



**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *MACROMEDIA FLASH*
PADA PEMBELAJARAN IPS DI KELAS XI SMK ISLAM BUSTANUL
ULUM DENGAN MODEL *ASSURE***

TESIS

Oleh:

Siswanto
NIM 140220303006

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN IPS
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2017**



**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *MACROMEDIA FLASH*
PADA PEMBELAJARAN IPS DI KELAS XI SMK ISLAM BUSTANUL
ULUM DENGAN MODEL *ASSURE***

TESIS

**diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi
Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (S2) dan mencapai gelar
Magister Pendidikan**

Oleh:

Siswanto
NIM 140220303006

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN IPS
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2017**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ibu Suprihatin dan Bapak Surani terhormat yang telah mendo'akan dan memberi kasih sayang serta pengorbanan selama ini;
2. Guru-guruku dan para Dosen terhormat, yang telah memberikan ilmu dan membimbing dengan penuh kesabaran dan kasih sayang;
3. Bapak Dosen yang terhormat Alm. Dr. Suranto. M.Pd yang telah membimbing mulai awal kuliah dengan penuh kesabaran.

MOTTO

*“Barang siapa menginginkan dunia, maka harus dengan ilmu. Barang siapa menginginkan akhirat, maka harus dengan ilmu. Dan barang siapa menginginkan keduanya, maka harus dengan ilmu”. *)*



*) Abad B. 2001. Al-Qardawi, Yusuf. *Sunnah, Ilmu Pengetahuan dan Peradaban. terjemahan*. Yogyakarta: PT. Tiara Wacana. Yogyakarta.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siswanto

NIM : 140220303006

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul: “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Macromedia Flash* Pada Pembelajaran IPS di SMK Islam Bustanul Ulum Jember dengan Model *ASSURE*” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika disebutkan sumbernya dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

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

Jember,

Yang menyatakan,

Siswanto

NIM 140220303006

TESIS

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *MACROMEDIA FLASH*
PADA PEMBELAJARAN IPS DI KELAS XI SMK ISLAM BUSTANUL
ULUM DENGAN MODEL *ASSURE***

Oleh:

Siswanto
NIM 140220303006

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Prof. Dr. Bambang Supeno, M. Pd

Dosen Pembimbing II : Dr. Sumardi, M. Hum

PENGESAHAN

Tesis berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Macromedia Flash* Pada Pembelajaran IPS di SMK Islam Bustanul Ulum Jember dengan Model *ASSURE*” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada :

hari :

tanggal:

tempat : Gedung 1 FKIP Universitas Jember

Tim penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Prof. Dr. Bambang Supeno M. Pd
NIP 19600612 198702 1 001

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

Anggota I,

Anggota II,

Anggota III,

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

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

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

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

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

RINGKASAN

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Macromedia Flash* pada Pembelajaran IPS di Kelas XI SMK Islam Bustanul Ulum dengan Model *ASSURE*; Siswanto, 140220303006; 2017; xii + 81 halaman; Program Studi Magister Pendidikan IPS; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan; Universitas Jember.

Hasil angket analisis kebutuhan yang disebar pada peserta didik kelas XI diperoleh data sebanyak 76,45% peserta didik memanfaatkan sumber belajar buku paket dan LKS yang diberikan oleh pihak sekolah sedangkan 23,55% memanfaatkan teknologi internet dan elektronik sebagai tambahan materi pembelajaran IPS. Berdasarkan angket karakteristik peserta didik didapatkan hasil bahwa peserta didik memiliki gaya belajar visual sebesar 75%, gaya belajar audio sebesar 60%, dan gaya belajar kinestetik sebesar 50%. Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan data tersebut, bahwa peserta didik memiliki kecenderungan untuk belajar secara visual. *Macromedia Flash* dalam memadukan antara foto, animasi, video maupun suara menjadi satu kesatuan dalam sebuah scene atau frame animasi ini yang dapat membuat pembelajaran sejarah lebih menarik bagi peserta didik dan dapat membantu guru untuk mempermudah dalam penyampaian pembelajaran IPS.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) bagaimana prosedur pengembangan bahan ajar dengan menggunakan *Macromedia Flash* pada proses pembelajaran IPS di SMK Islam Bustanul Ulum Pakusari?; (2) bagaimana bentuk pengembangan bahan ajar dengan menggunakan *Macromedia Flash* yang efektif dan efisien pembelajaran IPS di SMK Islam Bustanul Ulum Pakusari?

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan *Macromedia Flash* pada proses pembelajaran IPS di kelas XI Macromedia SMK Islam Bustanul Ulum Pakusari; (2) menghasilkan suatu bahan ajar yang mudah dipahami oleh peserta didik dalam pembelajaran mata pelajaran IPS.

Manfaat yang di harapkan dari penelitian ini adalah (1) bagi peserta didik, dapat memperoleh informasi, menyesuaikan informasi sesuai dengan materi

yang diajarkan oleh guru khususnya dalam pembelajaran sejarah; (2) bagi peneliti, menambah pengetahuan dalam proses pembelajaran terutama dalam penggunaan media elektronik dalam pembelajaran Sejarah; (3) bagi guru bidang studi Sejarah; (4) memberi bantuan untuk dapat menggunakan bahan ajar yang tepat dalam pelajaran Sejarah; (5) bagi sekolah, dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam rangka meningkatkan output yang bagus dalam pembelajaran di sekolah sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan; (6) bagi pembelajaran, dapat memberikan sumbangan berupa media pembelajaran yang dapat meningkatkan proses pembelajaran sesuai dengan teknologi yang berkembang.

Jenis penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian pengembangan (*Development Research*). Desain penelitian ini menggunakan model ASSURE Model pengembangan *Assure* berisi langkah-langkah yaitu: (1) menganalisis pebelajar; (2) menyatakan standar dan tujuan; (3) memilih strategi, teknologi, media, dan materi; (4) menggunakan teknologi, media, dan materi; (5) mengharuskan partisipasi pebelajar; (6) mengevaluasi dan merevisi.

Hasil validasi untuk ahli materi pembelajaran memperoleh prosentase sebesar 92,17% masuk dalam kategori sangat baik. Hasil validasi untuk ahli Media pembelajaran memperoleh prosentase sebesar 95,81% masuk dalam kategori sangat baik. Hasil validasi untuk ahli bahasa memperoleh prosentase sebesar 94% masuk kedalam kategori sangat baik. Hasil uji efektivitas dengan menggunakan uji t *non-independent sample test* yaitu signifikansi ($P < 0,000$; $df = 34$; $t = -17,785$), dengan selisih perbedaan antara *Pretest* dan *Posttest* sebesar -30.42865. Nilai negatif pada selisih keduanya menunjukkan *pretest* lebih rendah daripada *posttest*. Artinya dengan adanya pengembangan bahan ajar *Macromedia Flash* dengan menggunakan ASSURE mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sebesar 30.42865 dibandingkan dengan kondisi sebelumnya. Hasil analisis keefektifan relatif dari bahan ajar *Macromedia Flash* jika digunakan dalam pembelajaran adalah 61,237 %, berdasarkan tabel keefektifan relatif hasil ini masuk dalam efektifitas sedang.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, hidayah, dan petunjuknya yang tak terhitung sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul ” Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Macromedia Flash* Pada Pembelajaran IPS di SMK Islam Bustanul Ulum Jember dengan Model *ASSURE*”.

Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan Magister (S2) pada Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Penyusunan tesis ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

- 1) Drs. Moh. Hasan, MSc, PhD, selaku Rektor Universitas Jember;
- 2) Prof. Drs. Dafik, M.Sc.,Ph.D, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas jember;
- 3) Dr. Mohammad Na'im, M.Pd selaku ketua Program Studi Magister Pendidikan IPS
- 4) Prof. Dr. Bambang Supeno, M.Pd sebagai pembimbing I yang telah meluangkan waktu, memberikan pengarahan dan saran dengan penuh kesabaran dalam penulisan tesis ini;
- 5) Dr. Sumardi, M.Hum selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, memberikan pengarahan dan saran dengan penuh kesabaran dalam penulisan tesis ini;
- 6) Moh Mufti Ali, SE, selaku Kepala SMK Islam Bustanul Ulum Jember yang telah memberikan ijin penelitian tesis ini;
- 7) Bapak Muhammad Muslim S.Pd, selaku guru sejarah yang telah memberikan kesempatan dan banyak membantu selama proses penelitian sampai selesai;

- 8) Orang tua tercinta, Surani dan Suprihatin, yang tiada henti-hentinya memberikan semangat, motivasi, nasehat serta doa yang selalu mengiringi setiap langkah penulis;
- 9) Adikku Toni Hermawan yang senantiasa memberikan hiburan dan semangat yang tak henti-hentinya dalam pengerjaan tesis ini;
- 10) Rosita Amalia yang senantiasa menemani, menyayangi, memberi bantuan, memotivasi, memberikan dorongan dan semangat untuk mengerjakan tesis ini;
- 11) Teman-temanku satu angkatan di Magister Pendidikan IPS 2014, yang banyak membantu selama proses penelitian dan memberikan kenangan indah;
- 12) Semua pihak yang turut berperan dalam penyelesaian tesis ini.

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

Jember,

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SAMPUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	vi
HALAMAN HALAMAN SAMPUL	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Pengembangan	5
1.4 Spesifikasi Bahan <i>Macromedia Flash</i>	5
1.5 Batasan Pengembangan	6
1.6 Manfaat Pengembangan	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Bahan Ajar	8
2.1.1 Karakteristik Bahan Ajar	10
2.1.2 Manfaat Bahan Ajar	11
2.1.3 Jenis Bahan Ajar	12
2.1.4 Komponen Bahan Ajar	13
2.1.5 Cara Pengembangan Bahan Ajar	14
2.2 Bahan Ajar Menggunakan <i>Macromedia Flash</i>	15

2.2.1 Kesesuaian <i>Macromedia Flash</i> dengan Pembelajaran IPS	16
2.2.2 Kelebihan <i>Macromedia Flash</i>	17
2.3 Pengembangan Bahan Ajar IPS dengan Model <i>ASSURE</i>	20
2.4 Model Pengembangan <i>ASSURE</i>	22
2.4.1 Hakikat Pengembangan <i>ASSURE</i>	23
2.4.2 Langkah Pengembangan <i>ASSURE</i>	24
2.5 Eektivitas bahan ajar	31
2.6 Penelitian Relevan	32
BAB 3. METODE PENELITIAN	34
3.1 Jenis dan Model Pengembangan	34
3.2 Instrument Pengumpulan Data	35
3.3 Proses Pengembangan dengan Model <i>ASSURE</i>	35
3.4 Uji Coba Produk	45
3.5 Analisis Data	48
3.5.1 Validasi Media Pembelajaran	48
3.5.2 Uji Efektivitas Bahan Ajar dengan <i>Macromedia Flash</i>	50
BAB 4. PEMBAHASAN	52
4.1 Proses Pengembangan Bahan Ajar	52
4.2 Penyajian Data dan Analisis Data	54
4.2.1 Uji Ahli Materi Pembelajaran	55
4.2.2 Uji Ahli Media dan Desain Pembelajaran.....	58
4.2.3 Uji Ahli Bahasa	62
4.2.4 Ujicoba Perorangan.....	64
4.2.5 Ujicoba Kelompok Kecil.....	67
4.2.6 Ujicoba Lapang	69
BAB 5. PENUTUP.....	75
DAFTAR PUSTAKA	77

Daftar Lampiran

Lampiran A. Matrik Penelitian	82
Lampiran B. Analisis Peserta Didik.....	84
Lampiran C. Ujicoba Materi Pembelajaran	101
Lampiran D. Ujicoba Media Pembelajaran.....	105
Lampiran E. Ujicoba Bahasa.....	108
Lampiran F. Hasil Uji Kelompok Kecil	110
Lampiran G. Nilai Siswa.....	111
Lampiran H. Silabus.....	114
Lampiran I. RPP.....	124
Lampiran J. Daftar Hadir Perorangan	161
Lampiran K. Daftar Hadir Uji Kelompok Kecil	162
Lampiran L. Daftar Hadir Uji Lapang	163
Lampiran M. Uji t Test.....	165
Lampiran N. Analisis Kebutuhan Peserta didik	166
Lampiran O. Analisis Gaya Belajar	176
Lampiran P. Foto Kegiatan	185

Daftar Tabel

Tabel 3.1 Skala Linkert.....	49
Tabel 3.1 Kelayakan Produk.....	50
Tabel 3.1 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif.....	51
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Materi Pembelajaran.....	55
Tabel 4.2 Revisi Produk Pengembangan Ahli Materi.....	58
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Desain dan Media Pembelajaran.....	59
Tabel 4.4 Revisi Produk Pengembangan Ahli Desain dan Media.....	61
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	62
Tabel 4.6 Revisi Produk Pengembangan Ahli Bahasa.....	63
Tabel 4.7 Rata-Rata Nilai Uji Perorangan.....	65
Tabel 4.8 Kelayakan Produk.....	66
Tabel 4.9 Revisi Produk Pengembangan Uji Perorangan.....	67
Tabel 4.10 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif.....	68
Tabel 4.11 Revisi Produk Pengembangan Uji Kelompok Kecil.....	69
Tabel 4.12 Nilai mean hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	71
Tabel 4.13 Hasil Uji t Test.....	72
Tabel 4.14 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif.....	73
Tabel 4.15 Revisi Produk Pengembangan Uji.....	74

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan kurikulum pendidikan terbaru lebih mengutamakan proses pembelajaran yang bersifat konstruktivistik (BSNP, 2010:39). Pembelajaran perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan pengetahuan dan ide-ide baru dalam proses pembelajaran. Guru tidak dapat memberikan semua pengetahuan yang dimiliki kepada peserta didik, tetapi peserta didik sendiri yang harus dapat mengkonstruksi pengetahuan sendiri. Dasar itu yang menyebabkan pembelajaran harus dikemas menjadi proses “menkonstruksi” bukan “menerima” pengetahuan. Pelaksanaan proses pembelajaran, peserta didik diharuskan membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar dan mengajar melalui bahan ajar yang disampaikan oleh guru.

Bahan ajar merupakan seperangkat materi/substansi pembelajaran (*teaching material*) yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar atau materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai. Bahan ajar merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran yang memegang peranan penting dalam membantu peserta didik mencapai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar atau tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Penerapan bahan ajar yang telah dikembangkan tersebut, diharapkan diperoleh alternatif bagi guru dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran berjalan lebih optimal dan bervariasi sehingga pada akhirnya hasil belajar maupun aktivitas peserta didik dapat meningkat. Penggunaan komputer dan internet juga dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran terutama sebagai bahan ajar.

Keberagaman sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, tidak menjamin dapat digunakan oleh guru. Melihat kenyataan yang ada bahwa penggunaan sumber belajar masih minim digunakan oleh guru, dengan asumsi efisiensi waktu dan materi yang disampaikan. Padahal apabila sumber belajar dipilih secara benar dan tepat, justru akan mempermudah dan memperkaya pengetahuan peserta didik. Perkembangan yang terjadi di sekolah saat ini, untuk pembelajaran IPS, sumber belajar yang sering digunakan di sekolah-sekolah kebanyakan yaitu mengacu pada buku paket.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada 3 SMK di Kabupaten Jember, yaitu: SMK 5 Jember, SMK 4 Jember, SMK Islam Bustanul Ulum Jember, juga menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan oleh guru masih cenderung kurang variatif. Guru mata pelajaran IPS hanya menggunakan power point, buku paket, dan lembar kerja siswa. Sumber belajar yang digunakan oleh peserta didik sangat terbatas, hal ini mengakibatkan peserta didik kelas XI masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, kurangnya waktu dalam penyampaian materi juga sangat mempengaruhi proses pelaksanaan pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan kurang efektif jika hanya mendengarkan penjelasan dari guru.

Hal serupa juga bisa dilihat dari hasil angket analisis kebutuhan yang disebar pada peserta didik kelas XI di 3 SMK tersebut diperoleh data sebanyak 76,45% peserta didik memanfaatkan sumber belajar buku paket dan LKS yang diberikan oleh pihak sekolah sedangkan 23,55% memanfaatkan teknologi internet dan elektronik sebagai tambahan materi pembelajaran IPS. Berdasarkan angket karakteristik peserta didik dalam gaya belajar yang dibagikan pada peserta didik kelas XI, didapatkan hasil bahwa peserta didik memiliki gaya belajar visual sebesar 75%, gaya belajar audio sebesar 60%, dan gaya belajar kinestetik sebesar 50%. Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan data tersebut, bahwa peserta didik memiliki kecenderungan untuk belajar secara visual.

Berdasarkan data-data mengenai hasil belajar peserta didik peneliti lebih memfokuskan penelitian dilakukan di SMK Islam Bustanul Ulum Jember yang memiliki presentase hasil belajar masih kurang dibanding dengan SMK 5 Jember dan SMK 4 Jember, berdasarkan dari data nilai yang diperoleh peserta didik sebagian besar masih berada dibawah KKM atau nilainya $\leq 70\%$ yaitu pada peserta didik di kelas XI Macromedia di SMK Islam Bustanul Ulum yang menjadi sampel dari penelitian. Jumlah peserta didik yang telah mencapai tuntas KKM lebih sedikit dibandingkan peserta didik yang tuntas melalui ujian ulang atau remidi. Dari hasil wawancara dengan salah satu guru di SMK Islam Bustanul Ulum untuk menunjang hasil Ujian Tengah Semester, hasil ulangan harian maupun Ujian Akhir Sekolah sering kali diadakan remidi untuk mencapai KKM yang ditetapkan pihak sekolah. Hal ini juga mempengaruhi ketercapaian ketuntasan klasikal per kelas yang seharusnya $\geq 75\%$ namun berdasarkan hasil ulangan yang diperoleh ketuntasan klasikalnya masih dibawah 75%.

Penyampaian pembelajaran IPS dapat disampaikan dengan banyak cara sehingga menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Guru perlu memiliki pengetahuan tentang cara penyampaian pembelajaran agar bisa menghidupkan materi-materi yang disampaikan dalam pembelajaran IPS tersebut agar dapat mengajarkan tentang isi dari materi pembelajaran kepada peserta didik secara efektif. Guru harus mampu menyelaraskan dan mengombinasikan metode, perlengkapan, dan teknik pembelajaran dengan baik agar pembelajaran IPS menjadi menarik, penting dan hidup (Kochhar, 2008:286). Berdasarkan materi pembelajaran IPS yang berisi tentang fenomena sosial yang banyak timbul dalam masyarakat akan sangat menarik jika fenomena yang terjadi tersebut ditampilkan secara langsung pada peserta didik dengan menggunakan video, foto serta animasi yang dapat menghidupkan materi pembelajaran IPS yang disampaikan, untuk menampilkan video, foto dan animasi yang dapat ditampilkan menggunakan *Macromedia Flash*.

Macromedia Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik. Fitur-fitur yang dimiliki oleh *Macromedia Flash* juga dapat menciptakan animasi yang memiliki nilai seni dan menambah daya tarik pada proses pembelajaran (Gorofalo, 2004:2). Kunggulan *Macromedia Flash* dalam memadukan antara foto, animasi, video maupun suara menjadi satu kesatuan dalam sebuah *scene* atau *frame animasi* ini yang dapat mejadikan pembelajaran IPS lebih menarik bagi peserta didik dan membantu guru mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran IPS

Berdasarkan dari pemaparan diatas sangat perlu mengatasi permasalahan pembelajaran IPS di SMK Islam Bustanul Ulum Pakusari dengan menggunakan program *Macromedia Flash* sehingga dapat menjadikan pembelajaran IPS yang lebih menarik bagi peserta didik, maka berdasarkan analisis awal tersebut peneliti mencoba melakukan penelitian yang berjudul “ Pengembangan Bahan Ajar dengan *Macromedia Flash* Menggunakan Model ASSURE ”

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan permasalahan dari penelitian ini adalah :

1. bagaimana hasil validasi ahli pengembangan bahan ajar dengan menggunakan *Macromedia Flash* pada proses pembelajaran IPS di SMK Islam Bustanul Ulum Pakusari?;
2. bagaimana efektivitas pengembangan bahan ajar dengan menggunakan *Macromedia Flash* pada pembelajaran IPS di SMK Islam Bustanul Ulum Pakusari?;

Pengembangan dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu bahan ajar yang mudah dipahami oleh peserta didik dalam pembelajaran mata pelajaran Sejarah.

1.3 Tujuan Penelitian

1. mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan *Macromedia Flash* pada proses pembelajaran IPS di kelas XI Macromedia SMK Islam Bustanul Ulum Pakusari melalui uji validasi;
2. menghasilkan suatu bahan ajar yang efektif dan mudah dipahami oleh peserta didik dalam pembelajaran mata pelajaran IPS;

1.4 Spesifikasi bahan ajar berbasis *Macromedia Flash*

Bahan ajar yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah :

1. petunjuk penggunaan bahan, berfungsi sebagai petunjuk bagi peserta didik dalam mengoperasikan bahan ajar yang dikembangkan. Petunjuk penggunaan bahan ajar ini berupa file dengan format pdf. File tersebut hanya dapat diakses offline dengan membuka Folder Buku Petunjuk Penggunaan Bahan Ajar;
2. jenis media pembelajaran yang dibuat berupa program berbentuk animasi yang memuat :
 - a. *teks*;
 - b. *image* (gambar diam);
 - c. *animasi* (gambar gerak);
 - d. *video*;
 - e. *audio*;
3. bahan ajar *Macromedia Flash* ini berisi materi tentang mata pelajaran Sejarah. Materi dalam bahan ajar mengadopsi dari buku paket sekolah, *powerpoint*, karangan guru bidang studi serta *e-book* mata pelajaran Sejarah. Materi yang digunakan juga dilengkapi dari berbagai sumber agar menjadi lebih akurat ;
4. bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar berbentuk *Flash* sehingga penggunaannya dalam pembelajaran memerlukan komputer dengan spesifikasi minimal:

- a. menggunakan *Operating System Windows 98* sampai dengan yang terbaru;
- b. menggunakan minimal *Procesor Intel Pentium III 600 MHz* sampai yang terbaru;
- c. menggunakan *RAM minimal 512 MB*;
- d. media dapat offline jadi dapat diakses tanpa adanya koneksi internet.

1.5 Batasan Pengembangan

Batasan dalam penelitian pengembangan bahan ajar menggunakan *Macro Media Flash* ini adalah sebagai berikut :

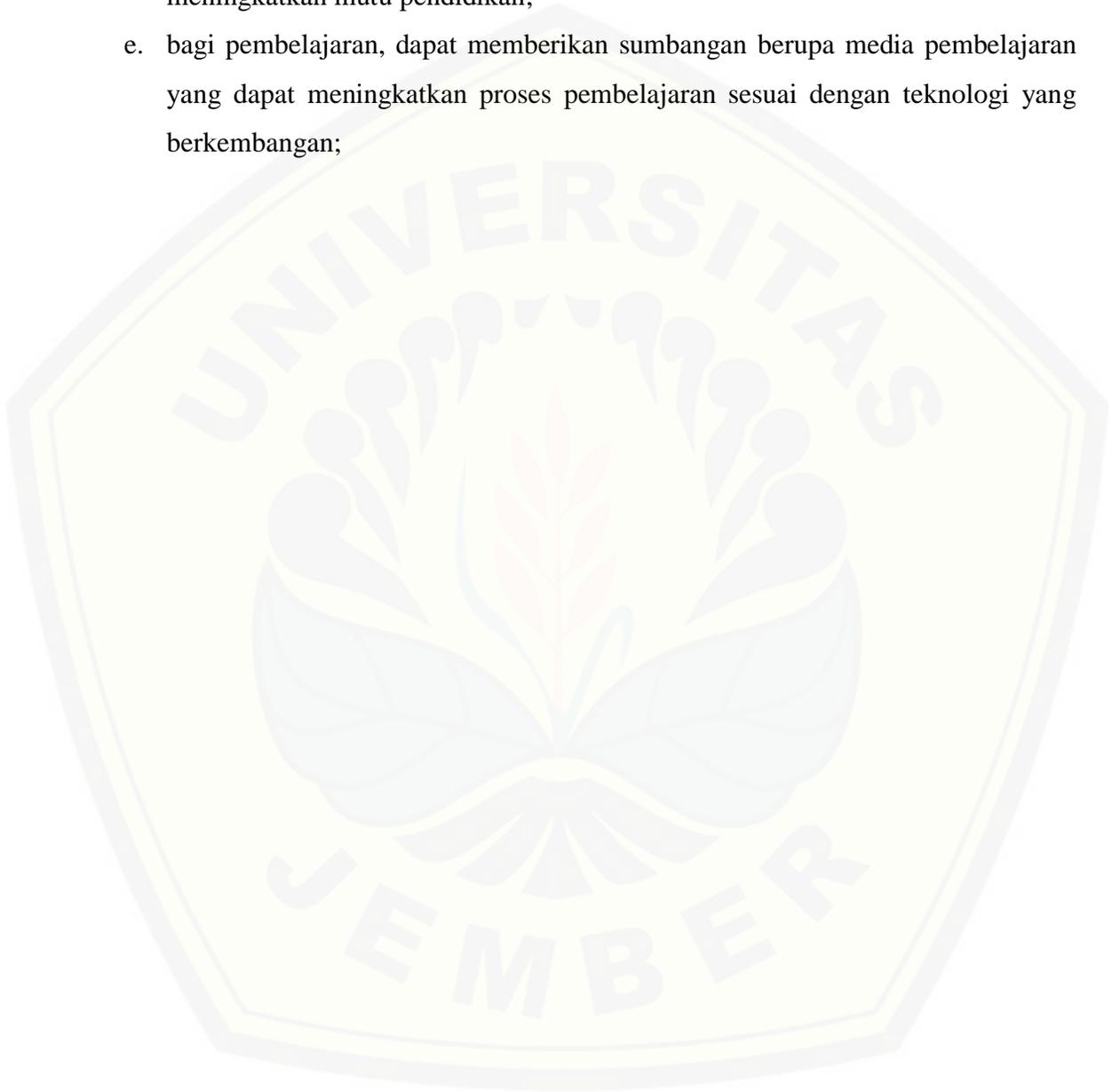
1. pengembangan bahan ajar *Macro Media Flash* ini terbatas pada mata pelajaran IPS di kelas XI Macromedia SMK Islam Bustanul Ulum Pakusari;
2. bahan ajar yang dikembangkan adalah bahan ajar *Macro Media Flash*;
3. penelitian pengembangan dilakukan dengan menggunakan model *ASSURE*;
4. pengembangan bahan ajar hanya dikembangkan di terapkan pada kelas XI IPS 1 dan 2;
5. materi yang digunakan adalah sejarah indonesia yang fokus pada peristiwa sekitar proklamasi.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang di harapkan dari penelitian ini adalah:

- a. bagi peserta didik, dapat memperoleh informasi, menyesuaikan informasi sesuai dengan materi yang diajarkan oleh guru khususnya dalam pembelajaran IPS;
- b. bagi peneliti, menambah pengetahuan dalam proses pembelajaran terutama dalam penggunaan media elektronik dalam pembelajaran IPS;
- c. bagi guru bidang studi Sejarah, Memberi bantuan untuk dapat menggunakan bahan ajar yang tepat dalam pelajaran IPS;

- d. bagi sekolah, dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam rangka meningkatkan output yang bagus dalam pembelajaran di sekolah sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan;
- e. bagi pembelajaran, dapat memberikan sumbangan berupa media pembelajaran yang dapat meningkatkan proses pembelajaran sesuai dengan teknologi yang berkembang;



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang konsep yang berdasarkan kajian teori mengenai Bahan Ajar, Macromedia Flash, Model Pengembangan *ASSURE*, Pengembangan Bahan Ajar, Penelitian Relevan dan Kerangka Berfikir.

2.1 Bahan Ajar

Menurut *National Centre for Competency Based Training* (2007), pengertian bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran. Bahan yang dimaksudkan dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis. Pandangan dari ahli lainnya mengatakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis, sehingga tercipta suatu lingkungan atau suasana yang memungkinkan peserta didik belajar. Menurut Panen bahan ajar merupakan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran (dalam Andi, 2012:16).

Menurut Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2008:6), pengertian bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Berdasarkan definisi-definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan komponen pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai bahan belajar bagi peserta didik dan membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.

Jenis bahan ajar dibedakan atas beberapa kriteria pengelompokan. Menurut Koesnandar (2008:18), jenis bahan ajar berdasarkan subjeknya terdiri dari dua jenis antara lain: (a) bahan ajar yang sengaja dirancang untuk belajar, seperti buku, *handouts*, LKS dan modul; (b) bahan ajar yang tidak dirancang namun dapat dimanfaatkan untuk belajar, misalnya kliping, koran, film, iklan atau berita. Koesnandar juga menyatakan bahwa jika ditinjau dari fungsinya, maka bahan ajar

yang dirancang terdiri atas tiga kelompok yaitu bahan presentasi, bahan referensi, dan bahan belajar mandiri.

Berdasarkan teknologi yang digunakan, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2008: 11) mengelompokkan bahan ajar menjadi empat kategori, yaitu bahan ajar cetak (*printed*) antara lain *handout*, buku, modul, lembar kegiatan siswa, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, dan model/maket. Bahan ajar dengar (*audio*) antara lain kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio. Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) seperti *video compact disk*, dan film. Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) seperti *CAI (Computer Assisted Instruction)*, *compact disk (CD)* multimedia pembelajaran interaktif dan bahan ajar berbasis web (*web based learning material*).

Pengembangan suatu bahan ajar harus didasarkan pada analisis kebutuhan peserta didik. Terdapat sejumlah alasan atas perlunya dilakukan pengembangan bahan ajar, seperti yang disebutkan oleh Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2008: 8-9) sebagai berikut:

- a. Ketersediaan bahan sesuai tuntutan kurikulum, artinya bahan belajar yang dikembangkan harus sesuai dengan kurikulum
- b. Karakteristik sasaran, artinya bahan ajar yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sebagai sasaran, karakteristik tersebut meliputi lingkungan sosial, budaya, geografis maupun tahapan perkembangan peserta didik.
- c. Pengembangan bahan ajar harus dapat menjawab atau memecahkan masalah atau kesulitan dalam belajar.

Pengembangan bahan ajar di sekolah perlu memperhatikan karakteristik peserta didik dan kebutuhan peserta didik sesuai kurikulum, yaitu menuntut adanya partisipasi dan aktivitas peserta didik lebih banyak dalam pembelajaran. Pengembangan lembar kegiatan peserta didik menjadi salah satu alternatif bahan ajar yang akan bermanfaat bagi peserta didik untuk menguasai kompetensi tertentu,

karena lembar kegiatan siswa dapat membantu peserta didik menambah informasi tentang materi yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis.

2.1.1 Karakteristik Bahan Ajar

Bahan ajar telah ditafsirkan ke dalam suatu pengertian yang berbeda-beda. Bahan ajar merupakan suatu kumpulan informasi yang dikumpulkan dari berbagai sumber informasi, baik penelitian, kondisi alam yang telah terjadi maupun penemuan-penemuan yang kemudian dikumpulkan dan dibukukan. Bahan ajar tersebut merupakan seperangkat alat atau media bantu yang dapat memperlancar proses atau kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sesuai dengan standar ketentuan pemerintah dan berbasis pada kurikulum 2013.

Membahas mengenai pengertian bahan ajar tidak akan sempurna jika Anda tidak memahami karakteristik dari bahan ajar. Berikut ini lima karakteristik bahan ajar yang dikelompokkan oleh Widodo (2013:2)

- a. *Self instructional*. Maksud dari *self instructional* ini adalah seperangkat bahan ajar yang berbentuk cetak maupun online harus dapat dimanfaatkan dan digunakan oleh peserta didik secara individual. Setiap peserta didik tentunya memiliki kebutuhan buku pelajaran sebagai penunjang atau media yang dapat memudahkan pelaksanaan pembelajaran. Memiliki bahan ajar mandiri dapat meningkatkan kesadaran seseorang untuk mau mencoba menyelesaikan tugasnya secara mandiri tanpa melihat hasil kerja orang lain. Bahan ajar akan memudahkan peserta didik yang seringkali mengalami kesulitan ketika hendak menyelesaikan tugas, bahan ajar juga dapat membantu peserta didik menghadapi ujian.
- b. *Self contained*, merupakan suatu bentuk informasi cetak dan tertulis yang sengaja disajikan untuk dipelajari oleh peserta didik yang berisikan semua materi atau teori pelajaran, dan dikelompokkan dalam satu halaman atau satu unit kompetensi dan juga disertai dengan sub kompetensi. Peserta didik dapat mempelajari semua ilmu pengetahuan yang perlu dipelajari setelah itu peserta didik juga dapat mencoba untuk menjawab berbagai pertanyaan yang diajukan

di setiap babnya dengan tujuan untuk mempertajam pengetahuan serta penguasaan ilmu yang telah dipelajarinya dari bahan ajar tersebut.

- c. *Stand alone*, dikatakan bahan ajar jikalau dia bisa bertahan sendiri, yakni tidak membutuhkan bantuan dari bahan ajar lainnya. Bahan ajar yang baik sudah mencakup segala materi pelajaran sehingga tidak membutuhkan bahan ajar lain untuk melengkapinya.
- d. *Adaptive*, bahan ajar yang baik tidak hanya bisa bertahan sendiri, namun juga bisa mengikuti perkembangan teknologi. Guru dapat mencari bahan ajar yang baik, bukan hanya berisi akan sumber ilmu saja, melainkan juga diciptakan dengan cara yang lebih tinggi kualitasnya.
- e. *User friendly*, bahan ajar yang sempurna seharusnya dapat memudahkan penggunaannya ketika hendak memakainya.

Setiap pengembangan bahan ajar harus memenuhi semua karakteristik yang ada tersebut sehingga bisa disebut sebagai bahan ajar yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran yang berlangsung disekolah.

2.1.2 Manfaat Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki banyak manfaat dalam membantu proses pembelajaran di sekolah. Menurut Daryanto (2013:172) manfaat yang di peroleh dari penggunaan bahan ajar sangat banyak terutama bagi peserta didik dan guru, manfaat yang diperoleh dari penggunaan bahan ajar adalah sebagai berikut

- a. Manfaat bagi guru.
 - 1. Diperoleh bahan ajar yang sesuai tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.
 - 2. Berkurangnya ketergantungan kepada buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
 - 3. Memperkaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi.
 - 4. Menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam mengembangkan bahan ajar.

5. Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan peserta didik karena peserta didik akan merasa lebih percaya kepada gurunya.
 6. Menambah angka kredit DUPAK (Daftar Usulan Pengusulan Angka Kredit) jika dikumpulkan menjadi buku dan diterbitkan.
- b. Bagi peserta didik.
1. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.
 2. Kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru.
 3. Mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar sangat penting dalam dalam proses pembelajaran hal ini dikarenakan dengan penggunaan bahan ajar selain dapat menambah wawasan guru tentang materi pembelajaran, dapat membuat peserta didik ikut aktif mengikuti pembelajaran karena merasa tertarik dengan bahan ajar yang dibuat oleh guru.

2.1.3 Jenis Bahan Ajar

Menurut Daryanto (2013:173) jenis bahan ajar dibagi menjadi empat bagian diantaranya:

- a. Bahan ajar pandang (*visual*) terdiri atas bahan cetak (*printed*) seperti antara lain *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, noncetak (*non printed*), seperti model/ *maket*.
- b. Bahan ajar dengar (*audio*) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*.
- c. Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) seperti *video compact disk*, film.
- d. Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) seperti CAI (*computer assisted instruction*), CD (*compact disk*) multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*).

Berdasarkan beberapa jenis bahan ajar dapat dinyatakan bahwa, bahan ajar yang banyak digunakan dalam pembelajaran yaitu bahan ajar berupa buku, yaitu buku yang disusun untuk proses pembelajaran dan berisi bahan-bahan atau materi pembelajaran yang akan dijabarkan.

2.1.4 Komponen Bahan Ajar

Pembuatan bahan ajar oleh seorang guru haruslah menyertakan komponen-komponen inti dalam penyusunan bahan ajar. Hal ini untuk mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang akan disampaikan. Berikut ini merupakan komponen bahan ajar menurut Hamdani (2011:123) :

- a. Judul, mata pelajaran, standart kompetensi, kompetensi dasar, indikator
- b. Petunjuk belajar (petunjuk bagi peserta didik dan guru), berisi tentang penjelasan cara penggunaan bahan ajar yang akan dipelajari dalam sebuah kegiatan pembelajaran.
- c. Kompetensi dasar yang dicapai. Materi pembelajaran sebaiknya ada keterkaitan dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar.
- d. Informasi pendukung. Informasi pendukung diberikan agar peserta didik tertarik atau memperjelas suatu bahasan dari bahan ajar tersebut.
- e. Penutup. Bagian penutup menyiapkan peserta didik untuk mengukur kemampuannya. Pada bagian ini diberikan umpan balik tentang pencapaian hasil belajar peserta didik dan tindak lanjut yang harus dilakukan untuk mengulang atau melanjutkan ke materi atau bab selanjutnya.
- f. Daftar pustaka. Daftar pustaka memuat buku-buku atau sumber lain yang digunakan dalam menulis atau menyusun bahan ajar dan yang dapat menjadi acuan bagi peserta didik sebagai referensi untuk belajar.
- g. Senarai. Senarai kata sukar merupakan daftar kata-kata yang di anggap penting dan perlu untuk dijelaskan. Senarai ini sangat membantu peserta didik dalam belajar secara mandiri. Biasanya, senarai ditempatkan pada bagian akhir.

Penyusunan bahan ajar yang sesuai dengan komponen-komponen tersebut akan membuat bahan ajar yang sudah dikembangkan menjadi lebih bermanfaat karena tepat dalam mencapai tujuan pembelajaran, serta bahan ajar yang digunakan lebih baik dari sebelumnya.

2.1.5 Cara Pengembangan Bahan Ajar

Menurut Panen dan Purwanto (2004:29), penyusunan bahan ajar dapat dilakukan melalui beragam cara, dari yang termurah sampai yang termahal, dari yang paling sederhana sampai yang tercanggih. Secara umum ada tiga cara yang dapat ditempuh dalam menyusun bahan ajar, yaitu:

a. Menulis sendiri (*Starting From Scratch*)

Bahan ajar dapat ditulis sendiri oleh guru sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penulisan bahan ajar yang akan dibelajarkan oleh guru dapat dilakukan berkolaborasi dengan guru lain untuk menulis bahan ajar secara kelompok, dengan guru-guru bidang studi sejenis, baik dalam satu sekolah atau sekolah lain. Penulisan juga dapat dilakukan bersama pakar, yang memiliki keahlian di bidang ilmu tertentu. Disamping penguasaan bidang ilmu, untuk dapat menulis sendiri bahan ajar, diperlukan kemampuan menulis sesuai dengan prinsip-prinsip instruksional. Penulisan bahan ajar selalu berlandaskan pada kebutuhan peserta didik, meliputi kebutuhan pengetahuan, keterampilan, bimbingan, latihan, dan umpan balik. Penulisan bahan ajar harus didasarkan: (a) analisis materi pada kurikulum, (b) rencana atau program pengajaran, dan (c) silabus yang telah disusun.

b. Pengemasan kembali informasi (*Information Repackaging*)

Pelaksanaan pengemasan kembali informasi, penulis tidak menulis bahan ajar sendiri dari awal (*from scratch*), tetapi penulis memanfaatkan buku-buku teks dan informasi yang sudah ada untuk dikemas kembali sehingga berbentuk bahan ajar yang memenuhi karakteristik bahan ajar yang baik, dan dapat dipergunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses instruksional. Bahan

atau informasi yang sudah ada di pasaran dikumpulkan berdasarkan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Kemudian ditulis kembali/ulang dengan gaya bahasa yang sesuai untuk menjadi bahan ajar, juga diberi tambahan kompetensi atau keterampilan yang akan dicapai, bimbingan belajar, latihan, tes, serta umpan balik agar peserta didik dapat mengukur sendiri kompetensinya yang telah dicapai. Keuntungannya, cara ini lebih cepat diselesaikan dibanding menulis sendiri.

c. Penataan informasi (*Compilation atau Wrap Around Text*)

Selain menulis sendiri bahan ajar juga dapat dilakukan melalui kompilasi seluruh materi yang diambil dari buku teks, jurnal, majalah, artikel, koran, dll. Proses ini disebut pengembangan bahan ajar melalui penataan informasi (kompilasi).

Proses penataan informasi hampir mirip dengan proses pengemasan kembali informasi. Proses penataan informasi tidak perlu dilakukan dengan melakukan perubahan terhadap buku teks, materi *audiovisual*, dan informasi lain yang sudah ada di pasaran. Buku teks, materi *audiovisual* dan informasi lain tersebut digunakan secara langsung, hanya ditambahkan dengan pedoman belajar untuk peserta didik tentang cara menggunakan materi tersebut, latihan-latihan dan tugas yang perlu dilakukan, umpan balik untuk peserta didik dan dari peserta didik.

2.2 Bahan Ajar Menggunakan Macromedia Flash

Flash merupakan suatu program grafis multimedia dan animasi yang dibuat oleh perusahaan *Macromedia* untuk keperluan pembuatan aplikasi web interaktif maupun animasi yang berkembang pada saat ini. Program ini banyak digunakan untuk membuat game, kartun, presentasi dan model pembelajaran interaktif. Terdapat beberapa versi dari *Macromedia Flash* yang berkembang saat ini meskipun saat ini tidak lagi milik *macromedia* melainkan *Adobe Flash*. Namun pada diktat ini akan dipelajari mengenai animasi yang dibuat oleh *Macromedia Flash 8*.

Menurut Garofalo(2004:3) *Macromedia flash* memiliki fitur bisa membuat

animasi. Animasi memiliki banyak manfaat antara lain membantu memahami materi pembelajaran agar lebih bermakna, membuat materi pembelajaran lebih nyata dan membantu memvisualisasi materi pembelajaran tersebut. Fitur animasi juga bisa menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik dapat lebih aktif, berpikir kreatif dan hasil belajar pun meningkat. Media *flash* merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran, untuk mempermudah dalam penyajian materi agar lebih menarik dan dapat mengongkritkan sesuatu yang bersifat abstrak.

Macromediaflash adalah salah satu *software* pembuat animasi bergerak dan aplikasi web yang cukup ternama, dengan *software* ini kita bisa membuat sebuah *banner*, persentasi, kartun, bahkan *gameflash* (Ariyanto,2010:23). Animasi merupakan komponen dalam multimedia yang berhubungan dengan perangkat lunak untuk mengembangkan dengan lebih dari satu cara penyampaian informasi kepada pengguna seperti teks dan suara

2.2.1 Kesesuaian *Media flash* dalam Pembelajaran IPS

Macromedia Flash merupakan animasi yang digunakan untuk membuat desain, perangkat presentasi, serta publikasi yang membutuhkan ketersediaan sarana bagi penggunaanya (Wahyono, 2006:1). Penggunaan *Macromedia Flash* dalam pembelajaran harus dilakukan dengan cara menggunakan bantuan komputer serta memadukan media gambar, gambar bergerak (animasi), video, suara maupun teks berjalan, sehingga pembelajaran tidak akan terkesan monoton, (Fardiana. 2012:21). Proses pembelajaran IPS yang banyak membutuhkan pengetahuan yang lebih kontekstual bisa terwujud, dengan demikian akan berdampak baik terhadap peningkatan kemampuan peserta didik.

Pada pembelajaran IPS *Macromedia Flash* dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian konsep yang bersifat abstrak seperti dengan menampilkan sebuah video atau gambar karena *Macromedia Flash* merupakan software berbasis teknologi baik secara *audio* maupun *visual* yang mampu menghasilkan fitur-fitur terbaru dalam

pembuatan bahan ajar pembelajaran IPS (Ivan, 2005:5). Berdasarkan definisi yang dibuat oleh para ahli media pembelajaran tersebut maka *Macromedia Flash* dapat digunakan untuk menunjang dalam penyampaian materi pembelajaran IPS sehingga proses pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih menarik dan variatif dapat menghadirkan peristiwa sosial yang terjadi pada masa lampau langsung dihadapan peserta didik dengan penggunaan video atau gambar animasi.

2.2.2 Kelebihan *Media Flash* dalam Pembelajaran IPS

Menurut Djamarah dan Zain (2002:28) media grafis yang terdapat pada *Macromedia Flash* dalam proses pembelajaran dapat berfungsi untuk :

- a. Mengembangkan kemampuan visual
- b. Mengembangkan imajinasi anak
- c. Membantu meningkatkan penguasaan anak terhadap hal-hal yang abstrak atau mengembangkan kreatifitas peserta didik.

Bedasarkan teori yang disampaikan tersebut maka *Media Flash* sangat membantu dalam proses pembelajaran. Penggunaan *Macromedia Flash* dalam pembelajaran IPS dapat digunakan untuk mengolah materi pembelajaran sehingga dapat menjadikan materi pembelajaran lebih hidup dengan menampilkan gambar, video, rekaman maupun dokumen peristiwa sejarah. *Macromedia Flash* merupakan salah satu *software* yang dapat memadukan antara gambar, video, maupun rekaman suatu peristiwa menjadi satu kesatuan dalam sebuah rancangan *scene* dan *freme* pada sebuah flim yang ditampilkan secara berurutan dalam proses pembelajaran guna menunjang pembelajaran IPS (Yudhiantoro, 2006:201). *Tools* yang dimiliki *Macromedia Flash* juga dapat dimanfaatkan untuk membantu lebih menghidupkan materi dalam proses pembelajaran IPS agar lebih nyata, relevan dan menarik bagi peserta didik (Siswoutomo, 2005:2). Animasi yang terdapat pada *Macromedia Flash* juga memiliki kekurangan dan kelebihan, menurut McCabe (2004:5) kelebihan dan kekurangannya adalah sebagai berikut:

- a. *Macromedia Flash* merupakan sarana dalam merancang multimedia yang

dapat diubah kedalam bentuk multimedia web serta dapat diinstal pada sebagian besar web browser dunia. Kelebihan tersebut, dapat digunakan sebagai sarana dalam menciptakan bahan ajar pembelajaran IPS agar lebih inovatif dan dapat diinstal ke dalam bentuk multimedia web agar dapat dengan mudah diakses oleh peserta didik melalui internet.

- b. *Macromedia Flash* dapat merancang animasi 2D dan 3D. Kelebihan ini dapat digunakan untuk mendesain tampilan atau kronologi peristiwa sosial ke dalam bentuk animasi 2D dan 3D yang dapat menjadikan peristiwa sosial tampak lebih nyata dan hidup.
- c. Aplikasi *Macromedia Flash* dibangun dengan menggunakan bahasa *action script* yang relative sederhana sehingga mudah dipahami. Berdasarkan dari hal tersebut maka *Macromedia Flash* dapat dimanfaatkan oleh pendidik pada mata pelajaran IPS dalam merancang bahan ajar karena menggunakan bahasa yang relatif mudah dipahami.

Selain beberapa kelebihan tersebut, beberapa kelebihan *Macromedia Flash* juga disampaikan menurut Yudhiantoro (2006:1) sebagai berikut:

- a. Animasi dan gambar pada *software Macromedia Flash* konsisten dan fleksibel untuk ukuran jendela dan resolusi layar berapapun pada monitor pengguna. Kelebihan ini dapat digunakan sebagai sarana dalam menampilkan gambar maupun video dengan tampilan yang lebih jernih, menarik dan tidak pecah ketika harus diperbesar.
- b. Ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik. Kelebihan jenis ini sesuai untuk digunakan dalam merancang sebuah film animasi yang memiliki kualitas bagus namun dengan ukuran yang kecil sehingga file yang disusun mudah ditransfer hal tersebut dikarenakan gambar pada *Macromedia Flash* berbasis vektor.
- c. Dapat membuat *website, cd-interaktif, animasi web, animasi kartun, presentasi*. Kelebihan jenis ini dapat digunakan sebagai sarana untuk menambah interaktivitas media pembelajaran IPS karena dapat digunakan dalam

- mendesain animasi gambar bergerak maupun game interaktif yang dapat menarik minat peserta didik.
- d. Dapat ditampilkan diberbagai media seperti *web, CD-ROM, VCD, DVD, televisi, handphone dan PDA*. Kelebihan jenis mempermudah pendidik maupun peserta didik pada mata pelajaran IPS untuk menampilkan hasil desain media animasi ke dalam berbagai jenis media.
 - e. Macromedia Flash dapat mengimpor hampir semua gambar dan file-file audio sehingga media akan tampak lebih hidup. Kelebihan ini dapat dimanfaatkan dalam mengintegrasikan gambar, video maupun rekaman menjadi satu-kesatuan cerita yang utuh.
 - f. Animasi dapat dibentuk, dikontrol dan dijalankan. Kelebihan ini dapat mempermudah pendidik pada mata pelajaran sejarah dalam merancang media pembelajaran karena objek-objek yang terdapat pada *Macromedia Flash* dapat dibentuk dan dikontrol sesuai dengan keinginan pendesain atau pendidik pada mata pelajaran IPS.
 - g. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk file seperti *avi, gif, mov*, maupun file dengan format lainnya. Kelebihan ini dapat digunakan bagi pendidik pada mata pelajaran IPS dalam menyimpan hasil desain bahan ajar yang sesuai dengan format yang dimilikinya.

Beberapa kelebihan yang dimiliki pada *software Macromedia Flash*, terdapat juga beberapa kekurangan pada *software animasi* ini diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Dibutuhkan kreatifitas dalam mengolah media presentasi dengan *Macromedia Flash*;
- b. Perlu adanya referensi tutorial dalam menggunakan *Macromedia Flash*;
- c. Proses pembuatan animasi 3D cukup sulit;
- d. Bahasa pemrograman sulit;
- e. Belum ada template didalamnya;
- f. Pada saat penyimpanan hasil animasi ukuran harus disesuaikan dengan

kapasitas penyimpanan *software* sehingga animasi yang dihasilkan harus dibagi ke dalam beberapa bagian.

Untuk mengatasi beberapa kekurangan yang dimiliki oleh *Macromedia Flash* tersebut, beberapa jenis *software* lain dapat dimanfaatkan untuk mengkolaborasikan pemanfaatan *Macromedia Flash*. *Macromedia Flash* memiliki beberapa fitur yang dapat digunakan untuk mengimport gambar, *video*, suara maupun file-file lain yang dikelola oleh beberapa jenis *software* desain gambar lainnya seperti *adobe photoschape*, *adobe image already*, *windows movie maker* dan lain sebagainya.

2.3 Pengembangan Bahan Ajar IPS dengan Model ASSURE

Bahan ajar merupakan seperangkat alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam mencapai tujuan yang diharapkan, mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya (Chomsin S, 2008:40). Berdasarkan pengertian tersebut dapat dinyatakan bahwa pengembangan bahan ajar yang akan dilakukan dalam penelitian ini merupakan pengembangan materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan.

Pengembangan suatu bahan ajar harus didasarkan pada analisis kebutuhan peserta didik. Terdapat sejumlah alasan mengapa perlu dilakukan pengembangan bahan ajar, seperti yang disebutkan oleh Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2008: 8-9) sebagai berikut.

- a. Ketersediaan bahan sesuai tuntutan kurikulum, artinya bahan ajar yang dikembangkan harus sesuai dengan kurikulum.
- b. Karakteristik sasaran, artinya bahan ajar yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sebagai sasaran, karakteristik tersebut meliputi lingkungan sosial, budaya, geografis maupun tahapan perkembangan peserta didik.

- c. Pengembangan bahan ajar harus dapat menjawab atau memecahkan masalah atau kesulitan dalam belajar.

Pengembangan bahan ajar di sekolah perlu memperhatikan partisipasi dan aktifitas peserta didik lebih banyak dalam pembelajaran, maka pengembangan bahan ajar yang dilakukan di dalam penelitian ini memiliki dampak positif, yaitu guru akan mempunyai lebih banyak waktu untuk membimbing peserta didik dalam proses pembelajaran, membantu peserta didik untuk memperoleh pengetahuan baru dari segala sumber atau referensi yang digunakan dalam bahan ajar, dan peranan guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan menjadi berkurang.

Penelitian pengembangan merupakan suatu rangkaian proses atau langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau memperbaiki produk-produk yang telah ada sebelumnya (Punaji, 2012:214). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media animasi dengan *Macromedia Flash* pada pembelajaran IPS yang disusun melalui model desain pembelajaran *ASSURE*. Jenis media yang dihasilkan berbentuk *CD* pembelajaran yang berisi sebuah media animasi yang disusun dengan cara memberikan efek pada gambar, cahaya, *background* dan suara menjadi satu kesatuan sehingga dihasilkan suatu bentuk media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Beberapa efek yang disusun pada media animasi *Macromedia Flash* dapat menghasilkan gambar, suara maupun video peristiwa sosial yang terjadi di masyarakat sehingga media yang dihasilkan akan tampak lebih hidup, nyata dan relevan. Pengembangan media ini menggunakan beberapa prinsip yang harus diperhatikan untuk memilih media pembelajaran IPS. Adapun beberapa prinsip tersebut menurut Benny (2012:2) adalah sebagai berikut: (1) kesesuaian media dengan kurikulum; (2) tingkat akurasi dan kebaruan isi informasi dan pengetahuan yang terkandung di dalamnya; (3) dapat digunakan sebagai sarana dalam memvisualisasikan peristiwa sosial secara akurat dan tepat; (4) kejelasan media dalam penyampaian isi atau materi pembelajaran; (5) media pembelajaran dapat menarik minat dan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran; (6) desain

media, bahasa serta content atau isi dalam media pembelajaran dapat dipertanggung jawabkan.

Pengembangan bahan ajar menggunakan *Macromedia Flash* pada mata pelajaran IPS diharapkan dapat menjadi alternatif bahan ajar yang bermanfaat bagi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan oleh guru, karena bahan ajar berbasis *Macromedia Flash* ini dapat membantu peserta didik menambah informasi tentang materi yang dipelajari melalui kegiatan belajar dengan lebih menarik. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan bahan ajar *ASSURE*. Model ini digunakan untuk menentukan langkah-langkah perencanaan untuk memilih dan memanfaatkan media. Model ini lahir berdasarkan asumsi Gagne (1985:76) bahwa proses belajar-mengajar itu melalui beberapa tahap yang disebut "*events of instruction*". Model *ASSURE* merupakan langkah merencanakan pelaksanaan pembelajaran di ruang kelas secara sistematis dengan memadukan penggunaan teknologi dan media. Tahapan untuk membuat perancangan pembelajaran yang dapat dilihat dari nama model tersebut, yaitu *ASSURE*. Menurut Smaldino et al. (2014:86) A yang berarti *Analyze learners*, S berarti *State standard and Objectives*, S yang kedua berarti *Select strategi, technology, media, and materials*, U berarti *Utilize technology, media and materials*, R berarti *Require learner participation* dan E berarti *Evaluated and revise*.

2.4 Model Pengembangan ASSURE

Pembelajaran di kelas perlu didesain secara bertahap (sistematis) dan menyeluruh (sistemik). Aktivitas yang sengaja dilakukan untuk menetapkan program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik dinamakan sebagai desain pembelajaran. Gagne (2005:18) mendefinisikan desain pembelajaran sebagai serangkaian sumber belajar dan prosedur yang digunakan untuk memfasilitasi berlangsungnya proses belajar.

Proses sistematis dan sistemik yang dilakukan dalam merancang aktivitas pembelajaran pada umumnya diungkapkan dalam bentuk model desain pembelajaran.

Sebuah model pada dasarnya menggambarkan urutan langkah atau kegiatan yang dilakukan secara holistik atau menyeluruh untuk menciptakan suatu proses pembelajaran. Terdapat sejumlah model desain pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli dalam bidang pembelajaran, diantaranya yaitu model desain pembelajaran *ASSURE*.

2.4.1 Hakikat *ASSURE*

Desain pembelajaran *ASSURE* merupakan desain pembelajaran yang sederhana dan mudah untuk diaplikasikan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran di kelas. *ASSURE* adalah suatu singkatan yang mudah dihafalkan oleh peserta didik. *ASSURE* berbentuk suatu kata yang mempunyai arti khusus yaitu *to make sure* atau dalam bahasa Indonesia berarti mayakinkan. Desain pembelajaran *ASSURE* merupakan model pembelajaran yang lebih berorientasi kepada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran yang diinginkan .

ASSURE merupakan rujukan bagi pendidik dalam membelajarkan peserta didik dalam pembelajaran yang direncanakan dan disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik. Menurut Smaldino *et al.* (2014:111) *ASSURE* dirancang untuk membantu para guru merencanakan mata pelajaran yang secara efektif memadukan penggunaan teknologi dan media di ruang kelas. Menurut Afandi dan Badarudin, (2011:22) *ASSURE* merupakan merupakan sebuah formulasi untuk Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) atau disebut juga model berorientasi kelas. *ASSURE* dapat memberikan petunjuk dan perencanaan yang bisa membantu untuk merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode dan bahan, serta evaluasi. Pembelajaran dengan menggunakan desain *ASSURE* mempunyai beberapa tahapan yang dapat membantu terwujudnya pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi peserta didik.

2.4.2 Langkah-Langkah ASSURE

Pemanfaatan model ASSURE perlu dilakukan tahap demi tahap (sistematik) dan menyeluruh (holistik) agar dapat memberikan hasil yang optimal yaitu terciptanya pembelajaran sukses. Menurut menurut Smaldino *et al.* (2014:110) model desain pembelajaran ASSURE berisi langkah-langkah yaitu: (1) menganalisis pembelajaran; (2) menyatakan standar dan tujuan; (3) memilih strategi, teknologi, media, dan materi; (4) menggunakan teknologi, media, dan materi; (5) mengharuskan partisipasi pembelajar; (6) mengevaluasi dan merevisi.

1. Menganalisis Pebelajar (*Analyze Learner*)

Tujuan utama dalam menganalisis pebelajar untuk bisa menemukan kebutuhan pesertadidik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik mampu memperoleh pengetahuan dalam pembelajaran secara maksimal. Analisis terhadap karakteristik peserta didik menurut menurut Smaldino *et al.* (2014:112) meliputi karakteristik umum, kompetensi dasar spesifik, dan gaya belajar

a. *General Characteristics* (Karakteristik Umum)

Karakteristik umum peserta didik dapat ditemukan melalui variable yang konstan, seperti, jenis kelamin, umur, tingkat perkembangan, budaya dan faktor sosial ekonomi serta etnik. Semua variabel konstan tersebut menjadi analisis awal yang digunakan dalam merumuskan strategi dan media yang tepat dalam menyampaikan bahan ajar contoh: Jika peserta didik kurang tertarik terhadap materi pembelajaran yang disajikan, diatasi dengan menggunakan media yang memiliki tingkat stimuli yang tinggi, seperti: penggunaan animasi, video, permainan simulasi, dll.

b. *Specific Entry Competencies* (Mendiagnosis kemampuan awal pembelajar)

Penelitian yang terbaru menunjukkan bahwa pengetahuan awal peserta didik merupakan sebuah hal yang berpengaruh dalam memperoleh pengetahuan yang dapat mereka pelajari lebih banyak sesuai dengan perkembangan psikologi peserta didik (Smaldino, 2014:21). Analisis awal yang dilakukan pada peserta didik akan memudahkan dalam merancang suatu pembelajaran agar

penyampaian materi pelajaran dapat diserap dengan optimal oleh peserta didik sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

c. *Learning Style* (Gaya Belajar)

Gaya belajar yang dimiliki setiap pelajar berbeda-beda dan mengantarkan peserta didik dalam pemaknaan pengetahuan termasuk di dalamnya interaksi dengan dan merespon dengan emosi ketertarikan terhadap pembelajaran. Terdapat tiga macam gaya belajar yang dimiliki peserta didik, yaitu:

- 1) Gaya belajar visual (melihat) yaitu dengan lebih banyak melihat seperti membaca.
- 2) Gaya belajar audio (mendengarkan), yaitu belajar akan lebih bermakna oleh peserta didik jika pelajarannya tersebut didengarkan dengan serius.
- 3) Gaya belajar kinestetik (melakukan), yaitu pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik jika dia sudah mempraktekkan sendiri.

2. Menyatakan Standar dan Tujuan (*State Standards and Objectives*)

Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari silabus dan kurikulum, informasi yang tercatat dalam buku tes, atau dirumuskan sendiri oleh perancang atau instruktur setelah melalui proses penilaian kebutuhan belajar atau *learning need assessment*. Tujuan pembelajaran merupakan rumusan atau pernyataan yang mendiskripsikan tentang kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan dimiliki oleh peserta didik setelah menempuh proses pembelajaran.

Manfaat dalam menyatakan standar dan tujuan dalam pembelajaran menurut Smaldino *et al.* (2014:119) adalah sebagai berikut:

- a. Dasar untuk pemilihan strategi, teknologi, dan media.
- b. Dasar untuk penilaian
- c. Dasar untuk ekspektasi belajar peserta didik

Selain menggambarkan kompetensi yang perlu dikuasai oleh peserta didik, rumusan tujuan pembelajaran juga mendiskripsikan kondisi evaluasi yang diperlukan oleh peserta didik untuk menunjukkan hasil belajar yang telah dicapai. Tujuan pembelajaran juga berisi uraian tentang tingkat penguasaan peserta didik atau *degree*

terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan dipelajari (Pribadi, 2011:32). *State Objective* atau merumuskan tujuan pembelajaran adalah *an objective is a statement of what will be achieved, not how it will be achieved* (Heinich, et al. 2012:119). Tujuan belajar merupakan pernyataan dari apa yang akan dicapai para peserta didik, bukan bagaimana mata pelajaran diajarkan. Jadi, merumuskan tujuan pembelajaran dapat menggunakan rumus dengan model ABCD yaitu sebagai berikut:

A= *audience*, peserta didik dengan segala karakteristiknya;

B= *behaviour*, kata kerja yang menjabarkan kemampuan yang harus dikuasai;

C= *conditions*, situasi kondisi yang memungkinkan bagi pembelajar dapat belajar dengan baik;

D= *degree*, persyaratan khusus yang dirumuskan sebagai standar buku pencapaian tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran juga dapat dinyatakan dalam bentuk pernyataan kompetensi dasar dan indikator keberhasilan yang hendak dicapai pada akhir proses pembelajaran.

3. Memilih Strategi, Teknologi, Media, dan Materi (*Select Strategies, Technology, Media, and Materials*)

Pemilihan metode, media, dan bahan ajar yang tepat akan dapat membantu pendidik dalam mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan ketiga subsistem ini secara tepat akan dapat membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran. Upaya memilih metode, media, dan bahan ajar yang akan digunakan ada beberapa alternatif pilihan yang dapat dilakukan yaitu:

- a. Membeli media dan bahan ajar yang ada
- b. Memodifikasi bahan ajar yang telah tersedia
- c. Memproduksi bahan ajar baru (Pribadi, 2011:32)

Mata pelajaran dapat disusun secara efektif diperlukan adanya strategi, dan media pembelajaran yang sesuai. Menurut Smaldino et al. (2014:123) langkah selanjutnya dalam menyusun mata pelajaran yang efektif yang mendukung

pembelajaran melalui penggunaan teknologi dan media yang sesuai adalah pemilihan strategi, media pengajaran, dan materi mata pelajaran secara sistematis. Panduan untuk melengkapi setiap aspek dalam proses pemilihan dibahas dalam bagian-bagian selanjutnya.

a. Memilih strategi

Strategi yang berpusat pada peserta didik merupakan kegiatan yang melibatkan peserta didik dalam belajar aktif, seperti membahas kelebihan dan kekurangan sebuah topik, melaksanakan pencarian internet, mengambil foto digital dari sebuah proses, atau membaca sebuah artikel koran, dan sebagian besar mata pelajaran mencakup strategi peserta didik dan pendidik.

Pertimbangan utama ketika memilih strategi pembelajaran adalah bahwa strategi tersebut sebaiknya menyebabkan peserta didik mencapai standar dan tujuan. Perlunya pertimbangan gaya belajar dan motivasi peserta didik saat memilih strategi untuk memastikan dengan baik bahwa guru sudah dapat memenuhi kebutuhan dari peserta didik

b. Memilih teknologi dan media

Memilih teknologi dan media yang sesuai merupakan tugas yang rumit. Pemilihan dan penggunaan teknologi dan media harus mempertimbangkan kumpulan sumber daya yang tersedia, keberagaman para peserta didik, dan tujuan spesifik yang harus dicapai. Pemilihan teknologi dan media tersebut dapat melalui rubrik seleksi.

c. Memilih, mengubah, atau merancang materi

Memilih materi pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan media yang akan dipergunakan agar memperoleh hasil yang akan memudahkan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

4. Menggunakan Teknologi, Media, dan Materi (*Utilize Technology, Media and Materials*)

Sebelum menggunakan teknologi, media, dan materi, pendidik terlebih dahulu perlu melakukan uji coba untuk memastikan bahwa ketiga komponen tersebut dapat berfungsi efektif dan efisien untuk digunakan dalam situasi atau *setting* yang sebenarnya. Langkah berikutnya adalah menyiapkan kelas dan sarana pendukung yang diperlukan untuk dapat menggunakan metode, media, dan bahan ajar yang telah dipilih. Setelah semuanya siap, lalu ketiga komponen tersebut dapat digunakan (Pribadi, 2011:32).

Tahap ini melibatkan perencanaan peran pendidik dalam menggunakan teknologi, media, dan materi. Menurut Smaldino et al. (2014:128) dalam menggunakan teknologi, media, dan materi harus melalui tahap “5P” yaitu sebagai berikut:

- a. *preview* (pratinjau teknologi, media, dan materi);
 - b. *prepare* (siapkan teknologi, media, dan materi);
 - c. *prepare* (siapkan lingkungan);
 - d. *prepare* (siapkan pembelajar);
 - e. *provide* (menyediakan pengalaman belajar).
5. Partisipasi Pembelajar (*Require Learner Participation*)

Proses pembelajaran memerlukan adanya keterlibatan mental peserta didik secara aktif dengan materi atau substansi yang sedang dipelajari agar berlangsung efektif dan efisien. Memberikan latihan merupakan cara melibatkan aktivitas mental peserta didik dengan materi yang sedang dipelajari dalam proses pembelajaran (Pribadi, 2011:33). Sebelum peserta didik dinilai secara formal, peserta didik perlu dilibatkan dalam aktivitas pembelajaran seperti memecahkan masalah, simulasi, kuis atau presentasi. Guru harus menyiapkan pengalaman pembelajaran bagi peserta didik. Jika materi berbasis guru, seharusnya guru lebih bersifat profesional. Proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik menyebabkan guru harus berperan sebagai fasilitator, membantu peserta didik untuk mengeksplorasi materi,

mendiskusikan isi materi, menyiapkan materi seperti portofolio, atau mempresentasikan dengan teman sekelas mereka.

Belajar yang paling baik bagi peserta didik yaitu jika mereka secara aktif terlibat dalam pembelajaran. Peserta didik yang pasif lebih banyak memiliki permasalahan dalam belajar, karena guru hanya mencoba untuk memberikan stimulus, tanpa mempedulikan respon dari peserta didik. Apapun strategi pembelajarannya guru harus dapat menggabungkan strategi satu dengan yang lain, diantaranya strategi tanya-jawab, diskusi, kerja kelompok, dan strategi lainnya agar peserta didik aktif dalam pembelajarannya. Menjadi seorang guru harus mampu menjelaskan dan membelajarkan bagaimana cara agar setiap peserta didik belajar secara aktif.

6. Mengevaluasi dan Merevisi (*Evaluate And Revise*)

Setelah mendesain aktivitas pembelajaran, maka langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah melakukan evaluasi dan revisi. Tahap evaluasi dan revisi ini dilakukan untuk menilai efektivitas program pembelajaran dan juga menilai pencapaian hasil belajar peserta didik. Agar dapat memperoleh gambaran yang lengkap tentang kualitas sebuah program pembelajaran perlu dilakukan proses evaluasi terhadap semua komponen pembelajaran. Revisi perlu dilakukan apabila hasil evaluasi terhadap program pembelajaran menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Langkah revisi dilakukan terhadap komponen-komponen pembelajaran yang perlu diperbaiki untuk mencapai pembelajaran sukses (Priadi, 2011:33). Evaluasi dan revisi dilakukan untuk melihat seberapa jauh teknologi, media dan materi yang kita pilih/gunakan dapat mencapai tujuan yang telah kita tetapkan sebelumnya. Dari hasil evaluasi akan diperoleh kesimpulan: apakah teknologi, media dan materi yang kita pilih sudah baik, atau harus diperbaiki lagi.

Berkaitan dengan evaluasi, evaluasi dilakukan sebelum, selama dan sesudah pembelajaran. Sebagai contoh, sebelum proses pembelajaran, karakteristik peserta didik diukur guna memastikan adanya kesesuaian antara keterampilan yang dimiliki peserta didik dengan metode dan bahan ajar yang akan digunakan. Selama dalam

proses pembelajaran, evaluasi bisa dilakukan menggunakan umpan balik, evaluasi diri atau kuis pendek yang diberikan pada peserta didik. Evaluasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung memiliki tujuan diagnosa yang didesain untuk mendeteksi dan mengoreksi masalah pembelajaran dan kesulitan-kesulitan yang ada. Sedangkan sesudah pembelajaran, evaluasi dilakukan untuk mengetahui pencapaian peserta didik. Evaluasi bukanlah tujuan akhir pembelajaran, namun sebagai titik awal menuju siklus berikutnya.

Langkah terakhir dalam siklus pembelajaran ini adalah melihat kembali dan mengamati hasil data evaluasi yang telah terkumpul. Pengajar harus melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan serta masing-masing komponennya. Adapun komponen dalam mengevaluasi dan merevisi menurut Smaldino et al. (2014:139) meliputi:

a. Menilai prestasi pembelajar

Metode dalam menilai prestasi bergantung pada sifat dari tujuan belajar. Beberapa tujuan belajar mengharuskan kemampuan kognitif yang relatif sederhana. Tujuan lainnya yaitu membutuhkan perilaku pemrosesan, dan pembentukan produk. Tujuan belajar seperti ini membutuhkan penilaian yang lebih autentik dan komprehensif.

b. Mengevaluasi dan merevisi strategi, teknologi, dan media

Salah satu komponen penting dari suasana kelas adalah pendidik, yang harus dievaluasi bersama dengan komponen-komponen pengajaran lainnya. Hal ini dikarenakan informasi yang diberikan memberikan umpan balik yang bagus untuk menangani beberapa hal yang membutuhkan pengembangan. Selanjutnya, yaitu merevisi strategi, teknologi, dan media yang telah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini dimaksudkan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien

2.5 Efektivitas Bahan Ajar

Tingkat efektivitas bahan ajar jika bahan ajar tersebut mampu menunjukkan ketepatan dan kesesuaian dalam penyampaian materi pelajaran sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran. Materi yang disampaikan dalam pembelajaran harus mengarah pada kompetensi dasar yang sudah ditetapkan dalam Silabus, sehingga materi dalam bahan ajar dapat lebih terarah dalam pencapaian pembelajaran yang efektif. Bahan ajar menjadi sangat efektif jika dapat merubah kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Perubahan itu ditunjukkan dengan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru secara mandiri. Menurut Sudjana (2009:80), bahwa pembelajaran efektif merupakan pembelajaran yang esensial dalam prosesnya dan pembelajaran harus bermakna sehingga berdampak positif pada peserta didik itu sendiri. Sedangkan Indikator untuk menentukan keefektifan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran menurut Djamarah(2008:96), terdapat dua point penting yaitu :

- a. Daya serap terhadap bahan yang diajarkan mencapai prestasi tertinggi, baik secara individu maupun kelompok.
- b. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran khusus telah tercapai oleh peserta didik baik secara individual maupun kelompok.

Proses pembelajaran sejarah haruslah efektif dan dapat memberikan pengaruh yang esensial dalam proses pembelajaran bagi peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran yang disampaikan. Bahan ajar yang digunakan haruslah mampu untuk memahami materi yang ada dalam bahan ajar tersebut untuk menciptakan perubahan perilaku pada peserta didik dalam pembelajaran. Penyampaian pembelajaran sejarah di kelas harus mengacu pada kompetensi dasar yang sudah disusun. Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu (Sudjana, 2009:4).

2.6 Penelitian yang relevan

Penelitian yang dijadikan acuan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Meylia Elizabeth Ranu mahasiswi dari Universitas Negeri Surabaya tahun 2010 dengan judul” *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan Kelas x ap 1 di SMK Negeri 4 Surabaya*. Hasil dari penelitian ini adalah memperkenalkan beberapa fungsi baru yang dicapai dalam sebuah multimedia courseware berbasis web, yang dikembangkan dengan perangkat lunak *Macromedia Flash* sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran mahasiswa pascasarjana. Desain, metodologi dan pendekatan yang menggunakan *adobe flash cs3* untuk mendukung dalam penyampaian bahasa. Program yang dikembangkan oleh flash dapat memenuhi kebutuhan peserta didik karena program tersebut memiliki kecepatan tinggi dalam proses iteraksi dan jaringan yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran..Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media diperoleh persentase sebesar 84% dengan kriteria interpretasi sangat layak, 93,05% oleh ahli materi dengan kriteria interpretasi sangat layak, dengan rata-rata persentase keseluruhan hasil validasi oleh para ahli sebesar 84%, dan hasil uji coba terbatas diperoleh persentase sebesar 99% dengan kriteria interpretasi sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis macromedia flash8 pada kompetensi dasar menjelaskan sistem kearsipan kelas X AP1 SMK Negeri 4 Surabaya sangat layak digunakan.

Penelitian berikutnya yang dijadikan sebagai acuan adalah penelitian yang dilakukan oleh Akhid Kurniawan dari Universitas Yogyakarta pada tahun 2010 yang berjudul”*Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash MX untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Mata Diklat Melihara / Servis Sistem Injeksi Bahan Bakar Bensin Pada Siswa Kelas XII SMK Taman Siswa Jetis Yogyakarta Tahun Ajaran 2010/2011*”. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media diperoleh persentase sebesar 80% dengan kriteria interpretasi sangat layak, 88,05% oleh ahli materi dengan kriteria interpretasi sangat layak, dengan rata-rata persentase

keseluruhan hasil validasi oleh para ahli sebesar 87%, dan hasil uji coba terbatas diperoleh persentase sebesar 90% dengan kriteria interpretasi sangat layak. Sedangkan pada hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan sebesar 8,335 % setelah penggunaan *Macromedia Flash*.



BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini akan fokus membahas tentang metode penelitian pengembangan yang dipakai sebagai acuan dalam pengerjaan thesis ini metode penelitian yang akan dibahas meliputi Jenis Penelitian, Proses Pengembangan, Pengumpulan Data, Validasi Ahli dan Analisis Data

3.1 Jenis dan Metode Pengembangan

Jenis Penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan yang lebih diarahkan untuk menghasilkan produk, desain, dan proses. Penelitian pengembangan yang dilakukan lebih memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan, berupa model desain dan desain bahan ajar maupun produk seperti media dan proses pembelajaran. Penelitian pengembangan sering dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)* ataupun dengan istilah *research-based development*. Didalam dunia pendidikan, penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang relatif baru.

Model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan produk tertentu. Model prosedural biasa dijumpai dalam model rancangan pembelajaran, misalnya Dick & Carey, model Borg & Gall, *ASSURE* dan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan prosedur penelitian pengembangan prosedural dengan menggunakan model penelitian *ASSURE*. Peneliti memilih model *ASSURE* disebabkan pada metode pengembangan *ASSURE* tidak membutuhkan banyak proses dalam pengembangan bahan ajar sehingga memerlukan waktu yang singkat dalam proses pengembangan bahan ajar.

3.2 Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan instrumen berupa angket dan tes. Angket digunakan untuk mengumpulkan data hasil *review* dari ahli desain/tehnologi, ahli materi/isi, dan ahli bahasa. Pada saat uji coba perorangan dan kelompok kecil menggunakan validasi dari ahli media dan desain, ahli materi/isi, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar. Proses uji coba lapangan menggunakan uji tes. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum melakukan pengembangan bahan ajar (*pretes*) dan sesudah melakukan pengembangan bahan ajar (*postes*) pada peserta didik kelas XI Macromedia 1 sebanyak 35 peserta didik. Tes tersebut digunakan untuk mengetahui efektivitas bahan ajar yang telah digunakan.

3.3 Proses Pengembangan Bahan Ajar dengan Model *ASSURE*

Prosedur penelitian pengembangan memaparkan beberapa proses atau langkah-langkah yang ditempuh untuk membuat suatu produk. Sebagaimana yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya, prosedur pengembangan pada penelitian ini menggunakan model desain pembelajaran *ASSURE* yang terdiri dari enam tahapan. Adapun secara lebih rinci prosedur pengembangan tersebut adalah sebagai berikut:

3.3.1 Menganalisis Peserta Didik (*Analyze Learner*)

Pelaksanakan kegiatan analisis peserta didik yang akan dilakukan di SMK Islam Bustanul Ulum terlebih dahulu diawali dengan memberikan surat ijin penelitian yang dikeluarkan oleh Pembantu Dekan I FKIP Universitas Jember digunakan sebagai salah satu syarat bagi peneliti untuk mendapatkan sejumlah informasi yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan. Kegiatan yang dilaksanakan oleh peneliti pada tahap ini diawali dengan cara menyusun beberapa daftar pertanyaan yang berkaitan dengan karakteristik umum peserta didik, kompetensi awal peserta didik serta gaya belajar peserta didik kelas XI Macromedia SMK Islam Bustanul Ulum. Beberapa informasi serta data yang dibutuhkan pada

tahap ini diperoleh melalui kegiatan interview dengan pendidik pada mata pelajaran IPS di kelas XI Macromedia SMK Islam Bustanul Ulum yakni Bapak Muhammad Muslim S.Pd beserta beberapa orang peserta didik di kelas XI Macromedia SMK Islam Bustanul Ulum. Cara yang yang harus dilakukan untuk memperoleh informasi tentang karakteristik peserta didik pengembang menggunakan instrumen observasi, wawancara dan angket. Berikut ini merupakan hasil analisis awal yang akan digunakan sebagai acuan dalam penerapan bahan ajar menggunakan *Macromedia Flash*:

a. Observasi

Observasi merupakan cara untuk mengadakan pengamatan terhadap suatu objek baik secara langsung dan tidak langsung (Arikunto, 1998:720). Observasi bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai kondisi lingkungan sekolah, kriteria peserta didik dan keberadaan bahan ajar yang digunakan. Pertama, observasi dilakukan oleh pengembang di SMK Islam Bustanul Ulum Jember. Sebelum melakukan observasi, pengembang membuat lembar observasi yang menjadi panduan untuk menilai kebutuhan peserta didik dan kondisi lapangan dari sekolah tersebut.

Instrumen observasi memuat mengenai permasalahan seputar penyediaan dan kualitas bahan ajar yang dipakai oleh peserta didik dalam pembelajaran IPS. Instrumen observasi ini dibuat untuk memudahkan pengembang dalam pengumpulan data secara sistematis dan terperinci. Pada tahap observasi, pengembang memasuki kelas untuk mengetahui secara langsung kondisi peserta didik ketika pembelajaran berlangsung . Kelas yang dijadikan sampel penelitian adalah kelas XI Macromedia 1 dan XI Macromedia 2 di SMK Islam Bustanul Ulum. Pengembang diperkenankan memasuki kelas XI pada waktu pembelajaran sedang berlangsung sebagai tahapan yang perlu dilakukan dalam kegiatan observasi.

b. Wawancara

Wawancara dapat digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran sebelum dan sesudah dipakainya bahan ajar yang akan diajarkan. Kelebihan wawancara ialah bisa kontak langsung dengan guru dan peserta didik sehingga dapat mengungkapkan jawaban yang bebas dan mendalam (Sudjana, 1989:68). Pada saat melakukan wawancara, peneliti membawa pedoman pertanyaan yang hanya berupa garis besarnya. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila pengembang ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti. Wawancara pada guru mata pelajaran IPS salah di SMK Islam Bustanul Ulum yaitu dengan Bapak Muhammad Muslim, S.Pd. Teknik wawancara ini dilakukan untuk memperoleh sejumlah informasi dengan melakukan komunikasi tanya-jawab langsung seputar pembelajaran IPS di sekolah. Terutama mengenai kemampuan umum yang dimiliki peserta didik, gaya belajar, dan pemanfaatan bahan ajar sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.

c. Angket

Pengumpulan data menggunakan angket dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan dan pernyataan kepada responden untuk dijawab (Sugiono, 2014:142). Angket disebarkan kepada responden, dalam hal ini adalah peserta didik dan pendidik. Tujuan dari penyebaran angket pada peserta didik dan pendidik yaitu untuk mengumpulkan data mengenai karakteristik peserta didik, kebutuhan peserta didik, dan permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah. Instrumen angket yang dibuat harus dapat mengumpulkan data yang berhubungan dengan kesukaan peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah. Kesukaan dan kecenderungan peserta didik dalam melaksanakan aktivitas belajar dikenal dengan gaya belajar.

3.3.2 Merumuskan Tujuan Pembelajaran dan Kompetensi (*State Objective*)

Merumuskan tujuan pembelajaran bertujuan untuk menetapkan kemampuan yang diharapkan akan dicapai oleh peserta didik setelah pembelajaran selesai. Tujuan pembelajaran dapat dirumuskan berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang ingin dicapai oleh seorang guru setelah pembelajaran selesai. Perumusan tujuan pembelajaran dan kompetensi pada proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan rumusan ABCD (*Audience, Behavior, Condition, Degree*).

Pengembang mengawali perumusan tujuan dengan menganalisis *Audience* yang lebih fokus pada informasi peserta didik, dalam hal ini adalah peserta didik SMK Islam Bustanul Ulum kelas XI *Macromedia*. Langkah berikutnya adalah *Behavior* hal ini dilakukan dengan mendeskripsikan aspek kompetensi yang akan dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran IPS. Langkah ketiga menganalisis *Condition*, hal yang perlu dianalisis adalah keadaan atau situasi yang harus ada pada saat pelaksanaan pembelajaran sejarah, dapat berupa fasilitas, peralatan, perlengkapan, dan objek. *Degree* menunjukkan tingkat atau standar yang perlu diperhatikan.

Materi pembelajaran IPS di kelas XI dipilih sebagai materi yang akan dikembangkan menjadi bahan ajar berbasis *Macromedia Flash* untuk lebih meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga akan mudah mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh guru. Pada tahap awal dilakukan pemilihan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar sesuai dengan Kurikulum 2013 yang akan menjadi acuan dan pedoman pengembangan bahan ajar berbasis *Macromedia Flash*. Berikut ini merupakan susunan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator yang akan dikembangkan sebagai materi pembelajaran:

Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan

pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

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

Kompetensi Dasar

- 1.1 Menghayati nilai-nilai persatuan dan keinginan bersatu dalam perjuangan pergerakan nasional menuju kemerdekaan bangsa sebagai karunia.
- 2.3 Meneladani perilaku kerjasama, tanggung jawab, cinta damai para pejuang untuk meraih kemerdekaan dan menunjukkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 3.7 Menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia.
 - 3.7.1 Menganalisis kalahnya Jepang perang dengan Sekutu
 - 3.7.2 Menganalisis peristiwa Rengasdengklok
 - 3.7.3 Menjelaskan perumusan dan pembacaan Proklamasi Kemerdekaan

Indikator

- a) Menganalisis faktor penyebab kekalahan Jepang oleh Sekutu
- b) Menganalisis proses terjadinya peristiwa Rengasdengklok
- c) Menganalisis peristiwa awal penyusunan teks proklamasi hingga pembacaan teks proklamasi.

Berdasarkan analisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kurikulum 2013 pada mata pelajaran IPS di kelas XI SMK, yaitu pada Kompetensi Dasar 3.7 Menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia, diperoleh tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada akhir pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis *Macromedia Flash* adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik kelas XI SMK mampu menganalisis faktor penyebab kekalahan Jepang oleh Sekutu berdasarkan penggunaan bahan ajar berbasis *Macromedia Flash* dengan benar.
2. Peserta didik kelas XI SMK mampu menganalisis proses terjadinya peristiwa Rengasdengklok berdasarkan penggunaan bahan ajar berbasis *Macromedia Flash* dengan benar.
3. Peserta didik kelas XI SMK mampu menganalisis peristiwa awal penyusunan teks proklamasi hingga pembacaan teks proklamasi berdasarkan penggunaan bahan ajar berbasis *Macromedia Flash* dengan benar.

3.3.3 Memilih Metode, Media dan Bahan Pembelajaran (*Select Methods, Media, and Materials*)

Setelah melaksanakan kegiatan identifikasi pembelajar dan merumuskan tujuan, maka langkah selanjutnya ialah memilih metode, format media dan memutuskan materi yang akan diterapkan. Adapun metode, media dan bahan pembelajaran yang dipilih pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Memilih Metode

Pemilihan metode pembelajaran pada penelitian ini disesuaikan dengan standar kompetensi dan tujuan yang diharapkan dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan melalui media animasi *Macromedia Flash*. Metode pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini ialah metode pembelajaran *Problem Based Learning*. Metode ini digunakan agar dapat mendorong peserta didik untuk berpikir secara aktif untuk memperoleh pengetahuan dalam memecahkan masalah. Selain itu proses ini juga bertujuan agar dapat menantang dan mengasah kemampuan peserta didik untuk bekerja secara kelompok dan bertukar pikiran satu sama lain dalam memecahkan suatu masalah.

b. Memilih Media

Pemilihan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti ini berdasar pada kebutuhan bahan ajar yang dapat menunjang proses pembelajaran, media pembelajaran yang dipilih untuk dikembangkan yaitu *Macromedia Flash*. Pemilihan pengembangan media dengan aplikasi dan pemanfaatan perangkat komputer yaitu untuk menunjang proses pembelajaran yang kurang maksimal dan rendah dikarenakan kurangnya bahan ajar yang bervariasi. Diharapkan dengan penggunaan aplikasi *Macromedia Flash* akan membantu proses pembelajaran dengan lebih efektif, yang selama ini hanya disajikan dalam bentuk teks dan akan diinovasikan dalam bentuk media yang sifatnya konvergen.

c. Memilih Materi

Materi pembelajaran merupakan aspek yang sangat dibutuhkan dalam pembuatan bahan ajar, sebab materi pembelajaran merupakan substansi pokok yang akan diajarkan pada peserta didik. Materi pembelajaran yang akan digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini harus sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tujuan dari pembelajaran. Perancangan draf 1 dilakukan dengan mengumpulkan materi-materi dari berbagai sumber yang mampu mendukung dan melengkapi terkait dengan pokok bahasan yang akan dikembangkan yaitu tentang “Peristiwa

proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia”.

Tahapan awal pemeliharaan materi pembelajaran ini menghasilkan rancangan awal dari bahan ajar *Macromedia Flash* yang hanya terfokus pada pokok bahasan Peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia. Materi ini masih berbentuk modul yang masih berupa cover, kompetensi, tujuan pembelajaran, uraian materi, rangkuman, latihan soal dan daftar pustaka.

3.3.4 Menggunakan Media dan Bahan Pembelajaran (*Utilize Media and Materials*)

Setelah memilih metode, media dan materi pembelajaran yang akan digunakan, langkah selanjutnya adalah merencanakan bagaimana media pembelajaran tersebut dapat diimplementasikan pada proses pembelajaran IPS. Kegiatan ini meliputi kegiatan: (1) meninjau media pembelajaran (*preview materials*); (2) menyiapkan bahan pembelajaran (*prepare the materials*); (3) menyiapkan lingkungan (*prepare the environment*); (4) menyiapkan peserta didik (*prepare the learners*) dan; (5) mengaktifkan keterlibatan peserta didik (*provide the learning experience*) (Smaldino, et al, 2005:61-63). Adapun aplikasi dari kegiatan tersebut adalah sebagai berikut:

a. Meninjau media pembelajaran (*Preview the Materials*)

Pada tahap meninjau media pembelajaran (*preview material*), media yang dikembangkan di uji cobakan pada peserta didik dalam uji coba kelompok kecil. Kegiatan ini dilakukan untuk menilai media pembelajaran yang akan digunakan serta untuk mengetahui alat, bahan serta lingkungan yang dibutuhkan dalam menampilkan media animasi *Macromedia Flash*, sebelum media pembelajaran tersebut digunakan pada kelas uji coba lapangan. Tahap uji coba kelompok kecil ini dilaksanakan pada 9 orang peserta didik kelas XI *Macromedia SMK Islam Bustanul Ulum*. Adapun hasil yang diperoleh pada tahap uji coba kelompok kecil ini disajikan pada bab selanjutnya yaitu bahasan mengenai hasil analisis data uji coba kelompok kecil.

b. Menyiapkan Bahan (Prepare the Materials)

Kegiatan atau tahap ini dilaksanakan pada tahap uji coba lapangan sebelum pendidik dan peserta kelas XI Macromedia SMK Islam Bustanul Ulum melaksanakan proses pembelajaran melalui media animasi *Macromedia Flash*. Beberapa kegiatan tersebut diantaranya ialah mempersiapkan alat atau bahan pendukung terciptanya proses pembelajaran melalui media animasi dengan Macromedia Flash berupa sound system, layar monitor LCD serta LCD proyektor untuk menampilkan media pembelajaran.

c. Mempersiapkan lingkungan (Prepare Environment)

Proses dalam menyiapkan lingkungan digunakan untuk menampilkan media pembelajaran yang telah disusun pada prosjs pembelajaran. Pada tahap ini sebelum melakukan proses pembelajaran peneliti beserta dengan pendidik pada mata pelajaran IPS yaitu Bapak Muhammad Muslim, Spd secara bersama-sama menyiapkan lingkungan belajar yang meliputi ketersediaan listrik, pencahayaan ruangan, serta kebersihan layar proyektor yang akan digunakan untuk memproyeksikan LCD Proyektor.

d. Mempersiapkan Peserta Didik (Prepare the Learners)

Tahapan selanjutnya setelah mempersiapkan lingkungan ialah mempersiapkan peserta didik. Proses atau kegiatan dalam mempersiapkan peserta didik ini dilakukan oleh pendidik mata pelajaran IPS pada awal proses pembelajaran. Adapun beberapa kegiatan tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik mempersiapkan kelas agar lebih kondusif dan siap belajar;
2. Peserta didik memberikan pengantar tentang garis besar isi pembelajaran yang akan dilaksanakan;
3. Peserta didik menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan;
4. Peserta didik menjelaskan mengenai topik yang akan dipelajari melalui media animasi dengan *Macromedia Flash*;
5. Peserta didik menjelaskan mengenai proses pembelajaran yang akan

dilaksanakan melalui media animasi *Macromedia Flash* sebagai media pembelajaran IPS.

3.3.5 Mengaktifkan Keterlibatan Peserta Didik (*Required Learner Participation*)

Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang di dalamnya harus melibatkan peserta didik secara aktif. Proses mengembangkan partisipasi peserta didik dilaksanakan melalui pendekatan konstruktivis agar peserta didik dapat mengkonstruksi sendiri materi pembelajaran yang disampaikan agar dapat melibatkan peserta didik, selain itu dalam proses pembelajaran pendidik perlu mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi yang akan diajarkan. salah satunya dilakukan dengan memberikan pertanyaan eksplorasi untuk mengaitkan materi yang telah dipelajari dengan materi yang akan dipelajari. Hal ini jika dilaksanakan dengan baik pada saat proses pembelajaran, maka membuat peserta didik termotivasi dan siap dalam menerima materi sehingga peserta didik terdorong untuk mengajukan pertanyaan apabila ada yang kurang dimengerti. Kegiatan ini dilakukan agar pendidik pada mata pelajaran IPS dapat memberikan umpan balik kepada peserta didik dengan cara memberikan beberapa kuis/pertanyaan berdasarkan materi pembelajaran yang telah diajarkan sehingga peserta didik dapat mendiskusikan permasalahan tersebut secara berkelompok. Setelah berdiskusi peserta didik kemudian mempresentasikan hasil diskusinya dan kelompok lain merespon presentasi tersebut.

Tahap ini dilakukan dengan menggunakan sampel 35 peserta didik kelas XI IPS Macromedia 1 di SMK Islam Bustanul Ulum Jember. Pada proses ini melibatkan peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang sudah melalui uji ahli media, materi dan bahasa. Tahap uji lapangan ini, mengharuskan guru membelajarkan materi pembelajaran tentang” Peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia”. Menggunakan bahan ajar *Macromedia Flash*, pada saat pembelajaran selesai peserta didik akan diberi angket respon tentang efektifitas penggunaan bahan ajar hal ini dilakukan yaitu untuk mengetahui respon

atau pendapat dari peserta didik setelah penggunaan bahan ajar pembelajaran yang telah dikembangkan. Uji coba kelompok besar ini dilakukan hanya pada 1 kali pertemuan dengan menggunakan bahan ajar *Macromedia Flash* dan sebelumnya dilaksanakan pre-test. Pre-test ini digunakan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik tanpa penggunaan bahan ajar *Macromedia Flash*. Hasil dari uji coba lapangan ini dijadikan sebagai acuan untuk dilakukan perbaikan atau revisi bahan ajar *Macromedia Flash* yang dikembangkan untuk menghasilkan bahan ajar yang baik dan berkualitas.

3.3.6 Evaluasi dan Revisi (*Evaluate and Revise*)

Tahap terakhir pada model desain pembelajaran *ASSURE* adalah tahap evaluasi dan revisi. Tahap evaluasi ini dilaksanakan untuk menilai serta mengevaluasi media pembelajaran yang telah digunakan pada tahap uji coba lapangan. Kegiatan evaluasi ini dilaksanakan melalui penilaian angket untuk memperoleh respon pendidik dan peserta didik terhadap media animasi dengan *Macromedia Flash* pada pembelajaran sejarah. Hasil yang diperoleh pada kegiatan ini digunakan sebagai acuan dalam merevisi atau perbaikan produk berupa media animasi dengan *Macromedia Flash* pada pembelajaran sejarah.

3.4 Uji Coba Produk

Uji coba produk digunakan untuk mengetahui produk yang telah dihasilkan layak digunakan atau tidak serta untuk mengetahui sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan. Kegiatan uji coba produk ini dilaksanakan 3 kali yaitu: (1) uji ahli; (2) uji kelompok kecil dan; (3) uji lapangan (*field testing*). Adapun secara lebih rinci kegiatan uji coba produk adalah sebagai berikut:

1) Desain Uji Coba

Dalam desain uji coba terdapat 3 buah tahapan yang dilakrenakan pada kegiatan uji coba produk berupa media animasi dengan *Macromedia Flash* pada pembelajaran sejarah untuk menilai media yang dikembangkan yaitu:

- a) Uji ahli dilaksanakan oleh para ahli dalam mereview produk awal media animasi dengan *Macromedia Flash* pada pembelajaran sejarah. Kegiatan ini dilaksanakan untuk memperoleh saran serta komentar terhadap media pembelajaran yang dikembangkan sebagai bahan dalam melaksanakan perbaikan. Para ahli tersebut terdiri atas: (1) ahli media pembelajaran; (2) ahli konten atau isi materi pembelajaran serta (3) ahli bahasa.
- b) Uji kelompok kecil merupakan kegiatan dalam meninjau serta menilai media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sejarah. Tahap uji coba kelompok kecil dilaksanakan oleh pendidik pada mata pelajaran IPS beserta 9 orang peserta didik untuk meninjau, menilai serta memperoleh saran dan komentar terhadap media pembelajaran yang telah dihasilkan sebelum media pembelajaran tersebut memasuki tahap uji coba lapangan.
- c) Uji coba lapangan, kegiatan uji coba lapangan dilaksanakan untuk memperoleh saran serta penilaian pendidik dan peserta didik terhadap media animasi dengan *Macromedia Flash* pada pembelajaran IPS.

2) Subyek Uji Coba

Subyek uji coba dalam pengembangan media animasi dengan *Macromedia Flash* pada pembelajaran IPS dalam hal ini terdiri atas:

- a) Uji ahli yang terdiri atas beberapa ahli sebagai berikut:
 - (1) Ahli media dan desain pembelajaran Dr. H. Sahlan, M.Ag.
 - (2) Ahli konten atau isi materi pembelajaran Prof. Dr. Nawiyanto, M.A.,Ph.D.
 - (3) Ahli bahasa Anita Widjajanti,S.S., M.Hum.
- b) Uji coba kelompok kecil dilaksanakan oleh pendidik pada mata pelajaran sejarah beserta 9 orang peserta didik kelas XI *Macromedia* SMK Islam Bustanul Ulum.
- c) Uji coba lapangan dilaksanakan pada 35 orang peserta didik kelas XI *Macromedia* 1 SMK Islam Bustanul Ulum beserta dengan pendidik pada mata pelajaran IPS XI *Macromedia* SMK Islam Bustanul Ulum yaitu Bapak Muhammad Muslim, S.Pd.

Peneliti akan menghubungi calon validator untuk diminta kesediaannya sebagai validator ahli di bidang isi/materi dan bahasa. Langkah-langkah pelaksanaan ujicoba bahan ajar yang dilakukan oleh subjek ujicoba:

a. Validasi (penilaian) oleh para ahli (*expert appraisal*)

Validasi dalam penelitian ini meliputi validasi isi/materi (*content validity*) dan penggunaan bahasa pada bahan ajar, validasi konstruk bahan ajar *Macromedia Flash*, dan validasi penggunaan teknologi dan informasi. Validasi yang dilakukan mencakup bahan ajar yang dikembangkan pada tahap perancangan (*design*). Hasil validasi para ahli digunakan sebagai dasar dilakukannya revisi dan penyempurnaan bahan ajar *Macromedia Flash* sehingga layak untuk dijadikan penelitian pengembangan.

b. Uji Coba Lapangan (*development testing*)

Uji coba lapangan dilakukan untuk memperoleh masukan langsung dari lapangan terhadap produk bahan ajar *Macromedia Flash*. Dalam ujicoba semua respon, reaksi serta komentar dari guru dan peserta didik dicatat sebagai bukti. Ujicoba dilakukan dalam dua tahap, yaitu ujicoba pada kelompok kecil dan ujicoba pada kelompok besar.

1. Ujicoba kelompok kecil

Ujicoba kelompok kecil dapat dilakukan dengan mengambil sampel peserta didik kelas XI Macromedia 2 sebanyak 9 peserta didik. Pada kegiatan ujicoba kelompok kecil ini akan dicatat respon/reaksi peserta didik yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada masing-masing peserta didik guna mengetahui respon pesertadidik terhadap bahan ajar yang digunakan oleh guru. Peneliti juga perlu melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran sejarah terkait dengan penggunaan waktu atau efisiensi media.

2. Ujicoba kelompok besar

Tahapan ujicoba kelompok besar ini dilakukan pada seluruh peserta didik kelas XI Macromedia 1 SMK Islam Bustanul Ulum. Hal yang dilakukan pada ujicoba kelompok besar sama halnya dengan yang dilakukan

saat ujicoba kelompok kecil, yaitu peneliti mencatat respon/reaksi peserta didik yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada masing-masing peserta didik guna mengetahui respon peserta didik terhadap bahan ajar yang digunakan oleh guru. Peneliti juga perlu melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran sejarah terkait dengan penggunaan waktu atau efisiensi media.

3.5 Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan penelitian sesuai dengan tujuan yang ditetapkan peneliti terkait dengan efektivitas penggunaan bahan ajar *Macromedia Flash*. Instrumen penilaian validitas ahli yang digunakan dalam penelitian pengembangan.

3.5.1 Validasi media pembelajaran

Validator ahli nantinya akan menguji kelayakan hasil produk. Kelayakan produk diperoleh berdasarkan data kuantitatif dan disempurnakan dengan data kualitatif pada revisi produk sebagai saran dan komentar. Data kuantitatif diperoleh berdasarkan angket pengguna. Jawaban angket tersebut nantinya akan disusun yang mengacu pada skala *Likert*. 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 Skala *Likert*

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

Sumber: Sugiyono (2014:94-95)

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

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

Keterangan:

P : persentase

$\sum X$: jumlah keseluruhan jawaban responden

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

100% : konstanta (Arikunto, 2008 :216)

Berdasarkan hasil kuantitatif analisis data penilaian ahli isi bidang studi dan ahli media pembelajaran maka akan diperoleh besar presentase kriteria kelayakan media pembelajaran yang dibuat. Berikut dipaparkan tabel kelayakan produk yang akan menjadi acuan dalam penentuan produk:

Tabel 3.2 Tabel Kelayakan Produk

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

Sumber: Sugiyono (2014:94-95)

3.5.2 Uji tingkat efektivitas bahan ajar sejarah dengan *Macromedia Flash*

Uji efektivitas bahan ajar sejarah dengan *Macromedia Flash* berasal dari penilaian terhadap hasil belajar peserta didik pada materi mata pelajaran sejarah sebelum dan sesudah digunakannya bahan ajar IPS dengan *Macromedia Flash*. Setelah memperoleh data tentang hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar *Macromedia Flash* 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	Kategori 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)

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang dilakukan oleh peneliti mengenai pengembangan bahan ajar *Macromedia Flash* maka hasil kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil validasi dari para ahli yang terdiri dari ahli materi pembelajaran, ahli desain dan media pembelajaran, dan ahli bahasa memberikan hasil yang sangat baik walaupun ada beberapa revisi untuk penyempurnaan. Hasil validasi untuk ahli materi pembelajaran memperoleh prosentase sebesar 92,17% masuk dalam kategori sangat baik. Hasil validasi untuk ahli Media pembelajaran memperoleh prosentase sebesar 95,81% masuk dalam kategori sangat baik. Hasil validasi untuk ahli bahasa memperoleh prosentase sebesar 94% masuk kedalam kategori sangat baik.
2. Pengembangan bahan ajar *Macromedia Flash* pada pembelajaran IPS di SMK dengan menggunakan *ASSURE* mampu menunjang pembelajaran sejarah indonesia menjadi pembelajaran yang efektif. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji efektivitas dengan menggunakan uji *t non-independent sample test* yaitu signifikansi ($P < 0,000$; $df = 34$; $t = -17,785$), dengan selisih perbedaan antara *Pretest* dan *Posttest* sebesar -30.428. Nilai negatif pada selisih keduanya menunjukkan *pretest* lebih rendah daripada *posttest*. Artinya dengan adanya pengembangan bahan ajar *Macromedia Flash* dengan menggunakan *ASSURE* telah mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sebesar 30.428% dibandingkan dengan kondisi sebelumnya. Hasil analisis keefektivan relatif dari bahan ajar *Macromedia Flash* jika digunakan dalam proses pembelajaran adalah 61,237 %, berdasarkan tabel keefektivan relatif hasil ini masuk dalam efektifitas sedang.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, peneliti memberikan saran dan rekomendasi kepada praktisi yang berminat untuk menerapkan bahan ajar *Macromedia Flash* dengan menggunakan *ASSURE* dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas dan para peneliti yang berkeinginan untuk menindaklanjuti penelitian ini.

1. Bagi guru yang ingin menerapkan bahan ajar *Macromedia Flash* dengan menggunakan *ASSURE* pada pokok bahasan lain pada pelajaran Sejarah Indonesia, dapat merancang atau mengembangkan sendiri perangkat pembelajaran yang diperlukan dengan memperhatikan komponen-komponen bahan ajar dan karakteristik dari materi pembelajaran yang akan dikembangkan.
2. Guru yang berupaya untuk dapat meningkatkan pembelajaran agar lebih layak, praktis, dan efektif, penerapan bahan ajar *Macromedia Flash* dengan menggunakan *ASSURE* dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pemilihan bahan ajar yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar.
3. Bagi peneliti lain bisa digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian pengembangan lebih lanjut untuk lebih memperbaiki dan membantu pembelajaran yang dilakukan disekolah untuk membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendikatan Praktek*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Ari,S. 2008. *Pembelajaran Aktif (Active Learning)*. Bandung: CV Maulana.
- Basuki, W., dan Farida, M. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Maulana.
- Benny. 2012. *Pengertian dan Perkembangan Konsep Media Pembelajaran serta Teori Belajar yang Mendasarinya*. Jakarta: Rumah Belajar
- BSNP. 2010. *Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI*. Jakarta: Badan Standart Nasinal Pendidikan.
- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*, Jogjakarta: Gavamedia.
- Dimiyati., dan Mudjiono.1999. *Belajar dan Pembelajaran*.Jakarta:Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful., dan Aswan, Z. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Heinich, R., Michel, M., Russell, J., dan Smaldino,S. 2012 *Instructional Media and Technologies For Learning (5thed)*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, Inc.
- Kemdiknas. 2008. *Sosialisasi KTSP: Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Kemdiknas.

- Kuntowijoyo. 1999. *Metodologi Sejarah*. Yogyakarta: Bentang Budaya.
- Kochhar, S.K. 2008. *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Koesnandar. 2008. *Pengembangan Bahan Ajar berbasis Web*. Jakarta: Rineka Cipta
- Khabibah, S. 2006. *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Dengan Soal Terbuka Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar*. Surabaya: UNS
- Soemantri, N. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdya Karya.
- Masyhud, M. S. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Panen, P., dan Purwanto. 1997. *Penulisan Bahan Ajar*. Jakarta: Ditjen Dikti Depdikbud
- Prastowo, A. 2012, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*, (Jogjakarta: Diva Press)
- Pribadi, Benny. 2011. *Model ASSURE untuk mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat

- Setyosari, P. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Reigeluth, C.M.D. 1983. *Instructional Design Theories And Models: An Overview of their Curent Status*. London: Lawren Erlbaun Associates, Publishers.
- Sjamsuddin, H. 2007 *Metodologi Sejarah*. Yogyakarta: Ombak
- Sanjaya, W. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Smaldino, E. Sharon dkk. 2008. *Instructional Technology and Media For Learning*. Upper Saddle River, New Jersey Columbus, Ohio. Ninth Edition.
- Sudjana, N. 1989a. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sudjana,N. 1989b. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitaif Kualitatif dan R & D*. Bandung:CV Alfabeta
- Tim Puslijaknov (Pusat Penelitian dan Kebijakan dan Inovasi Pendidikan). 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Nasional.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Surabaya: Pustaka Ilmu

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Surabaya: Pustaka Ilmu

Wahono, T. 2006. *Animasi Macromedia Flash 8*. Jakarta: Rineka Cipta.

Widodo., Chomsin, S., dan Jasmadi. 2008. *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Yudhiantoro, D. 2006. *Panduan Lengkap Menggunakan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi Offset

Peraturan Perundang-undangan

Permendikbud. 2013. *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. Jakarta: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.

Kemendikbud. 2012. *Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kemendikbud. 2013. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 SMA/MA Dan SMK/MAK Sejarah Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kemendikbud. 2013. *Modul Pelatihan Implementasi kurikulum 2013*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Jurnal

Gorofalo. 2004. *Macromedia Flash asa Tool for Mathematic Teaching and Learning*. *Education Journal Of Mathematic* Vol. 10 (2) : 2-3

McCabe, H. 2004. *Interactive 2D and 3D Gaphics Over the Worl-Wide Web with Action Script*. *The Academic Journal of the Instituteof Technology Blanchardstown*, Vol.10(1):5

Sugiarta, A.N. (2007). Pengembangan Model Pengelolaan Program Pembelajaran Kolaboratif Untuk Kemandirian Anak Jalanan Di Rumah Singgah (Studi Terfokus di Rumah Singgah Kota Bekasi). Desertasi tidak diterbitkan. Bandung: PPS UPI

Makalah Seminar

Surjo, D. (1993) “Pelajaran Sejarah yang Baik, Sebuah Catatan”, makalah yang disampaikan pada Simposium Pengajaran Sejarah, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Sukabumi.

Lampiran A.

MATRIK PENELITIAN

Judul	Permasalahan	Variabel	Indikator	Metode Pengembangan
<p>Pengembangan Bahan Ajar dengan <i>Macromedia Flash</i> Menggunakan Model <i>ASSURE</i></p>	<p>1. Bagaimana prosedur pengembangan bahan ajar dengan menggunakan <i>Macromedia Flash</i> pada proses pembelajaran IPS di SMK Islam Bustanul Ulum Pakusari?</p> <p>2. Apakah bahan ajar dengan menggunakan <i>Macromedia Flash</i> pada pembelajaran IPS di SMK dengan menggunakan <i>ASSURE</i></p>	<p>1. <i>Macromedia Flash</i></p> <p>2. <i>ASSURE</i></p>	<p>1. Layak</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bahan ajar yang dikembangkan didasarkan pada rasional teoritik yang kuat. - Komponen bahan ajar yang dikembangkan secara konsisten saling berkaitan <p>2. Praktis</p> <ul style="list-style-type: none"> - Waktu yang diperlukan untuk menyusun persiapan bahan ajar tersebut - Waktu yang diperlukan untuk melaksanakan bahan ajar 	<p>1. Jenis dan pendekatan penelitian pengembangan model <i>ASSURE</i>.</p> <p>2. Penentuan daerah penelitian/subjek penelitian: Peserta Didik SMK Islam Bustanul Ulum Pakusari .</p> <p>3. Metode pengumpulan data:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Angket - Dokumentasi <p>4. Analisis Data: Menggunakan analisis statistik deskriptif</p>

	<p>mampu menunjang pembelajaran sejarah indonesia menjadi pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif?</p>		<ul style="list-style-type: none">- Tingkat kesulitan mempersiapkan bahan ajar- Tingkat kesulitan dalam proses menerapkan bahan ajar tersebut <p>3. Efektif</p> <ul style="list-style-type: none">- Analisis data tes hasil belajar,- Analisis data aktivitas peserta didik dan guru,- Analisis data kemampuan guru mengelola pembelajaran,- Analisis data respon peserta didik dan guru	
--	--	--	--	--

Lampiran B. Analisis Peserta Didik**KARAKTERISTIK UMUM**

Nama :

Kelas :

No Absen :

Sekolah :

Petunjuk

- 1) Isilah kolom identitas yang telah disediakan;
- 2) Bacalah semua jawaban dengan baik dan cermat;
- 3) Berikan tanda *check list* (√) untuk memberikan jawaban pada tiap kolom yang tertera sesuai dengan keadaan sebenarnya.

No	Pertanyaan	Jawaban		Catatan
		Ya	Tidak	
1.	Apakah usia anda saat ini ≤ 15 Tahun?			
2.	Apakah usia anda saat ini ≥ 15 Tahun?			
3.	Apakah anda lulusan dari jenjang pendidikan SMP Negeri?			
4.	Apakah anda lulusan dari jenjang pendidikan SMP Swasta/ MTS?			
5.	Apakah pekerjaan orang tua anda sebagai Pegawai Negeri Sipil (PNS)?			
6.	Apakah pekerjaan orang tua anda sebagai			

	Petani?			
7.	Apakah pekerjaan orang tua anda sebagai Nelayan?			
8.	Apakah pekerjaan orang tua anda Wiraswasta?			
9.	Apakah anda saat ini bertempat tinggal dalam lingkungan yang mayoritas masyarakatnya adalah Jawa?			
10.	Apakah anda saat ini bertempat tinggal dalam lingkungan yang mayoritas masyarakatnya adalah Madura?			
11.	Apakah anda saat ini bertempat tinggal dalam lingkungan yang Multikultural?			
12.	Apakah anda berasal dari keturunan suku/ras Jawa?			
13.	Apakah anda berasal dari keturunan/ras Madura?			
14.	Apakah anda berasal dari percampuran 2 ras/suku atau multikultural?			

Adaptasi : Smaldino, et.al (2014)

Lampiran B.2 Angket Analisis Kebutuhan**ANGKET****ANALISIS KEBUTUHAN**

Nama	:
Kelas	:
No Absen	:
Sekolah	:

Petunjuk

- 1) Isilah kolom identitas yang telah disediakan;
- 2) Bacalah semua jawaban dengan baik dan cermat;
- 3) Berikan tanda *check list* (√) untuk memberikan jawaban pada tiap kolom yang tertera sesuai dengan keadaan sebenarnya.

No	Pertanyaan	Jawaban		Catatan
		Ya	Tidak	
1.	Apakah anda bisa mengoperasikan Microsoft Word?			
2.	Apakah anda bisa mengoperasikan Microsoft Power Point?			
3.	Apakah anda bisa mengoperasikan Microsoft Excel?			
4.	Apakah anda bisa mengakses internet?			

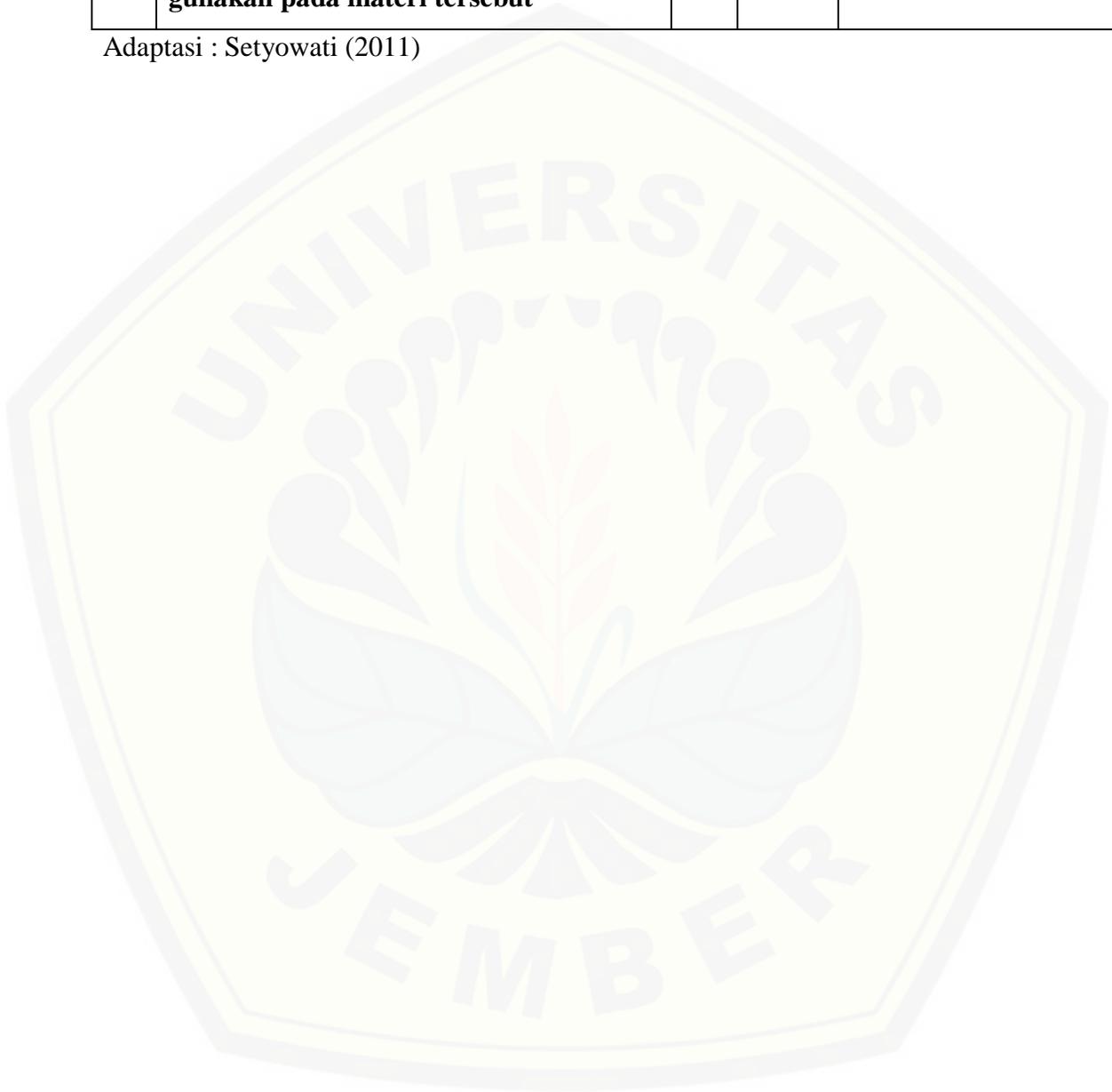
5.	Apakah anda anda lebih menyukai belajar menggunakan media pembelajaran dengan bantuan komputer sebagai sarana penunjang proses pembelajaran?			
6.	Apakah dalam proses pembelajaran sejarah pendidik selalu menggunakan komputer sebagai sarana penunjang belajar?			
7.	Apakah kalian menyukai pembelajaran sejarah?			
8.	Dalam proses pembelajaran sejarah metode pembelajaran apa yang digunakan oleh pendidik? (ceramah, diskusi, tanya jawab, <i>game</i> /permainan)			
9.	Apakah dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik apakah mendorong Anda untuk aktif dalam pembelajaran sejarah?			
10.	Apakah Anda mengalami kesulitan dalam mengikuti instruksi pendidik untuk menjalankan langkah – langkah metode pembelajaran yang digunakan tersebut?			
11.	Apakah pembelajaran sejarah yang diberikan oleh pendidik selama ini menyenangkan?			
12.	Apakah anda tertarik dengan media yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran sejarah selama ini? Jika Ya			

	Sebutkan media yang digunakan oleh pendidik anda.			
13.	Bagaimana cara anda belajar untuk memahami materi – materi pada mata pelajaran sejarah? Pilih salah satu jawaban yang ada dalam kurung lalu berikan alasan jawaban kalian tersebut (menghafal, membaca materi sejarah secara berulang, visual, audio, atau audio visual)			
14.	Menurut kalian, apakah media pembelajaran sejarah yang diajarkan pendidik kepada kalian mampu mendorong kalian untuk aktif belajar? Jika jawaban “Ya” atau “Tidak”, tuliskan alasan jawaban kalian dikolom catatan			
15.	Apakah anda pernah menggunakan Media Audio (radio atau rekaman) dalam pembelajaran sejarah?			
16.	Apakah Anda pernah menggunakan Media Visual (foto, gambar, sketsa, peta, diagram, chart, grafik dan lain – lain) dalam pembelajaran sejarah?			
17.	Apakah Anda pernah menggunakan Media Audio-Visual (Film, Video, Slide) dalam pembelajaran sejarah?			
18.	Apakah Anda pernah menggunakan			

	Multimedia (Media Audio, Visual, Audio-Visual) dalam pembelajaran sejarah?			
19.	Menurut Anda, apakah mata pelajaran sejarah perlu menggunakan media pembelajaran yang menunjang pemahaman belajar?			
20.	Menurut Anda, apakah perlu dalam menunjang proses pembelajaran sejarah menggunakan Multimedia (Media Audio, Visual, Audio-Visual)? Jika jawaban “Ya”, tulislah alasan jawaban kalian dikolom catatan			
21.	Menurut Anda, apakah belajar sejarah dengan menggunakan Multimedia lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar sejarah? Jika jawaban “Ya”, tulislah alasan jawaban kalian dikolom catatan			
22.	Multimedia adalah Media pembelajaran yang menyajikan materi dengan (Media audio, media visual, dan media audio-visual)			
23.	Apakah anda mengetahui dan pernah belajar materi sejarah tentang “Kehidupan awal Manusia di Indonesia”?			
24.	Apakah Pendidik pernah memberikan materi Kehidupan awal Manusia di Indonesia dengan menggunakan Media			

pembelajaran? Jika jawaban “Ya”, tuliskan Media apa yang pernah di gunakan pada materi tersebut			
---	--	--	--

Adaptasi : Setyowati (2011)



Lampiran B.3 Angket Pengetahuan Akademik**ANGKET****PENGETAHUAN AKADEMIK**

Nama :

Kelas :

No Absen :

Sekolah :

Petunjuk

- 1) Isilah kolom identitas yang telah disediakan;
 - 2) Bacalah semua jawaban dengan baik dan cermat;
 - 3) Berikan tanda silang (X) pada huruf a,b,c,d, atau e di depan jawaban yang benar!
1. Pada tanggal 7 september 1944 Perdana Menteri Jepang , Jendral Kuniaki Koiso menyampaikan janji kemerdekaan bagi Indonesia di kemudian hari, dengan tujuan....
 - a. Menarik simpatik dunia internasional.
 - b. Menarik dukungan dari masyarakat Jepang.
 - c. Simpatik terhadap perjuangan bangsa Indonesia.
 - d. Memperoleh dukungan dari rakyat Indonesia untuk kemenangan perang dengan sekutu.
 - e. Membujuk kaum pergerakan Indonesia untuk lebih giat membantu kemenangan Jepang.

2. Proklamasi kemerdekaan Indonesia tidak lepas dari perkembangan politik dunia yaitu
 - a. Peristiwa pengeboman pangkalan perang Amerika di Pearl Harbour
 - b. Kemerdekaan berbagai bangsa terjajah secara bersamaan
 - c. Periode turning point dalam Perang Dunia II
 - d. Kekalahan Jepang dalam Perang Dunia II
 - e. Penandatanganan Kapitulasi Kalijati

3. Kota di Jepang yang di bom atom oleh sekutu pada tanggal 9 agustus adalah....
 - a. Tokyo.
 - b. Kyoto.
 - c. Nagasaki.
 - d. Shizuoka.
 - e. Hiroshima.

4. Alasan dipilihnya kota Hiroshima oleh Sekutu untuk dijatuhi Bom atom adalah....
 - a. Pusat pemerintahan Jepang ada di Hiroshima.
 - b. Pusat komando militer Jepang berada di Hiroshima.
 - c. Hiroshima merupakan pusat perdagangan dan pusat ekonomi Jepang.
 - d. Hiroshima merupakan kota industri dan pelabuhan terpenting di Jepang.
 - e. Hiroshima merupakan pusat industri kapal dan pusat pelatihan tentara Jepang.

5. Badan Penyelidik Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI) diketuai oleh
 - a. Sukarni.
 - b. Ir. Soekarno.
 - c. Sutan Sjahrir.

- d. Mohammad Hatta.
 - e. dr. Radjiman Wediodiningrat.
6. Tujuan Jenderal Terauchi mengundang tiga tokoh Indonesia untuk datang ke markasnya di Dalat, Vietnam adalah
- a. Mendirikan negara boneka Jepang di Indonesia
 - b. Memilih calon pemimpin bangsa Indonesia
 - c. Membahas strategi menghadapi sekutu
 - d. Membicarakan kemerdekaan Indonesia
 - e. Membantu tugas terauchi di Vietnam
7. Pada Tanggal 14 Agustus 1945 Jepang resmi menyerah kepada sekutu. Langkah tersebut diambil karena
- a. Mengharap bantuan dan dukungan rakyat Asia Tenggara
 - b. Menghindari kerugian dan penderitaan rakyat Jepang
 - c. Menjaga keutuhan wilayah kekuasaan Jepang
 - d. Mengurangi ketegangan di Asia Tenggara
 - e. Menghindari tuntutan kemerdekaan negara-negara yang diduduki
8. Golongan muda menolak keterlibatan PPKI dalam pelaksanaan proklamasi Kemerdekaan Indonesia karena
- a. Para pemuda menginginkan kemerdekaan bukan melalui PPKI, melainkan BPUPKI
 - b. Kemerdekaan Indonesia tidak sah jika dilaksanakan melalui PPKI
 - c. PPKI merupakan lembaga yang mewakili kepentingan Jepang
 - d. Banyak tentara Jepang bergabung dalam PPKI
 - e. PPKI bukan lembaga resmi Bangsa Indonesia

9. Tujuan para golongan muda membawa Soekarno dan Hatta ke Rengasdengklok yang kemudian dikenal sebagai Peristiwa Rengasdengklok adalah....
- Untuk menyatukan cita-cita politik golongan tua dan golongan muda.
 - Untuk menyuruh Soekarno dan Hatta segera melaksanakan proklamasi.
 - Untuk melindungi Soekarno dan Hatta dari tekanan dan juga pengaruh pemerintah Jepang.
 - Agar pemerintah Jepang tidak dapat mengetahui keberadaan Soekarno dan Hatta dan tidak dapat menemuinya.
 - Agar golongan tua mau menuruti permintaan golongan muda melaksanakan proklamasi tanpa melalui sidang PPKI.
10. Kesepakatan antara golongan muda dan golongan tua dalam peristiwa Rengasdengklok adalah
- Tercapai kebulatan tekad untuk melucuti dan merebut senjata Jepang
 - Dibacakan Ikrar untuk mempersatukan semua golongan dalam satu wadah
 - Tercapai kesepakatan untuk mempertahankan Jakarta dari serangan Sekutu
 - Muncul kebulatan tekad untuk segera melaksanakan Proklamasi Kemerdekaan
 - Tercapai kesepakatan menemui Jenderal Nishimura dan Laksamana Maeda
11. Jepang menolak usaha Soekarno untuk melaksanakan Proklamasi Kemerdekaan. Meskipun demikian, ada tokoh Jepang yang membantu penyusunan Proklamasi Kemerdekaan, yaitu
- Jenderal Yamamoto
 - Jenderal Nishimura
 - Laksamana Maeda
 - Jenderal Terauchi
 - Kumakichi Harada

12. Sukarni mengusulkan agar naskah Proklamasi ditandatangani oleh Soekarno-Hatta karena
- Semua orang yang hadir di rumah Laksamana Maeda tidak berhak menandatangani
 - Golongan muda ingin perwakilan Golongan tua yang menandatangani
 - Anggota PPKI tidak diperkenankan ikut menandatangani naskah Proklamasi
 - Soekarno Hatta merupakan pemimpin utama bangsa Indonesia
 - Soekarno-Hatta mampu menghindari pengaruh Jepang
13. Proklamasi kemerdekaan Indonesia pada akhirnya berhasil dilaksanakan di kediaman Soekarno. Rencana semula Proklamasi kemerdekaan akan diselenggarakan di
- Menteng 31
 - Lapangan Ikada
 - Kediaman Maeda
 - Kantor berita Domei
 - Kediaman Moh. Hatta
14. Perhatikan kalimat usulan Moh. Hatta Berikut!
- “Hal-hal yang mengenai pemindahan kekuasaan dan lain-lain diselenggarakan dengan cara yang seksama dan dalam tempo yang sesingkat-singkatnya.”*
- Kalimat di atas memiliki makna
- Kedudukan Bangsa Indonesia sejajar dengan Jepang
 - Jepang harus menyerahkan kekuasaan secepatnya kepada Bangsa Indonesia
 - Setelah merdeka, Bangsa Indonesia tidak lagi bertanggung jawab kepada Jepang
 - Pemindahan kekuasaan harus disetujui oleh Bangsa Indonesia dan Pemerintah Jepang

- e. Pernyataan pengalihan kekuasaan (transfer of sovereignty) dari Jepang kepada Bangsa Indonesia

15. Arti penting peristiwa Proklamasi kemerdekaan bagi Bangsa Indonesia adalah

- a. Bangsa asing harus meninggalkan wilayah kedaulatan Indonesia
- b. Soekarno dan Hatta resmi menjadi Presiden dan Wakil Presiden
- c. Pertentangan golongan muda dan golongan tua berakhir
- d. Kemerdekaan Indonesia diraih dengan perjuangan
- e. Bangsa Indonesia lepas dari belenggu kolonialisme

16. Perhatikan informasi berikut!

- 1) Menetapkan Undang-Undang Dasar.
- 2) Membentuk Badan Keamanan Rakyat.
- 3) Menetapkan 12 kementerian negara.
- 4) Menetapkan Presiden dan Wakil Presiden.

Ketetapan yang dihasilkan pada sidang PPKI pada tanggal 18 Agustus 1945 adalah....

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

17. Undang-Undang Dasar 1945 disahkan menjadi konstitusi negara oleh lembaga....

- a. Volksraad.
- b. Cou Sangi in.
- c. Jawa Hokokai.

- d. Dokuritsu Jumbi Inkai.
 - e. Dokuritsu Jumbi Coosakai.
18. Jika dibandingkan lembaga negara Indonesia pada saat ini, fungsi dan kedudukan Komite Nasional Indonesia hampir sama dengan
- a. Dewan Pertimbangan Agung
 - b. Kementerian Dalam Negeri
 - c. Dewan Perwakilan Rakyat
 - d. Mahkamah Konstitusi
 - e. Mahkamah Agung
19. Pasangan yang tepat antara Departemen dan Menteri berdasarkan hasil sidang PPKI 19 Agustus 1945 adalah
- a. Departemen Dalam Negeri = R.A.A Wiranata Kusumah
 - b. Departemen Perhubungan = Surahman Adisurjo
 - c. Departemen Sosial = Ki Hajar Dewantara
 - d. Departemen Kemakmuran = Iwa Kusumasumantri
 - e. Departemen Kesehatan = Abikusno Tjokrosujoso
20. Salah satu tugas Komite Nasional Indonesia Pusat (KNIP) sesuai Maklumat No. X adalah
- a. Menjalankan pemerintahan
 - b. Menyalurkan aspirasi rakyat
 - c. Menetapkan GBHN
 - d. Menetapkan Undang-Undang Dasar
 - e. Mengawasi jalannya pemerintahan

Lampiran B.4 Gaya belajar**ANGKET GAYA BELAJAR****PESERTA DIDIK**

Nama :

Kelas :

No Absen :

Sekolah :

Bacalah setiap pertanyaan dan lingkarilah jawaban yang kelihatannya sama atau hampir sama dengan kebiasaan dan kesukaan Anda!

1. Bagaimana kebiasaan Anda dalam belajar sesuatu yang baru?
 - a. Dengan mendengarkan yang diceritakan guru
 - b. Dengan melihat guru melakukan sesuatu
 - c. Dengan melakukan sendiri apa yang dipelajari
1. Apa yang biasa Anda lakukan di dalam rumah pada waktu senggang?
 - a. Membaca buku, komik, majalah atau surat kabar yang lucu.
 - b. Menggambar, mewarnai, mengecet, bermain game, menata ruangan dan lain –lain
 - c. Menari atau melakukan pekerjaan fisik lainnya
2. Apa yang biasa Anda lakukan pada akhir pekan?
 - a. Berbicara di telepon, Hp, atau chatting bersama kawan.
 - b. Bermain musik, melakukan kerja seni, atau mendengarkan music
 - c. Berolahraga
3. Bagaimana carater baik bagi Anda dalam mengingat nomor telepon?
 - a. Menyebut angka berkali – kali sambil memencet tombolnya

- b. Berusaha membayangkan nomornya
 - c. Menulis nomornya (walaupun hanya di udara)
4. Apa yang Anda perhatikan lebih banyak ketika menonton film?
 - a. Apa saja yang dikatakan seorang pemeran utama kepada yang lainnya.
 - b. Pakaian yang digunakan, pemandangan, dan hal – hal yang special di sekitarnya
 - c. Semua adegan yang membuat saya merasa bahagia, takut, atau marah
5. Ketika Anda membaca buku cerita, apa yang paling diperhatikan?
 - a. Saya berpikir tentang makna kata – katanya
 - b. Saya membayangkan semua yang dibaca
 - c. Saya merasakan apa yang pemeran sedang rasakan
6. Bagaimana Anda menceritakan bukucerita, apa yang paling diperhatikan?
 - a. Menjelaskan dengan kata – kata
 - b. Menggambar foto binatang itu (di atas kertas atau di papan tulis)
 - c. Menggunakan anggota tubuh saya untuk meniru binatang itu.
7. Saya baru memahami sesuatu itu bagus sekali setelah saya.....
 - a. Memikirkan barang itu
 - b. Melihatnya
 - c. Mencobanya
8. Salah satu kebiasaan saya untuk menghabiskan waktu adalah.....
 - a. Mendengarkan musik
 - b. Bermain video game pada komputer/laptop
 - c. Pergi berbelanja, jalan – jalan, atau mengerjakan sesuatu
9. Ketika saya bertemu dengan orang baru, saya biasa mengingat.
 - a. Sesuatu yang dikatakan
 - b. Pakaian yang digunakan (penampilannya)
 - c. Bagaimana dia bertindak atau berbuat

Jawaban A untuk gaya belajar Audiotory

Jawaban B untuk gaya belajar Visual

Jawaban C untuk gaya belajar Kinestetik

Adaptasi :Yaumi (2016)



Lampiran C. Validasi Ahli Content/Isi Materi

**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI CONTENT/ISI MATERI
BAHAN AJAR *MACROMEDIA FLASH* PADA PEMBELAJARAN IPS DI
SMK MENGGUNAKAN *ASSURE***

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan prosedur analisis tujuan					
2.	Ketepatan pemilihan bahan/materi yang sesuai untuk penyusunan bahan ajar.					
3.	Isi materi pembelajaran sudah sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar peserta didik SMK kelas XI Macromedia					
4.	Isi materi bahan ajar sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam materi pembelajaran mengenai menganalisis perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya memperjuangkan kemerdekaan					
5.	Ketepatan dalam pemilihan judul dalam mempresentasikan isi materi bahan ajar dengan media pembelajaran					
6.	Topik materi bahan ajar disajikan secara jelas					
7.	Urutan materi bahan ajar tersusun secara sistematis					

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
8.	Ketepatan uraian materi bahan ajar pada materi 1					
9.	Ketepatan uraian materi bahan ajar pada materi 2					
10.	Ketepatan uraian materi bahan ajar pada materi 3					
11.	Ketepatan sajian gambar ilustrasi yang sesuai untuk memperjelas materi pembelajaran					
12.	Isi materi pada bahan ajar dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran sejarah.					
13.	Materi yang disampaikan singkat, padat, dan jelas					
14.	Isi materi bahan ajar tidak menyimpang dari konsep					
15.	Konsep materi ilmiah, akurat, dan benar					
16.	Kesesuaian referensi yang digunakan dengan materi yang disajikan					
17.	Kemenarikan tampilan materi pada bahan ajar					
18.	Ketepatan penggunaan kata dalam tiap kalimat					
19.	Kesesuaian kalimat dengan tingkat pemahaman peserta didik					
20.	Ketepatan manfaat rangkuman					

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
21.	Ketepatan desain tes pada soal latihan yang menggunakan model subjektif tes					
22.	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran					
23.	Ketepatan bentuk evaluasi					

Sumber: Santoso, R.Y (2007)

Keterangan:

1 : Sangat Kurang Baik

2 : Kurang Baik

3 : Cukup Baik

4 : Baik

5 : Sangat Baik

Lampiran D. Validasi Ahli Media dan Desain Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI MEDIA TENTANG BAHAN
AJAR *MACROMEDIA FLASH* PADA PEMBELAJARAN SEJARAH SMK
MENGUNAKAN *ASSURE***

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kriteria Tampilan Media Power Poin						
1.	Pemilihan dan penggunaan animasi pada power poin tidak berlebihan					
2.	Power point yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran					
3.	Desain tampilan menarik					
4.	Tata letak desain media proporsional					
5.	Kesesuaian proporsi warna (keseimbangan warna)					
6.	Kesesuaian dalam memilih gambar					
7.	Kesesuaian dalam memilih jenis font					
8.	Tampilan power point merupakan kombinasi beberapa komponen teks dan gambar yang dapat menunjang proses pembelajaran sejarah					
9.	Tulisan terlihat jelas					
10.	Urutan penyampaian materi dalam media tersusun secara sistematis					
11.	Program dapat berjalan dengan baik pada layar yang beresolusi tinggi					
Kriteria Tampilan Bahan Ajar						

12.	Pemilihan dan penggunaan animasi pada bahan ajar tidak berlebihan					
13.	Bahan ajar yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran					
14.	Desain tampilan menarik					
15.	Tata letak desain bahan ajar proporsional					
16.	Kesesuaian proporsi warna (keseimbangan warna)					
17.	Kesesuaian dalam memilih gambar					
18.	Kesesuaian dalam memilih jenis font					
19.	Keterangan materi jelas					
20.	Urutan penyampaian materi tersusun secara sestimetis					
21.	Program dapat berjalan dengan baik pada layar yang beresolusi tinggi					
22.	Bahan ajar mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya					
23.	Bahan ajar tidak macet atau error selama digunakan					
24.	Video yang dicantumkan sesuai dengan pembelajaran					
25.	Penggunaan Video tepat dan efisien					
26.	Penggunaan video pada bahan ajar sesuai dengan materi					
27.	Kualitas teknis					

Sumber: Santoso, R.Y (2007)

Keterangan:

Lampiran E. Validasi Ahli Bahasa

**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI BAHASA TERHADAP BAHAN
AJAR MACROMEDIA FLASHDENGAN MENGGUNAKAN ASSURE**

No.	Aspek Pengamatan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Lugas						
1.	Ketepatan struktur kalimat					
2.	Keefektifan kalimat					
3.	Kebakuan istilah					
Komunikatif						
4.	Keterbacaan pesan					
5.	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa					
Dialogis dan Interaktif						
6.	Kemampuan memotivasi pesan atau informasi					
7.	Kemampuan mendorong berfikir kritis peserta didik					
Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik						
8.	Kesesuaian perkembangan peserta didik					
9.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik					
Keruntutan dan Keterpaduan Alur Pikir						
10.	Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat					

Sumber: Santoso, R.Y (2007)

Keterangan:

1 : Sangat Kurang Baik

2 : Kurang Baik

3 : Cukup Baik

4 : Baik

5 : Sangat Baik

Komentar dan saran ahli bahasa untuk perbaikan pembelajaran model *blended learning* pada pembelajaran sejarah SMA menggunakan *ASSURE*

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....2016

Ahli Bahasa

Anita Widjajanti, S.S., M.Hum

Lampiran F. Hasil Nilai Uji Kelompok Kecil

NO	Nama	Pretest	Posttest
1	Alfiani Rindy	45	80
2	Ana Nailul Hikmah	55	85
3	Angger Prayoga	35	90
4	Deddy Kurniawan	50	85
5	Farida Fauziah	35	90
6	Immanuel Edo	70	90
7	Jeny Putri	40	95
8	Nalerndra Yogeswara	45	95
9	Yenny Oktavia	30	95
	Jumlah	405	805
	Rata-Rata	45	89,44444

Lampiran G. Nilai Peserta didik**Daftar Nilai Hasil Pretest dan Postest Peserta didik Kelas XI Macromedia I
(Efektivitas)**

No.	Nama	Nilai Siswa	
		Pretest	Postest
1	Ahmad Nurul Mufid.	65	85
2	Alfina Damayanti	70	85
3	Aggita Eka Saputri	30	95
4	Anis Sulalah	65	95
5	Aprilina Ayu Lestari	55	90
6	Ayu Sukmawati	35	95
7	Devi Ratnasari	70	90
8	Erna Nur Aifah	30	95
9	Faisal Asari	30	90
10	Fani Mareta	45	100
11	Farin Okta Fajrin	50	95
12	Ferdi Mardiyanto	55	85
13	Herlin Mardiana	40	85
14	Icha Sagita	60	90
15	Ida Yana Sari	45	95
16	Indah Sholehati	50	90
17	Indri Savitri	60	95
18	Lisa Wahyuni	55	95

No.	Nama	Nilai Siswa	
		Pretest	Postest
19	Mochammad Soleh Hudin	45	90
20	Mohammad Iqbal Rafidotil Fatoni	70	95
21	Muh. Sofyan Afandi	35	90
22	Muhammad Feri Irawan	35	95
23	Muhammad Okta Afriadi	45	90
24	Muhammad Yusuf Yusron	50	95
25	Raihan	30	90
26	Sahrotul Maulina	40	95
27	Selviana Karimah	60	90
28	Silvia Husnul Hotimah	55	90
29	Siti Hanivatul Jannatus Zahroni	35	95
30	Siti Raudatul Firmania	55	95
31	Ulva Aprilia Agustin	60	95
32	Umi Masruroh	45	90
33	Wawat Nurul Hasan	60	95
34	Zahrotul Riski Amalia	50	95
35	Zahrotul Uyun	35	95
Jumlah		1715	3230
Rata-Rata		49	92,28571

Sumber: SMK Islam Bustanul Ulum Pakusari Jember

Taraf pencapaian ketuntasan setelah penerapan pengembangan Bahan Ajar *Macromedia Flash* dengan menggunakan ASSURE

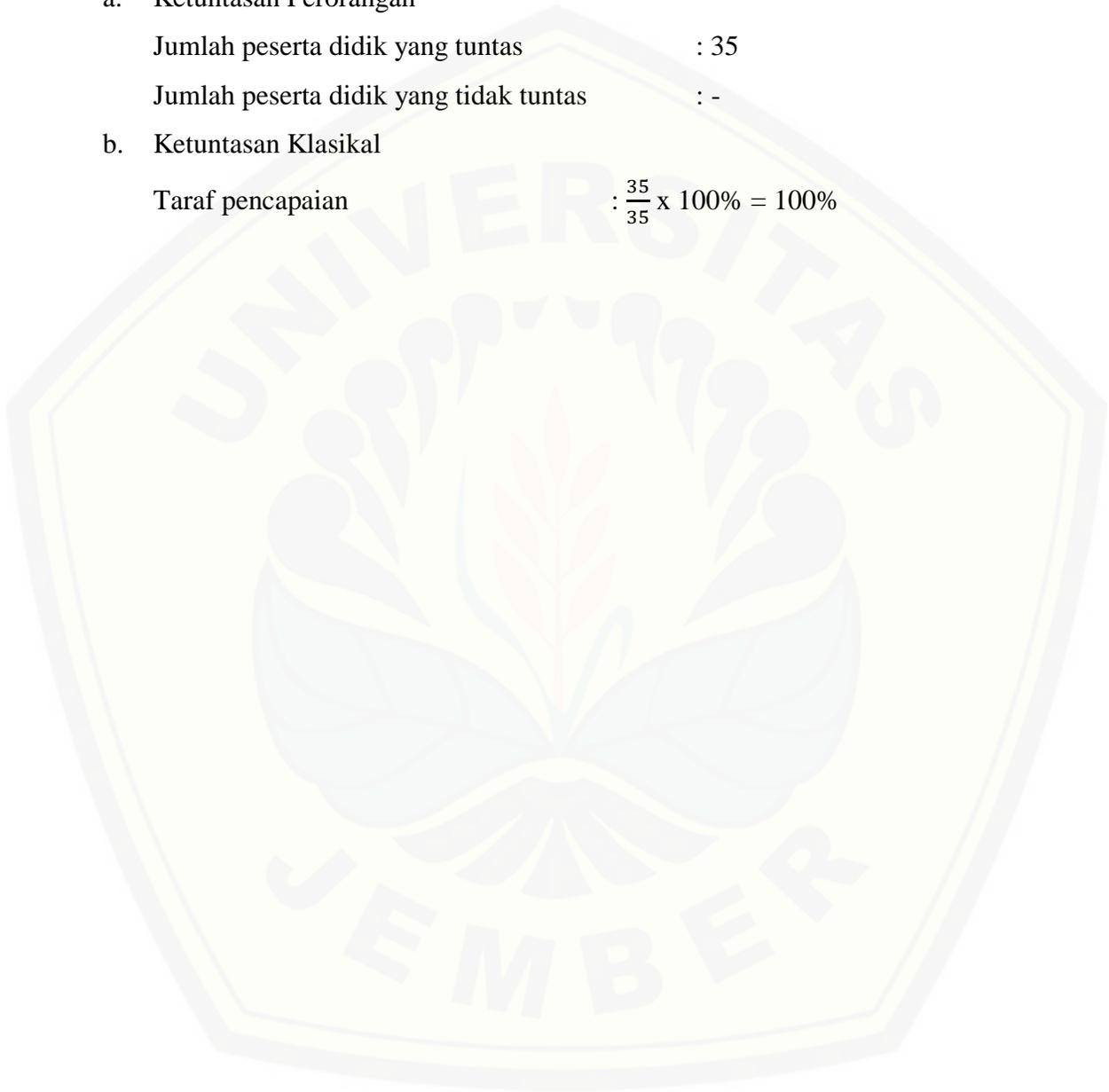
a. Ketuntasan Perorangan

Jumlah peserta didik yang tuntas : 35

Jumlah peserta didik yang tidak tuntas : -

b. Ketuntasan Klasikal

Taraf pencapaian : $\frac{35}{35} \times 100\% = 100\%$



Lampiran H. Silabus

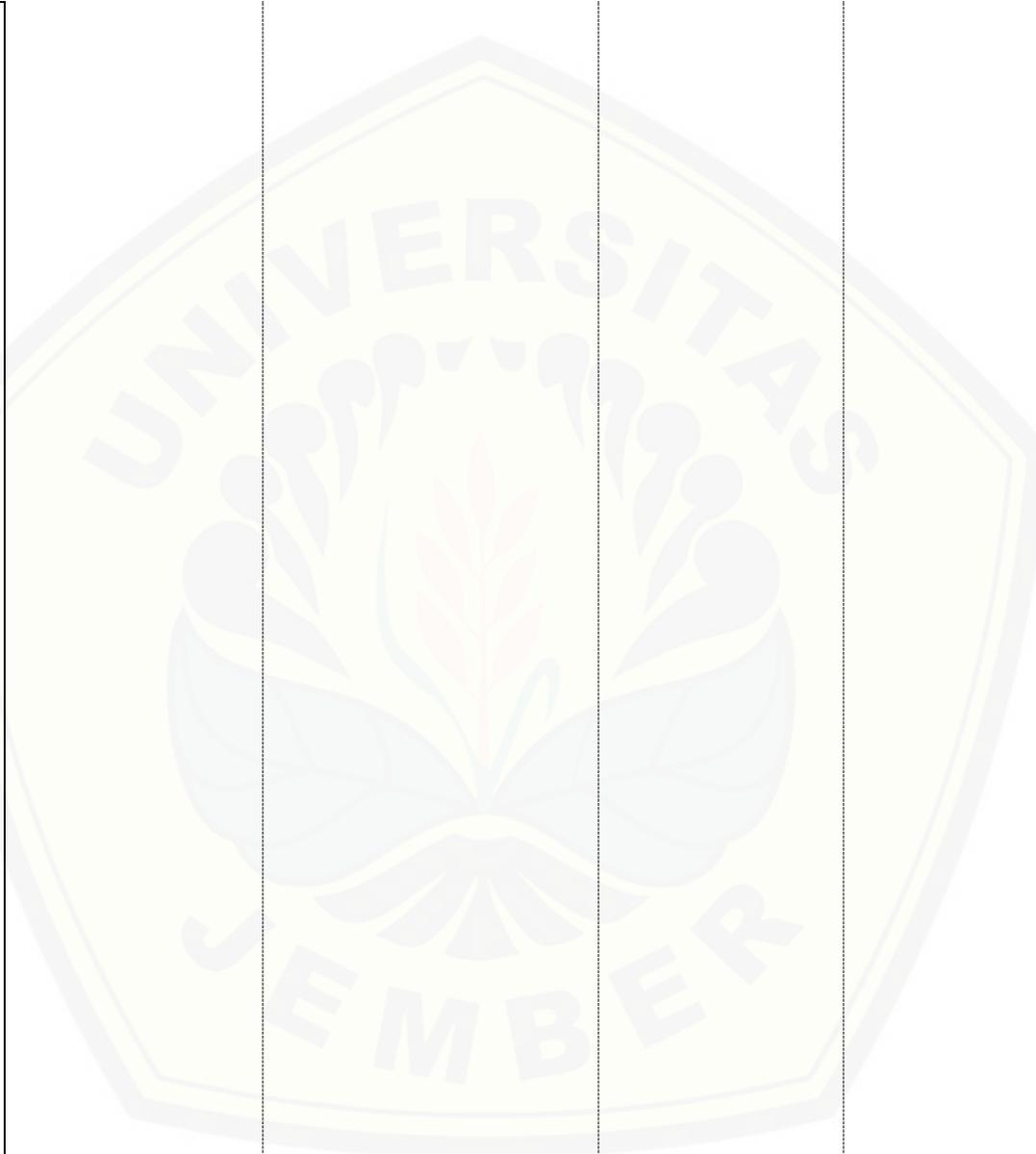
SILABUS SMA/MA/SMK/MAK

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia (Wajib)
Kelas : XI
Kompetensi Inti :

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Menghayati nilai-nilai persatuan dan keinginan bersatu dalam perjuangan pergerakan nasional menuju kemerdekaan bangsa sebagai karunia Tuhan Yang Maha Esa terhadap bangsa dan negara Indonesia.					

- 2.1 Mengembangkan nilai dan perilaku mempertahankan harga diri bangsa dengan bercermin pada kegigihan para pejuang dalam melawan penjajah.
- 2.2 Meneladani perilaku kerjasama, tanggung jawab, cinta damai para pejuang dalam mewujudkan cita-cita mendirikan negara dan bangsa Indonesia dan menunjukkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 2.3 Meneladani perilaku kerjasama, tanggung jawab, cinta damai para pejuang untuk meraih kemerdekaan dan menunjukkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 2.4 Meneladani perilaku kerjasama, tanggung jawab, cinta damai para pejuang untuk mempertahankan kemerdekaan dan menunjukkannya dalam kehidupan sehari-hari.



<p>2.5 Berlaku jujur dan bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran sejarah</p>					
<p>3.1 Menganalisis perubahan, dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah pada masa penjajahan asing hingga proklamasi kemerdekaan Indonesia.</p> <p>3.2 Menganalisis proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Barat (Portugis, Belanda dan Inggris) di Indonesia.</p> <p>3.3 Menganalisis strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Barat di Indonesia sebelum dan sesudah abad ke-20.</p> <p>4.1 Mengolah informasi tentang peristiwa sejarah pada masa penjajahan Bangsa Barat berdasarkan konsep perubahan dan keberlanjutan, dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah.</p>	<p>Perkembangan Kolonialisme dan Imperialisme Barat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perubahan, dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah pada masa penjajahan asing hingga proklamasi kemerdekaan Indonesia • Proses masuk dan perkembangan penjajahan Bangsa Barat di Indonesia • Strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan Bangsa Barat di Indonesia sebelum dan sesudah abad ke-20. 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • membaca buku teks tentang pertumbuhan dan perkembangan kolonialisme dan imperialisme Barat dan strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Barat di Indonesia sebelum dan sesudah abad ke-20. <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang pertumbuhan dan perkembangan kolonialisme dan imperialisme Barat dan strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Barat di Indonesia sebelum dan sesudah abad ke-20. <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • mengumpulkan informasi 	<p>Observasi:</p> <p>mengamati kegiatan peserta didik dalam proses mengumpulkan data, analisis data, dan pembuatan laporan.</p> <p>Portofolio:</p> <p>menilai laporan peserta didik tentang pertumbuhan dan perkembangan kolonialisme dan imperialisme Barat dan strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Barat di Indonesia sebelum dan sesudah abad ke-20.</p>	<p>10 mg x 2 jp</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Paket Sejarah Indonesia kelas Xi. • Buku-buku lainnya • Internet (jika tersedia) • Gambar aktifitas imperialisme dan kolonialisme Barat di Indonesia. • Gambar-gambar bentuk perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Barat.. • Peta lokasi perlawanan bangsa Indonesia terhadap bangsa Barat.

<p>4.2 Mengolah informasi tentang proses masuk dan perkembangan penjajahan Bangsa Barat di Indonesia dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah.</p> <p>4.3 Mengolah informasi tentang strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan Bangsa Barat di Indonesia sebelum dan sesudah abad ke-20 dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah.</p>		<p>terkait dengan pertanyaan mengenai pertumbuhan dan perkembangan kolonialisme dan imperialisme Barat dan strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Barat di Indonesia sebelum dan sesudah abad ke-20, melalui bacaan, internet dan sumber-sumber lain.</p> <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • menganalisis informasi yang didapat dari sumber tertulis dan atau internet serta sumber lainnya untuk mendapatkan kesimpulan tentang pertumbuhan dan perkembangan kolonialisme dan imperialisme Barat dan strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Barat di Indonesia sebelum dan sesudah abad ke-20. <p>Mengkomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • hasil analisis yang telah 	<p>Tes tertulis:</p> <p>menilai kemampuan peserta didik dalam menganalisis tentang pertumbuhan dan perkembangan kolonialisme dan imperialisme Barat dan strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Barat di Indonesia sebelum dan sesudah abad ke-20</p>	
--	--	--	--	--

		<p>dilakukan selanjutnya dibuat laporan dalam bentuk tulisan tentang pertumbuhan dan perkembangan kolonialisme dan imperialisme Barat dan strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Barat di Indonesia sebelum dan sesudah abad ke-20.</p>			
<p>3.4 Menganalisis persamaan dan perbedaan pendekatan dan strategi pergerakan nasional di Indonesia pada masa awal kebangkitan nasional, Sumpah Pemuda dan sesudahnya sampai dengan Proklamasi Kemerdekaan.</p> <p>3.5 Menganalisis peran tokoh-tokoh Nasional dan Daerah dalam perjuangan menegakkan negara Republik Indonesia.</p> <p>3.6 Menganalisis dampak politik, budaya, sosial-ekonomi dan pendidikan pada masa penjajahan</p>	<p>Pergerakan Nasional Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Strategi pergerakan nasional di Indonesia pada.masa awal kebangkitan nasional, Sumpah Pemuda, dan sesudahnya sampai dengan Proklamasi Kemerdekaan. • Tokoh-Tokoh Nasional dan Daerah dalam Perjuangan Menegakkan Negara Republik Indonesia 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • membaca buku teks tentang strategi pergerakan, tokoh-tokoh pergerakan nasional dan dampak penjajahan Barat dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini. <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang strategi pergerakan, tokoh-tokoh pergerakan nasional dan dampak penjajahan Barat dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini. <p>Mengeksplorasikan:</p>	<p>Observasi :</p> <p>mengamati kegiatan peserta didik dalam proses mengumpulkan data, analisis data dan pembuatan laporan.</p> <p>Portofolio:</p> <p>menilai laporan peserta didik tentang strategi pergerakan, tokoh-tokoh pergerakan nasional dan dampak penjajahan Barat dalam kehidupan</p>	<p>6 mg x 2 jp</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Paket Sejarah Indonesia kelas XI. • Buku-buku lainnya • Internet (jika tersedia) • Gambar aktifitas pergerakan nasional Indonesia • Gambar –gambar tokoh pergerakan nasional Indonesia

<p>Barat dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini.</p> <p>4.4 Mengolah informasi tentang persamaan dan perbedaan pendekatan dan strategi pergerakan nasional di Indonesia pada masa awal kebangkitan nasional, pada masa Sumpah Pemuda, masa sesudahnya sampai dengan Proklamasi Kemerdekaan dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah.</p> <p>4.5 Menulis sejarah tentang satu tokoh nasional dan tokoh dari daerahnya yang berjuang melawan penjajahan kolonial Barat</p> <p>4.6 Menalar dampak politik, budaya, sosial-ekonomi dan pendidikan pada masa penjajahan Barat dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dampak politik, budaya, sosial-ekonomi dan pendidikan pada masa penjajahan Barat dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini 	<ul style="list-style-type: none"> • mengumpulkan informasi terkait dengan strategi pergerakan, tokoh-tokoh pergerakan nasional dan dampak penjajahan Barat dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini melalui bacaan, internet dan sumber-sumber lainnya. <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • menganalisis informasi dan data-data yang didapat baik dari bacaan maupun dari sumber-sumber terkait untuk mendapatkan kesimpulan tentang strategi pergerakan, tokoh-tokoh pergerakan nasional dan dampak penjajahan Barat dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini. <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • hasil analisis dan evaluasi selanjutnya dilaporkan dalam bentuk tulisan yang terkait dengan strategi pergerakan, tokoh-tokoh pergerakan nasional dan 	<p>bangsa Indonesia masa kini.</p> <p>Tes tertulis: menilai kemampuan peserta didik dalam menganalisis tentang strategi pergerakan, tokoh-tokoh pergerakan nasional dan dampak penjajahan Barat dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini.</p>		
---	---	---	--	--	--

		dampak penjajahan Barat dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini.			
<p>3.7 Menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia.</p> <p>3.8 Menganalisis peristiwa pembentukan pemerintahan pertama Republik Indonesia dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan Indonesia masa kini.</p> <p>3.9 Menganalisis peran Bung Karno dan Bung Hatta sebagai proklamator serta tokoh-tokoh proklamasi lainnya.</p> <p>4.7 Menalar peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia dan menyajikannya dalam</p>	<p>Proklamasi Kemerdekaan Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peristiwa proklamasi kemerdekaan • Pembentukan pemerintahan pertama Republik Indonesia • Tokoh proklamator Indonesia 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • membaca buku teks dan melihat gambar-gambar tentang peristiwa proklamasi kemerdekaan, pembentukan pemerintahan dan tokoh-tokoh proklamator Indonesia. <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang peristiwa proklamasi kemerdekaan, pembentukan pemerintahan dan tokoh-tokoh proklamator Indonesia. <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • mengumpulkan informasi terkait peristiwa proklamasi kemerdekaan, pembentukan 	<p>Observasi :</p> <p>mengamati kegiatan peserta didik dalam proses mengumpulkan data, analisis data dan pembuatan laporan.</p> <p>Portofolio:</p> <p>menilai laporan peserta didik tentang proklamasi kemerdekaan, pembentukan pemerintahan pertama Republik Indonesia, serta peran tokoh proklamator dalam proklamasi.</p> <p>Tes tertulis:</p> <p>menilai kemampuan</p>	<p>9 mg x 2 jp</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Paket Sejarah Indonesia kelas XI. • Buku-buku lainnya. • Internet (jika tersedia) • Sumber lain yang tersedia • Gambar-gambar peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan dan pembentukan pemerintahan pertama RI • Gambar-gambar tokoh- tokoh yang berperan penting dalam proklamasi kemerdekaan RI

<p>bentuk cerita sejarah.</p> <p>4.8 Menalar peristiwa pembentukan pemerintahan pertama Republik Indonesia dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan Indonesia masa kini dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah.</p> <p>4.9 Menulis sejarah tentang perjuangan Bung Karno dan Bung Hatta</p>		<p>pemerintahan dan tokoh-tokoh proklamator Indonesia melalui bacaan dan atau internet, serta sumber-sumber lainnya.</p> <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> menganalisis informasi dan data-data yang didapat dari bacaan maupun dari sumber-sumber terkait untuk mendapatkan kesimpulan tentang peristiwa proklamasi kemerdekaan, pembentukan pemerintahan dan tokoh-tokoh proklamator Indonesia melalui bacaan, internet, serta sumber-sumber lainnya. <p>Mengkomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> hasil analisis kemudian dilaporkan dalam bentuk tulisan yang berisikan tentang peristiwa proklamasi kemerdekaan, pembentukan pemerintahan pertama, tokoh-tokoh proklamator 	<p>peserta didik dalam mengevaluasi proklamasi kemerdekaan, pembentukan pemerintahan pertama Republik Indonesia, serta peran tokoh proklamator dalam proklamasi.</p>		
--	--	---	--	--	--

		Indonesia.			
<p>3.10 Menganalisis perubahan dan perkembangan politik masa awal kemerdekaan</p> <p>3.11 Menganalisis perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda.</p> <p>4.10 Menalar perubahan dan perkembangan politik masa awal proklamasi dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah.</p> <p>4.11 Mengolah informasi tentang perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu, Belanda dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah.</p>	<p>Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan dari Ancaman Sekutu dan Belanda</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perubahan dan perkembangan politik masa awal kemerdekaan • Perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu, dan Belanda 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • membaca buku teks dan melihat gambar-gambar tentang ancaman terhadap kemerdekaan Indonesia dari pihak Sekutu dan Belanda. <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang peristiwa ancaman terhadap kemerdekaan Indonesia dari pihak Sekutu dan Belanda. <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • mengumpulkan informasi terkait dengan ancaman terhadap kemerdekaan Indonesia dari pihak Sekutu dan Belanda. <p>Mengasosiasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • menganalisis informasi dan data-data yang didapat dari bacaan maupun dari sumber- 	<p>Observasi :</p> <p>mengamati kegiatan peserta didik dalam proses mengumpulkan data, analisis data dan pembuatan laporan tentang ancaman terhadap kemerdekaan Indonesia dari pihak Sekutu dan Belanda.</p> <p>Portofolio:</p> <p>menilai laporan peserta didik tentang ancaman terhadap kemerdekaan Indonesia dari pihak Sekutu dan Belanda.</p> <p>Tes Tertulis:</p> <p>menilai kemampuan peserta didik dalam mengevaluasi peristiwa ancaman</p>	5 mg x 2jp	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Paket Sejarah Indonesia kelas XI. • Buku-buku lainnya. • Internet (jika tersedia) • Sumber lain yang tersedia

		<p>sumber terkait untuk mendapatkan kesimpulan tentang peristiwa ancaman terhadap kemerdekaan Indonesia dari pihak Sekutu dan Belanda.</p> <p>Mengkomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none">• hasil analisis kemudian dilaporkan dalam bentuk tulisan yang berisi tentang peristiwa ancaman terhadap kemerdekaan Indonesia dari pihak Sekutu dan Belanda	<p>terhadap kemerdekaan Indonesia dari pihak Sekutu dan Belanda</p>		
--	--	--	---	--	--

Lampiran I. RPP**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMK Islam Bustanul Ulum
Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia
Kelas/Semester : XI/Genap
Materi Pokok : Kalahnya Jepang perang melawan sekutu
Pertemuan Ke- : 1
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit
Jumlah Pertemuan : 1 kali

A. Kompetensi Inti

- KI.1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI.2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI.3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI.4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Menghayati nilai-nilai persatuan dan keinginan bersatu dalam perjuangan pergerakan nasional menuju kemerdekaan bangsa sebagai karunia.
- 2.3 Meneladani perilaku kerjasama, tanggung jawab, cinta damai para pejuang untuk meraih kemerdekaan dan menunjukkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 3.7 Menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia.
 - 3.7.1 Menganalisis kalahnya Jepang perang melawan sekutu

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menunjukkan sikap jujur dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran sejarah
2. Menunjukkan sikap tanggungjawab dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran sejarah
3. Menyebutkan negara-negara yang termasuk dalam kelompok Sekutu
4. Menjelaskan alasan Sekutu tidak memihak Jepang
5. Menjelaskan upaya-upaya yang dilakukan Sekutu untuk mengalahkan Jepang
6. Menganalisis kekalahan Jepang melawan Sekutu

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini peserta didik diharapkan mampu:

1. Menyebutkan negara-negara yang termasuk dalam kelompok Sekutu
2. Menjelaskan alasan Sekutu tidak memihak Jepang
3. Menjelaskan upaya-upaya yang dilakukan Sekutu untuk mengalahkan Jepang
4. Menganalisis kekalahan Jepang oleh Sekutu

E. Materi Pembelajaran

Materi Fakta:

- Peristiwa perlawanan Jepang terhadap Sekutu
- Pengeboman kota Hiroshima dan Nagasaki

Materi Konsep

- Upaya yang dilakukan sekutu dalam mengalahkan Jepang

Materi Prinsip

- Penyerahan Jepang tanpa syarat terhadap Sekutu

F. Metode pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Scientific approach

Metode Pembelajaran : Diskusi, penugasan dan tanya jawab

Model Pembelajaran : Problem based learning

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke - 1

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	<p>Memberikan salam</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan slide presentasi power point • Menanyakan kepada peserta didik kesiapan dan kenyamanan untuk belajar • Mempersilahkan salah satu peserta didik memimpin doa • Menanyakan kehadiran peserta didik • Tanya jawab materi sebelumnya • Menyampaikan tujuan dan kompetensi pembelajaran yang harus dikuasai peserta didik melalui power point • Menyampaikan metode & model pembelajaran yang akan digunakan 	10 menit
Inti	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan gambar yang muncul di slide power point <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan ditampilkannya gambar di slide membantu merangsang/menstimulus otak peserta didik sehingga 	70 menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
	<p>mereka akan bertanya</p> <p>Mengumpulkan Informasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik membentuk kelompok yang terdiri atas 4 - 5 orang. • Pendidik menyiapkan sebuah tongkat yang panjangnya 20-30 cm. • Pendidik menyampaikan beberapa materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan materi (hand out) dan memberikan kesempatan para kelompok untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran yang telah diberikan. <p>Menalar :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berdiskusi membahas masalah yang terdapat di dalam wacana. <p>Mengkomunikasikan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah kelompok selesai membaca dan mengerjakan masalah tentang materi pelajaran dan mempelajari isinya, guru mempersilahkan anggota kelompok untuk mempersiapkan materi dan permasalahan yang telah dikerjakan untuk maju kedepan kelas. • Perwakilan kelompok untuk anggota kelompok yang memegang tongkat tersebut harus mempresentasikan hasil kerjanya, demikian seterusnya sampai sebagian besar kelompok mendapat bagian untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bersama pendidik membuat kesimpulan tentang materi pembelajaran hari ini. • Pendidik melakukan evaluasi untuk mengukur 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
	<p>ketercapaian tujuan pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan tugas dirumah mempelajari materi berikutnya tentang materi yang telah dipelajari pertemuan berikutnya. • Pendidik menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. • Pendidik memberikan motivasi dan memberi tahukan bahwa ulangan harian akan segera dilaksanakan. • Menutup pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam. 	

H. Media, Alat, dan Sumber Belajar

1. Media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu:
Makro Media Flash
2. Alat yang digunakan dalam pembelajaran yaitu:
Whiteboard, spidol, laptop, dan viewer.
3. Sumber Belajar yang digunakan dalam pembelajaran yaitu:
Buku Sejarah Indonesia untuk SMA/MA kelas XI, Erlangga, 2013
Buku Sejarah Indonesia untuk SMA/MA/SMK/MAK kelas XI, Kemendikbud, 2014
Internet

I. Penilaian Hasil Belajar

- a. Tehnik : Tes dan non tes
- b. Bentuk : Uraian dan observasi
- c. Instrumen : Soal dan lembar observasi kegiatan diskusi (Lampiran)

Lampiran 1. Materi Ajar

a. Jepang Kalah Perang dengan Sekutu

Kekuasaan Jepang di Asia jatuh sebab pada 14 Agustus 1945 dua kota di Jepang dibombardir oleh sekutu. Rakyat Indonesia sadar bahwa ini sebuah peristiwa untuk segera bertindak menyambut kemerdekaan. Pemerintah Jepang tidak bisa berbuat lebih dikarenakan peristiwa pengeboman tersebut membuat Pemerintah Jepang merasa terdesak terhadap Sekutu, Jepang berusaha mempertahankan keadaan status *quo* selain itu, Jepang mengalami sesuatu kegoncangan mental seusai mengalami kalah perang, pihak Jepang ingin menghindari adanya sebuah konflik bersenjata sepanjang kondisinya tetap dalam batas toleransi.

Pertempuran ini berawal dari serangan Jepang terhadap AS melewati agresi ke Pearl Harbour yang menjadi kesalahan besar Jepang sebab akhirnya melibatkan Amerika Serikat untuk terjun langsung ke dalam PD II. Pada awalnya Amerika Serikat merencanakan melakukan operasi militer agresi ke pulau-pulau yang mutlak di kuasai Jepang. Pada saat itu intelijen AS memperkirakan Jepang mempunyai kekuatan kurang lebih 7-9 juta tentara. Memperhatikan sifat tentara Jepang yang bertempur hingga titik darah penghabisan, Amerika Serikat menyadari bahwa akan terjadi pertempuran yang sangat menarik untuk mengakhiri perang di Pasifik, yaitu hingga semua tentara Jepang binasa, semacam pertempuran di *Iwo Jima* serta di tempat yang lainnya, selain itu pertempuran ini akan memakan waktu yang lama serta kembali menelan korban jiwa yang sangat tak sedikit bagi Amerika Serikat sendiri.

Keterlibatan AS dalam Perang Dunia II menimbulkan efek positif dan negatif, efek positifnya mengakibatkan peningkatan kegiatan ekonomi serta riset teknologi yang telah lama dikembangkan oleh Amerika Serikat, efek negatifnya Amerika Serikat juga mengalami kemendesalan yang sangat besar khususnya dalam korban jiwa. Amerika Serikat mempunyai pandangan bahwa Jepang saat itu mempunyai pasukan kamikaze yang sangat menakutkan dalam faktor kemanusiaan semacam pasukan yang kejam dalam hal menyiksa seperti yang terjadi pada tragedi *The Rape of Nanking*. Melihat hal ini Amerika Serikat berpikiran langsung menyerang Jepang untuk mengakhiri Perang Pasifik sebab argumen itulah akhirnya dicari cara untuk mengakhiri perang Pasifik dengan cara cepat, yang akhirnya menjadi rencana pemboman Hiroshima serta Nagasaki. Hiroshima adalah kota industri besar yang juga adalah pusat kegiatan

divisi kedua tentara Jepang yang bertanggung jawab atas operasi di selatan Jepang serta pusat komunikasi militer serta supply tentara. Sedangkan Nagasaki adalah kota pelabuhan tempat dibuatnya kapal-kapal Jepang, tergolong kapal perang, peralatan serta supplynya. Pada akhir Juli 1945, Amerika Serikat, Inggris, serta China menjatuhkan ultimatum terhadap Jepang dengan dua pilihan menyerah tanpa syarat atau Jepang akan di hancurkan total. Namun Pihak Jepang tidak menghiraukan ultimatum tersebut sehingga pada tanggal 6 Agustus 1945 kota Hiroshima di jatuhi bom atom oleh sekutu, tiga hari kemudian senjata pemusnah massal itu menghancurkan Kota Nagasaki

Kaisar Hirohito menyebutkan Jepang kalah perang serta menyerah terhadap pasukan Sekutu Amerika Serikat. Dengan demikian, berakhirilah Perang Dunia Kedua setelah sebelumnya Jerman menyerah kalah terhadap Sekutu. Menurut *The History Channel*, kabar itu disampaikan Hirohito melewati siaran radio pada tengah hari. Menurut Hirohito, Jepang terpaksa menyerah seusai musuh memakai senjata baru yang amat dahsyat, yang menewaskan banyak korban jiwa. Senjata yang dimaksud Hirohito merupakan bom atom, yang dijatuhkan pesawat militer AS. Pertama di Kota Hiroshima pada 6 Agustus 1945, serta tiga hari kemudian senjata pemusnah massal itu menghancurkan Kota Nagasaki. Bagi Amerika Serikat, dua bom atom itu sengaja dijatuhkan seusai Jepang saat itu yang tak menunjukkan gelagat untuk menyerah. Seusai tragedi di Hiroshima serta Nagasaki, pada 10 Agustus 1945, Jepang menerima alternatif pertama serta baru diumumkan lima hari kemudian. Kabar itu dirayakan dengan pesta besar di New York, Amerika Serikat, sebagai pertanda usainya Perang Dunia Kedua. Pernyataan menyerah terhadap Pasukan Sekutu baru resmi disampaikan Jepang pada 2 September 1945. Di atas kapal perang USS Missouri, Menteri Luar Negeri Jepang, Mamoru Shigemitsu, menyebutkan negaranya menyerah serta mengaku kalah tanpa syarat terhadap Sekutu, yang diwakili Jenderal Richard K. Sutherland dari Angkatan Darat Amerika Serikat.

Pada tanggal 14 Agustus 1945 Jepang menyerah terhadap Sekutu. Tentara dan Angkatan Laut Jepang tetap berkuasa di Indonesia sebab Jepang sudah berjanji akan mengembalikan kekuasaan di Indonesia ke tangan Sekutu. Sutan Sjahrir, Wikana, Darwis, dan Chaerul Saleh mendengar berita ini melewati radio BBC. Setelah mendengar desas-desus Jepang akan menyerah dan bertekuk lutut, golongan muda mendesak golongan tua untuk segera memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Tetapi golongan tua tak ingin terburu-buru golongan tua tidak mengharapkan terjadinya pertumpahan darah pada saat proklamasi.

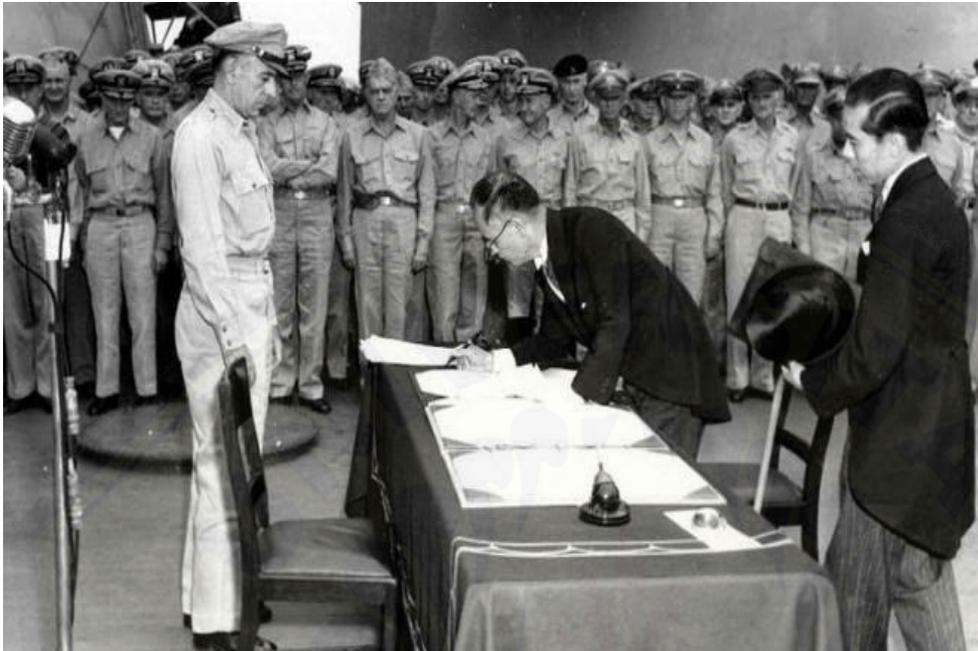
Konsultasi pun diperbuat dalam bentuk rapat PPKI. Golongan muda tak menyetujui rapat itu, mengingat PPKI merupakan sebuah badan yang dibentuk oleh Jepang. Golongan muda mengharapkan kemerdekaan atas usaha bangsa sendiri, bukan pemberian Jepang. Setelah kekalahan pihak Jepang, rakyat dan pejuang Indonesia berupaya melucuti senjata para tentara Jepang maka terjadilah pertempuran-pertempuran yang memakan korban di berbagai daerah.

Ketika gerakan untuk melucuti pasukan Jepang sedang berkobar, tanggal 15 September 1945, tentara Inggris mendarat di Jakarta, kemudian mendarat di Surabaya pada 25 Oktober 1945. Tentara Inggris datang ke Indonesia tergabung dalam *AFNEI* (*Allied Forces Netherlands East Indies*) atas keputusan dan atas nama Blok Sekutu, dengan tugas untuk melucuti tentara Jepang, membebaskan para tawanan perang yang ditahan Jepang, dan memulangkan tentara Jepang ke negerinya. Tetapi tidak hanya itu tentara Inggris yang datang juga mengangkat misi mengembalikan Indonesia terhadap administrasi pemerintahan Belanda sebagai negeri jajahan Hindia Belanda. *NICA* (*Netherlands Indies Civil Administration*) ikut membonceng bersama rombongan tentara Inggris untuk tujuan tersebut. Faktor ini memicu gejolak rakyat Indonesia dan menimbulkan pergerakan perlawanan rakyat Indonesia di mana-mana melawan tentara *AFNEI* dan pemerintahan *NICA*.

Hiroshima & Nagasaki di Bom Atom oleh Sekutu



Menteri Luar Negeri Jepang, Mamoru Shigemitsu, menyebutkan negaranya menyerah serta mengaku kalah tanpa syarat terhadap Sekutu, yang diwakili Jenderal Richard K. Sutherland dari Angkatan Darat AS



DAFTAR PUSTAKA

- Mardikaningsih & Sumaryanto. 2013. *Sejarah untuk Kelas XI SMA dan MA Program IPS*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Poesponegoro, M.D. & Notosusanto, N. 2008. *Sejarah Nasional Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- http://www.crayonpedia.org/mw/BAB_3._USAHA_PERJUANGAN_MEMPERTAHANKAN_KEMERDEKAAN_INDONESIA.#A_Faktor-Faktor_yang_Menyebabkan_Terjadinya_Konflik_Antara_Indonesia_dengan_Belanda

Lampiran 2. Lembar Kerja Peserta Didik

Esai

Jawablah Pertanyaan-Pertanyaan di Bawah Ini Dengan Jelas!

1. Uraikan proses yang dilakukan oleh Sekutu untuk mengalahkan Jepang!

Jawab?

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

2. Jelaskan alasan Sekutu memilih mengancurkan kota Hiroshima dan Nagasaki!

Jawab?

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

3. Jelaskan reaksi Jepang setelah pengeboman kota Hiroshima dan Nagasaki!

Jawab?

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

Selamat Mengerjakan

Lampiran 3. Instrumen Penilaian

A. Non Tes

**Lembar Observasi untuk Penilaian Sikap Peserta didik Selama Proses Pembelajaran
Mengenai kekalahan Jepang terhadap Sekutu**

Nama : Guru Pembina :

Mata Pelajaran : Kelas :

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian					Skor Total	KET
		1	2	3	4	5		
1	Kedisiplinan							
2	Partisipasi aktif							
3	Perhatian							
4	Sikap kritis							
5	Pemahaman terhadap tugas							
6	Tanggungjawab terhadap tugas							
7	Kemampuan berpendapat							
8	Kemampuan memecahkan masalah							
9	Kerja sama							
10	Menghargai pendapat orang lain							
	Jumlah							
	Rata-rata							
	Skor yang dicapai peserta didik : Nilai akhir :.....x100 = Skor total							

Keterangan :

1= sangat kurang

Skor rata-rata : Mean = $\Sigma x / X$

2= kurang

3=cukup

4=baik

5=sangat baik

Rubrik Penilaian Diri

Partisipasi dalam Diskusi Kelompok

Nama :

Kelas :

Isilah pernyataan berikut dengan jujur, untuk no 1-6 Tulislah huruf A, B, C, dan D di dalam kolom skor yang disediakan.

No	Pertanyaan	Skor
1.	Selama diskusi saya mengusulkan ide	
2.	Selama diskusi saya memperhatikan	
3.	Selama diskusi saya mengajukan pertanyaan	
4.	Selama diskusi saya disiplin	
5.	Selama diskusi saya mengemukakan pendapat	
6.	Selama diskusi saya berpartisipasi aktif	

Kriteria :

A = Selalu

B = Sering

C = Kadang-kadang

D = Tidak pernah

Lembar Observasi untuk Penilaian Kelompok Selama Diskusi

Kelompok :

Mata Pelajaran :

Kelas :

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian					Skor Total	KET
		1	2	3	4	5		
1	Cara penyajian							
2	Cara mengemukakan pendapat							
3	Cara menanggapi/merespon							
4	Cara memutuskan							
5	Cara menyimpulkan							
6	Sikap kritis							
7	Cara melibatkan partisipasi aktif							
8	Kemampuan menganalisis							
	Jumlah							
	Rata-rata							
	Skor yang dicapai peserta didik : Nilai akhir :.....x100 = Skor total							

Keterangan :

1= sangat kurang 2= kurang

3=cukup 4=baik

5=sangat baik

Skor rata-rata : Mean = $\Sigma x / X$



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMK Islam Bustanu Ulum
Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia
Kelas/Semester : XI/Genap
Materi Pokok : Peristiwa Rengasdengklok
Pertemuan Ke- : 2
Alokasi Waktu : **2 x 45 menit**
Jumlah Pertemuan : 1 kali

A. Kompetensi Inti

- KI.1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI.2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI.3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI.4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

- 1.1 Menghayati nilai-nilai persatuan dan keinginan bersatu dalam perjuangan pergerakan nasional menuju kemerdekaan bangsa sebagai karunia.
- 2.3 Meneladani perilaku kerjasama, tanggung jawab, cinta damai para pejuang untuk meraih kemerdekaan dan menunjukkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 3.7 Menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia.
 - 3.7.2 Menganalisis peristiwa Rengasdengklok

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menunjukkan sikap jujur dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran sejarah
2. Menunjukkan sikap tanggungjawab dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran sejarah
3. Menyebutkan tokoh-tokoh yang terkait dalam peristiwa Rengasdengklok
4. Menjelaskan alasan terjadinya pertentangan antara golongan muda dengan golongan tua
5. Menjelaskan proses penculikan Soekarno dan Moh. Hatta oleh golongan muda
6. Menganalisis terjadinya peristiwa Rengasdengklok

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini peserta didik diharapkan mampu:

1. Menyebutkan tokoh-tokoh yang terkait dalam peristiwa Rengasdengklok
2. Menjelaskan alasan terjadinya pertentangan antara golongan muda dengan golongan tua
3. Menjelaskan proses pengamanan Soekarno dan Moh. Hatta oleh golongan muda
4. Menganalisis terjadinya peristiwa Rengasdengklok

E. Materi Pembelajaran

Materi Fakta:

- Peristiwa Rengasdengklok

Materi Konsep

- Upaya yang dilakukan golongan muda dalam mengamankan Soekarno dan Moh.

Hatta dari pengaruh luar
Materi Prinsip

F. Metode pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Scientific approach

Metode Pembelajaran : Diskusi, penugasan dan tanya jawab

Model Pembelajaran : Discovery Learning

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke - 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu	Ket.
Pendahuluan	<p>Memberikan salam</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyiapkan slide presentasi power point Menanyakan kepada peserta didik kesiapan dan kenyamanan untuk belajar Mempersilahkan salah satu peserta didik memimpin doa Menanyakan kehadiran peserta didik Tanya jawab materi sebelumnya, materi kekalahan Jepang terhadap Sekutu Menyampaikan tujuan dan kompetensi pembelajaran yang harus dikuasai peserta didik melalui power point Menyampaikan metode & model pembelajaran yang akan digunakan 	10 menit	
Inti	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memperhatikan gambar yang muncul di slide power point <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> Dengan ditampilkannya gambar di slide membantu merangsang/menstimulus otak 	70 menit	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu	Ket.
	<p>peserta didik sehingga mereka akan bertanya</p> <p>Mengumpulkan Informasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membagi peserta didik menjadi 4 orang per kelompok berdasarkan urutan absen • Mengumpulkan informasi terkait terjadinya peristiwa Rengasdengklok <p>Menalar :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis informasi dan data-data yang didapat dari bacaan maupun dari sumber-sumber terkait untuk mendapatkan informasi tentang terjadinya peristiwa Rengasdengklok <p>Mengkomunikasikan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan hasil analisis diskusi per-kelompok dalam bentuk presentasi dan tulisan tentang terjadinya peristiwa Rengasdengklok 		
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Klarifikasi/kesimpulan peserta didik dibantu oleh guru menyimpulkan materi menganalisis terjadinya peristiwa Rengasdengklok • Evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran • Peserta didik melakukan refleksi tentang pelaksanaan pembelajaran • Memberikan pr untuk peserta didik yang akan dikumpulkan pada pertemuan berikutnya (terlampir) • Mengucapkan salam 	10 menit	

H. Media, Alat, dan Sumber Belajar

1. Media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu:
Makro Media Flash
2. Alat yang digunakan dalam pembelajaran yaitu:
Whiteboard, spidol, laptop, dan viewer
3. Sumber Belajar yang digunakan dalam pembelajaran yaitu:
Buku Sejarah Indonesia untuk SMA/MA kelas XI, Erlangga, 2013;
Buku Sejarah Indonesia untuk SMA/MA/SMK/MAK kelas XI, Kemendikbud, 2014;
Internet.

I. Penilaian Hasil Belajar

- a. Tehnik : Tes dan non tes
- b. Bentuk : Uraian dan observasi
- c. Instrumen : Soal dan lembar observasi kegiatan diskusi (Lampiran)

Lampiran 1. Materi Ajar

Peristiwa Rengasdengklok

Latar Belakang

Peristiwa Rengasdengklok merupakan kejadian penting yang mempercepat proklamasi kemerdekaan Indonesia. Kejadian ini juga menunjukkan konflik dan perbedaan pendapat antarkelompok, terutama golongan tua dan golongan muda dalam menentukan waktu proklamasi. Namun, konflik tersebut berakhir dengan sikap saling menghargai di antara mereka. Tanpa peran golongan muda, Indonesia mungkin belum memproklamasikan secepat itu. Hal itu menunjukkan bahwa para pemuda Indonesia mampu merespon keadaan secara sigap. Para pemuda pun tetap menghormati golongan tua, dengan tetap memerhatikan para tokoh yang perlu dihormati.

Para pemuda berpendapat bahwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia harus dilaksanakan oleh kekuatan bangsa sendiri, bukan oleh PPKI (Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia). Menurut mereka, PPKI adalah buatan Jepang setelah mendengar Jepang menyerah kepada sekutu, Sutan Syahrir yang merupakan tokoh pemuda segera menemui Moh. Hatta di kediamannya. Syahrir mendesak agar Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta yang dapat disebut golongan tua belum bersedia. Mereka yakin bahwa bagaimanapun Indonesia tidak lagi tetap akan merdeka. Pada Rabu, 15 Agustus 1945 sekitar jam 20.00, para pemuda mengadakan pertemuan di sebuah ruangan di belakang Laboratorium Biologi Pegangsaan Timur 17 (sekarang FKM UI). Pertemuan dihadiri oleh Chaerul Saleh, Darwis, Djohar Nur, Kusnandar, Subadio, Subianto, Margono, Aidit Sunyoto, Abubakar, E. Sudewo, Wikana, dan Armansyah.

Pertemuan yang dipimpin Chairul Saleh tersebut memutuskan bahwa "*kemerdekaan Indonesia adalah hak dan soal rakyat Indonesia sendiri, tak dapat digantung-gantungkan pada orang atau kerajaan lain. Untuk menyatakan bahwa Indonesia sudah sanggup merdeka, dan sudah tiba saat merdeka, baik menurut keadaan atau kodrat maupun historis. Dan jalannya hanya satu, yaitu: dengan proklamasi kemerdekaan oleh bangsa Indonesia sendiri, lepas dari bangsa asing, bangsa apapun juga*". Segala ikatan dan hubungan dengan janji kemerdekaan dari Jepang harus diputuskan. Sebaliknya diharapkan diadakannya perundingan dengan Soekarno dan Hatta agar mereka diikutsertakan menyatakan Proklamasi mengingat usaha Sutan Syahrir belum berhasil.

Untuk menyampaikan hasil putusan Perundingan Pegangsaan ini kepada Soekarno, maka pada pukul 22.00 Wikana dan Darwis datang ke rumah Sukarno di Pegangsaan Timur 56. Namun Soekarno tetap pada pendiriannya bahwa Jepang masih berkuasa secara *de facto*. Soekarno bahkan mengingatkan bahwa musuh mereka bukan lagi Jepang, tetapi Belanda yang pasti segera datang setelah Jepang menyerah. Akhirnya pada pukul 24.00 para pemuda meninggalkan kediaman Soekarno. Akibat perbedaan tersebut, maka terjadilah peristiwa Rengasdengklok.

Mereka langsung mengadakan pertemuan di Jl. Cikini 71 Jakarta (seperti Sukarni, Yusuf Kunto, Chairul Saleh, dan Shodanco Singgih). Rapat memutuskan, seperti diusulkan Djohar Nur, "*Segera bertindak, Bung Karno dan Bung Hatta harus kita angkat dari rumah masing-masing*". Chaerul Saleh yang memimpin rapat, menegaskan sebagai keputusan rapat dengan berkata, "*Bung Karno dan Bung Hatta kita angkat saja. Selamatkan mereka dari tangan Jepang dan laksanakan Proklamasi tanggal 16 Agustus 1945.*" Rencana mengamankan Sukarno dan Moh. Hatta pun disepakati. Shodanco Singgih ditunjuk untuk memimpin pelaksanaan rencana tersebut.

Kronologis Peristiwa

Pada dinihari sekitar pukul 03.00 itu terjadilah seperti yang mereka rencanakan. Peristiwa ini kemudian terkenal sebagai Peristiwa Rengasdengklok. Segera kelompok yang diberi tugas mengamankan Soekarno melaksanakan tugasnya. Singgih meminta Bung Karno ikut kelompok Pemuda malam itu juga. Bung Karno tidak menolak keinginan para pemuda dan minta agar Fatmawati, Guntur (waktu itu berusia sekitar delapan bulan) serta Moh. Hatta ikut serta. Menjelang subuh (sekitar 04.00) tanggal 16 Agustus 1945 mereka segera menuju Rengasdengklok. Perjalanan ke Rengasdengklok dengan pengawalan tentara Peta dilakukan sesudah makan sahur, sebab waktu itu memang bulan Puasa.

Para pemuda memilih Rengasdengklok sebagai tempat membawa Soekarno dan Moh. Hatta dengan pertimbangan bahwa daerah itu relatif aman. Hal itu karena ada Daidan Peta di Rengasdengklok yang hubungannya sangat baik dengan Daidan Jakarta. Para pemuda menyadari Soekarno dan Moh. Hatta adalah tokoh penting sehingga keselamatannya harus dijaga. Jarak Rengasdengklok, sekitar 15 km dari Kedunggede, Kerawang. Sesampainya di Rengasdengklok, Sukarno dan Rombongan ditempatkan di rumah seorang keturunan Tionghoa Djiaw Kie

Siong. Beliau adalah seorang petani kecil keturunan Tionghoa yang merelakan rumahnya ditempati oleh para tokoh pergerakan tersebut. Rumah Djiaw Kie Siong berlokasi di RT 001/09 Nomor 41 Desa Rengasdengklok Utara, Kecamatan Rengasdengklok, Kabupaten Karawang, Jawa Barat.

Para pemuda berharap tanggal 16 Agustus 1945 itu Bung Karno dan Bung Hatta bersedia menyatakan Proklamasi Kemerdekaan. Ternyata Sukarno tetap pada pendiriannya. Soekarno tidak memenuhi ultimatum para pemuda yang menginginkan proklamasi kemerdekaan tanggal 16 Agustus. Namun, para pemuda inipun tidak memaksakan kehendak. Mereka mengamankan kedua tokoh itu agar bisa berdiskusi secara lebih bebas, dan sedikit memberikan tekanan tanpa bermaksud menyakiti kedua tokoh.

Pada 16 Agustus 1945 semestinya diadakan pertemuan PPKI di Jakarta, tetapi Soekarno dan Moh. Hatta tidak ada di tempat. Ahmad Subarjo segera mencari kedua tokoh tersebut. Setelah bertemu Yusuf Kunto dan kemudian Wekana terjadilah kesepakatan, Ahmad Subarjo diantara ke Rengasdengklok oleh Yusuf Kunto. Mereka tiba di Rengasdengklok pukul 17.30 WIB. Kemudian Ahmad Subarjo berbicara kepada para pemuda dan memberikan jaminan, bahwa proklamasi akan dilaksanakan tanggal 17 Agustus sebelum pukul 12.00. Akhirnya Shodanco Subeno mewakili para pemuda melepas Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta, dan rombongan kembali ke Jakarta, maka berakhirilah Peristiwa Rengasdengklok.

DAFTAR PUSTAKA

- Mardikaningsih & Sumaryanto. 2013. *Sejarah untuk Kelas XI SMA dan MA Program IPS*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Poesponegoro, M.D. & Notosusanto, N. 2008. *Sejarah Nasional Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- http://www.crayonpedia.org/mw/BAB_3._USAHA_PERJUANGAN_MEMPERTAHANKAN_KEMERDEKAAN_INDONESIA.#A_Faktor-Faktor_yang_Menyebabkan_Terjadinya_Konflik_Antara_Indonesia_dengan_Belanda

Lampiran 2. Lembar Kerja Peserta Didik

Esai

Jawablah Pertanyaan-Pertanyaan di Bawah Ini Dengan Jelas!

1. Sebutkan tokoh golongan muda yang ikut andil dalam peristiwa Rengasdengklok!

Jawab?

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

2. Sebutkan tokoh golongan tua yang ikut andil dalam peristiwa Rengasdengklok!

Jawab?

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

3. Jelaskan kronologi terjadinya peristiwa Rengasdengklok?!

Jawab?

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

Selamat Mengerjakan

Lampiran 3. Instrumen Penilaian**A. Non Tes****A. Lembar Observasi untuk Penilaian Sikap Peserta didik Selama Proses Pembelajaran Mengenai Peristiwa Rengasdengklok**

Nama : Guru Pembina :

Mata Pelajaran : Kelas :

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian					Skor Total	KET
		1	2	3	4	5		
1	Kedisiplinan							
2	Partisipasi aktif							
3	Perhatian							
4	Sikap kritis							
5	Pemahaman terhadap tugas							
6	Tanggungjawab terhadap tugas							
7	Kemampuan berpendapat							
8	Kemampuan memecahkan masalah							
9	Kerja sama							
10	Menghargai pendapat orang lain							
	Jumlah							
	Rata-rata							
	Skor yang dicapai peserta didik : Nilai akhir :.....x100 = Skor total							

Keterangan :

1= sangat kurang

Skor rata-rata : Mean = $\Sigma x / X$

2= kurang

3=cukup

4=baik

5=sangat baik

B. Rubrik Penilaian Diri

Partisipasi dalam Diskusi Kelompok

Nama :

Kelas :

Isilah pernyataan berikut dengan jujur, untuk no 1-6 Tulislah huruf A, B, C, dan D di dalam kolom skor yang disediakan.

No	Pertanyaan	Skor
1.	Selama diskusi saya mengusulkan ide	
2.	Selama diskusi saya memperhatikan	
3.	Selama diskusi saya mengajukan pertanyaan	
4.	Selama diskusi saya disiplin	
5.	Selama diskusi saya mengemukakan pendapat	
6.	Selama diskusi saya berpartisipasi aktif	

Kriteria :

A = Selalu

B = Sering

C = Kadang-kadang

D = Tidak pernah

B. Lembar Observasi untuk Penilaian Kelompok Selama Diskusi

Kelompok :

Mata Pelajaran :

Kelas :

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian					Skor Total	KET
		1	2	3	4	5		
1	Cara penyajian							
2	Cara mengemukakan pendapat							
3	Cara menanggapi/merespon							
4	Cara memutuskan							
5	Cara menyimpulkan							
6	Sikap kritis							
7	Cara melibatkan partisipasi aktif							
8	Kemampuan menganalisis							
	Jumlah							
	Rata-rata							
	<p style="text-align: center;">Skor yang dicapai peserta didik : Nilai akhir :.....x100 = Skor total</p>							

Keterangan :

1= sangat kurang 2= kurang

3=cukup 4=baik

5=sangat baik

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMK Islam Bustanul Ulum
Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia
Kelas/Semester : XI/Genap
Materi Pokok : Perumusan Proklamasi Kemerdekaan
Pertemuan Ke- : 3
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit
Jumlah Pertemuan : 1 kali

A. Kompetensi Inti

- KI.1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI.2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI.3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI.4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

- 1.1 Menghayati nilai-nilai persatuan dan keinginan bersatu dalam perjuangan pergerakan nasional menuju kemerdekaan bangsa sebagai karunia.
- 2.3 Meneladani perilaku kerjasama, tanggung jawab, cinta damai para pejuang untuk meraih kemerdekaan dan menunjukkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 3.7 Menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia.
 - 3.7.3 Menjelaskan perumusan dan pembacaan Proklamasi Kemerdekaan

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menunjukkan sikap jujur dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran sejarah
2. Menunjukkan sikap tanggungjawab dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran sejarah
3. Menjelaskan
4. Menjelaskan
5. Menjelaskan
6. Menganalisis

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini peserta didik diharapkan mampu:

E. Materi Pembelajaran

Materi Fakta:

- Peristiwa peristiwa sekitar Proklamasi

Materi Konsep

- Hasil Perumusan Teks Proklamasi

Materi Prinsip

- Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi

F. Metode pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Scientific approach

Metode Pembelajaran : Diskusi, penugasan dan tanya jawab

Model Pembelajaran : Cooperative Jigsaw

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke - 3

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	<p>Memberikan salam</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan slide presentasi power point • Menanyakan kepada peserta didik kesiapan dan kenyamanan untuk belajar • Mempersilahkan salah satu peserta didik memimpin doa • Menanyakan kehadiran peserta didik • Tanya jawab materi sebelumnya, materi kekalahan Jepang terhadap Sekutu • Menyampaikan tujuan dan kompetensi pembelajaran yang harus dikuasai peserta didik melalui power point • Menyampaikan metode & model pembelajaran yang akan digunakan 	10 menit
Inti	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menayangkan gambar pengeboman nagasaki dan hirosima sebagai latar belakang kemerdekaan Indonesia <p>Menanyakan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bertanya dan saling tanya jawab kepada siswa tentang latar belakang proklamasi kemerdekaan Indonesia <p>Siswa mendapatkan penjelasan tentang proses pelaksanaan teknik Jigsaw.</p> <p>Menalar :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok mendapatkan topik untuk diskusi kelompok • Masing-masing siswa yang memiliki wacana/tugas yang sama berkumpul dalam satu kelompok (Kelompok ahli) <p>Mencoba :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap siswa mencatat hasil diskusi dan kembali ke kelompok awal • Dalam kelompok awal dilaporkan hasil diskusi kelompok ahli dan semua anggota kelompok mencatat hasil kelompok ahli 	70 menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Laporan hasil kerja kelompok dengan cara guru menunjuk secara acak untuk melaporkan hasil diskusi kelompok, sampai semua masalah selesai dibahas <p>Membentuk jejaring :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa yang lain menanggapi hasil diskusi dan memberikan catatan, saran, dan masukan terhadap materi yang disajikan 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Klarifikasi/kesimpulan siswa dibantu oleh guru menyimpulkan materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia • Evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran • Siswa melakukan refleksi tentang pelaksanaan pembelajaran • Siswa membuat tugas individu kliping (artikel/gambar) urutan peristiwa materi diskusi (tugas dikumpulkan 1 minggu yang akan datang) • Mengucapkan salam 	10 menit

H. Media, Alat, dan Sumber Belajar

1. Media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu:
Makro Media Flash
2. Alat yang digunakan dalam pembelajaran yaitu:
Whiteboard, spidol, laptop, dan viewer
3. Sumber Belajar yang digunakan dalam pembelajaran yaitu:
Buku Sejarah Indonesia untuk SMA/MA kelas XI, Erlangga, 2013;
Buku Sejarah Indonesia untuk SMA/MA/SMK/MAK kelas XI, Kemendikbud, 2014;
Internet.

I. Penilaian Hasil Belajar

- a. Tehnik : Tes dan non tes
- b. Bentuk : Uraian dan observasi
- c. Instrumen : Soal dan lembar observasi kegiatan diskusi (Lampiran)

Lampiran 1. Materi Ajar

Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

Kronologis Perumusan Teks Proklamasi

Setelah peristiwa Rengasdengklok, rombongan Ir. Soekarno segera kembali ke Jakarta sekitar pukul 23.00 WIB pada 16 Agustus 1945. Semula tempat yang dituju adalah Hotel *des Indes* (Duta Indonesia). Namun, tidak jadi karena pihak hotel tidak mengizinkan kegiatan apa pun selepas pukul 22.30 WIB. Di hotel yang terletak di Jalan Gajah Mada ini, pada pagi sebelumnya juga telah direncanakan pertemuan anggota PPKI, tetapi pihak Jepang melarangnya. Dalam keadaan demikian, Achmad Soebardjo membawa rombongan menuju rumah Laksamana Maeda di Jalan Imam Bonjol No. 1. Setelah tiba di Jl. Imam Bonjol No. 1, Soekarno dan Moh. Hatta lalu diantarkan Laksamana Maeda menemui Gunseikan (Kepala Pemerintahan Militer Jepang) Mayor Jenderal Hoichi Yamamoto. Akan tetapi, Gunseikan menolak menerima Soekarno - Hatta pada tengah malam. Dengan ditemani oleh Maeda, Shigetada Nishijima, Tomegoro Yoshizumi, dan Miyoshi sebagai penterjemah, mereka pergi menemui Somubuco (Direktur/ Kepala Departemen Umum Pemerintah Militer Jepang) Mayor Jenderal Otoshi Nishimura. Tujuannya untuk menjajaki sikapnya terhadap pelaksanaan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Pada pertemuan tersebut tidak dicapai kata sepakat antara Soekarno - Hatta di satu pihak dengan Nishimura di lain pihak. Soekarno - Hatta bertekad untuk melangsungkan rapat PPKI pada pagi hari tanggal 16 Agustus 1945. Rapat PPKI itu tidak jadi diadakan karena mereka dibawa ke Rengasdengklok. Mereka menekankan kepada Nishimura bahwa Jenderal Besar Terauchi telah menyerahkan pelaksanaan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia kepada PPKI. Di lain pihak, Nishimura menegaskan garis kebijaksanaan Panglima Tentara ke-XVI di Jawa, bahwa dengan menyerahnya Jepang kepada Sekutu berlaku ketentuan bahwa tentara Jepang tidak diperbolehkan lagi mengubah *status quo*.

Berdasarkan garis kebijaksanaan itu, Nishimura melarang Soekarno - Hatta untuk mengadakan rapat PPKI dalam rangka pelaksanaan Proklamasi Kemerdekaan. Sampailah Soekarno - Hatta pada kesimpulan bahwa tidak ada gunanya lagi membicarakan soal kemerdekaan Indonesia dengan pihak Jepang. Mereka hanya berharap pihak Jepang supaya tidak menghalang-halangi pelaksanaan Proklamasi oleh rakyat Indonesia sendiri.

Proses Perumusan Teks Proklamasi

Setelah pertemuan itu, Soekarno dan Hatta kembali ke rumah Maeda. Di rumah Maeda telah hadir, para anggota PPKI, para pemimpin pemuda, para pemimpin pergerakan dan beberapa anggota Chuco Sangi In yang ada di Jakarta. Setelah berbicara sebentar dengan Soekarno, Moh. Hatta, dan Achmad Soebardjo, maka kemudian Laksamana Maeda minta diri untuk beristirahat dan mempersilahkan para pemimpin Indonesia berunding di rumahnya. Para tokoh nasionalis berkumpul di rumah Maeda untuk merumuskan teks proklamasi. Kemudian di ruang makan Maeda dirumuskan naskah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Ketika peristiwa bersejarah itu berlangsung Maeda tidak hadir, tetapi Miyoshi sebagai orang kepercayaan Nishimura bersama Sukarni, Sudiro, dan B. M. Diah menyaksikan Soekarno, Hatta, dan Achmad Soebardjo membahas perumusan naskah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Soekarno pertama kali menuliskan kata pernyataan Proklamasi sebagai judul pada pukul 03.00 WIB. Achmad Soebardjo menyampaikan kalimat “Kami bangsa Indonesia dengan ini menyatakan kemerdekaan Indonesia”. Moh. Hatta menambahkan kalimat: “Hal-hal yang mengenai pemindahan kekuasaan dan lain-lain diselenggarakan dengan cara saksama dan dalam tempoh yang sesingkat-singkatnya”. Soekarno menuliskan: Jakarta, 17 – 8 – 05 Wakil-wakil bangsa Indonesia sebagai penutup. Pada pukul 04.00 WIB dini hari Soekarno meminta persetujuan dan tanda tangan kepada semua yang hadir sebagai wakil-wakil bangsa Indonesia. Para pemuda menolak dengan alasan sebagian yang hadir banyak yang menjadi kolaborator Jepang. Sukarni mengusulkan agar teks proklamasi cukup ditandatangani dua orang tokoh, yakni Soekarno dan Moh. Hatta, atas nama bangsa Indonesia, usul Sukarni diterima. Dengan beberapa perubahan yang telah disetujui, maka konsep itu kemudian diserahkan kepada Sayuti Melik untuk diketik. Perubahan dalam naskah Proklamasi terdiri dari:

- Kata *tempoh* diubah menjadi *tempo*
- Kata-kata "wakil-wakil bangsa Indonesia" pada bagian akhir naskah diubah menjadi "atas nama bangsa Indonesia".
- Perubahan penulisan tanggal, yaitu "Djakarta, 17-8-05" menjadi Djakarta, hari 17 boelan 8 tahoen 05. Tahun 05 merupakan singkatan dari tahun Jepang (Sumera), yakni tahun 2605 yang bertepatan dengan tahun 1945 Masehi.

Pertemuan dini hari itu menghasilkan naskah Proklamasi. Agar seluruh rakyat Indonesia mengetahuinya, naskah itu harus disebarluaskan. Timbullah persoalan tentang cara penyebaran naskah tersebut ke seluruh Indonesia. Sukarni mengusulkan agar naskah tersebut dibacakan di Lapangan Ikada, yang telah dipersiapkan bagi berkumpulnya masyarakat Jakarta untuk mendengar pembacaan naskah Proklamasi. Namun, Soekarno tidak setuju karena lapangan Ikada merupakan tempat umum yang dapat memancing bentrokan antara rakyat dengan militer Jepang. Soekarno sendiri mengusulkan agar Proklamasi dilakukan di rumahnya di Jalan Pegangsaan Timur No. 56. Usul tersebut disetujui dan naskah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dibacakannya bersama Hatta di tempat itu pada hari Jumat tanggal 17 Agustus 1945 pukul 10.00 WIB.

Sambutan rakyat terhadap kemerdekaan Indonesia

Setelah merumuskan teks proklamasi Bung Karno beramanat terhadap pers dan kantor surat kabar, terutama B.M Diah untuk segera menyiarkan proklamasi ke seluruh penjuru negeri. Semua alat komunikasi yang ada dipergunakan untuk menyebarluaskan kabar proklamasi kemerdekaan. Kabar proklamasi yang sudah menyebar ke seluruh kota Jakarta, segera disebarluaskan ke seluruh dunia. Pada tanggal 17 Agustus 1945 teks proklamasi sudah sampai di tangan Kepala Tahap Radio Kantor Waidan. Untuk itu F. Wuz (seorang markonis) menyiarkan kabar proklamasi berturut-turut setiap setengah jam hingga pukul 16.00 siaran yang dilakukan tidak berhenti meskipun dilarang oleh pihak Jepang. Pimpinan tentara Jepang di Jawa memerintahkan untuk meralat kabar proklamasi dan menyebutkan sebagai kekeliruan. Pada tanggal 20 Agustus 1945, pemancar radio disegel oleh Jepang dan para pegawainya dilarang masuk. Pemuda tak kehilangan akal dengan membikin pemancar baru dengan bantuan beberapa orang teknisi radio yang diambil dari Kantor Kabar Domei. Pemuda di kawasan Menteng 31 sukses merakit pemancar baru dengan kode panggilan DJK I. dari sinilah kabar Proklamasi Kemerdekaan semakin disebar luaskan. Tidak hanya itu saja lewat pers dan surat selebaran. Hampir seluruh harian di Jawa dalam penerbitannya tanggal 20 Agustus 1945 memuat kabar proklamasi dan UUD Negara Republik Indonesia. Demikianlah sambutan masyarakat dan usaha-usaha para pemuda di pusat dalam menyebarluaskan kabar proklamasi ke seluruh pelosok Tanah Air.

Rakyat menyambut kabar proklamasi dengan semangat perjuangan yang tinggi, dibuktikan dengan pelucutan senjata tentara Jepang, pengambilan kekuasaan, semangat berkobar

untuk semakin berjuang merebut dan mempertahankan kemerdekaan. Disamping melewati siaran radio, surat selebaran, kabar proklamasi dengan cara resmi juga dibawa oleh para utusan yang kebetulan menghadiri Sidang PPKI dan menyaksikan momen proklamasi

kemerdekaan Indonesia tanggal 17 Agustus 1945 di Jakarta.



Di rumah inilah teks Proklamasi dirumuskan

DAFTAR PUSTAKA

Mardikaningsih & Sumaryanto. 2013. *Sejarah untuk Kelas XI SMA dan MA Program IPS*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

Poesponegoro, M.D. & Notosusanto, N. 2008. *Sejarah Nasional Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

http://www.crayonpedia.org/mw/BAB_3._USAHA_PERJUANGAN_MEMPERTAHANKAN_KEMERDEKAAN_INDONESIA.#A_Faktor-Faktor_yang_Menyebabkan_Terjadinya_Konflik_Antara_Indonesia_dengan_Belanda

Lampiran 3. Instrumen Penilaian

A. Non Tes

A. Lembar Observasi untuk Penilaian Sikap Peserta didik Selama Proses Pembelajaran Mengenai Perumusan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

Nama : Guru Pembina :

Mata Pelajaran : Kelas :

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian					Skor Total	KET
		1	2	3	4	5		
1	Kedisiplinan							
2	Partisipasi aktif							
3	Perhatian							
4	Sikap kritis							
5	Pemahaman terhadap tugas							
6	Tanggungjawab terhadap tugas							
7	Kemampuan berpendapat							
8	Kemampuan memecahkan masalah							
9	Kerja sama							
10	Menghargai pendapat orang lain							
	Jumlah							
	Rata-rata							
	Skor yang dicapai peserta didik : Nilai akhir :.....x100 = Skor total							

Keterangan :

1= sangat kurang

Skor rata-rata : Mean = $\Sigma x / X$

2= kurang

3=cukup

4=baik

5=sangat baik

B. Rubrik Penilaian Diri

Partisipasi dalam Diskusi Kelompok

Nama :

Kelas :

Isilah pernyataan berikut dengan jujur, untuk no 1-6 Tulislah huruf A, B, C, dan D di dalam kolom skor yang disediakan.

No	Pertanyaan	Skor
1.	Selama diskusi saya mengusulkan ide	
2.	Selama diskusi saya memperhatikan	
3.	Selama diskusi saya mengajukan pertanyaan	
4.	Selama diskusi saya disiplin	
5.	Selama diskusi saya mengemukakan pendapat	
6.	Selama diskusi saya berpartisipasi aktif	

Kriteria :

A = Selalu

B = Sering

C = Kadang-kadang

D = Tidak pernah

C. Lembar Observasi untuk Penilaian Kelompok Selama Diskusi

Kelompok :

Mata Pelajaran :

Kelas :

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian					Skor Total	KET
		1	2	3	4	5		
1	Cara penyajian							
2	Cara mengemukakan pendapat							
3	Cara menanggapi/merespon							
4	Cara memutuskan							
5	Cara menyimpulkan							
6	Sikap kritis							
7	Cara melibatkan partisipasi aktif							
8	Kemampuan menganalisis							
	Jumlah							
	Rata-rata							
	<p style="text-align: center;">Skor yang dicapai peserta didik : Nilai akhir :.....x100 = Skor total</p>							

Keterangan :

1= sangat kurang 2= kurang

3=cukup 4=baik

5=sangat baik

Skor rata-rata : Mean = $\Sigma x / X$

Lampiran J. Ujicoba Perorangan**DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK UJI COBA PERORANGAN BAHAN
AJAR *MACROMEDIA FLASH* PADA PEMBELAJARAN IPS DI SMK
MENGUNAKAN *ASSURE***

Hari/Tanggal :

No.	Nama	Absen	Tanda Tangan

Jember, Februari 2017

Pengembang

Siswanto

Lampiran K. Uji Kelompok Kecil**DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK UJI COBA KELOMPOK KECIL BAHAN
AJAR *MACROMEDIA FLASH* PADA PEMBELAJARAN IPS DI SMK
MENGUNAKAN *ASSURE***

Hari/Tanggal :

No.	Nama	Absen	Tanda Tangan
1.			1.
2.			2.
3.			3.
4.			4.
5.			5.
6.			6.
7.			7.
8.			8.
9.			9.
10.			10.
11.			11.
12.			12.

Jember, Februari 2017
Pengembang

Siswanto

Lampiran L. Daftar Hadir Ujicoba Lapang**DAFTAR HADIR SISWA UJI COBA LAPANGAN BAHAN AJAR
MACROMEDIA FLASH PADA PEMBELAJARAN IPS DI SMK
MENGUNAKAN ASSURE**

Hari/Tanggal :

No.	Nama	Tanda Tangan
1.		1.
2.		2.
3.		3.
4.		4.
5.		5.
6.		6.
7.		7.
8.		8.
9.		9.
10.		10.
11.		11.
12.		12.
13.		13.
14.		14.
15.		15.
16.		16.
17.		17.

No.	Nama	Tanda Tangan
18.		18.
19.		19.
20.		20.
21.		21.
22.		22.
23.		23.
24.		24.
25.		25.
26.		26.
27.		27.
28.		28.
29.		29.
30.		30.
31.		31.
32.		32.

Jember, Februari 2017
Pengembang

Siswanto

Lampiran M. Uji T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	59.857	35	7.86258	1.32902
	Posttest	90.285	35	3.84314	.64961

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest – Posttest	-30.42865	9.09677	1.53764	-28.01056	-21.76086	-17.184	34	.000

Lampiran N. Analisis Kebutuhan Peserta didik

ANALISIS KEBUTUHAN SMK ISLAM BUSTANUL ULUM JEMBER

No.	Indikator Penilaian	Responden																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1.	Apakah anda bisa mengoperasikan Microsoft Power Point?	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1
2.	Apakah anda lebih menyukai belajar menggunakan media pembelajaran dengan bantuan komputer sebagai sarana penunjang proses pembelajaran?	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2
3.	Apakah dalam proses pembelajaran sejarah pendidik selalu menggunakan komputer sebagai sarana penunjang belajar?	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1
4.	Apakah kalian menyukai pembelajaran sejarah?	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	2
5.	Apakah dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik mendorong Anda untuk aktif dalam pembelajaran sejarah?	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1
6.	Apakah Anda mengalami kesulitan dalam mengikuti instruksi pendidik untuk menjalankan langkah – langkah metode pembelajaran yang digunakan tersebut?	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2
7.	Apakah pembelajaran sejarah yang diberikan oleh pendidik selama ini menyenangkan?	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2
8.	Apakah anda tertarik dengan bahan ajar yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran sejarah selama ini?	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2
9.	Apakah Anda pernah menggunakan Macromedia Flash (Audio, Visual, Audio-Visual) dalam pembelajaran sejarah?	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2
10	Menurut Anda, apakah mata pelajaran sejarah perlu menggunakan bahan ajar pembelajaran yang	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1

No.	Indikator Penilaian	Responden																
		19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
5.	Apakah dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik mendorong Anda untuk aktif dalam pembelajaran sejarah?	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1
6.	Apakah Anda mengalami kesulitan dalam mengikuti instruksi pendidik untuk menjalankan langkah – langkah metode pembelajaran yang digunakan tersebut?	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2
7.	Apakah pembelajaran sejarah yang diberikan oleh pendidik selama ini menyenangkan?	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1
8.	Apakah anda tertarik dengan bahan ajar yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran sejarah selama ini?	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1
9.	Apakah Anda pernah menggunakan Macromedia Flash (Audio, Visual, Audio-Visual) dalam pembelajaran sejarah?	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1
10	Menurut Anda, apakah mata pelajaran sejarah perlu menggunakan bahan ajar pembelajaran yang menunjang pemahaman belajar?	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2
11	Menurut Anda, apakah perlu dalam menunjang proses pembelajaran sejarah menggunakan Macromedia Flash (Media Audio, Visual, Audio-Visual)? Y	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1
12	Menurut Anda, apakah belajar sejarah dengan menggunakan bahan ajar Macromedi Flash lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar sejarah?	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2
13	Apakah anda mengetahui dan pernah belajar materi sejarah tentang “Peristiwa Sekitar Proklamasi”?	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2

No.	Indikator Penilaian	Responden																	
		19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33		34	35
14	Apakah Pendidik pernah memberikan materi Peristiwa Sekitar Proklamasi dengan menggunakan Macromedia Flash?	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	
Jumlah		22	21	21	18	20	20	24	22	22	20	21	22	22	21	22	21	20	749
Persentase (%)		79	75	75	64	71	71	86	79	79	71	75	79	79	75	79	75	71	76,45



ANALISIS KEBUTUHAN SMK NEGERI 4 JEMBER

No.	Indikator Kepraktisan	Responden																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1.	Apakah anda bisa mengoperasikan Microsoft Power Point?	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	
2.	Apakah anda lebih menyukai belajar menggunakan media pembelajaran dengan bantuan komputer sebagai sarana penunjang proses pembelajaran?	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	
3.	Apakah dalam proses pembelajaran sejarah pendidik selalu menggunakan komputer sebagai sarana penunjang belajar?	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	
4.	Apakah kalian menyukai pembelajaran sejarah?	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	
5.	Apakah dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik mendorong Anda untuk aktif dalam pembelajaran sejarah?	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	
6.	Apakah Anda mengalami kesulitan dalam mengikuti instruksi pendidik untuk menjalankan langkah – langkah metode pembelajaran yang digunakan tersebut?	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	
7.	Apakah pembelajaran sejarah yang diberikan oleh pendidik selama ini menyenangkan?	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	
8.	Apakah anda tertarik dengan bahan ajar yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran sejarah selama ini?	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	
9.	Apakah Anda pernah menggunakan Macromedia Flash (Audio, Visual, Audio-Visual) dalam pembelajaran sejarah?	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	
10.	Menurut Anda, apakah mata pelajaran sejarah perlu menggunakan bahan ajar pembelajaran yang menunjang pemahaman belajar?	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	
11.	Menurut Anda, apakah perlu dalam menunjang proses	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	

No.	Indikator Kepraktisan	Responden														Jumlah	Persentase (%)	
		19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32			33
6.	Apakah Anda mengalami kesulitan dalam mengikuti instruksi pendidik untuk menjalankan langkah – langkah metode pembelajaran yang digunakan tersebut?	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1		
7.	Apakah pembelajaran sejarah yang diberikan oleh pendidik selama ini menyenangkan?	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1		
8.	Apakah anda tertarik dengan bahan ajar yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran sejarah selama ini?	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	
9.	Apakah Anda pernah menggunakan Macromedia Flash (Audio, Visual, Audio-Visual) dalam pembelajaran sejarah?	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2		
10	Menurut Anda, apakah mata pelajaran sejarah perlu menggunakan bahan ajar pembelajaran yang menunjang pemahaman belajar?	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1		
11	Menurut Anda, apakah perlu dalam menunjang proses pembelajaran sejarah menggunakan Macromedia Flash (Media Audio, Visual, Audio-Visual)? Y	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1		
12	Menurut Anda, apakah belajar sejarah dengan menggunakan bahan ajar Macromedi Flash lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar sejarah?	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2		
13	Apakah anda mengetahui dan pernah belajar materi sejarah tentang "Peristiwa Sekitar Proklamasi"?	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1		
14	Apakah Pendidik pernah memberikan materi Peristiwa Sekitar Proklamasi dengan menggunakan Macromedia Flash?	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2		
Jumlah		23	23	21	20	19	19	20	20	23	20	20	20	20	22	21	731	
Persentase (%)		82	82	75	71	68	68	71	71	82	71	71	71	71	79	75	74,59	



ANALISIS KEBUTUHAN SMK NEGERI 5 JEMBER

No.	Indikator Kepraktisan	Responden														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.	Apakah anda bisa mengoperasikan Microsoft Power Point?	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1
2.	Apakah anda lebih menyukai belajar menggunakan media pembelajaran dengan bantuan komputer sebagai sarana penunjang proses pembelajaran?	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2
3.	Apakah dalam proses pembelajaran sejarah pendidik selalu menggunakan komputer sebagai sarana penunjang belajar?	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1
4.	Apakah kalian menyukai pembelajaran sejarah?	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1
5.	Apakah dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik apakah mendorong Anda untuk aktif dalam pembelajaran sejarah?	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2
6.	Apakah Anda mengalami kesulitan dalam mengikuti instruksi pendidik untuk menjalankan langkah – langkah metode pembelajaran yang digunakan tersebut?	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2
7.	Apakah pembelajaran sejarah yang diberikan oleh pendidik selama ini menyenangkan?	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2
8.	Apakah anda tertarik dengan bahan ajar yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran sejarah selama ini?	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2
9.	Apakah Anda pernah menggunakan Macromedia Flash (Audio, Visual, Audio-Visual) dalam pembelajaran sejarah?	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1
10.	Menurut Anda, apakah mata pelajaran sejarah perlu menggunakan bahan ajar pembelajaran yang menunjang pemahaman belajar?	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2
11.	Menurut Anda, apakah perlu dalam menunjang proses	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2

No.	Indikator Kepraktisan	Responden														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	pembelajaran sejarah menggunakan Macromedia Flash (Media Audio, Visual, Audio-Visual)?															
12	Menurut Anda, apakah belajar sejarah dengan menggunakan bahan ajar Macromedi Flash lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar sejarah?	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2
13	Apakah anda mengetahui dan pernah belajar materi sejarah tentang "Peristiwa Sekitar Proklamasi"?	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1
14	Apakah Pendidik pernah memberikan materi Peristiwa Sekitar Proklamasi dengan menggunakan Macromedia Flash?	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2
Jumlah		25	23	25	20	20	20	23	21	23	22	20	24	24	20	23
Persentase (%)		89	82	89	71	71	71	82	75	82	79	71	86	86	71	82

No.	Indikator Kepraktisan	Responden														
		16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1.	Apakah anda bisa mengoperasikan Microsoft Power Point?	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2
2.	Apakah anda lebih menyukai belajar menggunakan media pembelajaran dengan bantuan komputer sebagai sarana penunjang proses pembelajaran?	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1
3.	Apakah dalam proses pembelajaran sejarah pendidik selalu menggunakan komputer sebagai sarana penunjang belajar?	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1
4.	Apakah kalian menyukai pembelajaran sejarah?	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2
5.	Apakah dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik apakah mendorong Anda untuk aktif dalam pembelajaran sejarah?	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2

No.	Indikator Kepraktisan	Responden															
		16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
6.	Apakah Anda mengalami kesulitan dalam mengikuti instruksi pendidik untuk menjalankan langkah – langkah metode pembelajaran yang digunakan tersebut?	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	
7.	Apakah pembelajaran sejarah yang diberikan oleh pendidik selama ini menyenangkan?	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	
8.	Apakah anda tertarik dengan bahan ajar yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran sejarah selama ini?	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	
9.	Apakah Anda pernah menggunakan Macromedia Flash (Audio, Visual, Audio-Visual) dalam pembelajaran sejarah?	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	
10	Menurut Anda, apakah mata pelajaran sejarah perlu menggunakan bahan ajar pembelajaran yang menunjang pemahaman belajar?	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	
11	Menurut Anda, apakah perlu dalam menunjang proses pembelajaran sejarah menggunakan Macromedia Flash (Media Audio, Visual, Audio-Visual)? Y	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	
12	Menurut Anda, apakah belajar sejarah dengan menggunakan bahan ajar Macromedi Flash lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar sejarah?	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	1	2	
13	Apakah anda mengetahui dan pernah belajar materi sejarah tentang “Peristiwa Sekitar Proklamasi”?	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	
14	Apakah Pendidik pernah memberikan materi Peristiwa Sekitar Proklamasi dengan menggunakan Macromedia Flash?	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	
Jumlah		24	23	24	21	22	20	21	21	24	23	21	22	22	21	25	667
Persentase (%)		86	82	86	75	79	71	75	75	86	82	75	79	79	75	89	79,40



Lampiran O. Analisis Gaya Belajar

ANALISIS GAYA BELAJAR SMK ISLAM BUSTANUL ULUM JEMBER

Soal	Jawaban Peserta Didik																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Bagaimana kebiasaan Anda dalam belajar sesuatu yang baru?	a	b	c	b	a	a	b	c	b	b	c	b	a	c	b	c	b	b
Apa yang biasa Anda lakukan di dalam rumah pada waktu senggang?	b	c	a	c	a	b	b	c	b	a	b	c	a	a	b	b	c	b
Apa yang biasa Anda lakukan pada akhir pekan?	b	c	a	b	b	a	c	b	c	a	b	b	a	c	a	b	a	c
Bagaimana carater baik bagi Anda dalam mengingat nomor telepon?	a	c	a	c	b	b	a	b	c	b	a	b	b	c	a	a	b	c
Apa yang Anda perhatikan lebih banyak ketika menonton film?	a	c	b	b	c	a	b	a	b	b	a	c	b	c	a	c	b	b
Ketika Anda membaca buku cerita, apa yang paling diperhatikan?	a	b	c	b	a	c	b	b	a	c	b	a	c	b	b	c	a	b
Bagaimana Anda menceritakan bukucerita, apa yang paling diperhatikan?	b	b	c	a	b	b	b	a	a	c	b	c	a	b	b	a	c	b
Saya baru memahami	a	b	c	b	a	c	b	a	b	c	a	b	b	a	c	b	b	c

sesuatu itu bagus sekali setelah saya?																		
Salah satu kebiasaan saya untuk menghabiskan waktu adalah?	a	b	c	a	c	b	b	b	b	a	c	a	c	b	b	a	c	b
Ketika saya bertemu dengan orang baru, saya biasa mengingat?	a	b	c	b	b	a	c	b	b	c	b	c	a	a	a	b	b	b

Soal	Jawaban Peserta Didik																
	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
Bagaimana kebiasaan Anda dalam belajar sesuatu yang baru?	a	b	c	b	c	b	a	c	b	b	c	a	b	b	c	a	C
Apa yang biasa Anda lakukan di dalam rumah pada waktu senggang?	a	c	a	c	b	b	b	b	a	c	b	b	c	b	c	b	B
Apa yang biasa Anda lakukan pada akhir pekan?	b	c	b	c	b	c	a	c	b	c	a	b	c	a	b	b	a
Bagaimana carater baik bagi Anda dalam mengingat nomor telepon?	a	b	c	b	a	b	c	a	b	b	c	a	b	a	c	c	B
Apa yang Anda perhatikan lebih banyak ketika menonton film?	b	c	a	c	b	b	c	a	b	c	a	b	b	b	c	a	b
Ketika Anda membaca buku cerita, apa yang paling diperhatikan?	b	b	c	a	b	b	c	a	b	b	c	a	b	b	c	a	b
Bagaimana Anda menceritakan bukucerita, apa	b	b	a	c	b	c	b	a	c	b	b	b	c	b	a	c	c

yang paling diperhatikan?																	
Saya baru memahami sesuatu itu bagus sekali setelah saya?	b	b	b	c	b	a	b	c	a	b	b	a	c	b	c	b	a
Salah satu kebiasaan saya untuk menghabiskan waktu adalah?	a	c	b	a	c	b	b	c	b	c	a	c	a	b	b	c	a
Ketika saya bertemu dengan orang baru, saya biasa mengingat?	c	b	a	c	b	a	c	b	b	c	c	a	a	c	c	a	b



ANALISIS GAYA BELAJAR SMK 4 JEMBER

Soal	Jawaban Peserta Didik																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Bagaimana kebiasaan Anda dalam belajar sesuatu yang baru?	a	b	c	b	c	a	c	b	b	b	c	a	b	c	a	b	c
Apa yang biasa Anda lakukan di dalam rumah pada waktu senggang?	b	b	b	c	a	c	b	c	a	b	b	c	a	c	b	c	b
Apa yang biasa Anda lakukan pada akhir pekan?	b	c	b	c	b	a	b	c	a	c	b	c	b	c	b	c	a
Bagaimana carater baik bagi Anda dalam mengingat nomor telepon?	c	b	c	c	b	c	a	a	c	b	c	b	a	a	b	b	c
Apa yang Anda perhatikan lebih banyak ketika menonton film?	a	c	b	c	b	c	a	b	c	b	b	a	c	b	c	b	c
Ketika Anda membaca buku cerita, apa yang paling diperhatikan?	b	c	a	b	c	b	c	a	c	b	c	b	c	b	b	a	a
Bagaimana Anda menceritakan bukucerita, apa yang paling diperhatikan?	a	c	b	c	b	c	a	b	c	c	b	b	b	c	c	b	a
Saya baru memahami sesuatu itu bagus sekali setelah saya?	a	c	b	c	a	b	c	b	c	b	c	a	b	c	a	b	c

Salah satu kebiasaan saya untuk menghabiskan waktu adalah?	b	b	b	c	a	c	b	c	a	c	b	c	b	a	c	b	b
Ketika saya bertemu dengan orang baru, saya biasa mengingat?	a	b	c	b	a	b	c	b	c	b	b	b	b	c	a	c	b

Soal	Jawaban Peserta Didik															
	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
Bagaimana kebiasaan Anda dalam belajar sesuatu yang baru?	a	c	b	c	b	a	b	c	b	b	b	a	c	b	b	b
Apa yang biasa Anda lakukan di dalam rumah pada waktu senggang?	a	c	b	c	b	c	a	c	b	c	a	c	b	c	a	b
Apa yang biasa Anda lakukan pada akhir pekan?	a	b	c	b	b	a	c	b	c	a	b	c	a	b	c	a
Bagaimana carater baik bagi Anda dalam mengingat nomor telepon?	b	b	b	b	b	c	a	c	a	c	b	c	a	c	a	c
Apa yang Anda perhatikan lebih banyak ketika menonton film?	a	c	b	c	a	c	a	c	b	c	a	c	b	c	a	b
Ketika Anda membaca buku cerita, apa yang paling diperhatikan?	a	b	c	b	a	c	b	c	a	b	b	c	a	c	b	c
Bagaimana Anda menceritakan bukucerita, apa yang paling diperhatikan?	a	c	b	c	a	c	b	b	c	a	c	b	c	a	c	c
Saya baru	a	c	b	c	a	a	c	b	b	b	c	a	b	b	c	a

memahami sesuatu itu bagus sekali setelah saya?																
Salah satu kebiasaan saya untuk menghabiskan waktu adalah?	a	c	b	b	c	a	b	c	a	a	a	c	c	b	b	b
Ketika saya bertemu dengan orang baru, saya biasa mengingat?	a	c	b	c	a	c	b	c	c	b	b	c	a	c	b	c



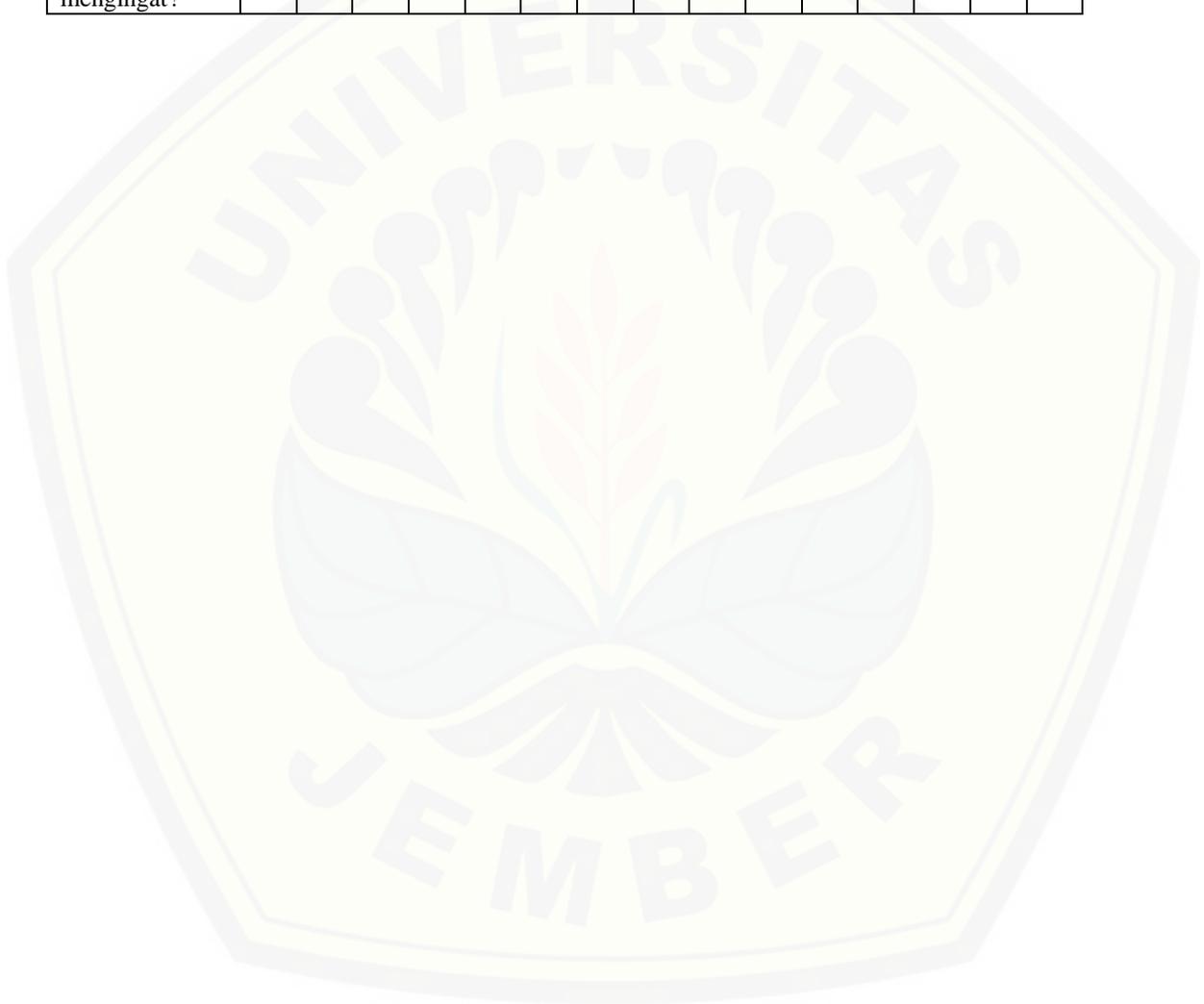
ANALISIS GAYA BELAJAR SMK 5 JEMBER

Soal	Jawaban Peserta Didik														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Bagaimana kebiasaan Anda dalam belajar sesuatu yang baru?	b	c	a	b	c	a	b	b	c	a	c	b	c	b	a
Apa yang biasa Anda lakukan di dalam rumah pada waktu senggang?	a	b	c	a	c	a	c	b	b	b	c	b	b	c	b
Apa yang biasa Anda lakukan pada akhir pekan?	b	b	b	b	b	c	b	c	b	a	b	c	b	c	b
Bagaimana carater baik bagi Anda dalam mengingat nomor telepon?	b	c	b	c	b	c	a	c	b	c	b	c	b	c	a
Apa yang Anda perhatikan lebih banyak ketika menonton film?	b	a	b	a	a	c	c	a	b	b	b	c	b	c	a
Ketika Anda membaca buku cerita, apa yang paling diperhatikan?	a	c	b	c	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	b
Bagaimana Anda menceritakan bukucerita, apa yang paling diperhatikan?	b	c	a	c	b	c	c	b	b	c	a	b	b	c	b
Saya baru memahami sesuatu itu	a	c	b	c	a	b	c	b	c	a	b	c	a	c	b

bagus sekali setelah saya?															
Salah satu kebiasaan saya untuk menghabiskan waktu adalah?	b	c	a	c	a	b	c	a	b	c	a	b	b	c	a
Ketika saya bertemu dengan orang baru, saya biasa mengingat?	c	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	b	c	b	c

Soal	Jawaban Peserta Didik														
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Bagaimana kebiasaan Anda dalam belajar sesuatu yang baru?	a	b	c	a	b	c	a	b	c	b	a	b	c	a	b
Apa yang biasa Anda lakukan di dalam rumah pada waktu senggang?	b	b	b	c	a	c	a	b	b	c	a	b	c	a	b
Apa yang biasa Anda lakukan pada akhir pekan?	b	b	b	a	c	b	c	a	b	c	a	b	c	a	a
Bagaimana carater baik bagi Anda dalam mengingat nomor telepon?	b	b	c	a	b	c	a	c	a	c	b	b	b	c	a
Apa yang Anda perhatikan lebih banyak ketika menonton film?	a	c	b	c	a	c	b	b	c	b	a	b	c	a	b
Ketika Anda membaca buku cerita, apa yang paling diperhatikan?	b	c	a	c	c	c	b	b	b	a	b	c	a	b	c
Bagaimana Anda menceritakan bukucerita, apa yang paling diperhatikan?	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	c	b
Saya baru memahami	a	b	c	a	c	b	b	c	a	b	b	c	a	b	c

sesuatu itu bagus sekali setelah saya?																
Salah satu kebiasaan saya untuk menghabiskan waktu adalah?	a	c	b	a	b	c	b	c	a	c	b	b	c	a	b	
Ketika saya bertemu dengan orang baru, saya biasa mengingat?	a	b	c	a	b	c	a	b	b	c	b	b	c	a	b	



Lampiran P. Foto Kegiatan



Gambar 1 : Proses Uji Kelompok Kecil



Gambar 2 : Proses Uji Kelompok Kecil



Gambar 3 : Proses Pengisian Angket Uji Coba Kelompok Besar



Gambar 4: Proses Diskusi Kelompok



Gambar 5: Proses Diskusi Kelompok



Gambar 6: Proses Diskusi Kelompok