDA TANGAN
1	Sulaiman	140210302052	
2	M. Hafid Afandi	140210302012	
3	Khusnul Hotimah A	140210302008	

Jember, November 2016
Pengembang

Yaumil Qoriah

LAMPIRAN f10. Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Kecil

DAFTAR HADIR MAHASISWA
 UJI COBA KELOMPOK KECIL MODUL PEMBELAJARAN
 KEPARIWISATAAN SEJARAH DAN BUDAYA
 PENDIDIKAN SEJARAH FKIP UNEJ

Hari/ Tanggal:

NO	NAMA	NIM	TANDA TANGAN
1	Ulil Albab ALHakim	140210302016	<i>Ulil</i>
2	Eka Setyorini	140210302002	<i>Eka</i>
3	Galih Widodo	140210302014	<i>Galih</i>
4	Ony Widiarto	140210302018	<i>Ony</i>
5	Gulimash	140210302028	<i>Gulimash</i>
6	PERNANDA	140210302059	<i>P.</i>
7	Muhammad Nur F	140210302042	<i>Nur F</i>
8	Dryaanah . D	140210302029	<i>Drie</i>
9	Siti Inayati	140210302046	<i>Inayati</i>

Jember, 27 November 2016

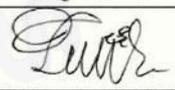
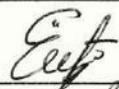
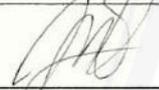
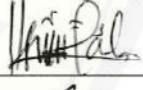
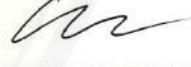
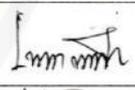
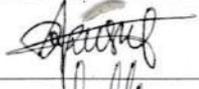
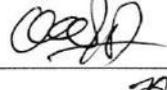
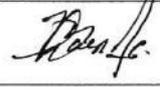
Pengembang

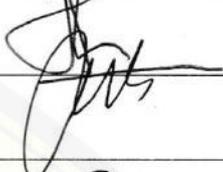
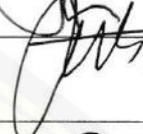
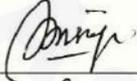
Yaumil Qoriah

LAMPIRAN f11. Daftar Hadir Uji Lapangan

DAFTAR HADIR MAHASISWA
UJI COBA KELOMPOK BESAR MODUL PEMBELAJARAN
KEPARIWISATAAN SEJARAH DAN BUDAYA
PENDIDIKAN SEJARAH FKIP UNEJ

Hari/ Tanggal:

NO	NAMA	NIM	TANDA TANGAN
1	Rizky Andriani	140210302032	
2	Mei Linda Asifah	140210302050	
3	Evi Susanti	140210302010	
4	Siti Aisyah	140210302026	
5	Pwi Joni R.	140210302058	
6	Akhmal Ariyanto	140210302064	
7	AZVIARTI IRE S.	140210302048	
8	Siti Ustiyah	140210302062	
9	Ulil Albab A	140210302016	
10	Indah Sutawati	140210302080	
11	Diana Kusuma W	140210302006	
12	Albar Muan A.	140210302072	
13	Alw Mahmudi	140210302044	
14	Muhardin	140210302028	

15	Nur Intan Firdani	140210302009	
16	Meili Suhartatik	140210302068	
17	Khairiyatul wulan sani	140210302084	
18	Fenna Dwi W.	140210302082	
19	SITI HUSEAH	140210302083	
20	Dana Nataka	140210302056	
21	Ahmad Fahih Rizqi	140210302060	
22	Siti Nayah	140210302046	
23	Diyaanah Dalalah	140210302024	
24	Muhammad Nur F	140210302092	
25	M fariz	140210302036	
26			
27			
28			
29			
30			

Jember,

Pengembang

Yaumil Qoriah

LAMPIRAN G. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Mata Kuliah : **Kepariwisata Sejarah dan Budaya**

Kode/SKS : **KPS 1503/2**

Jam Pertemuan : **16 X pertemuan**

A. Tujuan Pembelajaran**1. Umum**

Setelah menyelesaikan mata kuliah ini mahasiswa diharapkan dapat memahami obyek-obyek wisata sejarah dan budaya.

2. Khusus

Mahasiswa diharapkan dapat menganalisis obyek wisata prasejarah.

B. Pokok bahasan : Obyek wisata prasejarah di Jember**C. Sub Pokok Bahasan** :

- Kehidupan awal manusia di Indonesia
- Kehidupan awal manusia di Jember
- Kehidupan awal manusia dibidang sosial dan ekonomi
- Kehidupan awal manusia dibidang budaya dan teknologi
- Sistem kepercayaan manusia prasejarah di Jember
- Bukti-bukti peninggalan prasejarah di Jember
- Bukti-bukti peninggalan prasejarah sebagai obyek wisata

D. Metode Pembelajaran : Explicit Instruction**E. Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan pembelajaran dijelaskan dalam langkah-langkah berikut ini.

	<p>zaman prasejarah dan benda-benda peninggalannya seraya pendidik menjelaskan dan mencontohkannya.</p> <p>8. Mahasiswa berkelompok dengan teman sebangkunya.</p> <p>9. Setiap kelompok menjelaskan peninggalan-peninggalan prasejarah di Jember dan pemanfaatan sebagai obyek wisata.</p>		
	<p>Elaborasi (60')</p> <p>10. Mahasiswa secara berkelompok mendiskusikan peninggalan-peninggalan prasejarah di Jember dan pemanfaatan sebagai obyek wisata.</p> <p>11. Ketika mahasiswa bekerja secara berkelompok, pendidik mengadakan bimbingan secara eksplisit ke setiap kelompok.</p>	Diskusi	Pendidik membimbing diskusi
	<p>Konfirmasi (25')</p> <p>12. Perwakilan setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi di depan.</p>	Presentasi	Pendidik mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik

	13. Kelompok lain dan pendidik memberikan kritik, saran, masukan, dan penguatan.	Penguatan	
3	<p>Penutup (10')</p> <p>14. Pendidik memberikan evaluasi (<i>posttest</i>)</p> <p>15. Mahasiswa bersama pendidik melakukan kegiatan refleksi pembelajaran hari ini.</p> <p>16. Mahasiswa dan pendidik merancang pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.</p> <p>17. Pendidik memberikan tugas kepada mahasiswa untuk pembelajaran yang akan datang .</p>	<p>Menjawab soal-soal</p> <p>Refleksi</p> <p>Penugasan</p>	Pendidik memberikan kesempatan untuk latihan lanjutan.

F. Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi selama proses pembelajaran dan evaluasi hasil belajar.

a. Soal-soal latihan

1. Pariwisata menurut jenisnya terdapat pariwisata sejarah dan pariwisata budaya. Jelaskan pengertian pariwisata sejarah dan pariwisata budaya!
2. Situs-situs megalitik di Kabupaten Jember merupakan peninggalan zaman prasejarah. Sebutkan situs-situs apa saja yang ada di Kabupaten Jember!

3. Sebut dan jelaskan benda-benda cagar budaya peninggalan megalitik yang ada di Kabupaten Jember!
4. Analisislah berdasarkan penemuan benda cagar budaya masa prasejarah di Kabupaten Jember termasuk pada tipologi apa?
5. Analisislah bagaimana cara kamu dalam melestarikan benda cagar budaya masa prasejarah yang ada di Kabupaten Jember? Berilah alasan atas jawaban kamu!

b. Penugasan:

Mahasiswa secara individu diberi tugas untuk dikerjakan di rumah yaitu mengembangkan situs-situs prasejarah sebagai obyek wisata prasejarah berdasarkan karakteristik potensi khas daerah dalam bentuk artikel ilmiah.

c. Format penilaian

1. Penilaian hasil belajar diperoleh melalui tes subyektif
2. Penilaian proses pembelajaran
3. Penilaian tugas

Format Penilaian Proses (Sikap)

No.	Nama	perilaku				Nilai	Keterangan
		Penuh perhatian	Berinisiatif	Aktif bertanya & menjawab	Bekerja sistematis		
1.	Sulaiman						
2.	Hafid						
3.	Hotim						

Catatan:

- a. Kolom perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut.

1 = sangat kurang

2 = kurang

3 = sedang

4 = baik

5 = amat baik

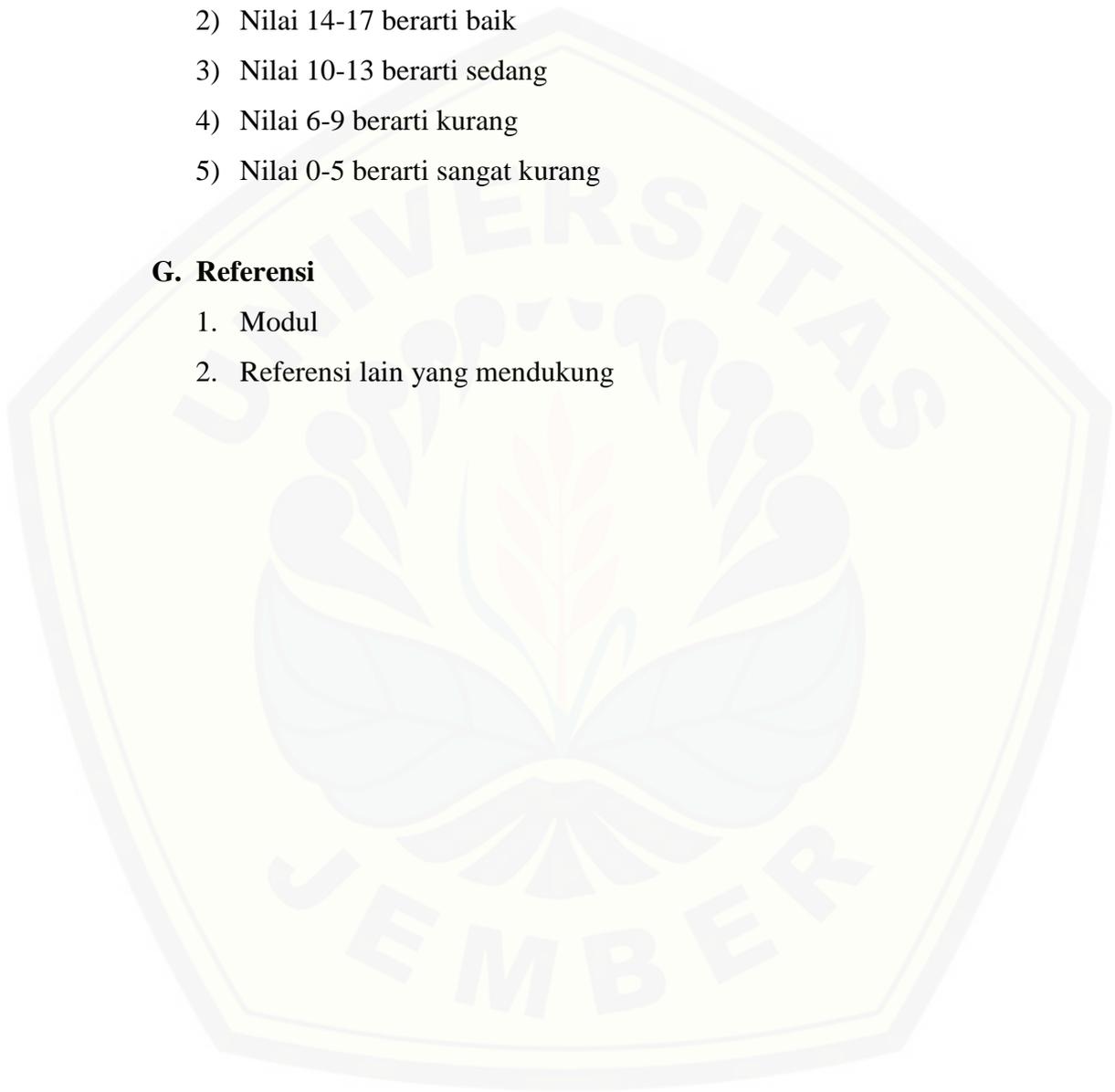
b. Nilai merupakan jumlah skor-skor tiap indikator perilaku

c. Keterangan diisi dengan kriteria berikut

- 1) Nilai 18-20 berarti amat baik
- 2) Nilai 14-17 berarti baik
- 3) Nilai 10-13 berarti sedang
- 4) Nilai 6-9 berarti kurang
- 5) Nilai 0-5 berarti sangat kurang

G. Referensi

1. Modul
2. Referensi lain yang mendukung



LAMPIRAN H. FOTO KEGIATAN



Gambar H.1 Uji Coba Perorangan



Gambar H.2 Pengisian Angket pada Uji Coba Perorangan



Gambar H.3 Uji Coba Kelompok Kecil



Gambar H.4 Pengisian Angket pada Uji Coba Kelompok Kecil



Gambar H.5 Uji Lapangan



Gambar H.6 Pengisian Angket pada Uji Lapangan