



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION PADA
MATA PELAJARAN SEJARAH
KELAS X SMA DENGAN
MODEL ASSURE**

TESIS

Oleh :
Meity Priskila
NIM 150220303003

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN IPS
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2018**



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION PADA
MATA PELAJARAN SEJARAH
KELAS X SMA DENGAN
MODEL ASSURE**

TESIS

Oleh
Meity Priskila
NIM 150220303003

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN IPS
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2018**



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION PADA
MATA PELAJARAN SEJARAH
KELAS X SMA DENGAN
MODEL ASSURE**

TESIS

diajukan guna untuk menyelesaikan program pendidikan strata dua (S2) pada program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember, dan mencapai gelar Magister Pendidikan

Oleh
Meity Priskila
NIM 150220303003

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN IPS
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2018**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ayahanda Robiyanto dan Ibunda Eny Kusriani, yang telah memberikan bimbingan, doa, kasih sayang, motivasi dan semangat dalam menjalani hidup demi keberhasilanku.
2. Emak, Oma dan Alm. Opa serta Adek ku Angelia dan seluruh keluarga besar, yang selalu doa, memberikan kasih sayang, motivasi, dukungan dan doa untuk bisa segera menyelesaikan Tesis ini.
3. Andreas Yayan Kurniawan, S.Pd yang telah memberikan doa, semangat, dukungan dan motivasi dengan penuh cinta kasih.
4. Bapak/ Ibu Guru sejak TK hingga perguruan tinggi yang telah tulus membimbing, mengajarkan, dan membekali ilmu pengetahuan dengan penuh kesabaran serta tak kenal lelah
5. Almamater tercinta Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang kubanggakan.

MOTTO

Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua (Aristoteles)^{*)}

Orang yang benar-benar kreatif memiliki nilai dan apresiasi yang tidak sama dengan nilai yang di miliki oleh orang lain (Selo Soemadja)^{**)}



*) <http://www.masasha.net/2013/07/kumpulan-motto-hidup-yang-baik.html>

***) Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta:PT Rineka Cipta

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Meity Priskila

NIM : 150220303003

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul: “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Computer Assisted Instruction* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA 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, Januari 2018

Yang menyatakan,

Meity Priskila

NIM. 150220303003

Tesis

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION PADA
MATA PELAJARAN SEJARAH
KELAS X SMA DENGAN
MODEL ASSURE**

Oleh

Meity Priskila

NIM. 150220303003

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Dr. Sri Handayani, M.M

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

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION PADA
MATA PELAJARAN SEJARAH
KELAS X SMA DENGAN
MODEL ASSURE**

TESIS

diajukan guna untuk menyelesaikan Program Studi Pasca Sarjana
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (S2) dan
mencapai gelar Magister Pendidikan

Nama : Meity Priskila
NIM : 150220303003
Jurusan : Pendidikan IPS
Program Studi : Magister Pendidikan IPS
Angkatan : 2015
Daerah Asal : Bondowoso
Tempat, Tanggal Lahir : Bondowoso, 18 Mei 1992

Disetujui

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Sri Handayani, M.M.
NIP. 195212011985032002

Dr. Nurul Umamah, M.Pd
NIP. 196902041993032008

PENGESAHAN

Tesis berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Computer Assisted Instruction* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Dengan Model ASSURE telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari : Rabu
tanggal : Januari 2018
tempat : Gedung 1 FKIP Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Sri Handayani, M.M.
NIP. 195212011985032002

Dr. Nurul Umamah, M.Pd
NIP. 196902041993032008

Anggota I,

Anggota II,

Anggota III,

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

Dr. Sumardi, M.Hum.
NIP. 196005181989021001

Dr. Sukidin, M.Pd.
NIP. 196603231993011001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

RINGKASAN

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Computer Assisted Instruction* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Dengan Model ASSURE, Meity Priskila, 150220303003; 2014, xx+385 halaman; Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Tuntutan pembelajaran sejarah menurut kurikulum 2013 menuntut berpikir historis yang menjadi dasar kemampuan berpikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif. Faktanya dari hasil observasi di beberapa SMAN di Kabupaten Jember menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik belum menggunakan media secara maksimal. Berdasarkan angket gaya belajar yang dibagikan pada peserta didik kelas X IPS, memiliki gaya belajar auditory sebesar 32.5%, gaya belajar visual sebesar 52.5%, sedangkan gaya belajar kinestetik sebesar 14.8% . Maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik memiliki kecenderungan untuk belajar secara visual dan auditory. Berdasarkan kebutuhan peserta didik tersebut dapat dikembangkan sebuah multimedia interaktif yang didalamnya terdapat gambar, video, animasi, soal evaluasi maupun suara menjadi satu kesatuan dalam sebuah frame animasi yang dapat membuat peserta didik berminat dalam pembelajaran sejarah.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) bagaimanakah hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA dengan model ASSURE? (2) Bagaimanakah minat belajar peserta didik kelas X SMA melalui penggunaan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* pada pembelajaran sejarah? (3) bagaimanakah efektivitas multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* sebagai media pembelajaran sejarah kelas X SMA?

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk menghasilkan produk multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* sebagai media pembelajaran sejarah kelas X SMA dengan model ASSURE yang tervalidasi; (2) Multimedia interaktif yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan minat belajar

sejarah; (3) Produk pengembangan berupa multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* diharapkan dapat mencapai Efektivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah.

Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPS di SMAN 1 Arjasa sejumlah 30 orang, SMAN 2 Tanggul sejumlah 32 orang, dan SMAN 5 Jember sejumlah 30 orang. Jenis penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian pengembangan (*Development Reseach*), dengan menggunakan 3 sample sekolah (SMAN). 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. Metode pengumpulan data dalam penelitian menggunakan metode observasi, wawancara, tes dan dokumenter.

Hasil analisis data angket penilaian validator ahli bidang atau ahli materi pembelajaran diperoleh presentase sebesar 91,5% dengan kriteria kelayakan sangat baik, validasi bahasa diperoleh presentase sebesar 81% dengan kriteria kelayakan baik dan validasi media dan desain pembelajaran diperoleh presentase sebesar 91,2% dengan kriteria kelayakan sangat baik. Hasil uji coba kelompok kecil diperoleh hasil minat belajar melalui penggunaan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* yaitu sebesar 82,53% dengan kualifikasi minat belajar tinggi. Sedangkan uji efektivitas memperoleh nilai sebesar 71,67% dengan kategori efektivitas tinggi dalam pembelajaran sejarah. Pada uji kelompok besar diperoleh nilai minat belajar melalui penggunaan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* yaitu sebesar 81,94% dengan kriteria tinggi. Sedangkan uji efektivitas memperoleh nilai sebesar 71,94% dengan tingkat efektivitas tinggi dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil uji efektivitas pada peserta didik di tiga sekolah SMAN di Kab. Jember, menunjukkan multimedia yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan mata pelajaran sejarah memiliki tingkat efektivitas yang tinggi, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa Atas segala rahmat, berkat, dan petunjuknya yang tak terhitung sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah yang berjudul “ Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Computer Assisted Instruction* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Dengan Model ASSURE”.

Karya tulis ilmiah ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

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

- 1) Drs. Moh. Hasan, M. Sc. Ph. D, selaku Rektor Universitas Jember
- 2) Prof. Drs. Dafik, M.Sc, Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
- 3) Dr. Sumardi, M.Hum, selaku ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial sekaligus sebagai penguji II yang telah memberikan pengarahan dan saran untuk penyempurnaan tesis ini;
- 4) Dr. Mohamad Na'im, M.Pd, selaku ketua Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Sosial sekaligus sebagai penguji I yang telah meluangkan waktu, memberikan pengarahan dan saran, serta selalu mengingatkan dengan penuh kesabaran dalam penulisan tesis ini;
- 5) Dr. Sri Handayani, M.M, selaku dosen pembimbing I dan Dr. Nurul Umamah, M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, memberikan pengarahan dan saran dengan penuh kesabaran dalam penulisan skripsi ini;
- 6) Kepala sekolah dan guru sejarah SMAN 1 Arjasa, SMAN 2 Tanggul serta SMAN 5 Jember , yang telah memberikan kesempatan dan banyak membantu selama proses penelitian sampai selesai;
- 7) Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan bekal ilmu yang sangat berharga selama menyelesaikan studi di Pendidikan Ilmu Sosial;

- 8) Kedua orang tua ku tercinta, yang telah memberikan bimbingan, doa, kasih sayang, motivasi dan semangat dalam menjalani hidup demi keberhasilanku;
- 9) Emak, Oma dan Alm. Opa beserta Adek ku Angelia dan seluruh keluarga besar, yang selalu doa, memberikan kasih sayang, motivasi, dukungan dan doa untuk bisa segera menyelesaikan tesis ini.
- 10) Andreas Yayan Kurniawan, S.Pd yang telah memberikan doa, kasih sayang, semangat dan motivasi untuk menyelesaikan tesis ini ;
- 11) Sahabat-sahabat seperjuangan (Romo Deni, Ria Rosita, Nina Rizqi Amilia, MbK Ningrum, Pak Boy, MbK Versia, MbK Vio, Uun, Dhila) dan semua teman-teman seperjuangan angkatan 2015 terima kasih atas kebersamaan yang kita lalui selama 2 tahun ini;
- 12) Zaini (Zen) adek tingkat ku yang selalu membantu dan memberikan motivasi dalam penyelesaian tesis ini;
- 13) Suster dan Bu Anawati, Bu Anggela, Pak Fais, Pak Haris serta Bapak/Ibu SMPK Maria Fatima yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam penyelesaian tesis ini;
- 14) Semua pihak yang turut berperan dalam penyelesaian tesis ini.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun. Semoga tesis ini dapat bermanfaat.

Jember, Januari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xxii
BAB 1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Pengembangan	9
1.4 Spesifikasi Produk	10
1.5 Pentingnya Pengembangan	14
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	14
1.6.1 Asumsi	15
1.6.2 Keterbatasan Pengembangan	15
1.7 Batasan Istilah	16
1.8 Sistematikan Penulisan	17
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Multimedia Interaktif Berbasis <i>Computer Assisted Instruction</i>	19
2.1.1 Definisi Multimedia Interaktif	21

2.1.2 Fungsi Multimedia Interaktif.....	22
2.1.3 Elemen Multimedia Interaktif	24
2.1.4 Prinsip Pengembangan Multimedia Interaktif.....	26
2.1.5 Pengembangan Multimedia Interaktif	28
2.1.6 <i>Computer Assisted Instruction</i>	30
2.2 Urgensi Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran	
Sejarah	35
2.3 Posisi Materi “ Kehidupan Awal Masyarakat di Indonesia”	
Dalam Kurikulum	41
2.4 Minat Belajar	44
2.5 Efektivitas	47
2.6 Argumentasi Pemilihan Model ASSURE	48
2.6.1 Model Pengembangan ASSURE.....	49
2.6.2 Argumentasi Pemilihan Model.....	58
2.7 Keterkaitan Kehidupan Awal Manusia Indonesia	
di Bidang Kepercayaan, Sosial, Budaya, Ekonomi,	
dan Teknologi Serta Pengaruhnya dalam Kehidupan	
Masa Kini	59
2.8 Penelitian Yang Relevan	61
BAB 3. METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	63
3.2 Desain Penelitian Pengembangan	64
3.2.1 <i>Analyze Learner Characteristic</i>	66
3.2.2 <i>State Performance Objective</i>	74
3.2.3 <i>Select Methods, Media, And Materials</i>	77
3.2.4 <i>Utilize Materials</i>	80
3.2.5 <i>Requires Learner Participation</i>	85
3.2.6 <i>Evaluate And Revize</i>	87
3.3 Teknik Pengumpulan Data	87
3.3.1 Observasi	87
3.3.2 Wawancara	87

3.3.3 Angket	88
3.3.4 Dokumenter	89
3.4 Teknik Analisis Data	90
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian Pengembangan Multimedia Interaktif	95
4.1.1 Hasil Analisis Validasi Ahli	95
4.1.2 Hasil Penelitian Uji Coba Pengguna	99
4.1.3 Hasil Penelitian Minat belajar	109
4.1.4 Hasil Efektivitas	121
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian Multimedia Interaktif	134
4.2.1 Pembahasan Kajian Validasi Ahli	134
4.2.2 Pembahasan Hasil Uji Pengguna	139
4.2.3 Pembahasan Hasil Minat Belajar	143
4.2.4 Pembahasan Hasil Efektivitas	151
BAB 5. PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	160
5.2 Saran	161
DAFTAR PUSTAKA	163

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matriks Penelitian.....	170
B. Analisis Materi Pembelajaran.....	172
C. Surat Ijin Penelitian.....	178
C.1 Surat Ijin Observasi.....	178
C.2 Surat Ijin Penelitian.....	181
C.3 Surat Keterangan telah melakukan Observasi dan Penelitian.....	183
D. Instrumen Observasi Sekolah.....	188
E. Angket Pendidik.....	190
E.1 Angket Pendidik.....	190
E.2 Pedoman Wawancara Pendidik.....	193
E.3 Lembar Hasil Wawancara Pendidik.....	194
F. Kisi-Kisi Angket.....	203
F.1 Lembar Kisi-Kisi Angket Karakteristik Peserta didik.....	203
F.2 Lembar Angket Analisis Karakteristik Peserta didik.....	205
G. Hasil Angket Permasalahan.....	216
G.1 Lembar Hasil Angket Karakteristik Umum.....	216
G.2 Lembar Hasil Angket Pengetahuan Awal.....	232
G.3 Lembar Hasil Analisis Penggunaan Media.....	248
G.4 Lembar Hasil Analisis Gaya Belajar.....	249
H. Observasi Minat Belajar.....	257
I. Observasi Hasil Belajar.....	270
I.1 Lembar Hasil Belajar Awal SMAN 1 Jember X IPS 2.....	270
I.2 Lembar Hasil Belajar Awal SMAN 1 Arjasa X IPS 2.....	272
I.3 Lembar Hasil Belajar Awal SMAN 2 Tanggul X IPS 1.....	274
I.4 Lembar Hasil Belajar Awal SMAN 5 Jember X IPS 2.....	276
I.5 Lembar Hasil Belajar Awal SMAN 1 Jenggawah X IPS3.....	278
1.6 Lembar Uji Homogenitas.....	280
J. Rumusan Tujuan ABCD ASSURE.....	281

K. Silabus	286
L. Angket Validasi Ahli	290
L.1 Lembar Angket Validasi Ahli Bidang Studi	290
L.2 Lembar Angket Validasi Bahasa	296
L.3 Lembar Angket Validasi Media Dan Desain Pembelajaran	301
M. Hasil Validasi Ahli	310
M.1 Lembar Hasil Angket Validasi Ahli Bidang Studi	310
M.2 Lembar Hasil Angket Validasi Ahli Bahasa	316
M.3 Lembar Hasil Angket Validasi Media Dan Desain Pembelajaran	322
N. Angket Tanggapan Pendidik.....	332
N.1 Lembar Angket tanggapan pendidik.....	332
N.2 Lembar hasil tanggapan pendidik.....	335
O. Instrument Minat Belajar	345
O.1 Lembar Kisi-kisi minat belajar peserta didik.....	345
O.2 Lembar Angket minat belajar peserta didik.....	348
P. Hasil Minat Belajar.....	351
P.1 Lembar Hasil Minat Belajar Uji Kelompok Kecil	351
P.2 Lembar Analisis Hasil Minat Belajar Uji Kelompok Kecil Total	360
P.3 Lembar Minat Belajar Uji Lapangan.....	361
P.4 Lembar Analisis Hasil Minat Belajar Uji Lapangan Total.....	376
Q. Hasil Efektivitas.....	377
Q.1 Lembar Hasil Efektivitas Uji Kelompok Kecil	377
Q.2 Lembar Analisis Hasil Efektivitas Uji Kelompok Kecil Total	383
Q.3 Lembar Hasil Efektivitas Uji Lapangan	385
Q.4 Lembar Analisis Hasil Efektivitas Uji Kelompok Besar Total.....	394
R.Foto Kegiatan Penelitian.....	396

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Tabel perolehan hasil ulangan harian peserta didik	4
Tabel 2.1 Karakteristik Multimedia Yang Efektif.....	28
Tabel 2.2 Komponen ABCD.....	52
Tabel 3.1 Kategori Penilaian Validator	90
Tabel 3.2 Tabel Kelayakan Produk	91
Tabel 3.3 Presentase Minat Belajar Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif	92
Tabel 3.4 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif.....	93
Tabel 4.1 Kriteria Kelayakan Produk	96
Tabel 4.2 Kriteria Kelayakan Produk.....	98
Tabel 4.3 Kriteria Kelayakan Produk	99
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas.....	100
Tabel 4.5 Kriteria Kelayakan Produk.....	103
Tabel 4.6 Kualifikasi Produk Atas Penilaian Pengguna.....	103.
Tabel 4.7 Jadwal Pelaksanaan Uji coba Pengguna Peserta Didik.....	104
Tabel 4.8 Jadwal Pelaksanaan Uji Coba Kelompok Kecil.....	111
Tabel 4.9 Hasil Minat Belajar Kelompok Kecil SMAN 1 Arjasa.....	111
Tabel 4.10 Hasil Minat Belajar Kelompok Kecil SMAN 2 Tanggul.....	112
Tabel 4.11 Hasil Minat Belajar Kelompok Kecil SMAN 5 Jember	113
Tabel. 4.12 Hasil Minat Uji Kelompok Kecil SMAN 1 Arjasa SMAN 2 Tanggul Dan SMAN 5 Jember	114
Tabel 4.13 Presentase Minat Belajar Melalui Penggunaan Multimedia Interaktif	115
Tabel 4.14 Jadwal Pelaksanaan Uji Coba Lapangan	116
Tabel 4.15 Hasil Minat Belajar Uji Coba Lapangan SMAN 1 Arjasa.....	117
Tabel 4.16 Hasil Efektivitas Uji Kelompok Kecil SMAN 2 Tanggul	118
Tabel 4.17 Hasil Minat Belajar Uji Coba Lapangan SMAN 5 Jember.....	119
Tabel 4.18 Hasil Minat Belajar Uji Lapangan SMAN 1 Arjasa	

SMAN 2 Tanggul Dan SMAN 5 Jember.....	120
Tabel 4.19 Presentase Minat Belajar Terhadap Multimedia Interaktif.....	121
Tabel 4.20 Jadwal Pelaksanaan Uji Kelompok Kecil.....	123
Tabel 4.21 Hasil Efektivitas Uji Kelompok Kecil SMAN 1 Arjasa	123
Tabel 4.22 Hasil Efektivitas Uji Kelompok Kecil SMAN 2 Tanggul	124
Tabel 4.23 Hasil Efektivitas Uji Kelompok Kecil SMAN 5 Jember.....	125
Tabel 4.24 Hasil Efektivitas Uji Coba Lapangan SMAN 1 Arjasa, SMAN 2 Tanggul Dan SMAN 5 Jember.....	126
Tabel 4.25 Kriteria Uji Efektivitas	128
Tabel 4.26 Jadwal Pelaksanaan Uji Coba Lapangan.....	128
Tabel 4.27 Hasil Efektivitas Uji Coba Lapangan SMAN 1 Arjasa	129
Tabel 4.28 Hasil Efektivitas Uji Coba Lapangan SMAN 2 Tanggul.....	130
Tabel 4.29 Hasil Efektivitas Uji Coba Lapangan SMAN 5 Jember	131
Tabel 4.30 Hasil Efektivitas Uji Coba Lapangan SMAN 1 Arjasa, SMAN 2 Tanggul, Dan SMA Negeri 5 Jember.....	133
Tabel 4.31 Tabel Kriteria Uji Efektivitas Relatif	134

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tahap Desain Pembelajaran ASSURE	50
Gambar 2.2 Alur Tahap <i>Analyze Learner Characteristic</i>	51
Gambar 2.3 Alur Tahap <i>State Performance Objective</i>	53
Gambar 2.4 Alur Tahap <i>Select Methods, Media, And Materials</i>	54
Gambar 2.5 Alur Tahap <i>Utilize Materials</i>	55
Gambar 2.6 Alur Tahap <i>Requires Learner Participation</i>	56
Gambar 2.7 Alur Tahap <i>Evaluate And Revize</i>	58
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan Model ASSURE	65

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan hal-hal yang berkaitan dengan pendahuluan, diantaranya yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) rumusan masalah, (3) tujuan pengembangan; (4) spesifikasi produk pengembangan; (5) pentingnya pengembangan; (6) Asumsi dan keterbatasan pengembangan; (7) batasan istilah dan (8) sistematika penulisan. Berikut masing-masing akan dijabarkan sebagai berikut :

1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 menyebutkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan proses internalisasi nilai-nilai, pengetahuan, dan keterampilan kesejarahan dari serangkaian peristiwa yang dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik. Hal ini membutuhkan peran seorang pendidik di dalam mengajarkan dan menanamkan nilai –nilai sejarah yang terjadi di masa lampau untuk direkonstruksi kembali ke masa sekarang atau masa yang akan datang. Sebab pendidik merupakan bagian dari komponen-komponen pendidikan yang mempengaruhi kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran merupakan ukuran yang menunjukkan seberapa tinggi kualitas interaksi pendidik dengan peserta didik dalam proses pembelajaran dalam mencapai tujuan yang sudah direncanakan (Alfian, 2011:3). Maka berhasil atau tidaknya proses pembelajaran sejarah bergantung pada kualitas pendidik di dalam menyampaikan materi pembelajaran sejarah.

Pendidik yang berkualitas merupakan pendidik yang mempunyai kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan pendidik dalam pengelolaan pembelajaran peserta didik seperti pengembangan kurikulum atau silabus, perancangan pembelajaran, dan pemanfaatan teknologi pembelajaran (PP Nomor 74 Tahun 2008 Pasal 3). Maka berpedoman dari hal tersebut, pendidik dituntut untuk menjadikan pelajaran lebih inovatif sesuai dengan tuntutan kurikulum, kebutuhan peserta didik maupun perkembangan IPTEK. Serta yang

dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara optimal, baik belajar mandiri maupun dalam pembelajaran di kelas dengan metode yang inovatif, dengan alat peraga maupun media lainnya.

Penggunaan media pembelajaran secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar dapat membantu menunjang pembelajaran di kelas, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut disamping sebagai penyaji stimulus dalam memberikan informasi dan sikap, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi dan memberikan umpan balik. Menurut Usman (2002:14) media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit dan realitas, membangkitkan keinginan, motivasi dan kemandirian peserta didik dalam belajar. Berkembangnya teknologi baru, media mempunyai peranan yang penting dalam proses pembelajaran, sehingga lebih menyenangkan, kreatif, tidak membosankan. Penggunaan media menjadi pilihan yang tepat bagi pendidik dalam menjalankan proses pembelajaran sejarah sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013.

Dari hasil observasi di beberapa Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) di Kabupaten Jember menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik SMAN di Kabupaten Jember penggunaan media belum digunakan secara maksimal. Seperti di lima Sekolah Menengah Atas Negeri di Kabupaten Jember, yaitu SMAN 1 Jember, SMAN 1 Arjasa, SMAN 2 Tanggul, SMAN 5 Jember, dan SMAN 1 Jenggawah diperoleh informasi bahwa sekolah hanya menyediakan buku teks pelajaran atau buku paket yang dipinjamkan oleh pihak perpustakaan sekolah yang jumlahnya terbatas. Sebagai sumber penunjang LKS digunakan untuk tes formatif untuk menjawab soal-soal, tidak efektif tanpa ada sebuah pemahaman konsep materi secara benar. Hal ini berdampak terhadap pembelajaran yang tidak kontekstual, tidak menarik, monoton, membosankan dan menyebabkan pembelajaran sejarah kurang efektif dan efisien.

Hasil studi wawancara dengan salah satu pendidik mata pelajaran sejarah di sekolah yang menjadi objek penelitian yaitu, SMAN 1 Arjasa memaparkan bahwa pihak sekolah hanya menyediakan sarana media belajar seperti LCD, dan alat pengeras suara. Penggunaan sarana tersebut faktanya masih terbatas pada penggunaan media pembelajaran power point dan video yang diambil dari internet.

Media *power point* yang digunakan masih sederhana tanpa desain. Hal ini juga disebabkan minimnya pengetahuan dan waktu pendidik di dalam membuat serta mengembangkan media pembelajaran mandiri sehingga menyebabkan seolah-olah pendidik merupakan sumber belajar atau satu-satunya sumber informasi sehingga peserta didik menjadi jenuh, pasif, dan tidak memberi peluang untuk memecahkan masalah secara kompleks. Permasalahan dalam proses pembelajaran sejarah menurut Hamid (2014:41-42) yaitu: (1) keterampilan dan motivasi belajar peserta didik yang masih rendah; (2) keterbatasan sumber belajar untuk peserta didik; dan (3) suasana belajar yang terlalu monoton di kelas. Permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah dapat ditanggulangi dengan menonjolkan adanya media pembelajaran untuk menarik minat, motivasi, menambah sumber belajar, serta membuat suasana belajar yang menyenangkan di kelas.

Melalui penyebaran angket minat belajar peserta didik di lima sekolah yaitu, SMAN 1 Jember menunjukkan rerata 70.52, SMAN Arjasa menunjukkan rerata 64.97, SMAN 2 Tanggul menunjukkan rerata 64.96, SMAN 5 Jember menunjukkan rerata 65.24, sedangkan untuk SMA Negeri 1 Jenggawah menunjukkan bahwa 69.18, (lihat lampiran H halaman 261). Maka dari hasil penyebaran angket minat kepada peserta didik kelas X IPS, menunjukkan bahwa peserta didik memiliki minat belajar yang kurang maksimal terhadap pembelajaran sejarah. Sebab pembelajaran sejarah yang merupakan mata pelajaran yang digolongkan kelompok pelajaran wajib, namun dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang penting oleh peserta didik. Kurang minat peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah mengakibatkan hasil belajar peserta didik tidak mencapai KKM yang ditentukan. Ketetapan nilai KKM tiap sekolah berbeda pada mata pelajaran sejarah, yaitu nilai 76 untuk KKM SMAN 1 Jember, nilai 80 untuk KKM SMAN 1 Arjasa, nilai 75 untuk KKM SMAN 2 Tanggul, nilai 75 untuk SMAN 5 Jember dan nilai 75 untuk SMAN 1 Jenggawah.

Berdasarkan studi dokumen untuk mengetahui kecerdasan awal yang ditinjau dari hasil akademik peserta didik yang dilakukan pada lima sekolah sebagai objek observasi pengembang memperoleh data bahwa nilai yang diperoleh peserta didik

mendapatkan nilai dibawah KKM yang ditetapkan sekolah sehingga pencapaian nilai ulangan harian mata pelajaran sejarah pada peserta didik di tiga Sekolah Menengah Atas Negeri di Kabupaten Jember :

Tabel 1.1 Perolehan nilai Ulangan Harian mata pelajaran sejarah peserta didik di SMAN 1 Jember, SMAN 1 Arjasa , SMAN 2 Tanggul, SMAN 5 Jember dan SMAN 1 Jenggawah

Nama Sekolah	Kelas dan Jumlah Peserta didik	Jumlah Peserta didik Tuntas KKM	Persentase	Jumlah Peserta didik Tidak Tuntas KKM	Persentase
SMAN 1 Jember	X IPS-2 34 Peserta didik	19	53,35%	15	46,65%
SMAN 1 Arjasa	X IPS-2 39 Peserta didik	19	55,59%	20	44,40%
SMAN 2 Tanggul	X IPS-1 32 Peserta didik	22	51,43%	10	48,57%
SMAN 5 Jember	X IPS-2 33 Peserta didik	21	53,03%	12	46,97%
SMAN 1 Jenggawah	X IPS-3 38 Peserta didik	20	52,63%	18	47,36%

(Sumber : Data Primer Diolah)

Berdasarkan pemaparan tabel tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar dikaji dari nilai kognitif sebagai acuan untuk melihat kecerdasan awal peserta didik di lima Sekolah Menengah Atas berbeda di Kabupaten Jember pada mata pelajaran sejarah belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum belajar. Jumlah peserta didik yang telah mencapai tuntas KKM lebih sedikit dibandingkan peserta didik yang tuntas dengan remidi. Dari hasil wawancara dengan pendidik SMAN 1 Jember, SMAN 2 Tanggul dan SMAN 1 Jenggawah dapat ditarik sebuah kesimpulan yaitu untuk menunjang hasil Ujian Tengah Semester, hasil ulangan harian maupun Ujian Akhir Sekolah sering kali diadakan remidi untuk mencapai KKM yang ditetapkan pihak sekolah.

Hasil belajar yang sering kali tidak mencapai KKM disebabkan oleh minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran sejarah yang dipengaruhi oleh berbagai

faktor, salah satunya terbatasnya sumber belajar yang mampu merangsang struktur kognitif peserta didik misalnya sumber belajar yang inovatif dan interaktif. Selain itu juga metode pembelajaran yang masih menggunakan paradigma pembelajaran lama (konvensional) dan minimnya pemanfaatan media pembelajaran khususnya terhadap mata pelajaran sejarah. Hal ini dikarenakan adanya biaya dan keterbatasan waktu yang dimiliki pendidik menjadi salah satu penghambat. Dampaknya peserta didik didalam proses pembelajaran lebih cenderung pasif dan aktivitas didalam pembelajaran masih kurang aktif. Hal ini sesuai dengan pendapat Haar, Hall, Schoepp & Smith, 2002 (dalam Metcalf, et al, 2014:13) pendidik mengajar dengan gaya belajar pendidik itu sendiri dan tanpa mengidentifikasi terlebih dahulu gaya belajar yang diinginkan peserta didik. Sebaiknya seorang pendidik mengidentifikasi gaya belajar peserta didik dan secara aktif mencari cara-cara terbaik, agar peserta didik merasa nyaman dan antusias dalam belajar.

Berdasarkan pada angket analisis karakteristik peserta didik yang mengacu pada model pengembangan ASSURE diperoleh melalui penyebaran angket pengetahuan awal dan angket keterampilan prasyarat yang diberikan peneliti pada peserta didik di lima sekolah SMAN di Kabupaten Jember. Terlihat dari 175 peserta didik dari lima sekolah tersebut 135 (77.1%) peserta didik pernah menggunakan media audio sebagai sumber belajar, 101 (57.7%) peserta didik pernah menggunakan media visual yaitu berupa gambar-gambar dari buku paket, LKS dan Internet 118 (67.4%) peserta didik pernah menggunakan media audio-visual sebagai sumber belajar yaitu berupa video yang diambil pendidik dari internet atau karya orang lain. 132 (75.4%) peserta didik pernah menggunakan multimedia interaktif quiper sebagai sumber belajar yang merupakan pemberian dari pihak pemerintah. (data di ambil dari angket pengetahuan awal soal nomer 15,16,17,18 lihat lampiran G.2 halaman 236).

Keterampilan prasyarat yang diberikan terhadap peserta didik berupa soal terkait dengan materi yang akan dikembangkan dalam produk multimedia di lima sampel sekolah yang dijadikan objek observasi awal untuk mengetahui dan menganalisis pengetahuan materi yang dijadikan sebagai pengujian linieritas. Hasil analisis linieritas dapat diketahui bahwa SMAN 1 Jember memiliki nilai signifikansi

sebesar 0,010 dan SMAN 1 Jenggawah memiliki nilai signifikansi sebesar 0,021. Sedangkan SMAN Arjasa memiliki nilai signifikansi sebesar 0,786, SMAN 2 Tanggul memiliki nilai signifikansi sebesar 0,115 dan SMAN 5 Jember memiliki nilai signifikansi sebesar 0,315. Nilai signifikansi ketiga sekolah lebih besar dari 0,05, artinya ketiga sekolah memiliki variasi yang sama (homogen) (lihat lampiran I.6 halaman 284).

Berdasarkan hasil di atas menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah masih kurang diminati oleh peserta didik yang menyebabkan pembelajaran sejarah kurang bermakna. Hal ini bertolak belakang dengan Teori belajar bermakna menurut Ausubel (dalam Umamah, 2008:28) yaitu pembelajaran seharusnya merupakan asimilasi yang bermakna bagi peserta didik, dimana materi yang dipelajari diasimilasikan dan dihubungkan dengan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik dalam bentuk struktur kognitif untuk mendapatkan pengalaman yang bermakna. Tujuan pembelajaran sejarah sesungguhnya tidak hanya menuntut peserta didik untuk mengingat informasi faktual saja tetapi membutuhkan pemaknaan yang mendalam. Peran pendidik yaitu terlebih dahulu mengetahui karakteristik dan gaya belajar peserta didik untuk menentukan ketepatan penggunaan metode atau media pembelajaran, agar pembelajaran sejarah menjadi pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik.

Sejalan dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan di Indonesia mengubah secara tidak langsung gaya belajar peserta didik. Peserta didik lebih menyukai pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi salah satunya dengan visual auditori. Hal ini dapat dianalisa dengan sebaran angket gaya belajar yang diberikan pada sampel di atas yang menjadi objek observasi menunjukkan bahwa peserta didik memiliki gaya belajar auditory sebesar 32.5% dengan jumlah 57 peserta didik, gaya belajar visual sebesar 52.5% dengan jumlah 92 peserta didik, sedangkan gaya belajar kinestetik sebesar 14.8% dengan jumlah 26 peserta didik (lihat lampiran G.4 halaman 253). Maka dari adanya data ini dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa peserta didik dalam pembelajaran sejarah membutuhkan variasi dalam proses pembelajarannya.

Penggunaan media dapat membantu tercapainya tujuan dalam proses pembelajaran. Maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa peserta didik menginginkan belajar sejarah dengan menggunakan multimedia atau media sehingga pembelajaran sejarah lebih menyenangkan dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dapat diserap dengan baik oleh peserta didik untuk diterapkan pada kehidupan yang sekarang atau di masa yang akan datang.

Berdasarkan hasil wawancara awal, angket, dan studi dokumen berupa hasil belajar peserta didik, maka dapat di ambil sebuah kesimpulan bahwa fokus permasalahan terletak pada bahan ajar dan media pembelajaran. Penggunaan bahan ajar dan media di sekolah hanya berupa buku paket yang disediakan oleh sekolah dan LKS. Sedangkan penerapan media pembelajaran yang digunakan berupa power point. Sumber belajar yang seperti ini kurang membangkitkan antusias dan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran sejarah. Oleh sebab itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik minat peserta didik yang berdampak juga terhadap peningkatan kualitas peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Salah satunya menggunakan media interaktif sebagai media pembelajaran sejarah.

Penggunaan media harus ditentukan oleh jenis media yang hendak digunakan serta di sesuaikan dengan materi yang akan di ajarkan. Salah satu media yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah yaitu multimedia yang interaktif. Multimedia interaktif bertujuan untuk mempermudah dan memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat *verbalistis*, mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik, dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti: meningkatkan minat belajar dan gairah belajar peserta didik untuk menguasai materi pelajaran, mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar (Rizqi, 2014 : 11). Multimedia interaktif yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh peserta didik yang memadukan berbagai media didalamnya seperti unsur audio, visual, grafik, dan animasi (Daryanto,2013:53). Sehingga proses belajar lebih menyenangkan karena peserta didik dapat berpartisipasi langsung dan memiliki peran yang aktif dalam proses pembelajarannya.

Media interaktif dapat dipadukan dan dibantu dengan sistem komputer yaitu salah satunya dengan *Computer Assisted Instruction* (CAI). CAI merupakan sebuah program pembelajaran yang dikemas dalam bentuk perangkat lunak (*software*) komputer. Peserta didik dapat belajar dengan cara menjalankan program. CAI memungkinkan setiap peserta didik belajar secara individual, mandiri (*mastery learning*) sesuai dengan kecepatan dan kemampuan masing-masing. *Computer Assisted Instruction* merupakan instruksional interaktif yang memanfaatkan komputer untuk menyajikan materi pembelajaran, belajar memantau, dan pilih materi pembelajaran tambahan sesuai dengan pembelajar individu perlu (Metwaly, 2016:50). Multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* diharapkan menjadi alternatif belajar peserta didik terhadap pembelajaran sejarah dengan meminimalisasi materi sejarah yang memaparkan fakta-fakta kering dan hafalan mampu merekonstruksi peristiwa yang telah terjadi terhadap peserta didik melalui media interaktif yang bersifat konvergen. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* ini yang dikembangkan melalui model pembelajaran ASSURE. ASSURE merupakan model pengembangan yang sintaknya sistematis dan holistik dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga media yang dikembangkan nanti sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Singnan (2014) *Computer Assisted Instruction* memiliki efektifitas 81,78 / 80,80 yang lebih tinggi dari kriteria yang telah ditetapkan 80/80 dalam proses pembelajaran. Melalui *Computer Assisted Instruction* prestasi belajar peserta didik lebih tinggi dari sebelum digunakan media *Computer Assisted Instruction* memperoleh nilai 0,05 tingkat signifikansi. Sedangkan minat belajar mengalami peningkatan sebesar 20,34% setelah dilakukan pengembangan media *Computer Assisted Instruction*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sansiribhan (2015) ditemukan bahwa *Computer Assisted Instruction* memiliki rata-rata efektifitas sebesar 82,33 / 81,60 yang lebih tinggi dari kriteria yang ditetapkan sebagai nilai patokan 80/80. *Computer Assisted Instruction* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik memperoleh nilai 0,05 tingkat signifikansi.

Berdasarkan uraian di atas, mengingat manfaat pembelajaran sejarah sebagai mata pelajaran yang penting dalam pendidikan, maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang berkualitas dan inovatif serta aplikatif bagi peserta didik. Maka atas pertimbangan tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “**Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Computer Assisted Instruction* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Dengan Model ASSURE**”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan yang dihadapi adalah: (1) peserta didik memiliki minat yang kurang maksimal terhadap mata pelajaran sejarah; (2) materi sejarah berisi peristiwa masa lampau yang hanya mengungkap fakta-fakta kering dan pembelajaran yang sifatnya menghafal sehingga dianggap membosankan; (3) sumber belajar di sekolah hanya terpaku pada bahan ajar cetak berupa buku teks dan LKS sebagai penunjang yang sifatnya informatif dan kurang variatif; (4) media pembelajaran yang tersedia tidak sesuai dengan karakteristik umum peserta didik yang cenderung lebih menyukai gaya belajar yang interaktif; (5) tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pemecahan masalah di atas adalah dengan cara mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* yang tervalidasi. Selanjutnya, produk multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* yang telah tervalidasi akan diuji minat dan efektivitasnya, sehingga rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

- 1) bagaimanakah hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA dengan model ASSURE?
- 2) bagaimanakah minat belajar peserta didik kelas X SMA melalui penggunaan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* pada pembelajaran sejarah?
- 3) bagaimanakah efektivitas multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted*

Instruction sebagai media pembelajaran sejarah kelas X SMA?

1.3 Tujuan Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* sejarah ini mengacu pada KD. 3.10 Menganalisis keterkaitan kehidupan awal manusia Indonesia dibidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini. Tujuan dari pengembangan ini adalah:

- 1) Untuk menghasilkan produk multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* sebagai media pembelajaran sejarah kelas X SMA dengan model ASSURE yang tervalidasi;
- 2) Multimedia interaktif yang dikembangkan diharapkan mampu untuk meningkatkan minat belajar sejarah;
- 3) Produk pengembangan berupa multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* diharapkan dapat mencapai efektivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah.

Dengan demikian, pengembangan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* pada mata pelajaran Sejarah kelas X SMA dengan ASSURE mampu menjadi alternatif media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan efektivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

1.4 Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran dalam bentuk *software* multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction*. Multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* di dalamnya terdapat media pembelajaran yang mendukung seperti teks, gambar, video, animasi, dan soal evaluasi untuk mata pelajaran sejarah kelas X IPS semester 2 pada KD 3.10 Kehidupan awal manusia Indonesia di bidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini. Pemilihan materi didasarkan hasil observasi penggunaan

media dan studi dokumen dari hasil belajar di lima sample sekolah yang dijadikan objek, serta didasarkan pada kurikulum yang digunakan sekolah tersebut.

Multimedia interaktif didesain agar minat belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah mengalami peningkatan. Sebab dari hasil obeservasi yang dilakukan di lima sekolah, minat belajar peserta didik kurang maksimal terhadap proses pembelajaran sejarah yang berdampak terhadap hasil belajar di bawah rata-rata ketuntasan yang telah di tentukan. Oleh sebab itu desain dan ilustrasi dalam multimedia interaktif didesain untuk dapat menarik minat peserta didik yang didasarkan pada indikator minat belajar yaitu;

1) Perasaan senang

Pengembangan multimedia interaktif untuk menumbuhkan perasaan senang peserta didik terhadap pembelajaran sejarah, di desain dengan menampilkan warna yang menarik, gambar, animasi dan video. Sehingga peserta didik pada saat proses pembelajaran sejarah lebih merasa senang, sebab media yang digunakan dapat memudahkan peserta didik memahami materi yang sampaikan tanpa adanya peran pendidik dalam pembelajaran.

2) Keterlibatan peserta didik

Pengembangan multimedia interaktif di desain untuk melibatkan secara langsung peserta didik dalam proses pembelajaran, hal ini ditunjukkan dengan cara peserta didik mengaplikasikan secara langsung program tersebut. Program yang diaplikasikan bernama ASSET yang di dalamnya terdapat gambar, materi, video dan soal evaluasi yang diaplikasikan sendiri oleh peserta didik. Sehingga peserta didik terlatih belajar secara mandiri dan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

3) Ketertarikan

Pengembangan multimedia interaktif untuk menumbuhkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran sejarah dengan cara menampilkan desain multimedia interaktif tersebut dengan warna-warna yang cerah dan didukung oleh *icon* tombol dalam multimedia interaktif yang mudah dioperasikan secara mandiri oleh peserta didik, serta didesain dengan menggunakan animasi yang sesuai dengan materi yang dikembangkan yang dapat menghadirkan peristiwa

masa lampau secara tidak langsung. Sehingga membuat peserta didik dapat merekonstruksi ulang peristiwa masa lampau khususnya pada kehidupan masyarakat awal Indonesia.

4) Perhatian peserta didik

Pengembangan multimedia interaktif untuk menarik perhatian peserta didik terhadap pembelajaran sejarah dapat didukung dengan cara penggunaan multimedia interaktif secara individu oleh masing-masing peserta didik. Sebab multimedia interaktif tersebut didesain sebagai media pembelajaran yang mengajarkan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Selain itu juga didukung oleh desain tampilan yang menarik seperti halnya dengan gambar, video, animasi dan warna-warna cerah. Penyajian tampilan dari multimedia interaktif tersebut dapat menarik perhatian peserta didik agar tetap fokus saat proses pembelajaran sejarah berlangsung.

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- 1) Media berbentuk *software* multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* Adapun spesifikasi produksi media, yaitu: (a) media diproduksi dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Profesional CS6 versi 13, Action Sript 2.0, Adobe Premiere Pro CS6 versi 13, Adobe Audition CS6 versi 13, Adobe Photoshop CS6 versi 13, Corel Draw, aplikasi paowtoon*; (b) menampilkan kombinasi audio visual, teks, animasi dan grafis;
- 2) Multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* sebagai media pembelajaran sejarah kelas X SMA memuat sub pokok bahasan “Kehidupan awal manusia Indonesia dibidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini”;
- 3) Teks, gambar, dan video merupakan sumber belajar peserta didik untuk mempelajari materi yang disajikan di dalam aplikasi multimedia interaktif.
- 4) Evaluasi interaktif terdiri dari 10 soal di tiap-tiap materi terdiri dari materi 1 sampai dengan 5 yang harus di jawab dan diselesaikan oleh peserta didik yang diberi waktu 5 menit untuk menjawab soal-soal yang ada di dalam tiap materi. Soal yang sudah dijawab lalu selanjutnya meng-klik tombol selesai, maka secara otomatis dilayar akan terlihat tampilan skor/nilai yang diperoleh peserta

didik.

- 5) Materi yang disajikan mengadopsi dari berbagai sumber buku sejarah untuk dijadikan materi di dalam multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* memuat hal-hal berikut, antara lain: (a) tujuan pembelajaran yang jelas; (b) materi pembelajaran dikemas secara ringkas; (c) ketersediaan ilustrasi animasi yang mendukung kejelasan materi; (d) soal - soal latihan; (e) kontekstual; (f) bahasa sederhana dan komunikatif; (g) adanya rangkuman materi pembelajaran; (h) adanya evaluasi (i) umpan balik atas penilaian peserta didik; dan (j) informasi tentang pustaka.

Adapun susunan aplikasi multimedia interaktif yang dikembangkan tersebut meliputi:

(a) Pengenalan *icon Computer Assisted Instruction*

(b) Judul

Judul yang dimaksud dalam multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* adalah “Kehidupan awal manusia Indonesia di bidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini”.

(c) Petunjuk Penggunaan

Petunjuk penggunaan media pembelajaran merupakan pedoman dan tata cara penggunaan cara mengoperasikan serta cara belajar multimedia interaktif.

(d) Kompetensi

Kompetensi terdiri atas kompetensi inti dan kompetensi dasar yang berpedoman pada Kurikulum 2013 sesuai dengan materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran multimedia interaktif.

(e) Indikator dan tujuan pembelajaran

Ketercapaian kompetensi peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran sejarah .

(f) Materi

Uraian pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai oleh peserta didik berupa rangkuman, bentuk ringkasan dari uraian materi.

(g) Gambar

Gambar yang disajikan sebagai penunjang ilustrasi dari uraian materi.

(h) Video

Video yang ditampilkan berupa video pembelajaran yang menunjang penyampaian materi yang dilengkapi dengan animasi, gambar dan instrument musik sebagai pendukung.

(i) Latihan Soal (tes formatif)

Berisi soal-soal tes yang harus dijawab di tiap materi oleh peserta didik, untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi.

(j) Umpan balik

Umpan balik digunakan untuk mengukur ketercapaian peserta didik pada pembelajaran sejarah dengan multimedia interaktif.

(k) Daftar Pustaka

Daftar yang berisikan sumber bacaan yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan materi media pembelajaran.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan memiliki arti penting dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA dengan model ASSURE ini diharapkan akan memberikan manfaat, antara lain:

- 1) pengembangan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* ini dapat menjadi media referensi alternatif bagi pendidik maupun peserta didik dalam media untuk meningkatkan minat dalam pembelajaran sejarah;
- 2) pengembangan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* ini dapat menjadi pedoman bagi pendidik maupun peserta didik dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran pada mata pelajaran sejarah; dan
- 3) pengembangan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* ini dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya sebagai motivasi untuk melakukan penelitian pengembangan sejenisnya.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan yang meliputi :

1.6.1 Asumsi

Beberapa asumsi dalam pengembangan media pembelajaran sejarah kelas X ini adalah sebagai berikut:

- 1) pengembangan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* pada mata pelajaran sejarah dapat digunakan sebagai sarana dalam menampilkan materi pembelajaran sejarah secara konkret dan mampu meminimalisasikan permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran sejarah;
- 2) multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* pada mata pelajaran sejarah dapat menjadi alternatif bagi pendidik dalam penyampaian materi sejarah sebagai variasi jenis media yang digunakan;
- 3) pengembangan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* ini mampu meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah;
- 4) pengembangan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* ini mampu meningkatkan keefektifan yang dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah; dan
- 5) pengembangan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* yang disusun secara sistematis dapat membantu para pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* sebagai media pembelajaran sejarah adalah sebagai berikut;

- a) materi pembelajaran sejarah sangat luas sehingga dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* pada mata pelajaran sejarah ini hanya memuat materi sejarah kelas X SMA

dengan Kompetensi Dasar yakni “Kehidupan awal manusia Indonesia dibidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini”;

- b) pengembangan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* ini nantinya akan menghasilkan produk yang diuji kevalidannya, minat belajar peserta didik dan efektivitas yang dilakukan dengan cara pre-test dan post test dari sebelum serta setelah penggunaan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* dalam mata pelajaran sejarah;
- c) pengembangan ini menggunakan model pengembangan ASSURE yang terdiri dari 6 langkah, yaitu (1) *analyze learner characteristic*, (2) *state performance objective*, (3) *select methods, media, and materials*, (4) *utilize materials*, (5) *requires learner participation*, dan (6) *evaluate and revize*, sehingga cara penyampaiannya harus dilakukan secara sistematis sesuai dengan alur dari model pengembang tersebut.

1.7 Batasan Istilah

Batasan istilah diperlukan agar tidak terjadi kesalahan penafsiran antara pengembang dan pembaca dalam memahami produk penelitian pengembangan ini, maka perlu adanya untuk dijelaskan istilah-istilah penting yang ada di dalam judul. Adapun istilah yang digunakan dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* dengan model ASSURE sebagai media pembelajaran sejarah ini adalah sebagai berikut :

- 1) penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat di pertanggung jawabkan (Sukmadinata, 2013: 164)
- 2) Media yaitu *Media are the means (usually audiovisual or electronic) for transmitting or delivering messages. Media include such things as print, graphics, photography, audio communication, television, simulations and games, and computers.*” (Locatis and Atkinson, 1984: 3).

- 3) Multimedia Interaktif adalah *multimedia is the sequential or simultaneous of a variety of media in a presentation or self-study program. Computers are often involved in multimedia presentations that incorporate text, audio, and still or animated images* (Russel 2005:200)
- 4) *Computer Assisted Instruction (CAI)* adalah teknik instruksional interaktif yang memanfaatkan komputer untuk menyajikan materi pembelajaran yang di dalamnya terdapat drill and practice, simulasi, dan tutorial yang dapat diaplikasikan dalam satu kesatuan (Pitre, Paul E & Cain Darrell, 2011 : 34)
- 5) Model ASSURE (*Analyze, State, Selech, Utilize, Requires, Evaluate*) adalah model pengembangan yang dikembangkan oleh Sharon Smaldino, Robert Henich, James Russell, dan Michael Molenda (2005) dalam buku "*Instructional Technology and Media for Learning*". Model pembelajaran ini lebih berorientasi kepada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktifitas pembelajaran yang diinginkan (Pribadi,2011:29).

Berdasarkan batasan istilah di atas, maka yang dimaksud dengan pengembangan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* sebagai media pembelajaran sejarah dengan ASSURE merupakan sebuah proses pengembangan dan validasi produk. Multimedia interaktif berupa media pembelajaran dalam bentuk *visual-auditory* yang bertujuan untuk memaksimalkan visual dan memberikan interaksi terhadap peserta didik, sehingga meningkatkan minat belajar dalam mencapai tujuan dan kualitas belajar peserta didik. Ketercapaian tujuan dan kualitas belajar diharapkan dapat meningkatkan efektivitas yang dilihat dari hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran sejarah.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tesis pengembangan multimedia interaktif ini adalah sebagai berikut: Bab I Pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, spesifikasi produk pengembangan, pentingnya pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, batasan istilah serta

sistematika penulisan. Bab II Tinjauan Pustaka menguraikan tentang kajian teoritik yang meliputi: multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction*, urgensi multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* dalam pembelajaran sejarah, posisi materi, minat belajar, efektivitas, argumentasi pemilihan model pengembangan ASSURE dalam pengembangan multimedia interaktif, keterkaitan kehidupan awal manusia Indonesia di bidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini, dan penelitian yang relevan. Bab III Metode Pengembangan, menjelaskan mengenai prosedur dan mekanisme proses uji coba produk, analisis minat belajar, dan uji efektivitas produk. Bab IV Hasil pengembangan, terdiri dari penyajian data dan uji coba, analisis data, serta revisi produk pengembangan berdasarkan data. Bab V Kajian, dan Bab VI sebagai penutup berisi simpulan dan saran.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dikaji mengenai teori dan konsep-konsep yang relevan dengan masalah penelitian. hal-hal yang akan dikaji ialah (1) Multimedia Interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction*; (2) Urgensi Multimedia Interaktif Berbasis *Computer Assisted Instruction* dalam pembelajaran sejarah; (3) Posisi Materi “Kehidupan Awal Masyarakat di Indonesia” dalam pembelajaran sejarah; (5) Efektivitas; (6) Argumentasi pemilihan model ASSURE; (7) Keterkaitan kehidupan awal manusia Indonesia di bidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini; (8) Penelitian yang relevan. Berikut dijelaskan masing-masing:

2.1 Multimedia Interaktif Berbasis *Computer Assisted Instruction*

Media dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”, maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Djamarah dan Zain, 2010:120). Media merupakan sarana atau alat dalam proses terjadi pembelajaran (Daryanto, 2013:32). Menurut Arsyad (2013:15) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh pendidik.

Jadi dapat disimpulkan media pembelajaran adalah suatu alat sebagai perantara untuk pemahaman makna dari materi yang disampaikan oleh pendidik atau pendidik. Melalui sarana atau alat tersebut dapat digunakan untuk memperlancar dari penerapan komponen-komponen dari sistem pembelajaran tersebut, sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan interaktif. Media pembelajaran juga merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong kemampuan peserta didik dalam proses belajar. Pembelajaran sejarah dalam penyampaian materinya dibutuhkan media

yang sesuai agar pembelajaran sejarah menjadi menyenangkan dan bermakna, sebab dalam proses pembelajaran sejarah, objek kajian materinya yang pada umumnya berisi tentang jejak-jejak peristiwa masa lampau yang harus dikonstruksikan kembali agar dapat melatih kemampuan belajar mandiri peserta didik yang nantinya secara tidak langsung akan mengasah struktur kognitif peserta didik melalui media pembelajaran sebagai sumber belajar.

Media pembelajaran memiliki fungsi menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2013:19) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

1) Memotivasi minat atau tindakan

Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama dan hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik untuk bertindak. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.

2) Menyajikan informasi

Untuk tujuan informasi media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka menyajikan informasi dihadapan sekelompok peserta didik. Partisipasi yang diharapkan dari peserta didik hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental atau terbatas pada perasaan tidak/kurang senang, netral/senang.

3) Memberi Instruksional

Dikatakan berfungsi untuk tujuan instruksi jika informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik, baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Berdasarkan pemaparan fungsi media pembelajaran di atas dapat disimpulkan fungsi media merupakan sarana atau perantara dalam menyampaikan sebuah pesan yang bentuknya berupa materi baik disajikan secara visual maupun audiovisual kepada peserta didik yang dapat dijadikan sumber belajar sejarah. Hal ini sesuai dengan tujuan awal pembelajaran sejarah

yang dijabarkan dalam Permendikbud No. 64 Tahun 2013 tentang tujuan pembelajaran sejarah bahwa bahwa di dalam belajar sejarah, peserta didik diharapkan mampu menembus ruang dan waktu, mendobrak sekat-sekat kelas yang membatasi dalam menguasai pengetahuan dari masa lampau hingga berlanjut ke periode berikutnya, menumbuhkan sikap menghargai kepentingan masa lampau dan mampu menelaah peristiwa-peristiwa bersejarah yang telah terjadi di masa lampau. Untuk merekonstruksi sebuah kejadian di masa lampau membutuhkan sebuah sarana agar rekonstruksi sejarah yang diceritakan seolah – olah terjadi dan nyata terulang. Maka untuk merekonstruksi kembali sebuah peristiwa sejarah membutuhkan media, agar pembelajaran sejarah tidak menjenuhkan dan membosankan salah satunya dengan menggunakan media.

2.1.1 Definisi Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif mengalami perkembangan sangat pesat dalam dunia pendidikan dan memiliki peran penting seiring perkembangan zaman yang terus berkembang pesat. Menurut Susilana & Cepi (2009:126) penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran bertujuan untuk mempermudah dan memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat *verbalistis*, mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera para peserta didik, dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti: meningkatkan motivasi dan keinginan belajar para peserta didik untuk menguasai materi pelajaran, mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya terutama bahan ajar yang berbasis multimedia dan memungkinkan bagi peserta didik untuk mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya. Sedangkan menurut Munir (2013:110) suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (user). Agar peserta didik dapat memahami tampilan dari informasi yang ditampilkan sehingga terjadi inovasi dalam media pembelajaran.

Multimedia interaktif merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang

secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi atau sub kompetensi mata pelajaran yang diharapkan sesuai dengan standarnya (Riyana, 2007:5). Maka dengan adanya multimedia interaktif menjadi sarana peserta didik untuk dapat mengoptimalkan minat belajar melalui panca inderanya yang nantinya akan mempengaruhi struktur kognitif peserta didik secara tidak langsung. Selain itu juga Multimedia interaktif juga memungkinkan peserta didik untuk dapat berinteraksi dengan media yang digunakan sebagaimana dikemukakan Pramono (2006:43) bahwa interaksi merupakan suatu fitur yang menonjol dalam multimedia yang memungkinkan pembelajaran yang aktif (*active learning*). Pembelajaran yang aktif tidak saja memungkinkan peserta didik melihat atau mendengar (*see and hear*) tetapi juga melakukan sesuatu (*do*). Maka konteks multimedia *do* disini dapat berupa memberikan respon terhadap pertanyaan yang diajukan komputer atau aktif dalam simulasi yang disediakan computer.

2.1.2 Fungsi Multimedia Interaktif

Pencapaian tujuan pembelajaran yang tepat membutuhkan penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Menurut Robblyer & Doering, (2010:85) fungsi penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

a) Sebagai Suplemen (Tambahan)

Multimedia dikatakan sebagai suplemen (tambahan), apabila pendidik atau siswa mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan multimedia atau tidak untuk materi pelajaran tertentu. Dalam hal ini, tidak ada keharusan bagi pendidik atau peserta didik untuk memanfaatkan multimedia. Meski bersifat opsional, pendidik yang memanfaatkan multimedia secara tepat dalam membelajarkan peserta didik atau para peserta didik sendiri yang berupaya mencari dan kemudian memanfaatkan multimedia tersebut tentulah akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

b) Sebagai Komplemen (Pelengkap)

Multimedia dikatakan sebagai komplemen (pelengkap) apabila multimedia tersebut diprogramkan untuk melengkapi atau menunjang materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas. Sebagai komplemen, multimedia diprogramkan sebagai materi *reinforcement* (pengayaan) atau remedial bagi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Multimedia dikatakan sebagai *enrichment* apabila kepada peserta didik yang dapat dengan cepat menguasai materi yang disampaikan pendidik secara tatap muka diberikan kesempatan untuk memanfaatkan multimedia tertentu yang memang dikembangkan secara khusus. Tujuannya adalah untuk lebih memantapkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang disajikan pendidik di dalam kelas. Multimedia dikatakan sebagai program remedial apabila kepada para peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang disajikan pendidik secara tatap muka di kelas diberikan kesempatan untuk memanfaatkan multimedia yang memang dirancang secara khusus dengan tujuan agar para peserta didik semakin lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan pendidik di kelas.

c) Sebagai Substitusi (Pengganti)

Multimedia dikatakan sebagai Substitusi (Pengganti) apabila multimedia dapat menggantikan sebagian besar peran pendidik. Ini dapat menjadi alternatif sebagai sebuah model pembelajaran. Tujuannya adalah agar para peserta didik dapat secara luwes mengelola kegiatan pembelajarannya sesuai dengan waktu, gaya belajar, dan kecepatan belajar masing-masing peserta didik. Ada 3 (tiga) alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih pendidik dan peserta didik, yaitu: (a) sepenuhnya secara tatap muka yang pembelajarannya disertai dengan pemanfaatan multimedia, (b) sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui multimedia (c) pembelajaran sepenuhnya melalui multimedia.

Maka dapat disimpulkan multimedia interaktif merupakan kombinasi dari berbagai media yaitu media (format *file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file* digital digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik.

Sehingga akan membuat proses pembelajaran menjadi aktif, sebab ada stimulus dan respon yang dihasilkan (timbang balik) di antara keduanya. Adanya hal semacam ini akan membuat peserta didik memiliki peran aktif dan dapat melatih minat belajar peserta didik terhadap materi atau konten yang sedang dipelajari. Peran pendidik sebagai fasilitator dan motivator di dalam mengarahkan proses pembelajaran. Multimedia menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh pendidik di dalam membangkitkan minat dan daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran sejarah yang terkesan membosankan karena di dalamnya hanya mengungkapkan fakta kering dan bersifat menghafal.

2.1.3 Elemen Multimedia Interaktif

Multimedia merupakan sarana komunikasi dalam proses pembelajaran, elemen pada multimedia akan memperkuat informasi yang akan diperoleh peserta didik, berikut pemaparannya :

a) Teks

Teks merupakan karakter alfanumerik yang mungkin ditampilkan dalam format apapun seperti buku, poster, papan tulis, layar Komputer dan sebagainya (Smaldino et al., 2014:7). Sedangkan menurut Munir (2013:17) teks merupakan kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya. Multimedia yang akan dikembangkan ini, teks disusun dalam bentuk kata, kalimat atau narasi yang akan digunakan untuk menyampaikan pesan dalam sebuah proses pembelajaran.

b) Audio

Audio mencakup apa saja yang bisa didengar baik itu suara orang, musik, suara mekanis (deru mesin mobil), suara berisik dan sebagainya. Suara – suara tersebut bisa langsung terdengar atau direkam (Smaldino et al., 2014:7). Senada dengan pendapat tersebut, Munir (2013:18) mendefinisikan audio sebagai ragam bunyi dalam bentuk digital seperti musik, narasi dan sebagainya yang bisa didengar untuk menyampaikan pesan sesuai situasi dan kondisi. Audio yang akan

dimasukkan dalam pengembangan multimedia interaktif ini berupa narasi dan musik latar.

c) Visual

Visual dapat digunakan sebagai pemicu aktivitas belajar peserta didik. Visual meliputi diagram pada sebuah poster, gambar pada sebuah buku, kartun, dan sebagainya (Smaldino et al., 2014:7). Gambar atau images merupakan bagian dalam visual, gambar digunakan dalam presentasi atau penyajian multimedia karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dalam proses pembelajaran, sebab gambar dapat meringkas data yang kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna (Munir, 2014:17). Selain itu juga visual dapat memberikan pesan terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran karena di dalamnya memiliki kemampuan menyampaikan melalui visualisasi suatu materi yang diajarkan (Sudjana dan Rivai, 2015: 11). Visual atau gambar yang akan digunakan dalam produk multimedia interaktif ini berupa gambar yang dapat mengurangi keabstrakan materi pembelajaran serta menarik perhatian peserta didik.

d) Video

Video termasuk ke dalam media audio visual, Arsyad (2013:32) mengemukakan bahwa pengajaran melalui audio- visual merupakan suatu proses produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan serta pendengaran yang tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol- simbol yang serupa. Video merupakan media yang menampilkan gerakan, termasuk DVD, rekaman video, animasi komputer dan sebagainya (Smaldino et al., 2014:7). Sedangkan menurut Munir (2013:18) memaparkan video pada dasarnya adalah media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Video digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan sebuah pesan atau informasi kepada peserta didik untuk membantu peserta didik di dalam memahami sebuah materi sehingga menarik dan efektif. Video pada produk multimedia interaktif ini digunakan untuk menggambarkan suatu alur proses atau sebuah kejadian yang telah terjadi sehingga secara tidak langsung peserta didik mengalami sebuah kejadian tersebut.

e) Animasi

Animasi merupakan suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik, dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan (Munir, 2013:18). Animasi merupakan suatu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari multimedia sebab keseluruhan program multimedia menggunakan animasi dari mulai pembukaan sampai penutupan program (Sanjaya, 2014:231). Animasi pada produk multimedia interaktif ini digunakan untuk menciptakan gerak pada layer dan untuk mensimulasikan suatu benda yang sulit dilakukan oleh gambar atau video. Sehingga dapat mempermudah pemahaman peserta didik di dalam proses pembelajarannya.

2.1.4 Prinsip Pengembangan Multimedia Interaktif

Mengembangkan multimedia interaktif perlu memperhatikan beberapa prinsip, antara lain;

- a. Materi relevan dengan tujuan
- b. Materi yang cocok dengan media yang digunakan
- c. Materi yang dipilih diperlukan banyak orang
- d. Materi dikemas ke dalam multimedia dapat meningkatkan aktivitas proses belajar peserta didik secara individu dan pencapaian kompetensi (Ariani & Haryanto, 2010:114).

Selain itu juga Mayer (2009:270) memaparkan bahwa di dalam mengembangkan multimedia interaktif harus berlandaskan prinsip – prinsip desain multimedia yaitu sebagai berikut:

- a. Prinsip Multimedia
Peserta didik dapat belajar lebih baik dari kata- kata dan gambar-gambar daripada dari kata-kata saja
- b. Prinsip Kedekatan Ruang
Peserta didik bias belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar-gambar terkait yang disajikan saling berdekatan daripada saling berjauhan di halaman atau di layar.
- c. Prinsip Keterdekatan Waktu

Peserta didik bias belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar-gambar disajikan secara simultan daripada bergantian.

d. Prinsip Koherensi

Peserta didik bisa belajar lebih baik jika materi ekstra disisihkan daripada dimasukkan. Prinsip ini dijabarkan menjadi tiga versi yang saling melengkapi yaitu :

- 1) Proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik akan terganggu jika kata-kata dan gambar-gambar yang menarik, namun tidak relevan untuk ditambahkan ke dalam tampilan multimedia
- 2) Proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik terganggu jika suara dan musik yang menarik, namun tidak relevan untuk ditambahkan ke dalam tampilan multimedia
- 3) Proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik meningkat jika kata atau gambar yang tidak diperlukan dan tidak relevan dengan topik yang ditampilkan, tidak digunakan dan ditampilkan kedalam multimedia

e. Prinsip Modalitas

Peserta didik dapat belajar lebih baik dari animasi dan teks *on – screen* , yang artinya peserta didik bias belajar lebih baik saat kata – kata dalam penyampaiannya melalui multimedia disajikan sebagai teks yang terucapkan daripada teks yang tercetak bentuknya.

f. Prinsip Redundansi

Peserta didik bias belajar lebih baik dari animasi dan narasi daripada dari animasi, narasi, dan teks *on – screen*.

g. Prinsip Perbedaan Individual

Pengaruh desain lebih kuat bagi peserta didik berpengetahuan rendah daripada peserta didik yang memiliki pengetahuan tinggi dan bagi peserta didik dengan kemampuan spasial tinggi daripada spasial rendah.

Berikut akan diuraikan multimedia berbasis komputer yang efektif menurut Mayer (2009:281) sebagai berikut :

Tabel 2.1 Karakteristik Multimedia yang Efektif

Fitur	Deskripsi
Multimedia	Meliputi animasi dan narasi yang saling terkait bukan narasi saja yang ditampilkan
Terpadu	Animasi dan narasi yang saling terkait tersebut disajikan secara simultan, bukan suksetif
Padat	Kata-kata, gambar – gambar, suara – suara tambahan ditiadakan, bukan ditambahkan atau dimasukkan
Tersalur	Kata-kata disajikan sebagai ucapan (sehingga tersalur ke saluran auditori), bukan sebagai teks atau narasi akan tetapi menjadi teks yang disajikan dari materi
Terstruktur	Meliputi serangkaian segmen animasi bernarasi yang menggambarkan langkah-langkah kunci dalam suatu proses (untuk materi sebab-akibat)

Berdasarkan pemaparan tentang prinsip pengembangan multimedia menurut Ariani & Haryanto serta Mayer, maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa didalam mengembangkan multimedia interaktif harus mengetahui prinsip-prinsip pengembangan multimedia terlebih dahulu. Sebagai acuan atau landasan untuk mengembangkan multimedia yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, kesesuaian kurikulum, isi materi dengan tampilan multimedia, keterpaduan antara gambar, teks, animasi, dan audio. Multimedia yang ditampilkan sesuai dengan kaidah-kaidah pengembangan media pembelajaran yang semestinya digunakan oleh peserta didik. Sehingga dengan mengarah terhadap prinsip-prinsip pengembangan multimedia tersebut akan memudahkan pengembang didalam mengembangkan multimedia yang sesuai bagi peserta didik. Selain itu juga peserta didik akan dengan mudah memahami suatu materi dari tampilan multimedia daripada peserta didik belajar tanpa menggunakan sarana multimedia. Hal ini juga secara tidak langsung akan menjadikan sebuah proses pembelajaran yang efektif, efisien dan interaktif, yang berdampak terhadap pencapaian tujuan pembelajaran sejarah yang diinginkan.

2.1.5 Pengembangan Multimedia Interaktif

Pengembangan multimedia menurut Munir (2013:101-103) yang mengadaptasi pengembangan multimedia Luther, (1994) yang dilakukan

berdasarkan 6 tahap, yaitu konsep, desain atau perancangan, pengumpulan material, pembuatan, testing, dan distribusi. Berikut akan di paparkan masing – masing tahap yaitu;

a) Konsep

Pada tahap pertama ini menetapkan tujuan dan dasar aturan sebagai perancangan awal, misalnya merancang ukuran aplikasi, target dalam pengembangan multimedia. Pada tahap ini juga dilakukan identifikasi pengguna, macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain –lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pendidikan dan lain – lain) dan spesifikasi umum. Hasil dari tahap konsep ini berupa dokumen dengan penulisan yang bersifat naratif untuk menentukan tujuan pengembangan multimedia interaktif.

b) Desain

Pada tahap kedua ini yaitu desain dilakukan untuk membuat spesifikasi secara rinci mengenai rancangan dan kebutuhan dalam mengembangkan multimedia interaktif. Desain multimedia yang digunakan dalam pengembangan multimedia interaktif yaitu *flowchart view* (diagram alur). *Flowchart view* merupakan diagram yang memberikan gambaran alur dari tampilan satu ke lainnya, dalam *flowchart view* dapat dilihat komponen yang terdapat dalam suatu tampilan (*scene*) dengan penjelasan yang diperlukan. Sehingga memudahkan peserta didik didalam menggunakan multimedia interaktif tersebut.

c) Pengumpulan material

Pada tahap ketiga ini mengumpulkan material atau bahan dalam pembuatan multimedia interaktif, seperti materi yang akan dikembangkan dalam multimedia interaktif, *clipart*, gambar, suara, dan lain – lain yang dibutuhkan dalam mengembangkan multimedia interaktif. Sehingga dengan melakukan pengumpulan material atau bahan akan memudahkan pengembang didalam mengembangkan multimedia interaktif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

d) Pembuatan

Pada tahap keempat ini yaitu proses pembuatan atau produksi yaitu dengan cara aplikasi seluruh multimedia dikembangkan bersama- sama. Pembuatan aplikasi disesuaikan dengan desain sebelumnya yang telah dirancang. Multimedia interaktif menggunakan desain *flowchart view*, maka desain itulah yang dilakukan. Pembuatan aplikasi dilakukan *modular*, yaitu setiap *scene* diselesaikan, selanjutnya digabungkan seluruhnya menjadi satu kesatuan.

e) Testing

Pada tahap kelima ini, testing atau tahap uji coba produk dilakukan setelah tahap pembuatan dan seluruh data dimasukkan. Uji coba ini dilakukan agar pengembang mengetahui terlebih dahulu kekurangan dan kelebihan produk sebelum di uji cobakan terlebih dahulu kepada peserta didik. Jika dalam tahap uji coba awal (testing oleh pengembang) terdapat kekurangan maka akan diperbaiki agar menghasilkan sebuah produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan layak dijadikan sumber belajar.

f) Distribusi

Pada tahap keenam ini merupakan proses pengadaan aplikasi menggunakan floppy disk, CD-ROM, tape atau distribusi menggunakan jaringan. Suatu aplikasi biasanya memerlukan banyak arsip yang berbeda atau ukuran arsip yang sangat besar. Arsip akan lebih baik bila ditempatkan dalam media penyimpanan yang memadai. Tahap distribusi juga merupakan tahap evaluasi terhadap suatu produk multimedia agar dapat dikembangkan sistem yang lebih baik.

2.1.6 Computer Assisted Instruction (CAI)

Computer Assisted Instruction adalah suatu sistem penyampaian materi pelajaran yang berbasis mikroprosesor yang pelajarannya dirancang dan diprogram kedalam suatu sistem (Heinich, 1999:334). *Computer Assisted Instruction* mampu menyampaikan Informasi yang dapat membantu proses

pembelajaran dan mendorong sebuah interaksi dalam belajar peserta didik. *Computer Assisted Intruccion* menyajikan sebuah konten atau materi pelajaran dalam bentuk teks atau dalam format multimedia yang mencakup foto, video, animasi, materi, dan musik. Penggunaan media *Computer Assisted Intruccion* dapat menimbulkan interaksi yaitu umpan balik antara media dan peserta didik sehingga suasana belajar menjadi interaktif. *Computer Assisted Intruccion* juga dapat membantu peserta didik memvisualisasikan objek yang sulit atau tidak mungkin untuk tampilan. Misalnya komputer dapat digunakan untuk menampilkan anatomi manusia, struktur molekul, atau benda geometris yang kompleks (Nazimuddin, 2015:85). Selain itu juga *Computer Assisted Intruccion* (CAI) mencakup berbagai teknologi yang melengkapi pengajaran di kelas dan lingkungan belajar. Menurut Douglas 1997 & Abdullahi 2008 (dalam Cyril, 2015:325) *Computer Assisted Intruccion* dengan menggunakan bantuan komputer dapat membantu pengajaran dan proses pembelajaran, sebab *Computer Assisted Intruccion* adalah program yang dirancang untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran misalnya bosan dan jenuh terhadap proses belajar yang menyebabkan minat belajar yang menurun.

Computer Assisted Intruccion merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan komputer sebagai pembantu atau tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi materi pelajaran dan latihan soal. CAI dapat dibagi menjadi beberapa kategori. Berdasarkan prinsip teori pendidikan, ada elemen di dalamnya yaitu sebagai berikut: tutorial, drill dan praktek, simulasi, dan tes (Singnan, 2014:45). Hal ini diperkuat oleh pendapat (Erowati, 2014:9). CAI memungkinkan setiap peserta didik belajar secara individual, mandiri (*mastery learning*) sesuai dengan kecepatan dan kemampuan masing- masing. Model yang terdapat dalam *Computer Assisted Intruccion* ini berupa tutorial, latihan dan praktik (*drill and practice*), simulasi (*simulation*) dan pemecahan masalah (*problem solving*). *Computer Assisted Intruccion* telah dikembangkan akhir-akhir ini dan telah membuktikan manfaatnya untuk membantu pendidik dalam mengajar dan membantu peserta didik dalam belajar.

Maka dapat disimpulkan *Computer Assisted Instruction* ini diupayakan untuk dapat memotivasi belajar agar dapat memacu minat belajar peserta didik secara efektif dan efisien. Karena program *Computer Assisted Instruction* merupakan sebuah sistem yang menyediakan pengajaran atau instruksi pembelajaran secara individual serta sebagai media interaktif dan komunikatif yang dapat memberikan pembelajaran yang bervariasi. Penggunaan *Computer Assisted Instruction* (CAI) diharapkan dapat mengubah pola pembelajaran peserta didik dari pembelajaran yang berpusat kepada pendidik menjadi pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik, karena media komputer pembelajaran ini bersifat interaktif. Peserta didik dapat menggunakan media tersebut sebagai acuan untuk menemukan konsep atau materi baru melalui aktifitasnya sendiri. Sehubungan dengan besarnya peranan media komputer pembelajaran, maka dalam pengembangannya harus memenuhi persyaratan dalam penggunaan media komputer pembelajaran itu sendiri. Syarat-syarat tersebut baik itu dari segi desain, format penyajian, bahasa, tata letak, maupun kesesuaian dengan kurikulum dan kemampuan peserta didik.

2.1.6.1 Prinsip – Prinsip Penerapan Multimedia Pembelajaran berbasis *Computer Assisted Instruction* (CAI)

Untuk mengembangkan dan menerapkan *Computer Assisted Instruction* harus mengetahui terlebih dahulu prinsip – prinsip *Computer Assisted Instruction* yaitu sebagai berikut (Palupi dkk, 2015:4) :

a) Berorientasi pada tujuan

Media *Computer Assisted Instruction* harus berorientasi pada tujuan pembelajaran baik kepada standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang harus pada kegiatan pembelajaran, baik model drill, tutorial, simulasi.

b) Berorientasi pada pembelajaran individual Pelaksanaannya dilakukan secara individual oleh peserta didik Berorientasi pada pembelajaran mandiri Pendidik hanya berperan sebagai fasilitator, semua pengalaman belajar dikemas dalam program *Computer Assisted Instruction*.

c) Berorientasi pada pembelajaran tuntas

Pembelajaran berbasis *Computer Assisted Instruction* semua peserta didik harus dapat menyelesaikan semua pengalaman belajar yang dikemas dalam program, baik itu berupa pemahaman materi dan tugas mengerjakan tes atau evaluasi yang harus diselesaikan dengan benar. Bila peserta didik salah dalam mengerjakan soal latihan, maka komputer akan memberikan *feedback*, bahwa jawaban salah, sehingga peserta didik harus kembali pada uraian materi yang belum dipahaminya, setelah itu peserta didik dapat kembali ke soal latihan tadi untuk dikerjakan dengan benar.

d) Konsep Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif berbasis komputer tidak sekedar memindahkan teks dalam buku atau media pembelajaran ke dalam komputer, tetapi materi diseleksi yang benar-benar representatif untuk dibuat pembelajaran interaktif, misalnya penambahan unsur video atau animasi sehingga peserta didik tidak hanya sekedar membaca teks, tetapi juga melihat animasi atau video sehingga mempermudah pemahaman materi.

Dari pemamparan tentang prinsip – prinsip penerapan *Computer Assisted Instruction* (CAI) maka dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis CAI ini memberikan kemudahan kepada peserta didik di dalam mempelajari suatu konten atau materi yang telah disusun berdasarkan kurikulum maupun tujuan pembelajaran. Peran pendidik sebagai fasilitator dan motivator bagi peserta didik di dalam menyelesaikan dan mengerjakan soal – soal atau pemahaman materi. Media, ini komputer biasa menampilkan pembelajaran, menggunakan berbagai jenis media (teks, gambar, suara, video), menyediakan aktivitas dan suasana pembelajaran, kuis atau dengan menyediakan interaksi dari peserta didik, mengevaluasi jawaban peserta didik, menyediakan umpan balik simbol yang disimpan dalam *long term memory*. Sehingga pembelajaran sejarah yang awalnya membosankan dan minat terhadap proses pembelajaran mengalami penurunan akan menjadi menyenangkan dan interaktif.

2.1.6.2 Karakteristik *Computer Assisted Instruction*

Media *Computer Assisted Instruction* sendiri memiliki beberapa karakteristik serta kedudukan khusus dalam pembelajaran. Pengembangan media *Computer Assisted Instruction* ini yang bertujuan mampu meningkatkan minat belajar dan afektifitas dalam belajar sejarah, harus memperhatikan karakteristik media *Computer Assisted Instruction* terlebih dahulu, agar dalam pengembangan media *Computer Assisted Instruction* ini dapat mencapai tujuan belajar. Menurut Seels & Richey (1994:47), menyatakan bahwa pembelajaran berbasis komputer memiliki karakteristik, antara lain:

- 1) Dapat digunakan secara random atau tidak urut maupun secara linier (fleksibel)
- 2) Dapat digunakan sesuai dengan kemauan dan kebutuhan peserta didik maupun sesuai dengan keinginan pengembang.
- 3) Konsep-konsepnya disajikan dalam gaya abstrak dengan kata-kata, simbol, dan grafik
- 4) Prinsip ilmu pengetahuan kognitif dan konstruktif diterapkan selama pengembangan dan pemakaian pelajar.
- 5) Peserta didik belajar secara kognitif, interaktif dan terorganisasi pada peserta didik sehingga pengetahuan dapat terkonstruksi ketika pelajaran dipakai.
- 6) Materi menunjukkan intensitas kegiatan pembelajar secara interaktif
- 7) Materi memadukan kata dan gambar dari sumber-sumber media.

Maka dari penjabaran tentang karakteristik diatas jelas, bahwa *Computer Assisted Instruction* merupakan media yang fleksibel yang dapat diatur menurut kebutuhan dan juga *Computer Assisted Instruction* merupakan bentuk pembelajaran secara langsung terhadap pembelajar melalui komputer yang telah dirancang materinya terlebih dahulu. *Computer Assisted Instruction* (CAI) mengabungkan antara teks, video, gambar, audio dan evaluasi sehingga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar mandiri didampingi oleh pendidik yang berperan sebagai fasilitator dan motivator di dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran CAI ini memberikan peserta didik akan

dengan mudah merekonstruksi sebuah kejadian yang telah berlalu untuk dipelajari sebab memberikan fasilitas dan sarana untuk menampilkan sebuah konten atau materi dengan desain media pembelajaran yang konvergen. Sehingga diharapkan melalui media pembelajaran yang bersifat konvergen ini, peserta didik akan dengan mudah mempelajari suatu materi atau konten pada pembelajaran sejarah.

2.2 Urgensi Multimedia Interaktif Berbasis *Computer Assisted Instruction* dalam Pada Pembelajaran Sejarah

Multimedia interaktif merupakan sarana yang dapat dijadikan sumber belajar oleh peserta didik sehingga tercipta belajar mandiri di dalam proses pembelajaran, sedangkan peran pendidik yaitu sebagai fasilitator dan instruktur. Melalui penggunaan multimedia interaktif diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam belajar serta proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efektif dan efisien. Selain memiliki manfaat yang sangat penting, media pembelajaran juga memiliki prinsip. Hal ini sesuai dengan isi Permendikbud No. 103 Tahun 2014 yang memaparkan bahwa salah satu prinsip kegiatan pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan keefektifan proses pembelajaran. Sadiman,dkk (2007:18) juga mengatakan penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan peserta didik belajar mandiri menurut kemampuan dan keterampilan yang dimiliki tiap individu. Maka peran pendidik dituntut untuk menggunakan multimedia sebagai sarana untuk menyampaikan sebuah pesan dalam materi yang akan diajarkan maupun yang diajarkan sehingga konsep yang diajarkan dapat diserap dengan baik oleh peserta didik dan juga akan menjadi sebuah pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Hal ini disebabkan karena peserta didik diajarkan dan dituntut untuk menemukan hal-hal baru dari proses belajar mandiri dengan menggunakan multimedia. Pembelajaran secara mandiri dengan menggunakan media yang berupa multimedia interaktif ini sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 yaitu melalui pendekatan *Student Centered Learning*

Pendekatan *Student Centered Learning* (SCL) merupakan pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang

salah satunya menggunakan teori konstruktivistik sebagai landasan mengembangkan pendekatan. Konstruktivistik merupakan proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif peserta didik berdasarkan pengalamannya. Pada kurikulum 2013 lebih menekankan pada konstruktivistik. Tujuan pembelajaran dalam pandangan konstruktivistik adalah membangun pemahaman. Pembelajaran sejarah menurut konstruktivistik adalah membantu peserta didik untuk membangun konsep atau prinsip sejarah dengan kemampuan sendiri melalui proses internalisasi sehingga konsep atau prinsip tersebut terbangun kembali menjadi konsep baru.

Ciri-ciri pembelajaran sejarah yang konstruktivistik diantaranya adalah investigasi dan penemuan serta berorientasi pada pemecahan masalah (Subakti, 2010:13). Peserta didik harus membangun sendiri pengetahuan di dalam diri peserta didik (Trianto, 2007: 13). Maka dengan demikian peserta didik dapat aktif dalam belajar dan pembelajaran akan menjadi lebih bermakna. Pendidik bukanlah pemberi informasi, dan jawaban atas semua masalah yang terjadi di kelas (Sanjaya, 2008: 264). Peserta didik diberikan kebebasan untuk mengungkapkan pendapat dan pemikirannya tentang sesuatu yang dihadapinya, dengan cara demikian peserta didik akan terbiasa dan terlatih untuk berfikir sendiri memecahkan masalah yang dihadapinya, mandiri, kritis, kreatif, dan mampu mempertanggung jawabkan pemikirannya secara rasional (Umamah, 2008:39). Proses belajar dalam kelas seorang pendidik tidak mengajarkan materi terhadap peserta didik dengan cara bagaimana menyelesaikan persoalan, namun mempresentasikan masalah dan mendorong peserta didik untuk menemukan cara mereka sendiri dalam menyelesaikan permasalahan yang telah disiapkan oleh pendidik.

Student Centered Learning (SCL) digunakan sebagai sarana untuk membantu peserta didik untuk belajar melalui pengembangan kemampuannya, manajemen waktu, dan tanggung jawab dalam diri masing – masing peserta didik. Proses pengajaran yang dilakukan oleh pendidik digunakan untuk memotivasi peserta didik, mengasah kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah dalam diri peserta didik (Iwuamadi & Anyanwu, 2015:352). Menerapkan

pendekatan SCL telah membuat peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar, menghubungkan informasi baru bersama-sama, aktif dan bebas mengekspresikan pendapat peserta didik dengan lebih percaya diri Iranmanesh et al., (2015:272). Maka dalam hal ini peserta didik akan dengan mudah memperoleh informasi – informasi baru dan aktif dalam mencari sumber belajar yang nantinya digunakan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar. Tentunya dalam hal ini multimedia merupakan salah satu alternatif yang dijadikan sarana dan fasilitas untuk memperoleh sumber baru dan belajar mandiri peserta didik.

Pada dasarnya tujuan penggunaan multimedia interaktif untuk memudahkan komunikasi, belajar (Smaldino, et al., 2014:7) dan s/ebagai penunjang proses pembelajaran agar pembelajaran lebih bermakna. Tujuan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif menurut Munir (2013:115) yaitu untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian, kemauan peserta didik dan dapat memberi kesempatan peserta didik untuk belajar mandiri dengan multimedia yang telah disiapkan, sehingga secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi pendidik dan peserta didik.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat ditarik sebuah kesimpulan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif merupakan pendekatan pembelajaran yang melatih anak untuk belajar secara mandiri di dalam memecahkan permasalahan, mengasah kemampuan berpikir kritis, kreativitas dan minat peserta didik yang berfokuskan penguasaan kompetensi dari materi yang telah di desain dalam multimedia interaktif yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik. Selain itu juga pembelajaran menggunakan multimedia interaktif memiliki kelebihan di dalam proses pembelajaran menurut Munadi (2013:152) memaparkan bahwa multimedia interaktif memiliki kelebihan, diantaranya :

- 1) Bersifat interaktif karena *multimedia* interaktif dirancang untuk digunakan oleh peserta didik secara individual (belajar mandiri).
- 2) Memberikan iklim efeksi secara individual karena dirancang

khusus untuk pembelajaran mandiri.

- 3) Kebutuhan pengguna oleh peserta didik secara individual dapat terakomodasi, termasuk bagi mereka yang lamban dalam penerima pelajaran.
- 4) Meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik
- 5) Memberikan umpan balik.
- 6) Kontrol pemanfaatannya sepenuhnya berada pada peserta didik

Selanjutnya Kelebihan multimedia interaktif menurut Smaldino, et al., (2014: 173-174) antara lain sebagai berikut.

- a) Memungkinkan peserta didik secara individu mengendalikan laju dan urutan pembelajaran yang memberikan banyak kontrol atas hasil belajar.
- b) Peserta didik yang memiliki kebutuhan khusus, peserta didik dengan latar budaya yang beragam, dan peserta didik yang berketidakmampuan dapat diakomodasi dalam pengajaran yang berlangsung dengan kecepatan semestinya.
- c) Manajemen informasi teks, grafis, audio, dan video dapat dikelola.
- d) Menyediakan pengalaman multisensorik, yaitu dapat digunakan pada tingkat pengajaran, perbaikan, atau pengayaan dasar.
- e) Partisipasi peserta didik meningkat.
- f) Memberikan umpan balik yang segera terhadap hasil belajar peserta didik
- g) Kontrol pemanfaatannya sepenuhnya berada pada pengguna karena diprogram untuk pembelajaran mandiri.

Kelebihan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* (CAI) menurut Nazimumdin (2015:187) memiliki kelebihan yaitu :

- 1) Dapat meningkatkan akses bagi peserta didik untuk mendapatkan sebuah informasi.
- 2) Memberikan manfaat bagi peserta didik di dalam merespon langsung sebuah konten melalui interaksi komputer.
- 3) Pembelajaran berbasis komputer melibatkan kepentingan peserta didik, memotivasi mereka untuk belajar, meningkatkan kemandirian dan

tanggung jawab pribadi dalam proses pembelajaran pada dunia pendidikan.

- 4) *Computer Assisted Instruction* (CAI) mampu meningkatkan hasil belajar, meningkatkan sikap peserta didik, dan menurunkan jumlah waktu yang diperlukan untuk menguasai materi tertentu.
- 5) *Computer Assisted Instruction* (CAI) langsung berinteraksi dengan peserta didik secara individual dan peran pendidik sebagai fasilitator serta motivator di dalam memperkenalkan program – program baru kepada peserta didik.

Mengacu pada pemaparan tentang dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa multimedia berbasis *Computer Assisted Instruction* mampu mengubah pola mengajar peserta didik dari pembelajaran yang berpusat pada pendidik (konvensional) menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sebab CAI memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi kemampuan dalam dirinya terhadap materi yang dipelajari dalam proses pembelajaran sejarah. Peran pendidik yaitu *mengarahkan* dan memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah. CAI mampu menguatkan materi yang disampaikan dengan pemberian visual, audio, animasi, dan soal evaluasi yang membuat pembelajaran interaktif sebab ada umpan balik antara media dan peserta didik secara bergantian. Selain itu susunan materi dapat disajikan secara utuh dan ringkas serta mampu disajikan secara bersama pada waktu yang sama pula dialokasi waktu yang berbeda sehingga mampu mengefektifkan proses pembelajaran dikelas. Sehingga memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan minat belajar sejarah peserta didik, sebab memberikan umpan balik terhadap peserta didik.

Melalui multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted instruction* (CAI), menjadi salah satu bukti implementasi tujuan pembelajaran sejarah. Karena Pembelajaran yang diharapkan pada kurikulum 2013 adalah: (1) standar proses yang semula hanya terfokus pada eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi dilengkapi dengan mengamati, menanya, mengolah, menyajikan, menyimpulkan dan mencipta; (2) pendidik bukan satu-satunya sumber belajar; (3) sikap tidak diajarkan secara verbal, tetapi melalui contoh dan teladan. Sehingga akan

membentuk peserta didik yang memiliki pemahaman akan dirinya sendiri, lingkungan dan peserta didik yang mampu menghargai bangsa serta negaranya.

Sejarah merupakan peristiwa atau kejadian yang terjadi dimasa lampau yang jejaknya dapat dipelajari untuk dijadikan cerminan dalam menghadapi masa yang akan datang. Sejarah menurut Ali, (2005:12) yaitu :

- 1) Kejadian-kejadian dan peristiwa-peristiwa seluruhnya yang berhubungan dengan kenyataan di sekitar kita.
- 2) Cerita tentang perubahan-perubahan yang disusun secara sistematis.
- 3) Ilmu yang bertugas menyelidiki perubahan-perubahan.

Berdasarkan pengertian di atas dapat dikatakan bahwa ilmu sejarah merupakan sebuah ilmu yang menyelidiki perubahan-perubahan yang terjadi dalam kegiatan manusia pada masa lampau. Menurut Soewarso (2000:23) sejarah adalah rangkaian perubahan, kejadian dan peristiwa dalam kenyataan hidup di sekitar kita, meliputi:

- 1) Semua pengetahuan tentang masa lalu, khususnya tentang masyarakat.
- 2) Mempelajari peristiwa-peristiwa masa lampau yang berguna bagi kehidupan manusia pada masa sekarang dan masa yang akan datang.
- 3) Sejarah sebagai ilmu memiliki gambaran daya cipta.

Berdasarkan uraian mengenai pembelajaran sejarah merupakan ilmu yang mempelajari manusia pada masa lampau yang terbatas ruang dan waktu yang terdapat fakta-fakta sejarah, sifatnya unik hanya terjadi sekali dan tidak dapat diulangi lagi. Fakta-fakta sejarah dapat ditekankan pada pengalaman-pengalaman dalam belajar yang mendorong peserta didik untuk aktif dalam menemukan konsep-konsep dan memecahkan permasalahan dalam pelajaran sejarah sendiri. Proses pembelajaran sejarah menuntut peserta didik untuk mengembangkan kemampuan, keterampilan, dan kesadaran sejarah di dalam dirinya.

Sejarah jika dilihat dari nilai pendidikan, membantu peserta didik untuk menemukan posisi mereka di masa sekarang dengan cara menciptakan hubungan dengan masa lampau. Sejarah perlu diajarkan untuk meningkatkan pemahaman tentang diri sendiri; memberikan gambaran yang tepat tentang konsep waktu, ruang, dan masyarakat; membuat peserta didik mampu mengevaluasi nilai-nilai

dan hasil yang telah dicapai oleh generasinya; mengajarkan toleransi dan menanamkan sikap intelektual; memperluas cakrawala intelektualitas; mengajarkan prinsip moral; membantu mencari jalan keluar bagi berbagai masalah sosial dan perorangan; memperkuat rasa nasionalisme; mengembangkan pemahaman internasional dan mengembangkan keterampilan-keterampilan yang ada didalam dirinya (Kochhar, 2008:63). Maka dengan demikian peran pendidik dalam pembelajaran sejarah memiliki peran yang utama, karena pendidik dihadapkan pada peristiwa sejarah yang bersifat khusus (unik) dan juga peristiwa sejarah yang bersifat umum, serta mengandung nilai-nilai kehidupan masyarakat dikembangkan dalam menghadapi tantangan zaman yang kompleks di masa kini maupun yang akan datang. Sehingga di dalam menginterpretasikan sebuah kejadian yang terjadi di masa lampau dibutuhkan sebuah alternatif yang dijadikan sebagai sarana belajar salah satunya menggunakan multimedia interaktif.

Multimedia interaktif dapat membantu peserta didik di dalam mempelajari sejarah sebab di dalam multimedia interaktif terdapat teks, gambar, video, dan animasi yang digabungkan menjadi satu kesatuan dalam suatu program komputer yang mampu memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk memahami suatu kejadian di masa lampau yang telah terjadi. Selain itu juga multimedia interaktif di dalamnya terdapat soal-soal evaluasi yang digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian dari pemahaman materi pembelajaran sejarah dan pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhsinah (2012) media CAI efektif meningkatkan minat peserta didik pada kriteria sedang, maka dengan demikian media pembelajaran berbasis CAI layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif ini layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

2.3 Posisi Materi “Kehidupan Awal Masyarakat di Indonesia” Dalam Kurikulum

“Kehidupan Awal Masyarakat di Indonesia “Dalam Kurikulum Mata Pelajaran Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus

ditempuh oleh peserta didik pada jenjang Sekolah Menengah Atas. Mata pelajaran ini berdiri sendiri menjadi mata pelajaran yang tidak terintegrasi dengan mata pelajaran IPS seperti pada jenjang Sekolah Menengah Pertama. Materi pembelajaran sejarah memiliki peran yang sangat penting di dalam pembentukan watak, sikap dan perkembangan bangsa yang bermakna dalam pembentukan bangsa Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan, intelektual, menghargai perjuangan bangsanya dan rasa nasionalisme. Menurut Aman (2011 : 57) substantif materi sejarah SMA yaitu :

- 1) Mengandung nilai-nilai kepahlawanan, keteladanan, keloporan, patriotisme, nasionalisme, dan semangat pantang menyerah yang mendasari proses pembentukan watak dan kepribadian peserta didik;
- 2) Memuat khasanah mengenai peradaban bangsa – bangsa, termasuk peradaban bangsa Indonesia. Materi tersebut merupakan bahan pendidikan yang mendasari bagi proses pembentukan dan penciptaan peradaban bangsa Indonesia di masa depan;
- 3) Menanamkan kesadaran persatuan dan persaudaraan serta solidaritas untuk menjadi perakat bangsa dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa;
- 4) Sarat dengan ajaran moral dan kearifan yang berguna dalam mengatasi krisis multidimensi yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari;
- 5) Berguna untuk menanamkan dan mengembangkan sikap bertanggung jawab dalam memelihara keseimbangan dan kelestarian lingkungan hidup.

Karakteristik materi sejarah menurut Kochhar (2008:5-6) ialah sebagai berikut.

- a. Sejarah merupakan ilmu yang mengkaji tentang manusia dalam lingkup ruang. Sebagai individu maupun bangsa, manusia dipelajari dalam konteks lingkungan fisik dan geografis. Interaksi antara manusia dengan lingkungan alam berlangsung secara dinamis.
- b. Sejarah menjelaskan masa kini. Masa kini merupakan susunan peristiwa masa lampau. Sejarah memiliki tugas untuk menjelaskan evolusi lahirnya masa kini dengan melakukan penyelidikan hubungan sebab-akibat antara berbagai peristiwa sejarah.

- c. Sejarah merupakan dialog antara peristiwa masa lampau dan perkembangan ke masa depan. Interpretasi terhadap masa lampau yang dilakukan sejarawan terhadap peristiwa yang signifikan dan relevan, serta dapat membuka kesadaran baru di masa depan.
- d. Sejarah merupakan cerita tentang perkembangan kesadaran manusia, baik dalam aspek individual maupun kolektif. Perkembangan proses penemuan identitas diri suatu bangsa berdasarkan urutan yang relevan.
- e. Kontinuitas dan keterkaitan adalah hal yang sangat penting dalam sejarah. Tidak ada peristiwa atau kejadian yang tidak ada hubungannya sama sekali dengan peristiwa lain di dunia ini. Peristiwa yang terikat dengan kejadian masa lalu akan terus berkembang seiring dengan peristiwa lain yang berhubungan, tidak berdiri sendiri, melahirkan peristiwa-peristiwa baru dan proses terus berlanjut.

Berdasarkan karakteristik materi sejarah dapat disimpulkan, karakteristik materi sejarah mengandung nilai-nilai nasionalisme, kepahlawanan, dan membangun karakter peserta didik sebagai generasi penerus bangsa. Kurikulum 2013 menuntut peserta didik memiliki minat belajar mandiri dalam mengembangkan kemampuan dirinya. Sehingga, mampu memenuhi tuntutan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pembelajaran sejarah yang harus dicapai. Berdasarkan silabus kurikulum 2013 Kelas X Sejarah Peminatan, terdapat 4 topik Kompetensi Inti dan 11 Kompetensi Dasar yang membutuhkan adanya interpretasi dan visualisasi sebuah kejadian di masa lampau agar peristiwa tersebut dapat di internalisasikan dalam kehidupan sehari – hari oleh peserta didik.

Materi sub pokok bahasan yaitu “Kehidupan awal manusia di Indonesia” dikembangkan berdasarkan tuntutan kurikulum 2013 mata pelajaran sejarah. Kompetensi dasar yang menjadi acuan dalam mengembangkan multimedia interaktif yaitu kompetensi dasar 3.10 “Menganalisis keterkaitan kehidupan awal manusia Indonesia di bidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini” sejarah kelas X SMA semester genap. Sedangkan Kompetensi Intinya 4.10 “Menarik berbagai kesimpulan dari

hasil evaluasi terhadap perkembangan teknologi pada zaman kehidupan praaksara terhadap kehidupan masyarakat masa kini, dalam bentuk tulisan”.

Pemilihan materi sub pokok bahasan “ Kehidupan awal manusia di Indonesia” juga berdasarkan tujuan kurikulum 2013 (Kemendikbud, 2013:89) pada mata pelajaran sejarah yaitu: *pertama*, Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya konsep waktu dan tempat/ruang dalam rangka memahami perubahan dan keberlanjutan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa di Indonesia. *Kedua* Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau. *Ketiga*, Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap diri sendiri, masyarakat, dan proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang. *Keempat*, Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air, melahirkan empati dan perilaku toleran yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat dan bangsa.

2.4 Minat Belajar

Minat merupakan kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Peserta didik yang berminat terhadap aktivitas akan memperhatikan aktivitas tersebut secara baik atau konsisten dengan rasa senang dalam dirinya Djamarah (2008:132). Penjelasan lain juga dikemukakan oleh Syah (2003:151) minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Apabila seseorang telah memiliki keinginan yang besar terhadap suatu hal maka apapun akan dilakukannya. Sedangkan Slameto (2010:180) menyatakan bahwa minat adalah rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa adanya pengaruh paksaan dari orang lain. Seseorang atau peserta didik yang memiliki minat dalam suatu aktivitas, atau suatu hal akan memperhatikan aktivitas tersebut secara baik dan

konsisten sebab hal tersebut timbul dari dalam diri seseorang yang berawal dari rasa suka dan ketertarikan bukan paksaan dari orang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat tarik suatu pengertian bahwa minat belajar merupakan suatu aktivitas peserta didik yang didasarkam oleh perasaan senang sehingga menjadi sebuah pengalaman dalam diri seseorang. Sehingga mendorong seseorang atau individu untuk mencari fakta-fakta dari sebuah objek, kegiatan, keterampilan, dan tujuan perhatian terhadap suatu hal yang menarik. Seseorang atau peserta didik yang memiliki minat terhadap suatu pelajaran akan mempelajari dengan sungguh-sungguh materi yang disajikan hal ini dikarenakan adanya ketertarikan dalam diri peserta didik untuk mempelajari dan menambah wawasan dalam dirinya. Maka dengan adanya minat dalam diri peserta didik akan dengan mudah mempelajari, menghafal, dan akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik secara tidak langsung. Selain itu juga minat menjadi salah satu hal yang dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran baik dilingkungan sekolah maupun diluar sekolah.

Unsur minat menurut Safari (2003:98) ada empat, yaitu: perasaan senang; ketertarikan peserta didik; perhatian peserta didik; dan keterlibatan peserta didik dalam aktivitas belajar. Unsur lain tentang minat belajar yaitu rasa suka atau senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan adanya kesadaran untuk belajar tanpa di suruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian Djamarah (2008:132). Sedangkan menurut Slameto (2010:180) unsur minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan peserta didik. Dari beberapa ahli tentang unsur minat belajar yang telah dikemukakan maka dapat digunakan sebagai indikator dalam penelitian ini, indikator minat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a) Perasaan Senang

Peserta didik yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka tidak akan secara terpaksa belajar materi atau ilmu tersebut dan akan terus mempelajari ilmu yang disenangi atau disukai.

b) Keterlibatan peserta didik

Ketertarikan yang muncul dalam diri seseorang akan suatu objek atau kegiatan mengakibatkan seseorang senang dan tertarik untuk melakukan serta terlibat langsung dalam suatu kegiatan tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari pendidik.

c) Ketertarikan

Ketertarikan ini berkaitan dengan adanya dorongan yang berupa daya gerak dalam diri peserta didik, untuk merasa tertarik terhadap seseorang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang dari kegiatan yang disukai tersebut. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

d) Perhatian Peserta didik

Perhatian merupakan konsentrasi terhadap pengamatan, kegiatan atau aktivitas dan pengertian, dengan mengesampingkan hal-hal lain yang dianggap tidak menarik. Peserta didik yang memiliki minat pada objek atau kegiatan tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

Minat memiliki fungsi sebagai kekuatan yang mendorong peserta didik untuk belajar. Peserta didik yang memiliki minat terhadap proses pembelajaran akan terdorong terus untuk belajar, baik hal yang sudah diketahui maupun tidak diketahui. Oleh karena itu pendidik sebagai fasilitator dan motivator memiliki sebuah peran untuk membangkitkan dan menumbuhkan minat belajar dalam diri peserta didik, dengan cara membuat proses pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan efektif. Sehingga pembelajaran tidak menjenuhkan dan membosankan, salah satunya dengan membuat atau mengembangkan media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan tuntutan kurikulum dan tuntutan jaman yang terus menuntun agar terjadi sebuah revolusi dalam dunia pendidikan. Hal ini dukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Wijaya (2017) memaparkan bahwa penggunaan media digital pada pembelajaran sejarah dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian memperoleh data peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan yang signifikan. Berdasarkan

hasil uji statistik dengan bantuan program SPSS 20, untuk uji t diperoleh diperoleh nilai rerata *post test* kelas eksperimen yang menggunakan media digital sebesar 102,55 dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media digital sebesar 98,96. Sedangkan hasil uji T diperoleh nilai sebesar 4,008 dengan taraf signifikansi $0,000 < 0,025$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rerata minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2.5 Efektivitas

Proses pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila peserta didik dalam kegiatan belajarnya mampu membawa sejumlah potensi kemudian dikembangkan melalui kompetensi yang ditetapkan, sehingga dalam kurub waktu yang tertentu kompetensi belajar dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik (Hamzah, 2011:13-14). Sedangkan Menurut Trianto, (2011:20) suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi persyaratan utama keefektifan pembelajaran, yaitu:

- a) Presentasi belajar peserta didik yang tinggi dibuktikan terhadap pencapaian KBM.
- b) Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara peserta didik
- c) Ketetapan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan peserta didik (orientasi keberhasilan belajar diutamakan).
- d) Mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif mengembangkan struktur kelas yang mendukung butir (2), tanpa mengabaikan butir (4).

Pembelajaran dikatakan efektif apabila mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran maupun prestasi peserta didik yang maksimal. Sinambela (2006:78) yaitu:

- a) Ketercapaian ketuntasan belajar
- b) Ketercapaian keefektifan aktivitas peserta didik (yaitu pencapaian waktu ideal yang digunakan peserta didik untuk melakukan setiap kegiatan yang termuat dalam rencana pembelajaran

- c) Ketercapaian efektivitas kemampuan pendidik mengelola pembelajaran, dan respon peserta didik terhadap pembelajaran yang positif.

Berdasarkan pemamparan diatas dapat disimpulkan bahwa suatu kegiatan dikatakan efektif bila kegiatan tersebut dapat diselesaikan pada waktu yang tepat dan mencapai tujuan yang diinginkan. Oleh karena efektivitas menekankan pada perbandingan antara rencana dengan tujuan yang akan dicapai, maka efektivitas pendidikan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau ketepatan dalam mengelola suatu situasi. Misalnya untuk mengukur efektivitas hasil suatu kegiatan pembelajaran, biasanya dilakukan melalui ketrampilan kognitif peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran, daya jangkau media pembelajaran yang digunakan serta daya kontrol peserta didik terhadap media tersebut dalam hal waktu dan penggunaan (Warsita, 2008: 287). Tingkat keberhasilan yang digunakan pada penelitian ini untuk mengukur efektivitas adalah ketuntasan hasil belajar peserta didik yang dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* melalui penggunaan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* sebagai acuan ketercapaian tujuan dan rencana pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Hasil *pre-test* dan *post-test* dibandingkan untuk mengetahui hasil belajar atau tingkat ketuntasan tiap peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan multimedia interaktif sebagai acuan dalam ketercapaian efektivitas. Hal ini di dukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Setyowati (2011) bahwa penggunaan multimedia dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik yang dilihat dari nilai *pre-test* sebesar 80,65% tergolong tinggi, sedangkan untuk nilai *post-test* sebesar 96,27%, tergolong sangat tinggi. Pengukuran pengetahuan tersebut digunakan dalam menganalisis efektivitas. Selain itu adapula penelitian yang dilakukan oleh Supaat (2015) yang memaparkan hasil penelitian pengembangan multimedia pembelajaran berbantuan komputer, yang dapat dilihat dari hasil uji coba diperoleh kesimpulan bahwa produk dinyatakan efektif. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil ketuntasan belajar peserta didik menggunakan produk mencapai 76,67% dan respon positif peserta didik mencapai 89,45%.

2.6 Argumentasi Pemilihan Model ASSURE

Desain pembelajaran merupakan serangkaian sumber belajar dan prosedur yang digunakan untuk memfasilitasi berlangsungnya proses belajar (Gagne 2005 : 18). Sebuah model memiliki sintak atau langkah kegiatan yang harus dilakukan untuk menciptakan sebuah produk baik itu berupa bahan ajar, modul, model pembelajaran, perangkat pembelajaran dan media pembelajaran. Usaha pengembangan media pembelajaran terdiri atas tiga langkah yang harus dilalui, yaitu kegiatan perencanaan, produksi, dan penilaian. Akan tetapi di dalam melakukan langkah-langkah tersebut harus menggunakan sebuah desain pengembangan yang dapat dijadikan pijakan di dalam mengembangkan sebuah produk (Amri & Rahman, 2013:122). Maka dalam mengembangkan sebuah model pembelajaran harus lebih mengutamakan langkah – langkah dari pengembangan model pembelajaran dari awal hingga akhir.

Model menyajikan sesuatu informasi yang kompleks menjadikan sesuatu yang lebih sederhana, oleh karena itu dengan menggunakan model seseorang akan lebih memahami sesuatu daripada melalui penjelasan - penjelasan yang panjang. Model pengembangan perangkat pendidikan dalam hal ini merupakan model yang berasal dari pemikiran, bersifat konseptual, dan pelaksanaannya terorganisir mulai dari perencanaan, pelaksanaannya, sampai pada evaluasi hasilnya. Maka dalam mengembangkan multimedia interaktif ini pengembang memilih model yang dikembangkan oleh Smaldino et al., yaitu ASSURE. Berikut akan diuraikan mengenai model pengembangan ASSURE serta argumentasi pemilihannya

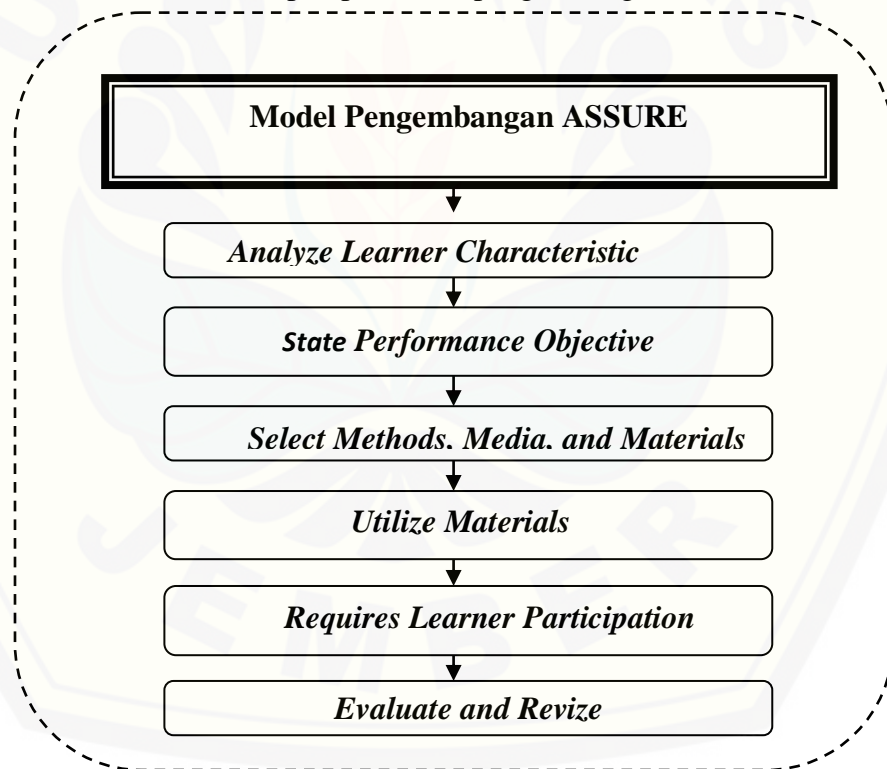
2.6.1 Model Pengembangan ASSURE

Desain pembelajaran ASSURE lebih berorientasi kepada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses pembelajaran, serta aktifitas yang diinginkan. ASSURE merupakan salah satu jenis model penelitian pengembangan yang digunakan di dalam mengembangkan produk dalam dunia pendidikan terutama dalam mengembangkan media pembelajaran. Pemanfaatan model ASSURE dalam sintaknya dilakukan tahap demi tahap (sistematik) dan menyeluruh (holistik) agar dapat memberikan proses dan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Utami, 2015:21). Desain ASSURE dapat dijadikan

sebuah model pengembangan suatu produk sebab ASSURE dirancang untuk membantu pendidik atau pengembang dalam merencanakan sebuah materi atau konten yang dirancang secara efektif memadukan penggunaan teknologi dan media dalam sebuah kelas (Smaldino et al, 2014:111). Sehingga memudahkan pendidik atau pengembang di dalam menciptakan sebuah produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Model pengembangan ASSURE terdiri dari enam komponen pengembangan yaitu (1) *analyze learner characteristic*, (2) *state performance objective*, (3) *select methods, media, and materials*, (4) *utilize materials*, (5) *requires learner participation*, dan (6) *evaluate and revize*. Keenam komponen pengembangan tersebut harus dilakukan secara linier (Smaldino et.al, 2014:110).

Berikut ini skema tahapan penelitian pengembangan model ASSURE:

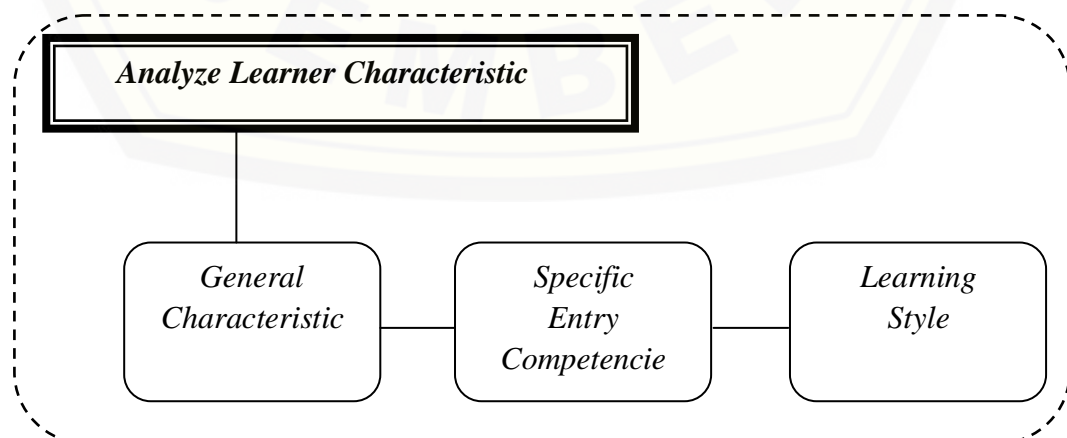


Gambar 2.1 Tahapan desain pembelajaran ASSURE di adaptasi dari Smaldino et al., (2014:110)

Komponen pengembangan yang pertama yaitu *analyze learner characteristic* (analisis karakteristik peserta didik) tahap yang dilakukan yaitu mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang akan melakukan proses dan

aktivitas pembelajaran. Analisis karakteristik peserta didik memiliki beberapa aspek penting, diantaranya (Smaldino et al., 2014:112) :

- a) *general characteristic* (karakteristik umum) meliputi faktor kecerdasan, usia, kondisi ekonomi, sosial dan budaya. Faktor tersebut ini merupakan karakteristik yang bersifat umum yang secara tidak langsung ikut menentukan keberhasilan peserta didik dalam menempuh proses pembelajaran. Karakteristik peserta didik merupakan hal yang sangat berpengaruh di dalam menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik.
- b) *specific entry competencies* (kompetensi dasar spesifik yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya) merupakan kemampuan awal yang dimiliki peserta didik sebelum mengikuti program pembelajaran (*entry behavior*) yaitu dengan mengetahui sikap dan target dari masing – masing peserta didik. Sedangkan kompetensi lain yang perlu dimiliki sebelum mengikuti program pembelajaran disebut ketrampilan persyaratan (*prerequisite skill*) yaitu dengan mengetahui pemahaman materi atau konten yang diserap oleh peserta didik.
- c) *learning style* (gaya belajar) merupakan kecenderungan yang dimiliki oleh peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Gaya belajar merujuk pada serangkaian sifat psikologis yang menentukan bagaimana seorang individual merasa, berinteraksi dan merespons secara emosional terhadap lingkungan belajar.



Gambar 2.2 Alur tahap *analyze learner characteristic* diadaptasi dari Smaldino, et al (2014:112).

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

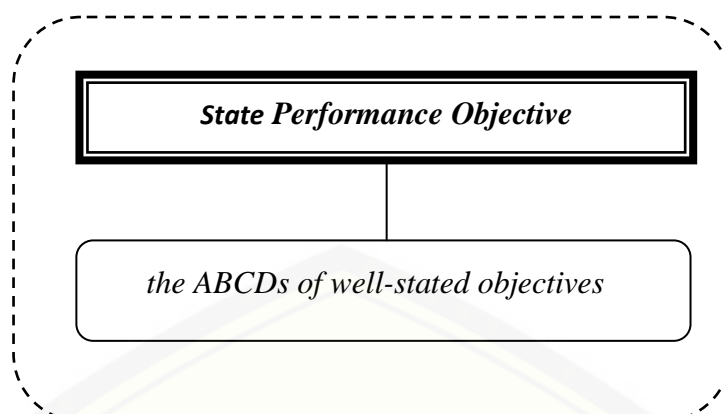
Manfaat dalam menyatakan standar dan tujuan dalam pembelajaran menurut Smaldino et al. (2014:119) yaitu: (a) dasar untuk pemilihan strategi, teknologi dan media; (b) dasar untuk penilaian; (c) dasar untuk ekspektasi belajar peserta didik.

Perumusan tujuan pembelajaran atau kompetensi dapat dilakukan dengan menggunakan rumus ABCD. Rumusan ABCD merupakan singkatan dari komponen-komponen sebagai berikut.

A	<i>Audience</i>
B	<i>Behavior</i>
C	<i>Condition</i>
D	<i>Degree</i>

Tabel 2.2 Komponen ABCD diadaptasi dari Smaldino et.al, (2014:119)

Audience berisi tentang informasi peserta didik. *Behavior* mendeskripsikan tentang aspek kompetensi yang akan dimiliki oleh peserta didik setelah menempuh proses pembelajaran sejarah. *Condition* mendeskripsikan tentang keadaan atau situasi yang harus ada pada saat pelaksanaan pembelajaran sejarah, apat berupa fasilitas, peralatan, perlengkapan, dan objek. *Degree* menggambarkan tingkat atau standar yang perlu diperlihatkan.



Gambar 2.3 Alur tahap *state performance objective* diadaptasi dari Smaldino et al., (2014: 119 -122)

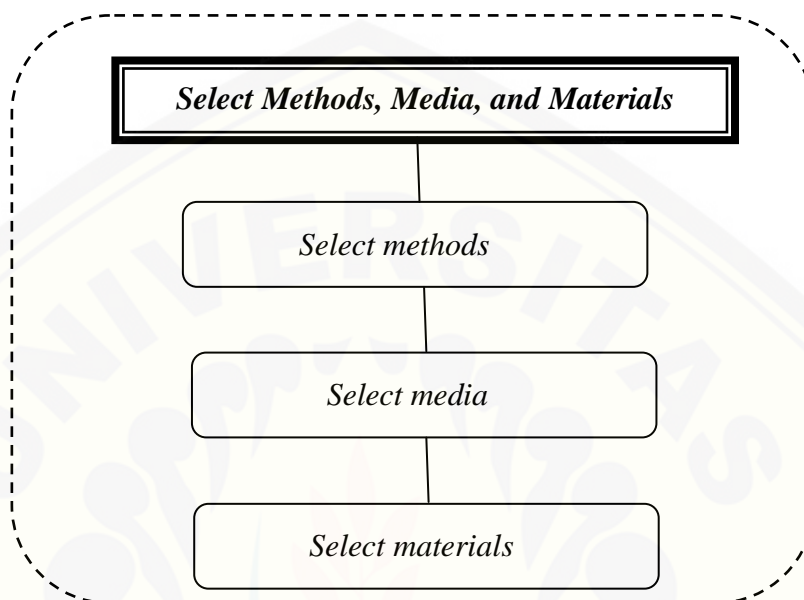
Komponen Pengembangan ketiga setelah merumuskan tujuan pembelajar adalah *select methods, media, and materials* (memilih metode, media, dan bahan ajar). Ketiga komponen ini sangat penting dalam membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran secara spesifik. Berdasarkan tujuan dan aktivitas yang terdapat didalamnya, metode pembelajaran dapat diklasifikasikan kedalam beberapa jenis yaitu (1) kooperatif, (2) penemuan, (3) pemecahan masalah, (4) permainan, (5) diskusi, (6) latihan berulang, (7) tutorial, (8) demonstrasi, dan (9) presentasi (Putra, 2012:80).

Media merupakan sarana yang digunakan dalam proses komunikasi. Smaldino et al., (2014 :7) mengemukakan beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam pengembangan bahan ajar, yaitu (1) media cetak/teks, (2) media pameran/*display* (3) media audio, (4) gambar bergerak/*motion pictures*, (5) multimedia, dan (6) media berbasis web atau internet. Berbagai macam media tersebut dapat ditentukan dengan mempertimbangkan faktor kurikulum. Pemanfaatan media harus dapat menunjang aktifitas pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan sesuai dengan kurikulum.

Materials (materi) pada hakikatnya merupakan ilmu pengetahuan,

ketrampilan dan sikap yang perlu dipelajari oleh peserta didik agar memiliki kemampuan dan kompetensi yang diharapkan. Isi atau materi pelajaran menggambarkan adanya suatu struktur yang dipelajari oleh peserta didik secara sistematis (Putra, 2012:106).

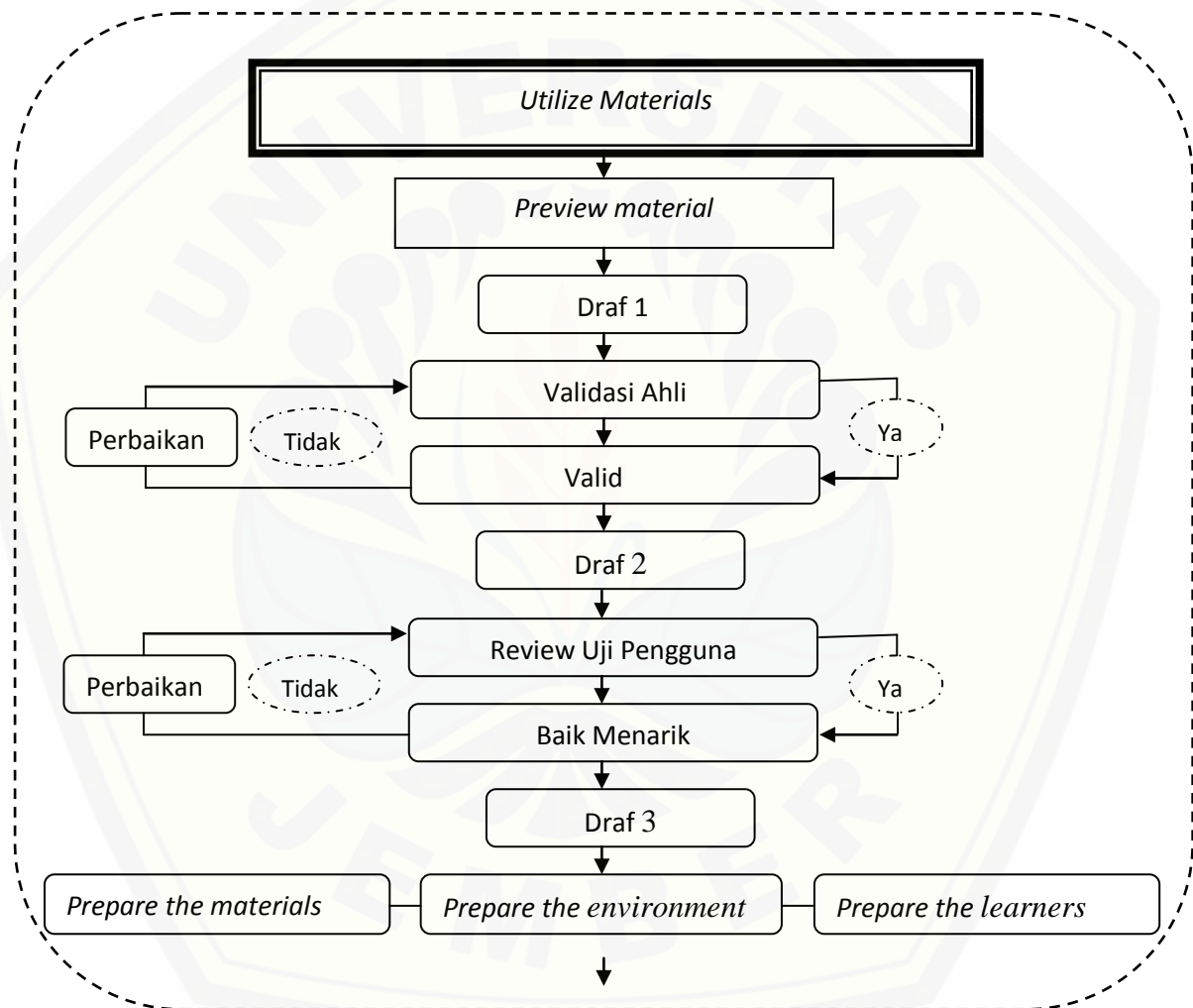


Gambar 2.4 Alur tahap *select methods, media, and materials* diadaptasi dari Smaldino et al., (2014:123)

Komponen keempat yaitu langkah selanjutnya yaitu *utilize materials* (pemanfaatan bahan dan media pembelajaran), setelah memilih metode, media, dan materi dilakukan *utilize materials*. Sebelum menggunakan metode, media, dan materi pengembang harus terlebih dahulu melakukan uji coba untuk memastikan apakah ketiga komponen pada tahap ketiga ini dapat berfungsi efektif dan efisien untuk di implementasikan dalam proses pembelajaran bagi peserta didik. Langkah selanjutnya yaitu menyiapkan kelas dan sarana pendukung yang diperlukan untuk dapat menggunakan metode, media dan bahan ajar (materi) yang dipilih. Setelah semuanya siap, lalu ketiga komponen tersebut dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Pribadi, 2011 : 32)

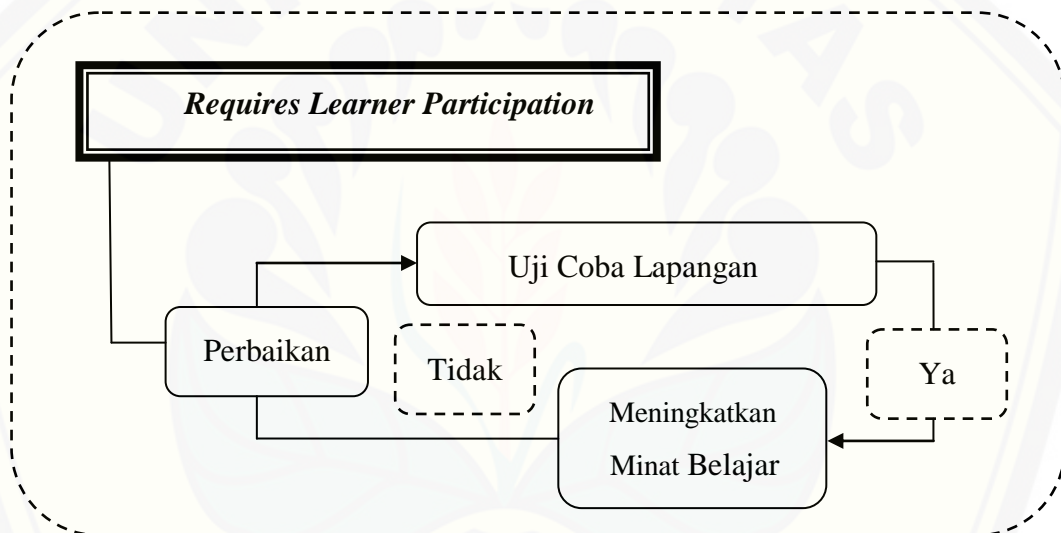
Kegiatan pada tahap *utilize materials* terdiri atas (Smaldino et al., 2014 : 128) : (1) *preview materials* (meninjau multimedia interaktif, kegiatan ini dilakukan melalui validasi ahli dan uji pengguna multimedia interaktif), (2)

prepare the materials (mempersiapkan bahan pembelajaran), kegiatan ini dilakukan dengan mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran dengan multimedia interaktif, (3) *prepare the environment* (menyiapkan lingkungan belajar) yaitu menyiapkan lingkungan untuk mendukung proses pembelajaran, dan (4) *prepare the learners* (menyiapkan peserta didik).



Gambar 2.5 Alur tahap *utilize materials* adaptasi dari Smaldino et al., (2011 : 128-133)

Komponen Pengembangan kelima dalam model pengembangan ASSURE yaitu *requires learner participation* (melibatkan peserta didik dalam proses belajar). Untuk pembelajaran berlangsung efektif dan efisien dalam proses pembelajaran maka, memerlukan adanya peranan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu caranya yaitu dengan memberikan latihan yang merupakan contoh bagaimana melibatkan aktivitas mental peserta didik dengan materi yang sedang dipelajari (Pribadi, 2011:33). Peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran akan lebih mudah memahami isi dari materi pelajaran. Sedangkan untuk mengukur pemahaman materi peserta didik maka di adakan sebuah penilaian baik proses maupun kognitif peserta didik di akhir pembelajaran.



Gambar 2.6 Alur tahap *requires learner participation* diadaptasi dari Smaldino et al., (2014:137-138)

Komponen pengembang keenam merupakan langkah terakhir dalam proses ini adalah *evaluate and revize* (evaluasi dan revisi). Langkah ini dilakukan untuk menilai efektivitas dan efisiensi media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Agar dapat memperoleh gambaran yang lengkap mengenai kualitas multimedia interaktif tersebut. Maka dilakukan proses evaluasi terhadap seluruh komponen media pembelajaran.

Revisi dilakukan apabila multimedia interaktif menunjukkan hasil yang kurang maksimal. Revisi dilakukan pada komponen-komponen media

pembelajaran yang perlu diperbaiki agar didapatkan multimedia interaktif yang tepat dan efektif dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

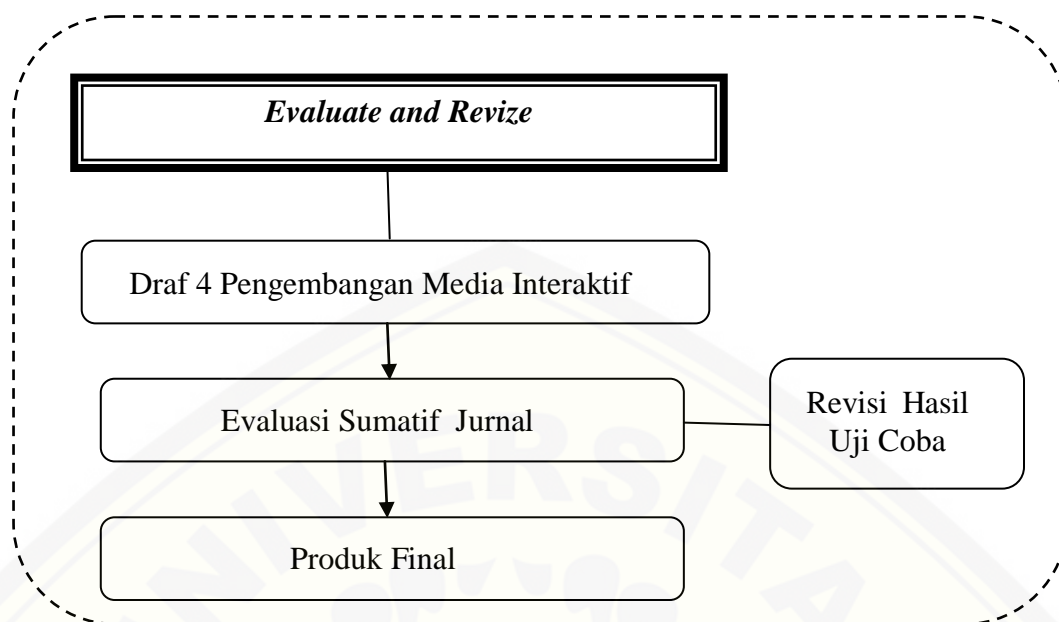
Adapun komponen dalam mengevaluasi dan merevisi produk menurut Smaldino et al., (2014 : 139-148) yaitu :

1) Menilai prestasi pembelajar

Metode dalam menilai prestasi bergantung pada sifat dari tujuan belajar. Beberapa tujuan belajar mengharuskan kemampuan kognitif yang relatif sederhana. Selain itu juga membutuhkan adanya perilaku pemrosesan dan pembentukan sebuah produk. Maka adanya tujuan seperti ini membutuhkan penilaian yang lebih autentik dan komprehensif.

2) Mengevaluasi dan merevisi metode, teknologi dan media

Salah satu komponen penting dari kondisi kelas yaitu pendidik, yang harus dievaluasi bersama dengan komponen – komponen pengajaran lainnya. Hal ini dikarenakan informasi yang diberikan memberikan umpan balik yang baik dalam menangani beberapa hal yang membutuhkan pengembangan. Selain itu juga merevisi produk yang berupa media yang digunakan dalam proses pembelajaran dikelas untuk menciptakan sebuah produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan agar proses pembelajaran lebih efektif.



Gambar 2.7 Alur tahap *evaluate and revize* diadaptasi dari Smaldino et al., (2014 :145-148)

2.7.2 Argumentasi Pemilihan Model

Penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mendesain, mengembangkan dan membuat produk dalam dunia pendidikan. Penelitian pengembangan merupakan suatu proses atau langkah – langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan (Sukmadinata, 2013:164). Sehingga dalam mengembangkan produk atau membuat sebuah produk harus mengetahui sistematika model pengembangan yang digunakan dari tahap awal hingga tahap akhir. Model pengembangan bila dilakukan sesuai dengan sistematikanya akan memudahkan pendidik atau pengembang di dalam menciptakan sebuah produk baik itu bahan ajar, media pembelajaran, modul, perangkat pembelajaran dan sebagainya. Ada beberapa model pengembangan yang bisa digunakan yaitu Model ASSURE, Model ADDIE, Model Hannafin and Peck, Model Bella H. Bannaty, Model Kemp, Model Dick and Carey, Model 4-D, Model PPSI (Prosedur Pengembangan Sistem Intruksional) dan masih banyak lagi model pengembangan yang dapat digunakan (Amri dan Rohman, 2013:208-218).

Penelitian ini peneliti sebagai pengembang memilih model ASSURE sebab disesuaikan dengan spesifikasi dan daya dukung model tersebut terhadap produk yang berupa multimedia interaktif yang dihasilkan. Selain itu ada beberapa pertimbangan lain terkait dengan pemilihan model ASSURE dalam mengembangkan multimedia interaktif yaitu;

- a) Bersifat konseptual dan tahapan – tahapannya terorganisir mulai dari tahap analisis karakteristik peserta didik, pelaksanaan sampai pada tahap evaluasi. Maka dengan tahapan – tahapan yang terorganisir tersebut memudahkan peneliti di dalam menganalisis kebutuhan hingga membuat produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- b) Langkahnya sistematis, sederhana, relatif mudah untuk di implementasikan
- c) Kesederhanaan langkah-langkahnya memudahkan peneliti untuk mempraktekannya mulai dari tahap pertama hingga evaluasi.
- d) Jika prosedur dilakukan sesuai dengan sistematisnya maka akan menghasilkan produk yang dapat dipertanggung jawabkan sebab ada beberapa tahapan uji coba dan revisi produk. Tahapan uji coba produk dilakukan dalam kelompok kecil dan besar selain itu juga melalui proses validasi oleh ahli.
- e) Peserta didik dilibatkan secara langsung dalam aktivitas pembelajaran
- f) Pemanfaatan media yang sejalan dengan metode dan materi akan membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu juga mampu melibatkan peserta didik secara aktif didalam aktivitas dan proses pembelajaran.

2.7 Keterkaitan kehidupan awal manusia Indonesia di bidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini

Kompetensi dasar yang dikembangkan yaitu “Keterkaitan kehidupan awal manusia Indonesia di bidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini” yang dikembangkan berdasarkan tuntutan kurikulum 2013 pada mata pelajaran sejarah. Kompetensi dasar yang

menjadi acuan dalam mengembangkan multimedia interaktif yaitu kompetensi dasar 3.10 “Menganalisis keterkaitan kehidupan awal manusia Indonesia di bidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini” sejarah kelas X SMA semester genap. Sedangkan Kompetensi Intinya 4.10 “Menarik berbagai kesimpulan dari hasil evaluasi terhadap perkembangan teknologi pada zaman kehidupan praaksara terhadap kehidupan masyarakat masa kini, dalam bentuk tulisan”.

Kompetensi dasar 3.10 ini mengarah pada peristiwa – peristiwa yang terjadi pada masa pra aksara di Indonesia. Peristiwa tersebut diantaranya adalah manusia Purba Indonesia dan Dunia (Manusia purba Indonesia, Manusia purba Asia, Manusia purba Afrika dan Manusia purba Eropa), Kehidupan Manusia Praaksara Indonesia di bidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini dan Hubungan kebudayaan Hoa-bin, Bacson, Dongson dan Sahuynh pada masyarakat awal di Indonesia.

Kehidupan awal manusia Indonesia di bidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi merupakan salah satu peristiwa yang terjadi pada masa pra aksara. Indikator kehidupan awal manusia Indonesia dalam multimedia interaktif diantaranya (1) kehidupan awal manusia Indonesia di bidang kepercayaan dan pengaruhnya pada kehidupan masa kini, (2) kehidupan awal manusia Indonesia di bidang sosial dan budaya serta pengaruhnya pada kehidupan masa kini, (3) kehidupan awal manusia Indonesia di bidang ekonomi dan pengaruhnya dalam kehidupan masa kini, (4) kehidupan awal manusia Indonesia di bidang teknologi dan pengaruhnya dalam kehidupan masa kini. Materi kehidupan awal manusia disajikan secara kronologis dengan komponen teks, gambar, video dan animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Media pembelajaran yang tersedia di sekolah sebagai penunjang dan sarana proses pembelajaran sejarah yang membahas materi kehidupan awal manusia di Indonesia memiliki kedalaman materi yang kurang sehingga tidak sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan kurikulum. Selain itu juga media pembelajaran yang digunakan sering kali menggunakan power point atau power teks, gambar, dan

video yang mengadopsi dari karya orang lain yang tidak menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini disebabkan karena adanya keterbatasan waktu pendidik untuk membuat dan mengembangkan sebuah media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran.

2.8 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Susarno dan Sundoro (2014) yang berjudul “ Pengembangan Media *Computer Assisted Instruction* Pada Mata Pelajaran Kimia Materi Stoikiometri Bagi Peserta didik Kelas X SMA Terbuka Di SMA Negeri 19 Surabaya” Hasil uji coba kelayakan media *CAI (Computer Assisted Instruction)* hasil pengembangan pada uji coba ahli media I dan II mendapat persentase sebesar 82,50% dan termasuk kategori sangat baik, sedangkan ahli materi I dan II menghasilkan 83,75% dengan kategori sangat baik, uji coba perorangan 97,60% dengan kategori sangat baik, uji coba kelompok kecil dengan persentase sebesar 87,80% kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media *CAI (Computer Assisted Instruction)* dalam mata pelajaran Kimia dinyatakan sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya tindakan untuk mengetahui keefektifan *Computer Assisted Instruction (CAI)* pengembang menggunakan uji-t dengan $d.b = N_1 + N_2 - 2 = 24 + 24 - 2 = 46$ dengan taraf kesalahan 5% (0,05), maka nilai $t_{0,05}$ harga $t = 2,000$ dan t -hitung adalah 2,941. t hitung lebih besar daripada t tabel ($2,941 > 2,000$) dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima atau terbukti bahwa pengembangan media *CAI (Computer Assisted Instruction)* pada mata pelajaran Kimia bagi peserta didik SMA Terbuka 19 Surabaya efektif untuk diterapkan. Sedangkan hasil perhitungan data tes menggunakan uji tes yang dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, dari hasil perhitungan *pre-test* dan *post-test* menghasilkan $h_0 =$ ditolak dan $h_a =$ diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami perbedaan dan peningkatan setelah menggunakan media *Computer Assisted Instruction (CAI)*. Hasil penelitian-penelitian tersebut semakin memperkuat keberadaan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis

Computer Assisted Instruction (CAI) sebagai media alternatif yang inovatif dalam pembelajaran.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Arif Harjanto yang berjudul “Rancangan Bangunan *Computer Assisted Intruction* (CAI) Sebagai Media Pembelajaran Dalam Mata Pelajaran Fisika Sekolah Menengah Atas”. Menunjukkan hasil kuesioner responden menunjukkan bahwa 91,11% peserta didik menyatakan bahwa produk CAI berkualitas, 75,11% peserta didik menyatakan bahwa penyajian materi berkualitas, 95,11% peserta didik menyatakan bahwa program CAI dapat meningkatkan motivasi belajar. Adanya penelitian terdahulu atau relevan dengan peneliti, penelitian terdahulu tersebut dapat dijadikan sumber/ tambahan atau mengembangkan hal yang sudah ada untuk diperbaharui kembali di dalam menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Intruction* yang berkualitas yang memiliki efektivitas yang mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Sehingga paradigma pembelajaran dalam proses pembelajaran terjadi sebuah inovasi yang variatif sesuai dengan tuntutan kurikulum dan perkembangan zaman. Selain itu juga dapat membuat peserta didik antusias dan interaktif dalam proses pembelajaran sejarah.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan memaparkan hal-hal yang berkaitan dengan metode penelitian yang meliputi: (1) jenis penelitian; (2) desain penelitian pengembangan; (3) teknik pengumpulan data; (4) teknik analisis data; Berikut dijelaskan masing-masing.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini berjenis penelitian pengembangan, Menurut Borg and Gall (1989), “*educational reserch and development is a process used to develop and validate educational product*” artinya penelitian pengembangan pendidikan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Hasil penelitian pengembangan tidak hanya pengembangan sebuah produk yang sudah ada melainkan juga untuk menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis. Sedangkan menurut Sukmadinata, (2013:164) penelitian pengembangan yaitu suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat di pertanggung jawabkan.

Penelitian pengembangan Menurut Sugiono (Sugiyono, 2014:407) *Research and Development* (R&D) adalah Jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut Asrori&Ali (2014:105) penelitian pengembangan merupakan suatu proses dalam mengembangkan dan memvalidasi perangkat tertentu yang menjadi produknya, yang dalam perspektif industri merupakan pengembangan suatu protipe produk sebelum diproduksi secara massal. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan pendapat para ahli bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau yang sudah ada dikembangkan, untuk menguji keefektifan produk dan menyempurnakan produk yang telah ada. Selain itu, *Research and Development* bertujuan untuk menemukan pengetahuan-pengetahuan baru melalui *basic*

research atau untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan khusus tentang masalah-masalah yang bersifat praktis melalui *applied research*, yang digunakan untuk meningkatkan praktik-praktik pendidikan.

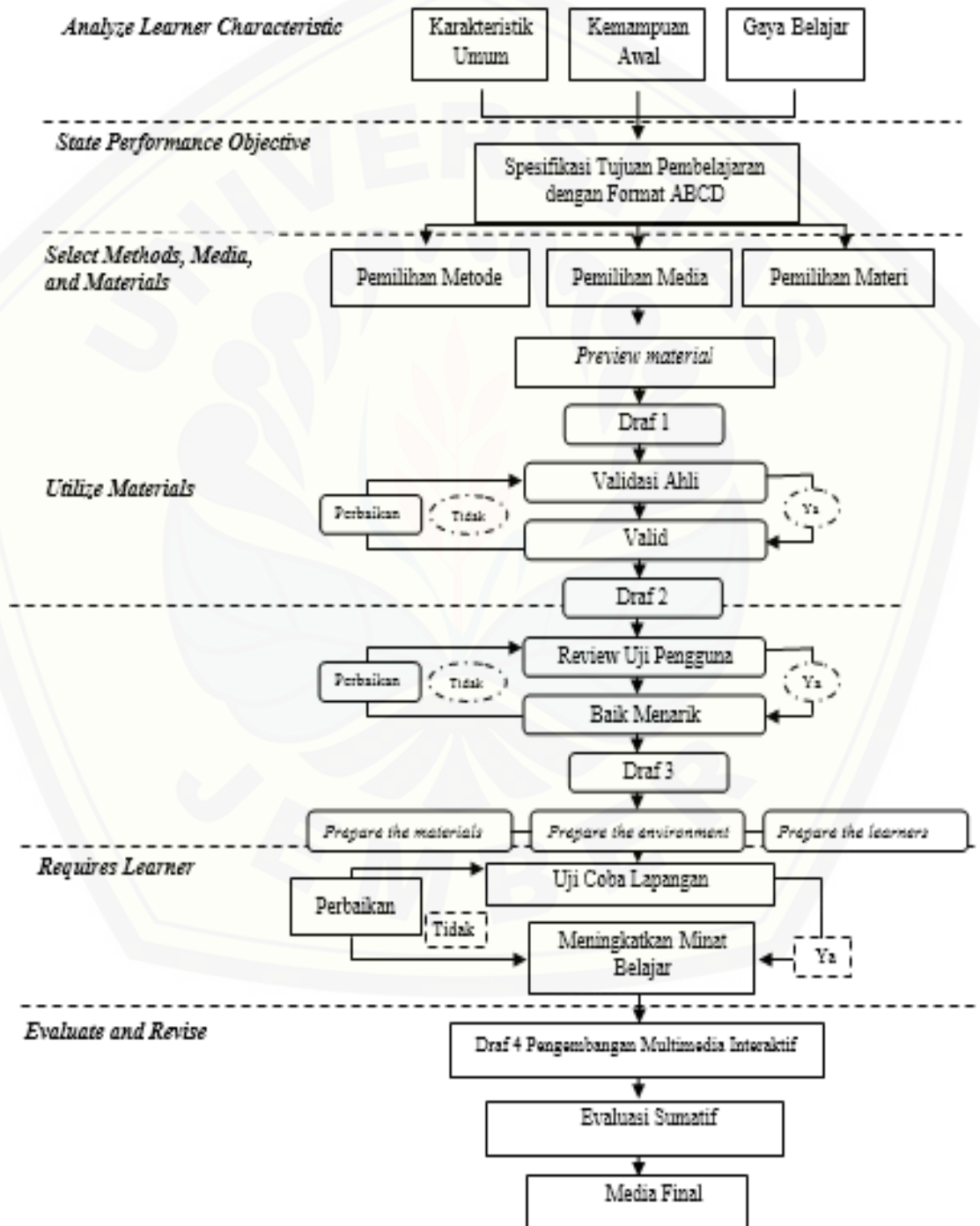
Penelitian pengembangan ini dimaksudkan untuk mengembangkan produk multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* (CAI) sebagai media pembelajaran sejarah. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ASSURE. Alasan pemilihan model pengembangan ASSURE tersebut dikarenakan tahap-tahap yang terdapat dalam model pengembangan ASSURE lebih sistematis sehingga menghasilkan produk pengembangan yang benar-benar valid mengingat produk yang dikembangkan berbasis teknologi. Oleh sebab itu, model pengembangan ASSURE dianggap cocok untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* (CAI). Selanjutnya media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* ini akan di implementasikan untuk peserta didik kelas X IPS pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kabupaten Jember.

3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan

Desain pembelajaran sebagai suatu keseluruhan proses yang dilakukan untuk menganalisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran serta pengembangan sistem penyampaian materi pembelajaran untuk menganalisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran serta pengembangan sistem penyampaian materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Pribadi,2011:24). Model pengembangan ASSURE mengembangkan 6 langkah yang dilakukan oleh peneliti agar produk yang dirancang mempunyai standar kelayakan dan efektivitas. Model ASSURE yang dikembangkan oleh Smaldino et al., (2014:110). Model ASSURE terdiri atas enam tahapan, yaitu (1) *Analyze Learner Characteristic* (Analisis Karakteristik Peserta Didik), (2) *State Performance Objective* (Menetapkan Tujuan Pembelajaran dan Kompetensi), (3) *Select Methods, Media, And Materials* (Memilih Metode, Media dan Materi Pembelajaran), (4) *Utilize Materials* (Pemanfaatan Bahan Dan Media Pembelajaran), (5) *Requires Learner*

Participation (Melibatkan Peserta Didik dalam Proses Belajar), dan (6) *Evaluate And Revize* (Evaluasi dan Revisi). Berikut akan dipaparkan tentang tahapan penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* (CAI) sebagai berikut:

Tahapan penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan Model ASSURE diadaptasi dari Smaldino et al., (2014 : 110-150)

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

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

a. Observasi

Observasi bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai kondisi lingkungan sekolah, kriteria peserta didik dan keberadaan bahan ajar yang digunakan. Pertama, observasi dilakukan oleh pengembang di lima Sekolah Menengah Atas Negeri di Jember, yaitu SMAN 1 Jember, SMAN 1 Arjasa, SMAN 2 Tanggul, SMAN 5 Jember dan SMAN 1 Jenggawah. Pada tahap observasi ini pengembang menggunakan surat izin mengadakan observasi yang telah dikeluarkan oleh Pembantu Dekan I FKIP Universitas Jember. Surat tersebut merupakan salah satu syarat diperbolehkannya para observer dari Universitas Jember untuk mengambil beberapa data dan informasi terkait dengan penelitian pengembangan yang sedang dijalankan pada suatu tempat yang menjadi objek penelitian. Sebelum melakukan observasi, pengembang membuat lembar observasi yang menjadi panduan untuk menilai kebutuhan peserta didik dan kondisi lapangan dari sekolah tersebut.

Instrumen observasi ini dibuat untuk memudahkan observer dalam pengumpulan data secara sistematis dan terperinci. Pada tahap observasi, pengembang memasuki kelas untuk mendapatkan gambaran secara nyata mengenai kondisi belajar mengajar sejarah. Sekolah yang menjadi sampel observasi adalah SMAN 1 Jember, SMAN 1 Arjasa, SMAN 2 Tanggul, SMAN 5 Jember dan SMAN 1 Jenggawah diperkenankan memasuki kelas X IPS disekolah-sekolah tersebut untuk observasi permasalahan dan membagikan angket analisis kebutuhan peserta didik.

b. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila pengembang ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti dan juga pengembang ingin mengetahui hal-hal dari responden yang mendalam. Pedoman wawancara yang dibuat hanya memuat mengenai garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiono, 2014:140).

Wawancara pada pendidik mata pelajaran sejarah yang menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun sebelumnya bersama dosen pembimbing (lihat lampiran E halaman 194). Setelah menemui narasumber di masing-masing sekolah, pengembang kemudian menyatakan maksud dan tujuannya untuk mendapatkan informasi terkait lingkungan belajar, proses pembelajaran sejarah, dan karakteristik peserta didik kelas X IPS khususnya pada mata pelajaran Sejarah Peminatan di masing-masing sekolah yang dijadikan tempat penelitian. Tahap pengumpulan data melalui instrumen wawancara dilakukan oleh pengembang di SMAN 1 Arjasa pada tanggal 3 Maret 2017 kepada Bapak Muhammad Surur S.Pd, SMAN 2 Tanggul pada tanggal 6 Maret 2017 kepada Ibu Dewi Lukitha Sari, S.Pd, dan SMAN 5 Jember pada tanggal 16 Maret 2017 kepada Bapak Nurul Hidayat, S.Pd.

Daftar pertanyaan dari pedoman wawancara tersebut meliputi lingkungan belajar, proses pembelajaran sejarah, dan karakteristik peserta didik. Hasil wawancara dapat menunjukkan peserta didik kelas X IPS 2 SMAN 1 Arjasa (lihat lampiran E.3 halaman 194). Untuk hasil wawancara SMAN 2 Tanggul (lihat lampiran E.3 halaman 197). Sedangkan hasil wawancara dengan pendidik SMAN 5 Jember (lihat lampiran E.3 halaman 200). Maka dari hasil wawancara dengan 3 orang pendidik tersebut, disimpulkan salah satu alternatif yang dapat diambil dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah ialah dengan memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran yang akan lebih disukai oleh peserta didik sehingga mereka akan lebih tertarik dengan pembelajaran sejarah. Pengembang memilih multimedia interaktif karena dengan multimedia interaktif peserta didik dapat belajar mandiri tanpa sesuai dengan tingkat kecepatan belajarnya masing-masing.

c. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk dijawab (Sugiono,2014:142). Tahap pertama dalam prosedur pengembangan multimedia interaktif adalah *analyze learner characteristic* (analisis karakteristik peserta didik). Pelaksanaan *analyze learner characteristic* (analisis karakteristik peserta didik) pengembang terlebih dahulu memberikan surat ijin penelitian yang dikeluarkan oleh Pembantu Dekan 1 FKIP Universitas Jember. Analisis karakteristik peserta didik yang dimaksud terdiri atas karakteristik umum, gaya belajar, dan kemampuan awal. Penyebaran angket ini dilakukan pada masing-masing sekolah yang dipilih, dengan menggunakan satu kelas sebagai sample pada tiap sekolah. Angket disebarakan kepada responden yaitu lima sample sekolah di Kabupaten Jember yaitu kelas X IPS 2 pada SMAN 1 Jember, kelas X IPS 2 pada SMA 1 Negeri Arjasa, kelas X IPS 1 pada SMAN 2 Tanggul, kelas X IPS 2 pada SMAN 5 Jember, dan kelas X IPS 3 SMAN Jenggawah. Pemilihan kelas observasi dipilih berdasarkan data dokumen hasil evaluasi pembelajaran dan komunikasi dengan pendidik mata pelajaran sejarah pada masing-masing sekolah bahwa kelas-kelas tersebut merupakan kelas-kelas yang memiliki rerata nilai terendah dibawah standar KKM sekolah utamanya pada mata pelajaran sejarah. Setelah diuji homogenitas dari lima sekolah yang dijadikan objek observasi, maka terpilih tiga sekolah yang dijadikan tempat penelitian oleh pengembang sesuai dengan hasil uji linearlitas atau homogenitas (lihat lampiran halaman 280).

Angket yang disebarakan kepada peserta didik yaitu angket analisis kebutuhan yang menggunakan model analisis dari desain ASSURE. Angket tersebut terdiri dari dari angket karakteristik umum, kemampuan awal, kemampuan akademik, dan gaya belajar yang sebelumnya sudah dikonsultasikan pada pembimbing. Selain itu juga angket juga diberikan kepada pendidik untuk mengetahui tentang proses dan kebutuhan dalam pembelajaran sejarah. Tujuan dari penyebaran angket kepada 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.

Berdasarkan angket yang dibagikan kepada 176 peserta didik di 5 SMAN diperoleh hasil informasi bahwa 3 sekolah yang terdiri dari 104 peserta didik memiliki minat yang kurang maksimal terhadap pembelajaran sejarah. Berikut ini merupakan hasil analisis karakteristik peserta didik.

1) Hasil Analisis Angket Karakteristik Umum

Hasil analisis karakteristik umum peserta didik pada penelitian ini dibedakan menjadi beberapa hal seperti usia, latar belakang pendidikan, dan latar belakang taraf sosial ekonomi. Hasil analisis karakteristik umum berdasarkan penyebaran angket karakteristik umum indikator pertama yaitu usia menunjukkan peserta didik kelas X IPS 2 SMAN 1 Arjasa berusia < 15 tahun sebanyak 34 peserta didik (85%), kelas X IPS 1 SMAN 2 Tanggul berusia <15 tahun sebanyak 32 peserta didik (100.0%), dan kelas X IPS 2 SMAN 5 Jember berusia <15 tahun sebanyak 23 peserta didik (69.7%) (lihat lampiran G.1 halaman 219) , dimana pada usia ini peserta didik telah mampu untuk berfikir secara logis kaitannya dalam mengimajinasikan suatu hal. Hal ini menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran sejarah, karena mata pelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang mengajarkan peristiwa masa lampau yang tidak dapat dihadirkan kembali dihadapan peserta didik. Untuk mengatasi hal tersebut maka dibutuhkan sumber belajar yang dapat merekonstruksi sebuah peristiwa sejarah yang berlalu dihadapan peserta didik

Indikator karakteristik umum kedua yaitu latar belakang pendidikan peserta didik kelas X IPS 2 SMAN 1 Arjasa lulusan dari sekolah negeri sebanyak 30 peserta didik (75%), kelas X IPS 1 SMAN 2 Tanggul lulusan dari Sekolah Negeri sebanyak 28 peserta didik (87.5%) dan kelas X IPS 2 SMAN 5 Jember lulusan dari sekolah negeri sebanyak 25 peserta didik (75.8%) (lihat lampiran G.1 halaman 216). Hal ini menunjukkan peserta didik memiliki kecerdasan yang cukup tinggi, rata-rata atau sedang.

Indikator karakteristik umum ketiga yaitu sosial ekonomi peserta didik yang dilihat dari angket pertanyaan yang tentang pekerjaan orang tua kelas X IPS 2

SMAN 1 Arjasa menunjukkan wiraswasta sebanyak 28 peserta didik (70%), kelas X IPS 1 SMAN 2 Tanggul menunjukkan pekerjaan orangtua wiraswasta sebanyak 19 orang (75.0%) dan kelas X IPS 2 SMAN 5 Jember menunjukkan wiraswasta sebanyak 20 peserta didik (60.6%) (lihat lampiran G.1 halaman 216). Maka dapat disimpulkan dari 3 sekolah tersebut memiliki latar belakang taraf sosial ekonomi kalangan menengah keatas yang membuat peserta didik berkembang sesuai dengan perkembangan IPTEK.

Indikator karakteristik umum yang keempat yaitu budaya peserta didik yang dilihat dari angket pertanyaan tentang kondisi lingkungan budaya peserta didik kelas X IPS 2 SMAN 1 Arjasa menunjukkan suku atau budaya madura 22 peserta didik (55.0%) kelas X IPS 1 SMAN 2 Tanggul menunjukkan suku atau budaya Madura sebanyak 14 peserta didik (43.8%) dan kelas X IPS 2 SMAN 5 Jember menunjukkan suku atau budaya Madura sebanyak 19 peserta didik (57.6%) (lihat lampiran G.1 halaman 216) .

Motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik kelas peserta didik kelas X IPS 2 SMAN 1 Arjasa, kelas X IPS 1 SMAN 2 Tanggul dan kelas X IPS 2 SMAN 5 Jember secara umum yang dilakukan dengan cara observasi oleh pengembang menunjukkan bahwa peserta didik merasa kurang berminat terhadap pembelajaran sejarah ketika aktivitas pembelajaran sejarah berlangsung dikelas hanya menggunakan sumber belajar berupa buku teks, LKS dan sesekali menggunakan media *power point* oleh pendidik yang disampaikan dengan metode ceramah. Peserta didik lebih menyukai dan merasa termotivasi saat proses pembelajaran seejarah dapat memanfaatkan tekhnologi seperti gambar maupun video pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis karakteristik umum tersebut menunjukkan bahwa 3 SMAN di Jember yaitu SMAN 1 Arjasa, SMAN 2 Tanggul, dan SMAN 5 Jember menunjukkan peserta didik pada taraf usia < 15 tahun sebanyak 89 peserta didik (84.7%) dengan latar belakang pendidikan peserta didik paling banyak sekolah negeri sebanyak 83 peserta didik (79.0%), sebanyak 75 peserta didik (71.4%) taraf sosial ekonomi dan budaya yang berada pada kualifikasi tinggi dan sedang membuat peserta didik lebih cenderung menyukai proses pembelajaran yang

inovatif yaitu melalui pemanfaatan teknologi, sehingga membuat mereka lebih berminat pada pembelajaran sejarah (lihat lampiran G.1 halaman 216) .

2) Hasil Angket Kompetensi Dasar Spesifik

Kompetensi dasar spesifik merupakan pengetahuan awal yang harus dimiliki peserta didik sebelum mengikuti proses pembelajaran (*entry behavior*) yaitu dengan mengetahui sikap dan target dari masing-masing peserta didik. Untuk mengetahui kompetensi awal peserta didik pengembang mengajukan beberapa pertanyaan melalui angket yang berkaitan dengan keterampilan mengoperasikan komputer, sikap terhadap pembelajaran sejarah, sikap atau respon terhadap metode dan cara dalam proses pembelajaran sejarah yang sering digunakan oleh pendidik, sikap atau respon terhadap media pembelajaran yang sering digunakan oleh pendidik, sikap terhadap materi pembelajaran sejarah tentang Kehidupan awal manusia di Indonesia, dan target atau sasaran terhadap pengembangan multimedia. Selain itu juga pengembang memberikan angket ketrampilan persyaratan (*prerequisite skill*) yaitu dengan mengetahui pemahaman materi atau konten yang diserap oleh peserta didik terkait dengan materi yang akan dikembangkan dengan memberikan 10 soal pilihan ganda. Hal ini dilakukan sebagai salah satu faktor pendorong dalam menganalisis kompetensi dasar spesifik peserta didik.

Hasil analisis angket menunjukkan peserta didik kelas X IPS 2 SMAN 1 Arjasa keterampilan mengoperasikan komputer sebanyak 39 peserta didik (100%) mampu mengoperasikan, sikap terhadap pembelajaran sejarah sebanyak 31 peserta didik (80.0%) tidak tertarik pada pembelajaran sejarah, sikap atau respon terhadap metode dan cara dalam proses pembelajaran sejarah yang sering digunakan oleh pendidik sebanyak 27 peserta didik (67.5%) pendidik menggunakan metode ceramah, sikap atau respon terhadap media pembelajaran yang sering digunakan oleh pendidik sebanyak 25 peserta didik (65.0%) tidak terdorong aktif dengan media yang digunakan pendidik, sikap terhadap materi pembelajaran sejarah tentang Kehidupan awal manusia di Indonesia sebanyak 37 peserta didik (95.0%) pernah mempelajari, serta target atau sasaran terhadap pengembangan multimedia sebanyak 33 peserta didik (82.2%) menginginkan

multimedia yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar sejarah (lihat lampiran G.2 halaman 236-237) .

Hasil analisis angket peserta didik kelas X IPS 1 SMAN 2 Tanggul keterampilan mengoperasikan komputer sebanyak 32 peserta didik (100.0%) mampu mengoperasikan komputer, sikap terhadap pembelajaran sejarah sebanyak 28 peserta didik (87.5%) tidak tertarik pada pembelajaran sejarah, sikap atau respon terhadap metode dan cara dalam proses pembelajaran sejarah yang sering digunakan oleh pendidik sebanyak 30 peserta didik (93.8%) menggunakan metode ceramah, sikap atau respon terhadap media pembelajaran yang sering digunakan oleh pendidik sebanyak 28 peserta didik (87.5%) tidak terdorong aktif dengan media yang digunakan pendidik, sikap terhadap materi pembelajaran sejarah tentang Kehidupan awal manusia di Indonesia sebanyak 32 peserta didik (100.0%) pernah mempelajari, serta target atau sasaran terhadap pengembangan multimedia sebanyak 29 peserta didik (90.6%) menginginkan multimedia yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar sejarah (lihat lampiran G.2 halaman 240-241) .

Hasil analisis angket peserta didik kelas X IPS 2 SMAN 5 Jember keterampilan mengoperasikan komputer sebanyak 33 peserta didik (100.0%) mampu mengoperasikan, sikap terhadap pembelajaran sejarah sebanyak 29 peserta didik (87.9%) tidak tertarik terhadap pembelajaran sejarah, sikap atau respon terhadap metode dan cara dalam proses pembelajaran sejarah yang sering digunakan oleh pendidik sebanyak 25 peserta didik (75.8%) menggunakan metode ceramah, sikap atau respon terhadap media pembelajaran yang sering digunakan oleh pendidik sebanyak 23 peserta didik (69.7%) tidak terdorong aktif dengan media yang digunakan pendidik, sikap terhadap materi pembelajaran sejarah tentang Kehidupan awal manusia di Indonesia sebanyak 33 peserta didik (100.0%) pernah mempelajari, dan target atau sasaran terhadap pengembangan multimedia sebanyak 30 peserta didik (90.9%) menginginkan multimedia yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar sejarah (lihat lampiran G.2 halaman 244-245) .

Sedangkan untuk hasil analisis ketrampilan prasyarat (*prerequisite skill*) menunjukkan peserta didik kelas X IPS 2 SMAN 1 Arjasa menunjukkan hasil rata-rata nilai 40,25% peserta didik kelas X IPS 1 SMAN 2 Tanggul menunjukkan rata-rata nilai 55,93%, dan peserta didik X IPS 2 SMAN 5 Jember menunjukkan rata-rata nilai 42,72% (lihat lampiran I halaman 270). Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa secara umum peserta didik kelas X IPS telah memiliki bekal pengetahuan tentang kehidupan awal manusia di Indonesia yang mereka peroleh sejak masa SMP, akan tetapi belum memahami secara mendalam terkait materi tersebut. Berdasarkan analisis kemampuan awal dan ketrampilan prasyarat inilah maka pengembang dapat menyusun materi yang akan disampaikan secara kronologis, lebih terperinci dan lengkap agar peserta didik lebih memahami uraian materi tersebut.

3) Hasil Angket Gaya Belajar

Analisis gaya belajar peserta didik melalui pemberian angket pada peserta didik kelas X IPS 2 SMAN 1 Arjasa menunjukkan sebanyak 16 peserta didik (40.0%) memiliki gaya belajar audio, dan sebanyak 18 peserta didik (45.0%) memiliki gaya belajar visual, serta sebanyak 6 peserta didik (15.0%) memiliki gaya belajar kinestetik. Peserta didik kelas X IPS 1 SMAN 2 Tanggul menunjukkan sebanyak 13 peserta didik (40.6%) memiliki gaya belajar audio, dan sebanyak 15 peserta didik (46.9%) memiliki gaya belajar visual, serta sebanyak 4 peserta didik (12.5%) memiliki gaya belajar kinestetik, dan peserta didik kelas X IPS 2 SMAN 5 Jember menunjukkan sebanyak 16 peserta didik (48.5%) memiliki gaya belajar audio, dan sebanyak 12 peserta didik (36.4%) memiliki gaya belajar visual, serta sebanyak 5 peserta didik (15.2%) memiliki gaya belajar kinestetik (lihat lampiran G.4 halaman 249)

Gaya belajar tipe ini membuat peserta didik belajar lebih cepat dengan menggunakan tampilan-tampilan visual dan audio sebagai sumber belajar, seperti gambar maupun video. Maka dari itu dalam langkah pengembangan multimedia interaktif peserta didik menggunakan gambar, video, animasi dan instrument musik sebagai pendukung pembuatan multimedia interaktif yang berbentuk aplikasi.

Berdasarkan hasil wawancara dan angket yang diberikan pada pendidik dan peserta didik kelas X IPS di 3 SMAN di Kabupaten Jember. Pengembang memilih komputer sebagai media pengembangan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* yang wujudnya sebuah *software* aplikasi. Sehingga memungkinkan untuk meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran sejarah menjadi efektif dan efisien.

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

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

Audience berisi tentang informasi peserta didik, dalam hal ini adalah peserta didik SMA kelas X IPS. *Behavior* mendeskripsikan tentang aspek kompetensi yang akan dimiliki oleh peserta didik setelah menempuh proses pembelajaran sejarah. *Condition* mendeskripsikan tentang keadaan atau situasi yang harus ada pada saat pelaksanaan pembelajaran sejarah, dapat berupa fasilitas, peralatan, perlengkapan, dan objek. *Degree* menggambarkan tingkat atau standar yang perlu diperhatikan.

Mata pelajaran Sejarah Peminatan kelas X dipilih sebagai materi yang akan dikembangkan menjadi bahan materi dalam multimedia interaktif. Pada tahap awal dilakukan pemilihan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dalam Kurikulum 2013 yang akan menjadi acuan dan pedoman pengembangan multimedia interaktif tersebut. Perumusan tujuan pembelajaran dan kompetensi dilakukan dengan menggunakan rumusan ABCD (*Audience, Behavior, Condition, Degree*) (lihat lampiran J halaman 281).

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 proses kelahiran manusia Indonesia dengan rasa syukur
- 2.3 Menunjukkan sikap tanggung jawab, peduli terhadap berbagai hasil budaya zaman praaksara, Hindu-Budha dan Islam
- 3.10 Menganalisis keterkaitan kehidupan awal manusia Indonesia di bidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini
- 4.10 Menarik berbagai kesimpulan dari hasil evaluasi terhadap perkembangan teknologi pada zaman kehidupan masa praaksara terhadap kehidupan masyarakat masa kini, dalam bentuk tulisan.

Indikator

- a. Menganalisis Keterkaitan Kehidupan Awal Manusia Indonesia Di Bidang Kepercayaan Serta Pengaruhnya Dalam Kehidupan Masa Kini

- b. Menganalisis Keterkaitan Kehidupan Awal Manusia Indonesia Di Bidang Sosial Serta Pengaruhnya Dalam Kehidupan Masa Kini
- c. Menganalisis Keterkaitan Kehidupan Awal Manusia Indonesia Di Bidang Budaya Serta Pengaruhnya Dalam Kehidupan Masa Kini
- d. Menganalisis Keterkaitan Kehidupan Awal Manusia Indonesia Di Bidang Ekonomi Serta Pengaruhnya Dalam Kehidupan Masa Kini
- e. Menganalisis Keterkaitan Kehidupan Awal Manusia Indonesia Di Bidang Teknologi Serta Pengaruhnya Dalam Kehidupan Masa Kini

Dari hasil analisis KI dan KD kurikulum 2013 mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X IPS SMA, yaitu pada KD 3.10 Menganalisis keterkaitan kehidupan awal manusia Indonesia di bidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran Sejarah Indonesia dengan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta Didik Kelas X IPS Mampu Menganalisis Keterkaitan Kehidupan Awal Manusia Indonesia Di Bidang Kepercayaan Serta Pengaruhnya Dalam Kehidupan Masa Kini Melalui Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Computer Assisted Instruction* Dengan Benar.
- 2) Peserta Didik Kelas X IPS Mampu Menganalisis Keterkaitan Kehidupan Awal Manusia Indonesia Di Bidang Sosial Serta Pengaruhnya Dalam Kehidupan Masa Kini Melalui Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Computer Assisted Instruction* Dengan Benar.
- 3) Peserta Didik Kelas X IPS Mampu Menganalisis Keterkaitan Kehidupan Awal Manusia Indonesia Di Bidang Budaya Serta Pengaruhnya Dalam Kehidupan Masa Kini Melalui Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Computer Assisted Instruction* Dengan Benar.
- 4) Peserta Didik Kelas X IPS Mampu Menganalisis Keterkaitan

Kehidupan Awal Manusia Indonesia Di Bidang Ekonomi Serta Pengaruhnya Dalam Kehidupan Masa Kini Melalui Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Computer Assisted Instruction* Dengan Benar.

- 5) Peserta Didik Kelas X IPS Mampu Menganalisis Keterkaitan Kehidupan Awal Manusia Indonesia Di Bidang Teknologi Serta Pengaruhnya Dalam Kehidupan Masa Kini Melalui Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Computer Assisted Instruction* Dengan Benar.

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

Tahapan ketiga adalah memilih metode, media dan materi pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan prosedur untuk membantu peserta didik dalam membantu mencapai kompetensi yang dirumuskan sebelumnya.

a) *Select methods* (Memilih Metode)

. Langkah pertama merupakan *select methods* (memilih metode), metode pembelajaran merupakan prosedur untuk membantu peserta didik dalam membantu mencapai kompetensi yang dirumuskan sebelumnya. Metode yang akan digunakan dalam skenario pembelajaran dengan multimedia interaktif adalah metode pembelajaran *Discovery Learning*. *Discovery learning* menurut Bruner (dalam Champine, Duffy & Perkins, 2009:10) merupakan pembelajaran berbasis penemuan yang terjadi dalam situasi pemecahan masalah dimana peserta didik belajar dengan pengalaman dan pengetahuan yang ada untuk menemukan fakta-fakta, hubungan, dan kebenaran-kebenaran baru yang bermakna. Pembelajaran ini mendorong peserta didik untuk mengamati, memprediksi, melakukan percobaan, dan kemudian secara aktif berpikir tentang mengapa dan bagaimana dalam menemukan solusi dari permasalahan.

Metode *discovery learning* ini merupakan teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila materi pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik tidak disajikan dalam bentuk finalnya, tetapi

diharapkan mengorganisasi sendiri materi pelajaran tersebut (Kurikulum,2013:257). Konsep pembelajaran *discovery learning* merupakan teori mengarahkan agar peserta didik mandiri dalam menemukan, mengolah, memilah dan dan mengembangkan kemampuan berpikir intuitif (Bruner, dalam Budiningsih 2005:43). Maka dengan demikian metode pembelajaran penemuan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar mandiri dengan sumber belajar yang ada sebagai penunjang atau sarana peserta didik menemukan suatu materi atau konten.

Konsep dasar pembelajaran penemuan adalah pendidik harus memfasilitasi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk menemukan hasil yang telah ditentukan sesuai dengan tingkat belajar yang diperlukan. Metode *discovery* dalam pembelajaran sejarah memberikan peran aktif bagi peserta didik di dalam proses pembelajaran pembelajaran, dengan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sejarah akan memperkaya pembelajaran dengan meningkatkan keinginan dan semangat untuk belajar. Sehingga pembelajaran sejarah yang selama ini dianggap menjenuhkan dan membosankan akan lebih menarik minat belajar peserta didik dan proses pembelajaran akan lebih efektif, sebab peserta didik akan dapat mengkonstruksi pengetahuan yang sebelumnya dimiliki dengan tambahan dari berbagai sumber pembelajaran yang relevan seperti multimedia interaktif. Oleh sebab itu pengetahuan yang dirumuskan sendiri melalui jalan penemuan tersebut akan tertanam *long time memory* peserta didik. Sehingga paradigma pembelajaran sejarah yang konvensional yang mengungkap fakta-fakta kering akan mengalami terobosan dengan adanya paradigma pembelajaran yang efektif dan aktif.

Peran pendidik dalam metode penemuan sebagai pembimbing atau fasilitator dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat pendidik harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar peserta didik sesuai dengan tujuan (Sardiman, 2005:145). Pembelajaran *discovery* merupakan pembelajaran yang dapat membangun antusias dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. *Discovery* merupakan salah satu metode pembelajaran yang harus diterapkan

dalam kurikulum 2013, khususnya dalam mata pelajaran sejarah.

b) *Select media* (Memilih format media)

Langkah kedua adalah *select media* (memilih media), Media yang dipilih untuk mengembangkan multimedia interaktif adalah aplikasi *Adobe Flash Profesional CS6 versi 13*, *Action Script 2.0*, *Adobe Premiere Pro CS6 versi 13*, *Adobe Audition CS6 versi 13*, *Adobe Photoshop CS6 versi 13*, *Corel Draw*, aplikasi *paowtoon* dan perangkat komputer untuk mengoperasikan multimedia interaktif. Pemilihan pengembangan media dengan aplikasi dan pemanfaatan perangkat komputer yaitu melihat perbedaan minat belajar peserta didik setelah penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran Sejarah Indonesia yang kurang maksimal dan rendah. Serta untuk melihat efektivitas penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran sejarah. Maka dengan pemanfaatan aplikasi *Computer Assisted Instruction* akan membantu proses pembelajaran dengan lebih efektif, yang selama ini hanya disajikan dalam grafik, teks dan audio-visual akan diinovasikan dalam bentuk media yang sifatnya konvergen.

c) *Select materials* (Memilih materi)

Langkah ketiga dalam tahap ini adalah *select materials* (mengembangkan materi). Materi atau isi pelajaran merupakan hal yang sangat penting di dalam proses pembelajaran, sebab materi merupakan substansi yang dipelajari oleh peserta didik. Materi yang diajarkan harus sesuai dengan kurikulum, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Substansi atau materi pelajaran merupakan sebuah struktur yang terdiri dari konsep, fakta prinsip, dan aturan; prosedur, ketrampilan interpersonal dan sikap. Materi yang dikembangkan berdasarkan pada KI dan KD Kurikulum 2013 kelas X SMA, yaitu KD 3.10 Kehidupan awal manusia Indonesia di bidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini yang dikembangkan menggunakan buku dan jurnal-jurnal hasil penelitian sebagai bahan rujukan .

Perancangan draf 1 dilakukan dengan mengumpulkan materi-materi terkait dengan pokok bahasan yang akan dikembangkan “Kehidupan awal manusia Indonesia dibidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta

pengaruhnya dalam kehidupan masa kini”. Buku-Buku atau Jurnal Penelitian yang digunakan dalam menyusun materi dalam multimedia interaktif yaitu: (1) Barong Kuntisraya (Sekilas Segi Estetisnya) (Adnyana, I Nyoman Putra. 2002), (2) Karakteristik Sistem Perladangan Suku Dayak Meratus Kecamatan Loksado Kalimantan Selatan (Asyisyifa, 2009), (3) Eksistensi Sunda Wiwitan (Moch Masykur Fuadz, 2013), (4) Nilai-Nilai Sosial Dan Religi Dalam Tradisi Megalitik DI Sulawesi Selatan (Hasanuddin, 2015), (5) Sejarah Nasional Jilid 1 (Poesponegoro, M.D, Notosusanto, N. 2010), (6) Budaya Sambatan Di Era Modernisasi (Sri Maryani 2015), (7) *Menelusuri Jejak-Jejak Masa Lalu Indonesia* (Yusliani Noor dan Mansyur, 2015), (8) Indonesia Dalam Arus Sejarah Prasejarah (Simanjuntak2012), (9) Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia 1 (Soekmono, 1973), (10) Peninggalan Budaya Batu Besar Di Desa Pakauman, Kecamatan Grujugan, Kabupaten Bondowoso (Sumarno, 1989), (11) Nilai - Nilai Budaya Megalitikum pada Situs Sejarah di Kabupaten Jember (Sumarno, 2005), (12) Indonesia Dalam Arus Sejarah (Daud Aris Tanudirjo, 2012), (13) Indonesia Dalam Arus Sejarah (Bagyo Prasetyo, 2012), (14) Perkembangan Religi Prasejarah Tradisi Masyarakat Gayo (Ketut Wirandyana).

Pada tahapan ini dihasilkan rancangan awal dari multimedia interaktif yang terfokus pada sub pokok bahasan Kehidupan awal manusia Indonesia dibidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini. Komponen yang ada dalam media berupa cover, kompetensi, tujuan pembelajaran, uraian materi, gambar-gambar terkait dengan materi, video pembelajaran, latihan soal dan daftar pustaka buku atau jurnal penelitian yang digunakan dalam mengembangkan materi.

3.2.4 *Utilize Materials* (Pemanfaatan Bahan Dan Media Pembelajaran)

Langkah keempat dalam model pengembangan ASSURE yaitu *Utilize Materials*. Tahapan ini terdiri atas beberapa kegiatan meliputi (1) meninjau multimedia interaktif (*preview material*), (2) menyiapkan bahan pembelajaran (*prepare the materials*), (3) menyiapkan lingkungan (*prepare the environment*), (4) menyiapkan peserta didik (*prepare the learners*) (Smaldino,

et.al , 2014:128), yaitu:

1) Meninjau Multimedia interaktif (*Preview Materials*)

Tahap riviw multimedia interaktif terbagi menjadi dua yaitu riviw oleh validasi ahli dan riviw penguna. Kegiatan ini dilakukan untuk menilai multimedia interaktif yang telah dikembangkan, serta untuk mengetahui alat, bahan serta lingkungan yang dibutuhkan dalam penggunaan multimedia interatif pada proses pembelajaran sejarah sebelum multimedia interaktif digunakan pada uji coba lapangan. Pemaparan pada kegiatan meninjau multimedia interatif (*preview materials*). Berikut akan dipaparkan komponen dalam meninjau multimedia interaktif (*Preview Materials*) yaitu:

a. Draf 1

Materi yang telah selesai disusun kemudian didesain kedalam bentuk multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction*. Berdasarkan materi pelajaran tersebut kemudian disusunlah beberapa bentuk kegiatan kerja dan latihan soal. Desain tersebut ditujukan untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Kegiatan desain awal dari pengembangan multimedia interaktif ini berupa kerangka media pembelajaran dalam satu kegiatan pembelajaran yang terfokus pada pokok bahasan Kehidupan awal manusia Indonesia dibidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini.

Pada tahapan ini dihasilkan draf pertama multimedia interaktif. Rancangan ini akan di uji oleh para ahli diantaranya ahli isi (materi), ahli bahasa dan ahli media pembelajaran. Jika dalam proses pengujian oleh pakar ahli menyatakan bahwa media pembelajaran kurang baik maka akan dilakukan revisi untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang baik. Namun jika rancangan pertama ini dinyatakan baik oleh tim penguji maka akan dilanjutkan pada tahapan selanjutnya yaitu tahapan review penguna.

b. Validasi Ahli

Pada proses pengembangan juga membutuhkan validator sebagai tenaga ahli dalam bidangnya masing-masing. Melalui tim validator akan temukan kekurangan-kekurangan dari produk tersebut. Dari masukan atau saran dari

validator ahli sebagai bahan perbaikan terhadap media interaktif yang merupakan produk dalam penelitian ini. Validasi produk oleh para ahli setelah dihasilkan draf 1 multimedia interaktif. Produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh tiga ahli diantaranya adalah (1) ahli isi bidang studi atau materi, (2) ahli bahasa, dan (3) ahli media dan desain pembelajaran. Ahli materi atau isi bidang studi adalah Prof. Dr. Nawiyanto, M.A., Ph.d. Beliau merupakan Guru Besar Fakultas Ilmu Budaya Program Studi Ilmu Sejarah Universitas Jember. Ahli bahasa yang menilai tata bahasa dalam multimedia interaktif adalah Prof. Dr. Bambang Wibisono, M.Pd. Beliau merupakan Guru Besar Fakultas Ilmu Budaya Program Studi Sastra Indonesia Universitas Jember. Sedangkan ahli media dan desain pembelajaran yang menilai multimedia interaktif adalah Dr. H. Moh. Sahlan, M. Ag. Beliau merupakan ahli media pembelajaran dan Teknologi Pembelajaran Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember. Fokus kajian yang ditangani oleh beliau adalah seputar teknologi pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi hasil pembelajaran. Setelah draf 1 multimedia interaktif melalui tahapan validasi ahli maka akan direvisi sesuai dengan kritik dan juga tanggapan dari validator. Rancangan pertama ini akan direvisi sesuai dengan hasil penilaian dari pakar ahli materi, bahasa, media dan desain pembelajaran sehingga dihasilkan draf 2 multimedia interaktif untuk kemudian diujikan pada uji coba pengguna.

c. Draft 2

Jika pada tahap draf 1 telah divalidasi oleh para ahli kemudian direvisi dan dihasilkan draf 2 multimedia interaktif yang hasilnya di uji cobakan kepada pendidik dan peserta didik di masing-masing sekolah yang dijadikan penelitian.

d. Review Pengguna

Review pengguna terdiri atas uji pengguna 1 dan uji pengguna 2. Proses uji pengguna 1 melibatkan pendidik mata pelajaran sejarah, sedangkan uji pengguna 2 melibatkan 9 sampai 10 peserta didik sebagai responden, yaitu sebagai berikut deskripsinya :

a) Uji Pengguna 1

Uji pengguna 1 melibatkan pendidik mata pelajaran Sejarah Indonesia, yaitu SMAN 1 Arjasa yaitu Bapak Muhammad Surur, S.Pd, Beliau merupakan pendidik untuk mata pelajaran Sejarah Indonesia dan Sejarah Peminatan kelas X IPS dan X IPA. SMAN 2 Tanggul yaitu Ibu Dewi Lukitha Sari, S.Pd, Beliau merupakan pendidik mata untuk pelajaran Sejarah Indonesia dan Sejarah Peminatan kelas X IPS, X IPA dan XI IPS. SMAN 5 Jember yaitu Bapak Nurul Hidayat, S.Pd. Beliau merupakan pendidik untuk mata pelajaran Sejarah Peminatan kelas X Dan kelas XI Sejarah Indonesia. Penilaian pada uji pengguna 1 menggunakan instrumen angket penilaian dan tanggapan pendidik untuk mengetahui tanggapan pendidik terhadap produk yang dikembangkan (lihat lampiran N.1 halaman 332). Peran pendidik dalam memberikan pendapat dan penilaian atas kualitas media pembelajaran yang dihasilkan pada draf 2. Hasil dari masukan dan penilaian multimedia interaktif sebelum ketahapan selanjutnya dalam uji lapangan.

b) Uji Pengguna 2

Uji Pengguna 2 merupakan uji coba terbatas yang terdiri 10 peserta didik yang mampu mewakili sampel dengan memilih 3 peserta didik berkemampuan di atas rata-rata, 4 peserta didik dengan kemampuan sedang, dan 3 peserta didik dengan kemampuan di bawah rata-rata. Responden terpilih yaitu 30 peserta didik yang berasal dari kelas X IPS SMA Negeri 1 Arjasa, X IPS SMA Negeri 2 Tanggul, dan X IPS SMA Negeri 5 Jember. Pemilihan responden tersebut didapatkan dari hasil konsultasi bersama pendidik mata pelajaran sejarah terkait. Uji pengguna 2 dilakukan untuk mengetahui minat dan komentar terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan melalui instrument yang telah disediakan pengembang.

Tahap uji pengguna digunakan untuk meninjau multimedia interaktif yang akan digunakan, alat dan bahan yang dibutuhkan serta lingkungan yang dapat mendukung terlaksananya proses pembelajaran sejarah peminatan sebelum multimedia interaktif tersebut memasuki uji coba lapangan. Berdasarkan hasil

review pengguna akan diperoleh draf 3 multimedia interaktif yang kemudian akan dilakukan *Requires Learner Participation* melalui uji coba lapangan.

2) Menyiapkan Bahan (*Prepare the Materials*)

Setelah multimedia interaktif dilalui dengan kegiatan pertinjauan atau review dari para ahli dan pengguna, maka langkah selanjutnya adalah menyiapkan alat dan bahan untuk kebutuhan uji coba lapangan (skala besar) pada kelas X IPS. Hal yang dilakukan pada tahap menyiapkan bahan diantaranya mempersiapkan sarana pendukung proses pembelajaran dengan multimedia interaktif, yaitu mempersiapkan seperangkat komputer pada Laboratorium TIK, layar monitor LCD, LCD proyektor dan *sound* sistem untuk menampilkan video dalam multimedia interaktif

3) Menyiapkan Lingkungan (*Prepare the Environment*)

Kegiatan menyiapkan lingkungan (*prepare the environment*) dilaksanakan untuk mengoperasikan multimedia interaktif yang telah dikembangkan pada proses pembelajaran sejarah. Pada kegiatan ini pengembang mempersiapkan lingkungan belajar untuk mendukung proses pembelajaran dengan multimedia interaktif, seperti kebersihan kelas, laboratorium TIK, ketersediaan listrik, pencahayaan ruangan, kebersihan layar proyektor, dan sistem penghubung dari server. Kegiatan ini dilakukan untuk mendukung proses pembelajaran yang maksimal sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh pendidik tercapai dengan baik.

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

Kegiatan selanjutnya yaitu menyiapkan peserta didik (*prepare the learners*). Pada proses ini dilakukan oleh pengembang pada awal proses pembelajaran dengan multimedia interaktif. Kegiatan yang dilakukan pendidik pada tahap ini yaitu; Pendidik menyiapkan kelas agar lebih kondusif dan aktif; Pendidik memberikan pengantar tentang garis besar materi proses pembelajaran yang akan dilaksanakan; Pendidik memperkenalkan cara penggunaan multimedia interaktif yang akan digunakan dalam proses pembelajaran; dan Pendidik mengevaluasi hasil dari pemahaman peserta didik

saat proses pembelajaran berlangsung.

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

Proses pembelajaran di dalamnya harus melibatkan peserta didik secara aktif, agar dapat melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran pendidik perlu menyiapkan mental dan mengasah kemampuan awal peserta didik. Salah satunya dengan cara memberikan pertanyaan eksplorasi dengan 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. Peran pendidik yaitu memberikan informasi tentang kompetensi dan tujuan yang akan dicapai oleh peserta didik. Serta memfasilitasi, motivator, dan membuat proses pembelajaran yang interaktif. Agar kemampuan kognitif peserta didik terasah dan mampu mencapai kompetensi serta tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Langkah kelima yaitu uji coba lapangan, pada tahap ini peserta didik secara mandiri melaksanakan proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan multimedia interaktif. Metode yang digunakan pada tahap ini yaitu metode penemuan (*discovery*) yang mampu membuat peserta didik memahami konsep, arti dan hubungan melalui proses intuitif yang dalam tahapan akhirnya akan mencapai sebuah kesimpulan. Secara tidak langsung proses ini akan mendorong peserta didik untuk mengasah struktur kognitifnya dan juga dapat merekonstruksi sendiri materi sejarah yang telah terjadi. Sehingga anggapan bahwa pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang menghafal, membosankan dan menjenuhkan akan dirubah ke dalam kondisi belajar yang aktif dan kreatif oleh peserta didik.

Uji coba lapangan menggunakan instrumen angket minat belajar sejarah melalui penggunaan produk. Selain itu juga digunakan instrumen *pre test* dan *post test* untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif.

a) Draf 3

Draf ke 3 merupakan rancangan yang telah direvisi setelah sebelumnya

telah dilakukan penilaian oleh ahli materi, bahasa, media dan desain pembelajaran. Proses selanjutnya dilakukan Uji coba lapangan pada draf ke 3. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui produk yang dikembangkan dapat mengetahui minat belajar dan efektivitas dalam pembelajaran sejarah. Hasil dari uji lapangan nantinya akan di analisis, sehingga diperoleh informasi tentang valid atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan. Multimedia tersebut akan digunakan pada uji kelompok besar skala terbatas. Namun, jika tidak valid, maka perlu dilakukan adanya revisi sehingga dapat tercapai kriteria valid.

b) Uji coba lapangan

Tahap ini menggunakan sampel uji coba lapangan melibatkan 30 peserta didik kelas X IPS 2 SMAN 1 Arjasa, 32 peserta didik SMAN 2 Tanggul, dan 30 peserta didik SMAN 5 Jember. Pada proses ini melibatkan peran aktif peserta didik dengan cara belajar mandiri melalui multimedia interaktif yang menggunakan bantuan komputer, sehingga peserta didik secara tidak langsung mengasah struktur kognitifnya dengan materi atau konten yang dipelajari.

Pada uji coba lapangan ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Sejarah Indonesia. Keefektifan pembelajaran sejarah Indonesia menggunakan draf 3 multimedia interaktif yang sebelumnya telah melalui proses revisi dari saran, komentar dan penilaian pada review pengguna. Penelitian pengembangan ini akan menilai ketuntasan hasil belajar melalui rata-rata *pre test* dan *post test* peserta didik dalam 1 kelas. Langkah selanjutnya yaitu rata-rata nilai *pre test* dan *post test* tersebut digunakan untuk menghitung keefektifan pembelajaran Sejarah Indonesia dengan menggunakan efektivitas relatif. Uji coba lapangan juga memberikan angket kepada peserta didik sebagai responden untuk mengetahui minat belajar peserta didik melalui multimedia interaktif yang digunakan sebagai sarana belajar sejarah. Hasil dari uji coba lapangan ini dijadikan sebagai acuan untuk dilakukan perbaikan atau revisi multimedia interaktif yang dikembangkan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang menurut kaidah pengembang yang baik dan berkualitas yang dapat dijadikan

sumber belajar oleh peserta didik.

3.2.6 *Evaluate And Revize* (Evaluasi dan Revisi).

Tahapan terakhir dari pengembangan multimedia interaktif ini adalah dengan melakukan evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif bertujuan untuk menilai efektivitas dan efisiensi multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* setelah diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Evaluasi sumatif dilakukan melalui pengumpulan data-data obyektif selama proses pengembangan. Metode alternatif yang digunakan ialah metode jurnal. Pemilihan metode jurnal bertujuan untuk mengemas data-data yang telah didapat. Pada tahapan ini pengembang telah mendapatkan produk final yang melalui beberapa prosedur pengembangan yang telah dilakukan sebelumnya.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* ini terdiri dari observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

3.3.1 Observasi

Observasi adalah suatu kegiatan mengamati suatu obyek secara langsung. Mengamati merupakan menatap kejadian, gerak atau proses (Arikunto, 2010:273). Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur dilakukan untuk memperoleh data mengenai aktivitas dan proses pembelajaran sejarah dengan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction*.

3.3.2 Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau *self-report* atau setidaknya pada pengetahuan dan keyakinan pribadi (Sugiono, 2014:138). Pada proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi dari pendidik yang berkaitan dengan proses pembelajaran sejarah. Pertanyaan yang diajukan seputar proses pembelajaran sejarah, metode yang digunakan, sumber belajar

yang digunakan dalam pembelajaran sejarah dan karakteristik peserta didik serta berbagai permasalahan yang dihadapi. Selain itu wawancara juga dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai aktifitas dan proses pembelajaran sejarah dengan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction*.

3.3.3 Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiono, 2014:142). Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien apabila peneliti mengetahui dengan pasti variabel yang akan diukur sehingga mengetahui keinginan dan diharapkan dari responden.

Angket yang di desain dalam penelitian ini untuk memperoleh data mengenai analisis kebutuhan melalui penyebaran angket karakteristik umum, kemampuan awal dan sikap, dan angket gaya belajar peserta didik dengan model ASSURE. Angket juga diberikan kepada pendidik untuk mengetahui permasalahan dilapangan terkait dengan penggunaan media pembelajaran. Selain itu, penyebaran angket dilakukan untuk menguji validasi isi materi, bahasa, desain dan media pembelajaran. Penilaian dari para ahli diperoleh gambaran dan informasi dari produk yang dikembangkan, layak untuk dijadikan media pembelajaran atau perlu dilakukan revisi terhadap kualitas produk yang dihasilkan. Lembar angket juga didesain dan diberikan pendidik serta peserta didik yang menjadi pengguna media pembelajaran. Tujuannya yaitu untuk mengetahui respon pendidik tentang produk pengembangan yang dihasilkan apakah sudah layak atau belum dijadikan sumber belajar oleh peserta didik. Sedangkan angket peserta didik bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah dengan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction*. Lembar angket dalam penelitian ini secara khusus didesain untuk ahli isi bidang studi atau materi, ahli bahasa, ahli desain, dan ahli media pembelajaran, pendidik dan peserta didik agar mampu memberikan gambaran dan juga informasi dalam melakukan revisi terhadap

kualitas produk yang telah dikembangkan.

3.3.4 Dokumenter

Dokumenter adalah cara mendapatkan informasi dari responden melalui sumber-sumber tertulis atau dokumen yang berupa catatan, transkrip buku, surat kabar, majalah, prasasti, nutulen, rapat, agenda, dan sebagainya (Sukardi, 2003:81). Metode dokumenter digunakan untuk memperoleh daftar hadir, data hasil ulangan peserta didik, biodata peserta didik dan foto-foto pada saat penelitian dilaksanakan.

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif, adapun pejabarannya sebagai berikut :

1) Analisis kualitatif

Analisis kualitatif diperoleh dari data-data pengumpulan data observasi, wawancara, angket atau kuesioner, saran para ahli dan dokumentasi. Data-data yang telah diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Data berupa saran yang diberikan oleh para ahli bidang studi dan ahli media digunakan untuk perbaikan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction*.

2) Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif dilakukan untuk mendeskripsikan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan saran dan penilaian dari validator ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, desain dan media, serta hasil belajar peserta didik. Minat belajar sejarah dan efektivitas penggunaan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* juga dilakukan pengukuran untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan.

Berikut akan dipaparkan cara analisis data menggunakan kuantitatif yaitu;

a) Menguji validitas media pembelajaran

Pengembangan media pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS SMA dengan model ASSURE akan menghasilkan produk berupa multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* yang tervalidasi oleh para ahli dalam

bidangnya masing-masing. Validator ahli dalam penelitian yaitu ahli materi, ahli bahasa, media dan desain, serta pengguna baik pendidik maupun peserta didik. 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 Kategori Penilaian Validator
(Skala *Likert*)

- | | |
|----|-------------------|
| 1. | Sangat tidak baik |
| 2. | Kurang baik |
| 3. | Cukup baik |
| 4. | Baik |
| 5. | Sangat baik |

Sumber: Sugiyono (2014:94-95)

Uji coba ahli isi bidang studi atau materi, bahasa, dan uji coba ahli media dan desain pembelajaran, serta 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, Mashyud, 2014: 207)

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)

b) Teknik Analisis Data Minat Belajar Peserta Didik

Teknik analisis data minat pada penelitian ini yang dilakukan pada uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik dengan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran sejarah, diperoleh melalui angket yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran sejarah. Data analisis minat belajar terhadap penggunaan multimedia interaktif melalui angket minat belajar peserta didik. Pada angket tersebut terdapat sub komponen dan pertanyaan yang dapat mengukur peningkatan minat belajar peserta didik. Nilai hasil minat belajar peserta didik kemudian dilanjutkan uji t dan menggunakan *Paired Sample t-Test* dengan menggunakan bantuan program SPSS (*Statistic Product Service Solution*) versi 23. Kemudian untuk menganalisis minat belajar dari data yang diperoleh melalui angket pada uji coba lapangan digunakan rumus:

$$MB = \frac{\sum st}{\sum sm} \times 100\%$$

Keterangan

MB : Presentase minat belajar

$\sum st$: Jumlah skor tercapai
 $\sum sm$: Jumlah skor maksimal yang dapat di capai
 (Masyud, 2012:207)

Berdasarkan data yang diperoleh, maka diketahui apakah media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Berikut adalah prosentase yang diperoleh dari produk yang dikembangkan diinterpretasikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.3 Presentase minat belajar terhadap penggunaan multimedia interaktif

Nilai	Kualifikasi
86 % - 100 %	Sangat Tinggi
71 % - 85 %	Tinggi
56 % - 70 %	Sedang
41 % - 55 %	Rendah
25% - 40 %	Sangat Rendah

Sumber : Masyhud, (2012 : 208)

c) Teknik Analisis Data Efektivitas Media Pembelajaran

Efektivitas belajar peserta didik dapat diketahui dari hasil belajar. Hasil belajar peserta didik didapatkan dari rerata nilai *pre-test* dan *post test* dengan menggunakan uji t dan menggunakan *Paired Sample t-Test* dengan menggunakan bantuan program SPSS (*Statistic Product Service Solution*) versi 23. Hasil dari nilai rata-rata hasil belajar peserta didik dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* akan digunakan untuk mengukur keefektifan pembelajaran dengan menggunakan rumus efektivitas relatif. Berikut ini rumus efektivitas yang digunakan:

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

Keterangan:

ER : tingkat keefektifan relatif

Mx1 : nilai rata-rata kelas setelah dilakukan tindakan

Mx2 : nilai rata-rata kelas sebelum dilakukan tindakan

(Masyud, 2014 :312)

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

Tabel 3.4 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif

Hasil Uji Keefektifan Relatif	Kategori Keefektifan
81%-100%	Keefektifan Sangat Tinggi
61%-80%	Keefektifan Tinggi
41%-60%	Keefektifan Sedang
21%-40%	Keefektifan Rendah
0%-20%	Keefektifan Sangat Rendah

Sumber: Dunn & Mannis dalam Masyhud (2012: 299-300)

Hasil perhitungan tingkat keefektifan relatif (ER) dapat ditarik sebuah kesimpulan pembelajaran dengan media pembelajaran multimedia interaktif apakah lebih efektif atau tidak dapat dinyatakan dalam bentuk persentase (%). Nilai diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* peserta didik dilakukan dengan perbandingan, dimana Mx2 merupakan nilai rata-rata kelas setelah dilakukan tindakan sedangkan Mx1 merupakan nilai sebelum dilakukan tindakan dan ER adalah nilai keefektifannya. Kedua nilai tersebut diolah untuk diperoleh data valid mengenai tingkat keefektifan produk multimedia interaktif yang digunakan. Lalu langkah selanjutnya, hasil dari kumulatif data yang dinyatakan dalam persen dicocokkan ke dalam tabel kriteria penafsiran uji keefektifan relatif. Dari hasil data yang dinyatakan dalam bentuk persentase tersebut pengembang atau peneliti bisa menarik sebuah kesimpulan tentang penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah dan minat belajar peserta didik.

BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, validasi dan uji coba yang dilakukan pada tiga sekolah menengah atas (SMA) Negeri di Kabupaten Jember, maka dapat dideskripsikan menjadi tiga hasil pokok, yaitu : 1) hasil validasi ahli, 2) hasil uji pengguna, dan 3) hasil uji coba lapangan.

Multimedia interaktif telah tervalidasi ahli, yaitu: hasil validasi ahli bidang studi atau ahli materi pembelajaran, mendapatkan hasil presentase sebesar 91,5% dengan kriteria kelayakan “sangat baik”. Hasil validasi bahasa memperoleh hasil presentase sebesar 81% dengan kriteria kelayakan “baik”. Hasil validasi media dan desain pembelajaran mendapatkan hasil presentase sebesar 91,2% dengan kriteria kelayakan “sangat baik”.

Multimedia interaktif telah di uji pengguna yang dilakukan kepada tiga pendidik sejarah pada tiga sekolah yang menjadi subjek pengembangan produk multimedia interaktif. Hasil presentase dari uji pengguna sebesar 90,3% dengan kriteria kelayakan “sangat baik”. Selanjutnya, uji kelompok kecil dilaksanakan kepada 10 peserta didik dari tiap-tiap sekolah yang menjadi subjek penelitian dan mendapatkan hasil sebesar 82,53% pada aspek minat belajar dengan kualifikasi “tinggi”. Sedangkan untuk efektivitas mendapatkan hasil sebesar 71,67% dengan kategori” tinggi” dalam pembelajaran sejarah.

Tahap terakhir dalam uji produk yakni uji lapangan yang dilakukan di tiga sekolah yang menjadi subjek penelitian dengan jumlah responden sebanyak 92 peserta didik. Uji lapangan dilakukan untuk mendapatkan data terkait minat belajar sejarah melalui penggunaan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* pada pembelajaran sejarah dan untuk mendapatkan data efektivitas multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* pada pembelajaran sejarah kelas X IPS SMA. Hasil minat belajar sejarah melalui penggunaan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Intruction* pada pembelajaran sejarah sebesar 81,94% dengan kriteria “tinggi”. Sedangkan untuk

hasil efektivitas multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* pada pembelajaran sejarah kelas X SMA sebesar 71,94% dengan tingkat efektivitas “tinggi” dalam pembelajaran sejarah.

Berdasarkan data yang diperoleh dari uji validasi, uji pengguna dan uji lapangan, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* yang dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah peminatan kelas X SMA di Kabupaten Jember;
- 2) Multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* yang dikembangkan merupakan sumber belajar yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran sejarah peminatan, serta mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Sejarah Peminatan;
- 3) Multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* yang dikembangkan merupakan sumber belajar mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran Sejarah Peminatan.
- 4) Multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* yang dikembangkan mampu menjadi salah satu referensi dan penunjang dalam pembelajaran Sejarah Peminatan.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, adapun beberapa saran yang dapat diberikan pengembang sebagai berikut.

- 1) Saran pemanfaatan multimedia interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction*

Berdasarkan tahap pengembangan yang telah dilakukan dari tahap validasi ahli, uji pengguna, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan telah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran sejarah peminatan. Pemanfaatannya terdapat beberapa saran bagi pengguna, yaitu (1) bagi peserta didik diharapkan dapat dijadikan bahan sumber belajar dan diharapkan mampu belajar secara mandiri dalam proses pembelajaran sejarah; (2) bagi

pendidik, dapat dijadikan referensi dalam membantu peserta didik sebagai motivator dan fasilitator yang mampu mendukung pembelajaran sejarah dalam menggunakan multimedia interaktif *Computer Assisted Instruction*. Selain itu juga pendidik diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif dengan berbagai bahan ajar dan media pembelajaran (3) bagi lembaga pendidikan, hasil dari penelitian ini merupakan sebuah masukan yang dapat berguna dan digunakan sebagai umpan balik bagi kebijaksanaan yang diambil dalam rangka peningkatan mutu pendidikan dan kegiatan pembelajaran sejarah disekolah.

2) Saran pengembang produk lebih lanjut

Produk pengembangan ini telah dilakukan revisi sesuai dengan saran para ahli dan pengguna baik peserta didik maupun pendidik. Akan tetapi untuk meningkatkan kualitas multimedia interaktif *Computer Assisted Instruction* sebagai media pembelajaran, jika hendak dikembangkan lebih lanjut. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh pengembang hanya mengembangkan bahan ajar yang cakupan materinya hanya satu Kompetensi Dasar yaitu dengan judul materi kehidupan awal manusia di Indonesia. Jika media pembelajaran ini ingin dikembangkan lebih lanjut, maka lebih baik dilengkapi dengan materi tentang jenis-jenis manusia purba yang merupakan manusia pendukung yang hidup pada masa tersebut. Sehingga materi yang disajikan lebih lengkap dan runtut.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2009. *Teknologi Pembelajaran*. Surakarta: Yuma pustaka
- Alfian, M. 2011. *Pendidikan Sejarah dan Permasalahan yang Dihadapi*. Depok: Universitas Indonesia.
- Asrori & Ali. 2014. *Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta : Cahaya Prima Sentosa.
- Ali, M. R. 2005. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: LKIS.
- Aman. 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta : Penerbit Ombak
- Amri, S. & Muhammad R. 2013. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Anyanwu, Stella U & Iwuamadi, Fidelia W. 2015. *Student-centered Teaching and Learning in Higher Education: Transition from Theory to Practice in Nigeria*. <http://www.ijern.com/journal/2015/August-2015/29.pdf>. Diakses 26 Februari 2017, Pukul 20.08.
- Ariani, N & Haryanto, D. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif*. Jakarta : PT Prestasi Pustaka.
- Arikunto, S. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Budiningsih, A. 2005. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta.
- Borg, Walter R. dan Gall, Meredith D. 1989. *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman Inc.
- Champine, S.L., Duffy, S.M., & Perkins, J.R. 2009. *Jerome S. Bruner's Discovery Learning Model*. Retrieved from <http://sompj2509.files.wordpress.com/2012/08/jerome-s-brunere2809fs-discovery-learning-model.pdf>. Diakses 23 Maret 2016, pukul 20.10.

- Cyrill, M.U. 2016. *Effects of Computer-Assisted Instruction and Demonstration Method of Teaching Automobile Technology in Federal Colleges of Education (Technical) in North-Eastern Nigeria*. Department of Technology Education, Modibbo Adama University of Technology, Yola. <https://www.ijsr.net/archive/v5i3/SUB159096.pdf>. Diakses 20 November 2016, pukul 21.05.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung : PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Daryanto. 2013. *Strategi dan Tahapan Mengajar*. Bandung : CV Yrama Widya
- Djamarah, B. S dan Zain A. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B.. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dunn & Mannis. 2001. *Stiling and Data Analysis For The Behavioral Science*. New York. Mc Grow – Hill Companys.
- Erowati & Sulistiowati. 2014. *Pengembangan Media CAI (Computer Assisted Instruction) Tentang Statistika Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi-Ips Sma Negeri 1 Taman Sidoarjo*. Universitas Negeri Surabaya. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/8488>. Diakses pada 1 Desember, pukul 02.36.
- Gagne, R.M et al. 2005. *Principles of Instructional Design*. New York : Wadsworth Publising Co.
- Hamid, A.R. 2014. *Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Hamzah B. U. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannnya: Analisis di Bidang Pendidikan*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J.D., & Smaldino, SE. 1999. *Instructional Media and Technologies for Learning* (6 th ed). Upper Saddle River, NJ : Simon and Schuster.
- Iranmanesh Mohammad, Jamaludin Rozinah, & Osman Siti Zuraidah Md. 2015. *Student Centered Learning At USM : What Lecturer and Students Of This New Approach*. <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1079536.pdf> . Diakses 27 pada Februari, pukul 22.00.
- Kemendikbud. 2012. *Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta:Kementrian 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.
- Kochhar, S. K. 2008. *Teaching of history*. Jakarta: Grasindo.
- Locatis, Craig N & Atkinson, Francis D. (1984). *Media and Technology for Education and Training*. Columbus: Bell & Howell Company.
- Masyhud, M. S. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Mayer, R.E. 2003. The Promise of Multimedia Learning : Using the Same Instructional Design Methods Across Different Media. *Learning & Instructional Journal*. 13.
- Mayer, R. 2009. *Multimedia Learning (Prinsip – Prinsip dan Aplikasi)*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Metcalf, et al. 2014. *The Act Of Teaching*. Jakarta : IcuK Rangka Bawono.
- Metwaly, Dina. 2016. *The Effects Of Multimedia Computer Assisted Instruction On Learning The Swimming Basic Skills For Physical Education Students*. Faculty of Physical Education– Mansoura University, EGYPT. Alamat: <http://www.analefefs.ro/anale-fefs/2016/i1/pe-autori/8.pdf> . Diakses pada 20 November 2016, pukul 21.45.
- Mudhoffir. 1990. *Teknologi Instruksional Sebagai Landasan Perencanaan dan Penyusunan Program Pengajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Munandi, Y. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi (GP Press Group).
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : IKAPI.
- Nazimuddin. 2015. *Computer Assisted Instruction (CAI): A New Approach in the Field of Education*. Aided School, W.B. India. Alamat : <http://www.ijser.in/archives/v3i7/IJSER15366.pdf>. Diakses pada 20 November 2016, pukul 20.30.
- Palupi, dkk. 2015. *Pengaruh Pelaksanaan Pembelajaran CNC Berbasis CAI Terhadap Peningkatan Taraf Berfikir Interaktif Siswa Pada Materi Mengoperasikan Mesin CNC Dasar Di SMK*. Alamat : <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pendidikan-vokasi-teori-dan-prak/article/view/13555/17412>. Diakses pada 2 Desember 2016, pukul 22.15

- Permendikbud. 2013. *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. Jakarta: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Permendiknas NO. 22. Tahun 2006.
- Pitre, Paul E & Cain Darrell. 2011. *The Effect Of Computer Mediated Conferencing And Computer Assisted Instruction On Student Learning Outcomes*. Atlanta Technical College & Washington State University. Alamat : <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ837485.pdf>. Diakses pada 20 November 2016, pukul 21.30.
- Pramono, G. 2006. *Aplikasi Component Display Theory*, Jakarta: Pustekom.
- Pribadi, B. 2011. *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta : Dian Rakyat.
- Putra, N. 2012. *Reserch and Development Penelitian dan Pengembangan : Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rumansyah. 2000. Prospek Penerapan Pendekatan Sains – Teknologi- Masyarakat (STM) dalam pembelajaran Kimia di Kalimantan Selatan. Alamat : <http://www.depdiknas.go.id/Jurnal/40/editorial40.htm>. Diakses pada 3 Desember 2017, pukul 21.45.
- Roblyer, M & Doering, A.H. 2010. *Integrating Educational Technology Into Teaching*. Boston: Pearson. Rosdakarya.
- Sadiman S.A, Haryono A. & Rahardjo. 2007. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: Grafindo Press.
- Safari. 2003. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sanjaya, W. 2010. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, W. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : PrenadaMedia Group.
- Sansiribhan, Sansanee. 2015. *A Development of Computer Assisted Instruction in English Subject of Third Level Primary Students Named Child's a Nice Day*. University Bangkok Thailand. Alamat: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042815043591> pdf. Diakses pada 3 Desember 2016, pukul 4.26.
- Sardiman, A.M. 2005. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Sells, B. B & Richey, Rita. 1994. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Singnan, Tongluan et al. 2014. *Developing a Computer Assisted Instruction with Drill and Practice for English Teaching to Primary School Grade 6 Students with Hearing Impaired*. University of Technology Isan, Surin Campus. Alamat: www.ijcim.th.org/past_editions/2014V22N2/9Page_47-53.pdf. Diakses pada 20 November 2016, pukul : 22.00.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Smaldino, S. et.al. 2014. *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Soewarso. 2000. *Cara-cara Penyampaian Pendidikan Sejarah untuk membangkitkan Minat Peserta Didik Mempelajari Sejarah Bangsa*. Jakarta: Proyek Pembangunan Guru Sekolah Menengah Depdiknas.
- Subakti. 2010. Pembelajaran sejarah berbasis konstruktivisme. <http://usd.ac.id/lembaga/lppm/f113/Jurnal%20Historia%20Vitae/vol24no1april2010/PARA%20DIGMA%20PEMBELAJARAN%20SEJARAH%20YR%20Subakti.pdf>. Diakses pada 20 Februari 2017, pukul 21.00.
- Sudjana N. & Rivai A. 2014. *Media Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sukardi. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sukmadinata, N. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja
- Susilana, R. & Riyana. C. 2009. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Syah, M. 2014. *Psikologi pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyanto, 2003. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta : Andi Offset
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Universitas Jember. 2016. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: Jember University Perss.
- Umamah, N. 2008. *Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Bidang Studi*. Malang.
- Usman, B. & Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Delia Citra Utama.
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan Dan Aplikasinya*. Jakarta PT Rineka Cipta.
- Yaumi, M. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. 2016. Jakarta : Kencana
- Harjanto, Arif. 2012. *Rancangan Bangunan Computer Assisted Intruccion (CAI) Sebagai Media Pembelajaran Dalam Mata Pelajaran Fisika Sekolah Menengah Atas*. Tesis. Semarang : Magister Sistem Informasi Universitas Diponegoro.
- Muhsinah. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Model Computer-Assisted Instruction (CAI) Materi Larutan Elektrolit dan Reaksi Redoks untuk Meningkatkan Minat dan Sikap Ilmiah Peserta Didik*. Tesis. Malang : Universitas Negeri Malang
- Rizqi Arina Latifa. 2015. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kompetensi Dasar Kejuruan Kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMKN 2 Depok* . Tesis. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Riyana, Amru Salam. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Mata Diklat Mengoperasikan Mesin CNC Dasar di SMK Negeri 2 Depok Sleman Yogyakarta*. Tesis. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Setyowati, Eni. 2011. *Pengembangan Multimedia Pengelolaan Sampah Berwawasan Sains, Teknologi, dan Masyarakat sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Peserta Didik*. Desertasi. Malang : Universitas Negeri Malang.
- Sinambela, N.J.M.P. 2006. *Keefektifan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Problem-Based Instruction) Dalam Pembelajaran Matematika untuk Pokok Bahasan Sistem Linear dan Kuadrat di Kelas X SMA Negeri 2 Rantau Selatan Sumatera Utara*. Tesis. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Susarno, Hadi L & Sundoro Andrian Panji. 2014. *Pengembangan Media Computer Assisted Instruction Pada Mata Pelajaran Kimia Materi Stoikiometri Bagi Siswa Kelas X SMA Terbuka Di SMA Negeri 19 Surabaya*. Tesis. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.

Supaat, 2015. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Komputer Matriks untuk Siswa SMA/ Sederajat*. Tesis. Malang : Universitas Negeri Malang.

Utami, Deka Dyah. 2015. *Pengembangan Sistem Pembelajaran Berbasis Laerning Social Network Ditinjau dari Motivasi Belajar Mahasiswa Program Magister TEP UM 2014*. Tesis. Malang : Universitas Negeri Malang.

Wijaya, Ma'ruf Agik. 2017. *Media Digital Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa SMA*. Tesis. Surakarta : Universitas Sebelas Maret.

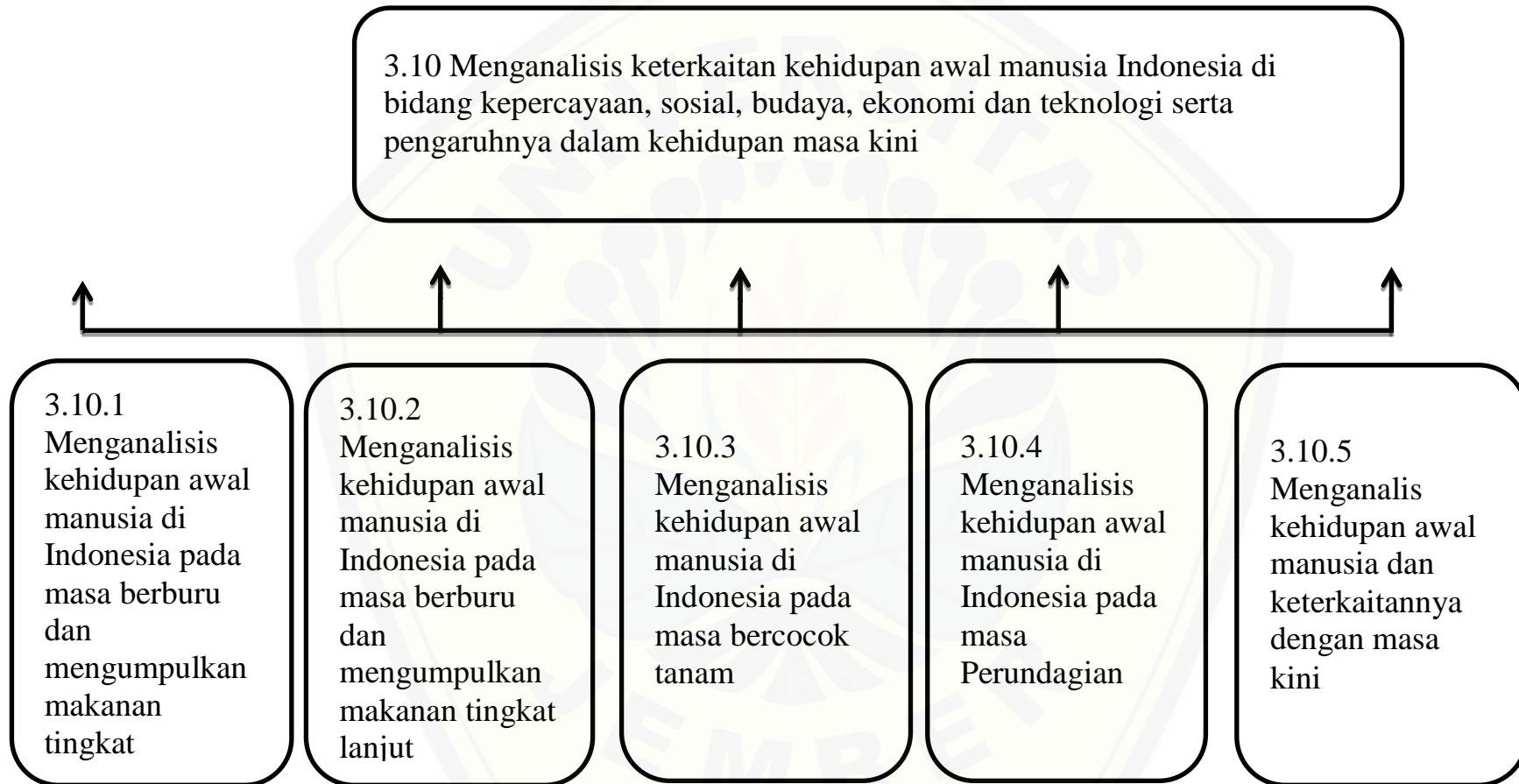


Lampiran A. Matrik Penelitian

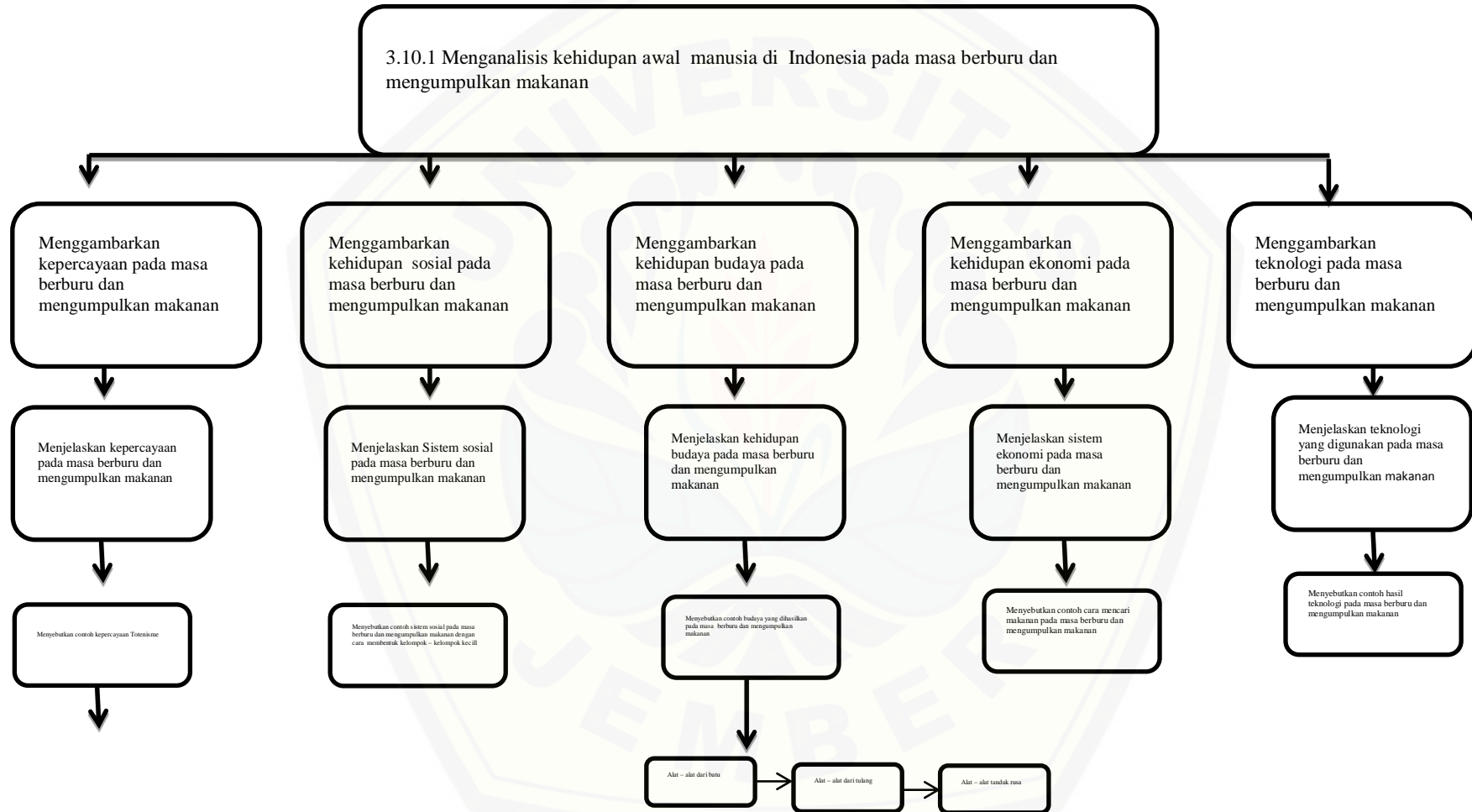
MATRIK PENELITIAN					
TOPIK	JUDUL PENELITIAN	JENIS DAN SIFAT PENELITIAN	PERMASALAHAN	SUMBER DATA	METODE PENGEMBANGAN
1	2	3	4	5	6
Pengembangan media pembelajaran	Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis CAI (<i>Computer Assisted Instruction</i>) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X SMA Dengan Model ASSURE	1. Jenis Penelitian 1.1 Penelitian pengembangan 1.2 Penelitian sejarah 2. Sifat Penelitian 2.1 Penelitian pengembangan 2.2 Penelitian kepustakaan atau studi literatur	1. Peserta didik memiliki minat yang kurang maksimal terhadap mata pelajaran sejarah; 2. Materi sejarah berisi peristiwa masa lampau yang hanya mengungkap fakta - fakta kering dan pembelajaran yang sifatnya menghafal sehingga dianggap membosankan; 3. Sumber belajar di sekolah hanya terpaku pada bahan ajar cetak berupa buku teks , LKS dan media power point sebagai penunjang yang sifatnya informatif dan kurang variatif; 4. Media pembelajaran	Buku Pokok dan Buku Penunjang	Model pengembangan ASSURE

TOPIK	JUDUL PENELITIAN	JENIS DAN SIFAT PENELITIAN	PERMASALAHAN	SUMBER DATA	METODE PENGEMBANGAN
1	2	3	4	5	6
			yang tersedia tidak sesuai dengan karakteristik umum peserta didik yang cenderung lebih menyukai gaya belajar yang interaktif; 5. Tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.		

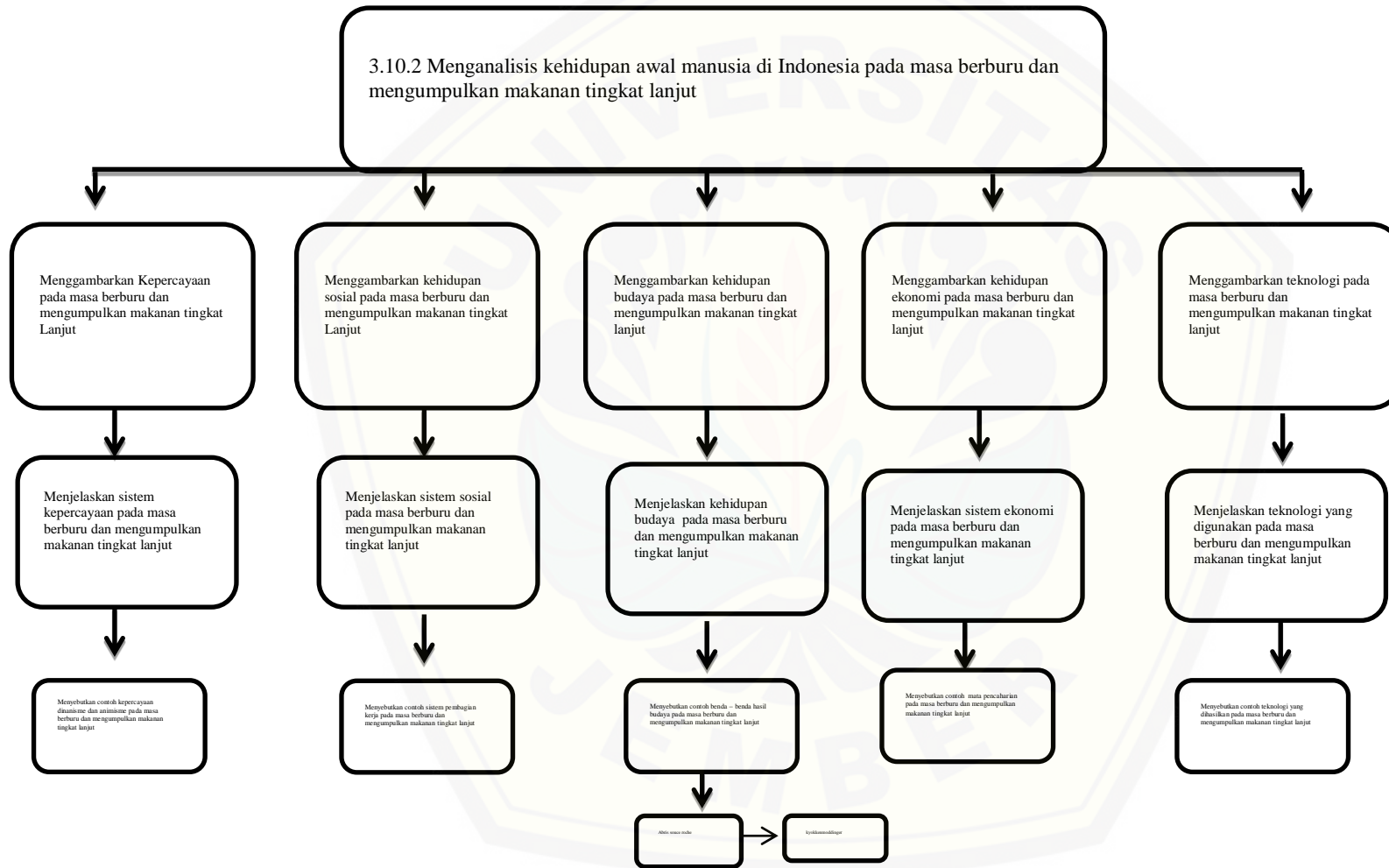
Lampiran B.1 Analisis Materi Pembelajaran



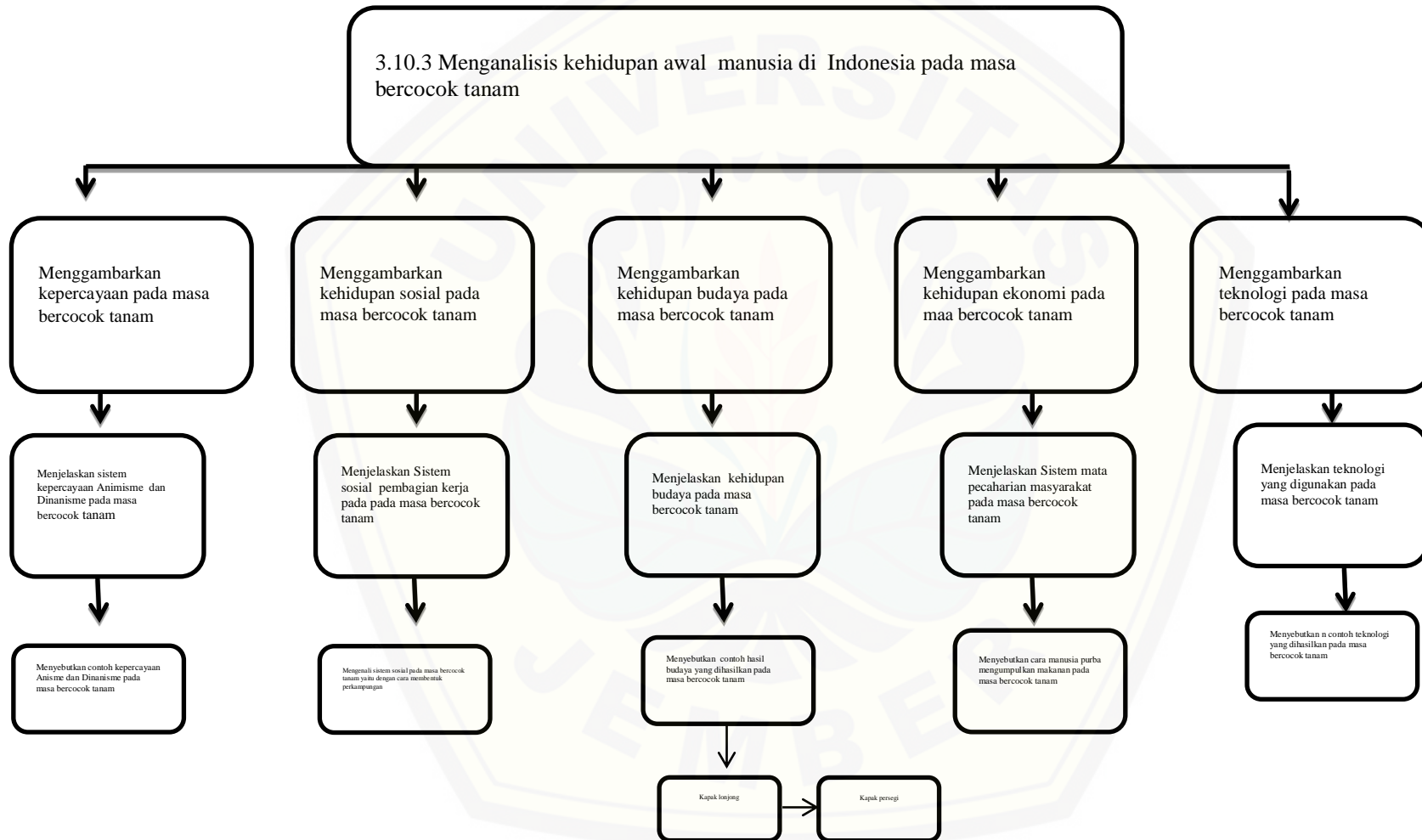
Lampiran B.2 Analisis Materi Pembelajaran



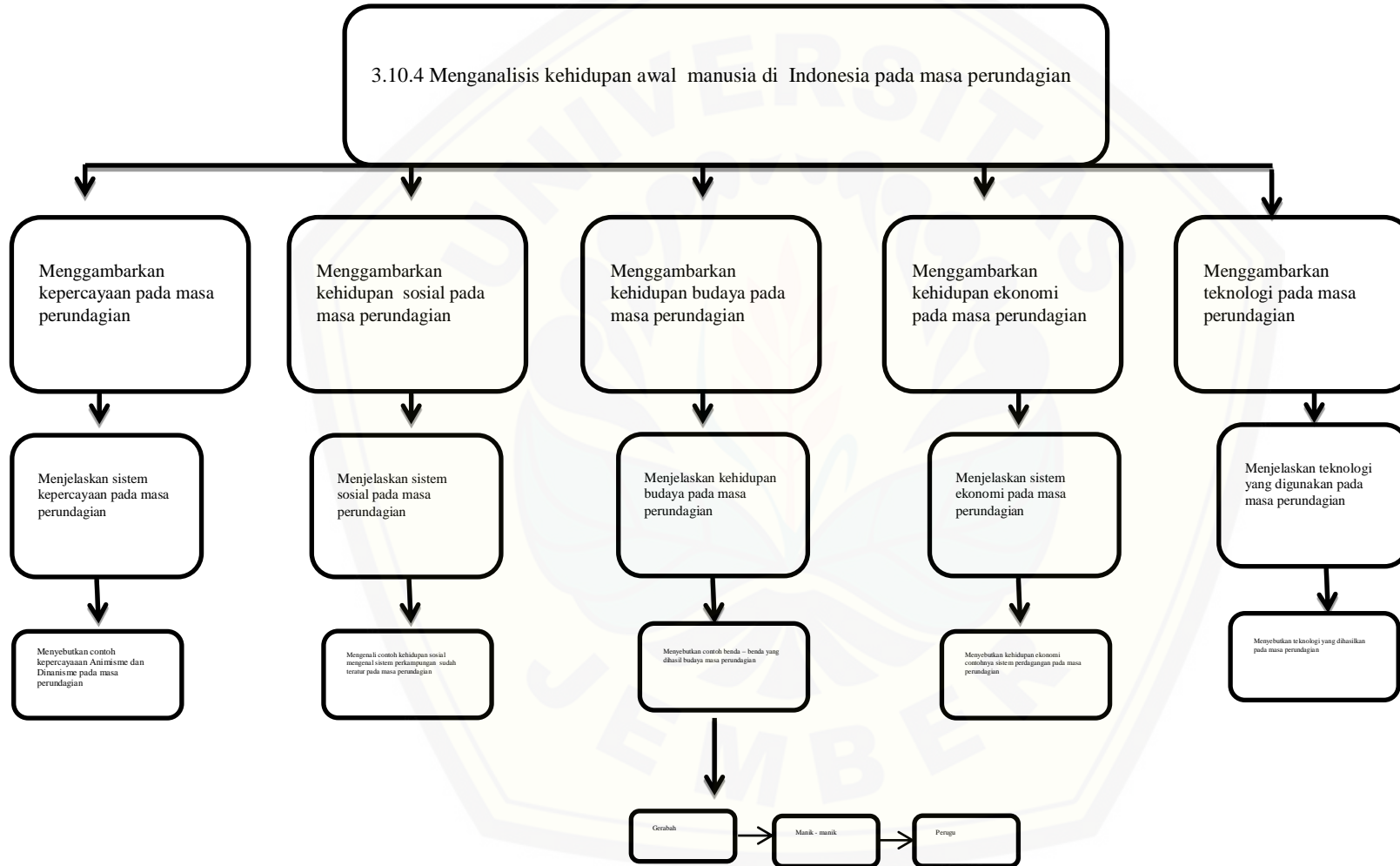
Lampiran B.3 Analisis Materi Pembelajaran



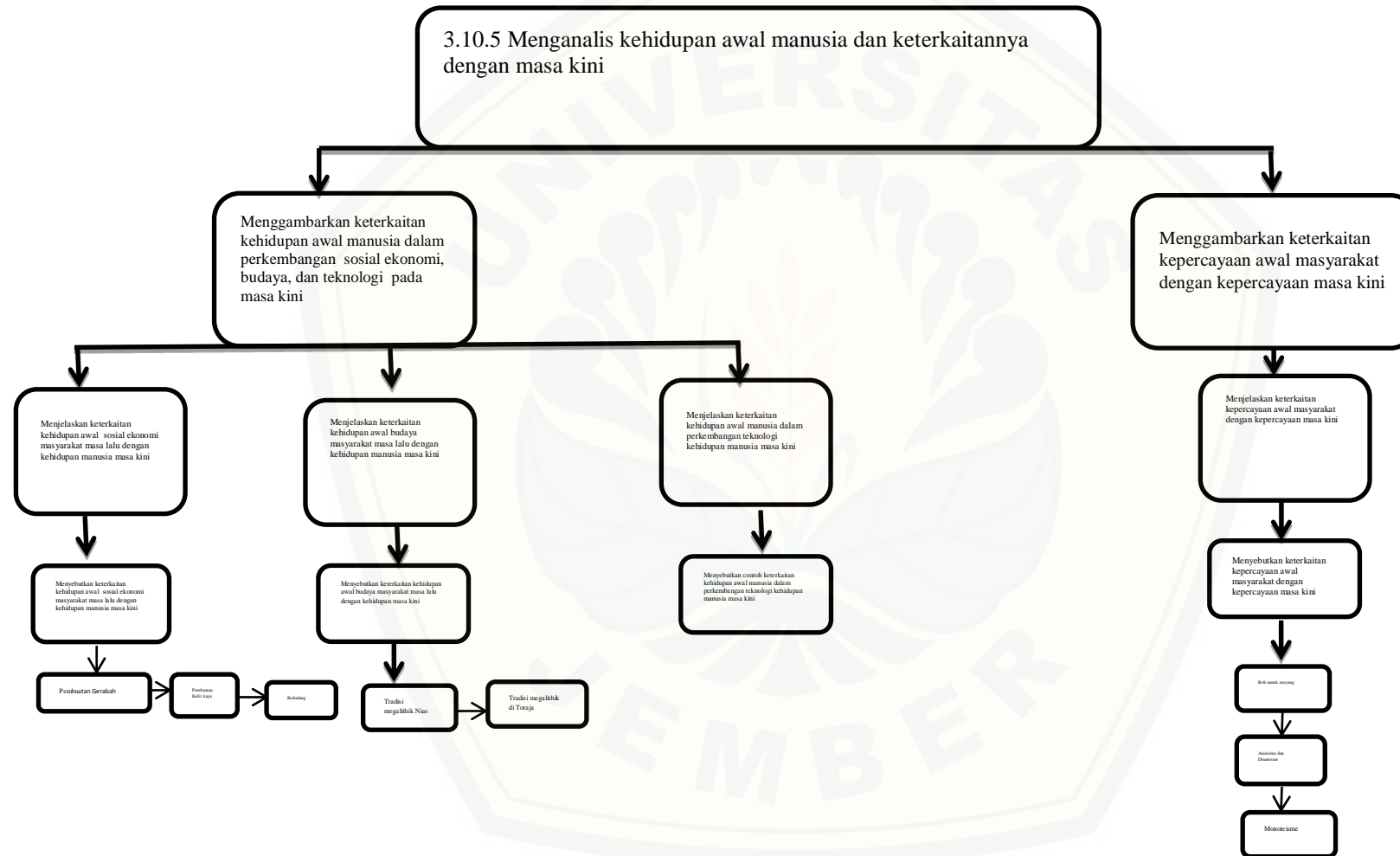
Lampiran B.4 Analisis Materi Pembelajaran



Lampiran B.5 Analisis Materi Pembelajaran



Lampiran B.6 Analisis Materi Pembelajaran



Lampiran C. Surat Ijin Penelitian**Lampiran C.1 Surat Ijin Observasi**

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

Nomor : 0338/UN25.1.5/LT/2017
Lampiran :
Hal : Permohonan Izin Observasi

13 JAN 2017

Yth. Kepala SMA Negeri 1 Jember
di Jember

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

Nama : Meity Priskila
NIM : 150220303003
Program Studi : Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Bermaksud mengadakan observasi tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Computer Assisted Instruction* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Kelas X SMA Dengan Model ASSURE”. di tempat yang saudara pimpin.

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

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

a.n. Dekan
Pembantu Dekan I,
Dr. Sukatman, M.Pd.
NIP. 196401231995121001





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kalimantan 37, Kampus Bumi Tegal Boto Kotak Pos 159 Jember 68121

Telepon: 0331-334988,336084, Faximile: 0331-332475

Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 466 /UN25.1.5/LL/2017
Lampiran :
Perihal : Permohonan Izin Observasi

Jember, 17 Januari 2017

Yth. Kepala SMA Negeri Jenggawah
Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Tugas Akhir (Tesis), mahasiswa FKIP Universitas Jember tersebut di bawah ini:

Nama : Meity Priskila
NIM : 150220303003
Program Studi : Magister Pendidikan IPS

bermaksud mengadakan penelitian tentang "**Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Computer Assisted Instruction* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Kelas X SMA Dengan Model ASSURE**" di sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut mohon Saudara berkenan memberikan ijin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukannya.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik disampaikan terima kasih.



a.n. Dekan
Pembantu Dekan I,

Dr. Sukatman, M.Pd
NIP. 19640123 199512 1 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

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

Nomor : 3317/UN25.1.5/LT/2017
Lampiran :
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Jember, 5 Mei 2017

08 MAY 2017

Yth. Kepala SMA Negeri 1 Arjasa
Jember

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

Nama : Meity Priskila
NIM : 150220303003
Program Studi : Magister Pendidikan IPS

Bermaksud mengadakan penelitian tentang "**Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Computer Assisted Instruction* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Dengan Model ASSURE**" di sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan ijin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukannya.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Pembantu Dekan I,

Dy. Sukatman, M.Pd.
NIB: 19640123 199512 1 001

Lampiran C.2 Surat Ijin Penelitian



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

Nomor **3317** /UN25.1.5/LT/2017
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Jember, 5 Mei 2017
09 MAY 2017

Yth. Kepala SMA Negeri 2 Tanggul
Jember

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

Nama : Meity Priskila
NIM : 150220303003
Program Studi : Magister Pendidikan IPS

Bermaksud mengadakan penelitian tentang **"Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Computer Assisted Instruction* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Dengan Model ASSURE"** di sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan ijin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukannya.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Pembantu Dekan I,

Dr. Sukatman, M.Pd.
NIP. 19640123 199512 1 001





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

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

Nomor **3317** /UN25.1.5/LT/2017
Lampiran :
Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Jember, 5 Mei 2017

09 MAI 2017

Yth. Kepala SMA Negeri 5
Jember

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

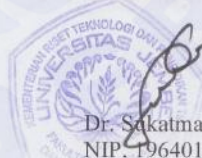
Nama : Meity Priskila
NIM : 150220303003
Program Studi : Magister Pendidikan IPS

Bermaksud mengadakan penelitian tentang "**Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Computer Assisted Instruction Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Dengan Model ASSURE**" di sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan ijin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukannya.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Pembantu Dekan I,



Dr. Sakatman, M.Pd.
NIP. 19640123 199512 1 001

C.3 Lampiran Surat Keterangan Melakukan Observasi dan Penelitian

**DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 1 JEMBER**
Jalan Letjend. Panjaitan 53-55 Jember 68121 Telp./Fax. 0331-338586
http://www.sman1jember.sch.id, e-mail : sekolah@sman1jember.sch.id

AR.4.2-TU-01-02 Revisi: 0

LEMBAR DISPOSISI

Surat dari : FKIP Universitas Jember	Diterima tanggal : 16-Jan-17
Tanggal surat : 13-Jan-17	Nomor agenda : 421/036/413.03.20523844/2017
Nomor surat : 0338/UN25.1.5/LL/2017	Diteruskan kepada Yth :
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian a.n Meity Priskila	<ol style="list-style-type: none"> ① Wakasek Ur. Kurikulum <i>ag. Guru maged</i> 2. Wakasek Ur. Kesiswaaan 3. Wakasek Ur. Humas 4. Wakasek Ur. Sarpras 5. Koord. TU 6. Koord. BK/BP 7. Ketua Program RSB/Akselerasi 8. Ketua PMA (Peningkatan Mutu Akademik) 9.

ISI DISPOSISI

Kepada
 Ibu Sapti dan tim Sejarah.
 Mohon dibantu penelitian tsb.

16/2017
 / 1

Catatan :
 Setelah surat dipelajari, dicatat hal – hal penting atau jika perlu di fotocopy, selanjutnya surat dikembalikan kepada Tata Usaha Bagian Persuratan untuk diarsipkan.



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI JENGGAWAH
Tempurejo 76 ☎ 0331 - 757128 Jenggawah- Jember
e-mail : smanjenggawah@yahoo.co.id
JENGGAWAH Kode pos 68171

Nomor : 425.12/ 048 / 101.6.5.12 / 2017
Lampiran : -
Hal : Bersedia Menerima

Kepada
Yth. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember
di
Jember

Sesuai dengan surat permohonan ijin Observasi Nomor 0466 / UN25.1.5 / LT / 2017 tanggal 17 Januari 2017 kami tidak keberatan menerima mahasiswa tersebut untuk melaksanakan Observasi di SMA Negeri 1 Jenggawah

Nama : Meity Priskila
NIM : 150220303003
Program Studi : Magister Pendidikan IPS

Demikian untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Jenggawah, 24 Februari 2017
Kepala Sekolah,

ANGATMINAH, S.Pd. M.Pd
NIP. 19630623 198403 2 003



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1
ARJASA – JEMBER

Jalan Sultan Agung No. 64. Telp. (0331) 540133 e_mail smajarjasa@yahoo.co.id
JEMBER

Kode 68191

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.3/840/101.6.5.10/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMA Negeri 1 Arjasa :

Nama : WIDIWASITO, S.Pd
NIP : 19690415 199703 1 010
Pangkat/Golongan : Pembina TK.I, IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

No.	Nama	NIM	PROGRAM STUDI
1.	Meity Priskila	130210303003	Magister Pendidikan IPS

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan tugas Penelitian/Observasi di SMA Negeri 1 Arjasa Jember tanggal 22 Mei s.d 06 Juni 2017.

Judul :

“ Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Computer Assisted Instruction* Pada Matga Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Dengan Modul ASSURE “

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 07 Juni 2017

Kepala Sekolah,



WIDIWASITO, S.Pd

NIP * 19690415 199703 1 010



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
**SEKOLAH MENEGAH ATAS NEGERI 2
TANGGUL**

Jl Salak No. 126 Telepon(0336)441014 Tanggul
email : sma2_tanggul39@yahoo.com. Website : sma2tanggul.sch.id
JEMBER

**SURAT KETERANGAN
MELAKSANAKAN PENELITIAN**

Nomor: 670/209/413.29.20523848/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **IMAM SUJA'I, S.Pd, MM**
Jabatan : Kepala SMA Negeri 2 Tanggul
Menerangkan bahwa :
Nama : **Meity Priskila**
NIM : 150220303003
Program Studi : Magister Pendidikan IPS

Telah melakukan penelitian di SMA Negeri 2 Tanggul tentang “ **Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Computer Assisted Instruction* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA dengan Model ASSURE**” tanggal 8 Juni 2017..

Demikian Keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Tanggul, 17 Juni 2017

Kepala Sekolah



IMAM SUJA'I, S.Pd, MM

NIP. 19700305 200012 1 004



PEMERINTAH PROVINSI JAWATIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 5
JEMBER

Jalan Semangka 4 Jember ☎ (0331) 422136 Faks. (0331)421355
website: sman5jember.sch.id email: smalajember@gmail.com
JEMBER

Kode Pos: 68112

SURAT KETERANGAN

Nomor : 670/221/101.6.5.5/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 5 Jember, Menerangkan bahwa :

nama : **MEITY PRISKILA**
nim : 150220303003
program studi : Magister Pendidikan IPS

Mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan penelitian di SMA Negeri 5 Jember pada tanggal 16 s.d. 18 Maret 2017 (Observasi) dan 30 Mei s.d. 7 Juni 2017 (Penelitian) sesuai surat izin Observasi/Penelitian dari Universitas Jember (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan) Tanggal 9 Mei 2017 Nomor: 3317/UN25.1.5/LT/2017 dengan judul, "**Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Computer Assisted Instruction* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Dengan Model ASSURE**" di SMA Negeri 5 Jember.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 7 Juni 2017



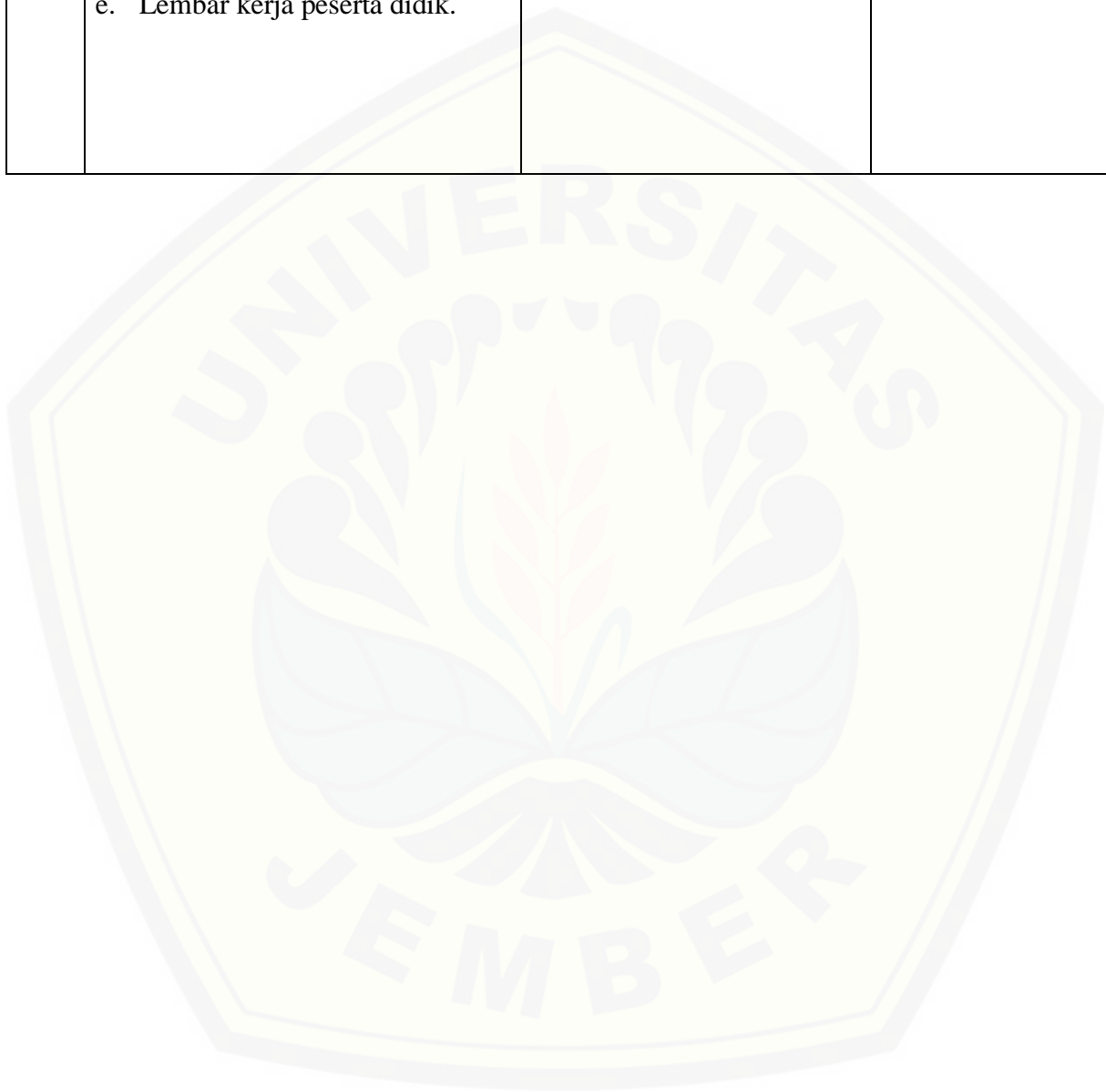
SISNO SURYONO, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19691125 199412 1 003

Lampiran D. Instrumen Observasi Sekolah

INSTRUMEN OBSERVASI SEKOLAH

No.	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Catatan
1.	Kondisi Fisik Sekolah : a. Ruang kelas b. Jumlah peserta didik c. Jumlah pendidik sejarah		
2.	Ketersediaan Fasilitas KBM (Kelas): a. Papan tulis b. OHP c. LCD Proyektor d. Wifi e. Lain-lain		
3.	Perpustakaan : a. Jenis Buku paket pembelajaran sejarah yang ada b. Jenis LKS mata pelajaran sejarah yang ada c. Buku penunjang pembelajaran sejarah d. Fasilitas Wifi e. Fasilitas lain sebagai penunjang belajar		
4.	Laboratorium TI : a. Ketersediaan Komputer b. Ketersediaan Earphone c. Ketersediaan Microfon d. Ketersediaan Alat pengeras suara		

4.	Perangkat Guru : a. Silabus yang digunakan sekolah b. RPP yang digunakan c. Media pembelajaran yang digunakan d. Sumber belajar yang digunakan e. Lembar kerja peserta didik.		
----	--	--	--



Lampiran E. Pedoman Angket Pendidik

Lampiran E.1 Angket Pendidik

Angket Pendidik Tentang Proses Pembelajaran

Tujuan : Untuk mengetahui proses dan permasalahan dalam pembelajaran terkait dengan media pembelajaran

Nama Guru :

Nama Sekolah :

Mata Pelajaran :

Hari/Tanggal :

No	Pertanyaan	Jawaban		Catatan
		Ya	Tidak	
1.	Apakah dalam mengajarkan sejarah Bapak/Ibu mendasarkan pada kurikulum/silabus yang telah disiapkan?			
2.	Menurut bapak/Ibu, apakah kurikulum atau silabus yang telah disiapkan sesuai dengan kepentingan pembelajaran sejarah ?			
3.	Apakah ketika akan mengajarkan sejarah Bapak/Ibu menyusun rencana pembelajaran?			
4.	Ketika menyusun rencana pembelajaran, apakah bapak /Ibu menghadapi kesulitan/masalah?			
5.	Ketika menyusun rencana pembelajaran, metode atau model pembelajaran apa yang biasa bapak/Ibu gunakan?			
6.	Dalam proses pembelajaran dengan metode atau model yang bapak/ibu gunakan apakah mengalami kesulitan?			

7.	Apakah bapak/ibu pernah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer?			
8.	Jika pernah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer, apakah dalam menerapkan media tersebut bapak/ibu mengalami kesulitan?			
9.	Apakah media yang Bapak/Ibu gunakan hasil karya sendiri? atau mengadopsi dari karya orang lain?			
10.	Jika ya, Apakah anda kendala dalam pembuatan media pembelajaran tersebut?			
11.	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan dapat membuat peserta didik antusias dan berminat terhadap pembelajaran sejarah?			
12.	Media pembelajaran seperti apa yang Bapak/Ibu gunakan sebagai pegangan dalam mengajarkan sejarah? (Media Audio, Visual, Audio-Visual, atau Multimedia)			
13.	Apakah materi yang ada pada didalam media pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan mudah untuk diajarkan kepada peserta didik?			
14.	Apakah materi yang ada pada media pembelajaran yang bapak/ibu gunakan sesuai dengan kompetensi yang ada dalam kurikulum/silabus?			
15.	Apakah materi yang ada pada media pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan mampu mendorong peserta didik untuk memahami dan menambah wawasan peserta didik mengenai sejarah?			
16.	Apakah materi yang ada pada media pembelajaran Bapak/ Ibu gunakan telah memenuhi tuntutan atau target kemampuan peserta didik terkait dengan tujuan pembelajaran sejarah?			
17.	Apakah materi ajar sejarah yang diajarkan kepada			

	peserta didik berisi teori dan permasalahan yang mampu melatih peserta didik untuk berwawasan luas?			
18.	Selain materi ajar yang telah ada, Bapak/Ibu juga mempersiapkan materi lain untuk pembelajaran sejarah untuk menambah pengetahuan peserta didik?			
19.	Apakah Bapak/Ibu saat ini memerlukan inovasi baru terkait dengan media pembelajaran didalam menyampaikan materi sejarah agar lebih variatif dan interaktif?			
20.	Menurut Bapak/ Ibu apakah perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan teknologi yang semakin berkembang? Jika Ya berikan jenis inovasi media pembelajaran yang saat ini diinginkan peserta didik			

Adaptasi : Pereira (2015)

sLampiran E.2 Pedoman Wawancara Pendidik

PEDOMAN WAWANCARA PENDIDIK

No	Deskripsi	Pertanyaan
1.	Lingkungan Belajar	<p>1.1 Dukungan apa saja yang diberikan oleh sekolah untuk menunjang proses belajar mengajar?</p> <p>1.2 Hal apa saja yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar?</p> <p>1.3 Usaha apa saja yang dilakukan untuk membentuk kondisi belajar yang baik?</p>
2.	Pembelajaran Sejarah	<p>1.1 Apakah selama ini pembelajaran sejarah cukup diminati oleh peserta didik khususnya sejarah peminatan?</p> <p>1.2 Hal apa saja yang dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran sejarah</p> <p>1.3 Masalah apa saja yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah?</p> <p>1.4 Kesulitan apa yang dihadapi dalam menghadapi peserta didik saat pembelajaran berlangsung?</p> <p>1.5 Media dan sumber belajar apa yang digunakan dalam proses pembelajaran sejarah?</p>
3.	Karakteristik Peserta didik	<p>1.1 Model atau metode pembelajaran apa yang disukai oleh peserta didik?</p> <p>1.2 Kesulitan apa yang dihadapi peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah?</p> <p>1.3 Tugas apa yang disukai peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah?</p> <p>1.4 Media pembelajaran apa yang disukai oleh peserta didik?</p>

Lampiran E.3 Hasil Wawancara Pendidik

Hasil Wawancara Pendidik SMA Negeri 1 Arjasa

No	Deskripsi	Pertanyaan	Jawaban
1.	Lingkungan Belajar	1.1 Dukungan apa saja yang diberikan oleh sekolah untuk menunjang proses belajar mengajar?	Lingkungan belajar di dukung oleh adanya LCD, papan tulis, dan kipas angin di tiap-tiap kelas serta di dukung dengan akses internet di ruang multimedia.
		1.2 Hal apa saja yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar?	Sumber belajar sesuai dengan tuntutan dalam kurikulum dan perkembangan zaman.
		1.3 Usaha apa saja yang dilakukan untuk membentuk kondisi belajar yang baik?	Memberikan sumber dan media pembelajaran yang baik
2.	Pembelajaran Sejarah	1.1 Apakah selama ini pembelajaran sejarah cukup diminati oleh peserta didik khususnya sejarah peminatan?	Pembelajaran sejarah kurang diminati oleh peserta didik karena pembelajaran sejarah dirasakan sebagai mata pelajaran yang hanya menghafal oleh anak-anak
		1.2 Hal apa saja yang dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran sejarah?	Sumber belajar yang membuat anak aktif, antusias dan kreatif dalam proses pembelajaran sejarah

-
- 1.1 Masalah apa saja Anak-anak pada saat pembelajaran yang dihadapi dalam sejarah kurang antusias, hal ini pembelajaran dibuktikan pada saat memberikan sejarah? pertanyaan mereka susah menjawab. Selain itu juga saat proses pembelajaran sejarah ada beberapa anak yang tidur.
- 1.2 Kesulitan apa yang Anak-anak susah mengingat materi dihadapi dalam sejarah yang cakupan materi yang menghadapi peserta terlalu luas. didik saat pembelajaran berlangsung?
- 1.3 Media dan sumber Buku Paket, LKS, Power Point, dan belajar apa yang video yang diambil dari internet digunakan dalam proses pembelajaran sejarah?
-

No	Deskripsi	Pertanyaan	Jawaban
3.	Karakteristik Peserta didik	<p>1.1 Model atau metode Diskusi, Tanya Jawab, dan belajar pembelajaran apa menggunakan media video yang saya sukai oleh ambil di internet. peserta didik?</p> <p>1.2 Kesulitan apa yang Cakupan Pembelajaran yang terlalu dihadapi peserta luas sehingga anak-anak susah dalam didik dalam proses menghafal materi sejarah yang sering pembelajaran kali membutuhkan variasi dalam sejarah? pembelajaran sejarah.</p> <p>1.3 Tugas apa yang Membuat makalah dan diskusi. disukai peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah?</p> <p>1.4 Media pembelajaran Menonton Video dan Power Point. apa yang disukai oleh peserta didik?</p>	

Hasil Wawancara Pendidik SMA Negeri 2 Tanggul

No	Deskripsi	Pertanyaan	Jawaban
1.	Lingkungan Belajar	<p>1.1 Dukungan apa saja yang diberikan oleh sekolah untuk menunjang proses belajar mengajar?</p> <p>1.2 Hal apa saja yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar?</p> <p>1.3 Usaha apa saja yang dilakukan untuk membentuk kondisi belajar yang baik?</p>	<p>Fasilitas belajar yang menunjang proses pembelajaran dan Sumber daya manusia dalam lingkungan sekolah.. Di SMA Negeri 2 Tanggul tiap kelas sudah disediakan LCD di tiap-tiap kelas dan wifi yang memudahkan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.</p> <p>Bahan ajar, perangkat pembelajaran, dan alat sebagai penunjang proses pembelajaran..</p> <p>Mengembangkan dan membentuk kondisi kelas yang efektif dengan cara menggunakan metode atau model pembelajaran sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan agar pembelajaran sejarah tidak menjenuhkan.</p>
2.	Pembelajaran Sejarah	1.1 Apakah selama ini pembelajaran sejarah anak-anak cukup diminati oleh peserta didik khususnya sejarah peminatan?	Pada saat pembelajaran berlangsung anak-anak kurang aktif karena pembelajaran sejarah dirasakan sebagai pembelajaran menghafal.

No	Deskripsi	Pertanyaan	Jawaban
		1.2 Hal apa saja yang dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran sejarah	Sumber belajar yang mampu membuat anak aktif, kreatif, dan antusias sehingga anak-anak tidak menganggap pembelajaran yang menghafal.
		1.3 Masalah apa saja yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah?	Anak-anak sering lupa materi yang telah disampaikan sebelumnya. Anak-anak juga malas mempelajari materi yang akan dipelajari, sehingga ketika ditanya jawab pada materi yang dipelajari anak-anak tidak bisa menjawab.
		1.4 Kesulitan apa yang dihadapi menghadapi peserta didik dalam pembelajaran berlangsung?	Anak-anak kurang cekatan dalam menyelesaikan masalah yang dihadirkan dalam materi dan kadang saat tidak mengerjakan tugas.
		1.5 Media dan sumber belajar apa yang digunakan dalam proses pembelajaran sejarah?	Power Point, Video, LKS, dan Buku Paket.

No	Deskripsi	Pertanyaan	Jawaban
3.	Karakteristik Peserta didik	<p>1.1 Model atau metode Presentasi, tanya jawab, diskusi dan pembelajaran apa yang power point. disukai oleh peserta didik?</p> <p>1.2 Kesulitan apa yang Anak-anak sering kali sudah dihadapi peserta didik mengingat materi, mengantuk pada dalam proses saar pembelajaran sejarah peminatan pembelajaran sejarah? apalagi saat jam terakhir.</p> <p>1.3 Tugas apa yang Studi lapang dan diskusi disukai peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah?</p> <p>1.4 Media pembelajaran Power Point dan Video. apa yang disukai oleh peserta didik?</p>	

Hasil Wawancara Pendidik SMA Negeri 5 Jember

No	Deskripsi	Pertanyaan	Jawaban
1.	Lingkungan Belajar	1.1 Dukungan apa saja yang diberikan oleh sekolah untuk menunjang proses belajar mengajar?	Ketersediaan buku paket yang dipinjamkan oleh pihak sekolah dan LKS sebagai penunjang proses pembelajaran serta fasilitas dikelas seperti papan tulis, penghapus, dan spidol.
		1.2 Hal apa saja yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar?	Sumber belajar yang sesuai dengan tuntutan zaman yang menggunakan teknologi agar peserta didik tidak bosan dalam proses pembelajaran.
		1.3 Usaha apa saja yang dilakukan untuk membentuk kondisi belajar yang baik?	Membuat kondisi kelas agar tidak konvensional dengan cara diskusi, tanya jawab, dan presentasi.
2.	Pembelajaran Sejarah	1.1 Apakah selama ini pembelajaran sejarah cukup diminati oleh peserta didik khususnya sejarah peminatan?	.Kurang dalam proses pembelajaran sejarah, sebab pendidik memiliki stigma sebagai pelajaran hafalan.
		3.4 Masalah apa saja yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah?	Sumber belajar yang membuat anak aktif, antusias dan kreatif dalam proses pembelajaran sejarah
		3.5 Kesulitan apa yang dihadapi dalam	

No	Deskripsi	Pertanyaan	Jawaban
		1.2 Hal apa saja yang dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran sejarah?	Sumber belajar yang mampu membuat anak antusias dan aktif sehingga pembelajaran sejarah menjadi pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.
		1.3 Masalah apa saja yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah?	Peserta didik kurang memiliki motivasi, minat, dan aktif dalam proses pembelajaran sejarah. Hal ini dikarenakan faktor lingkungan keluarga maupun pertemanan dikalangan remaja.
		1.4 Kesulitan apa yang dihadapi dalam menghadapi peserta didik saat pembelajaran berlangsung?	Fasilitas sekolah yang kurang memadai sering mati listrik dan tidak ada LCD di tiap kelas. Jika ingin menggunakan LCD harus bergantian sehingga saya sebagai pendidik sering kali susah memberikan materi yang interaktif seperti video atau power point. Juga Wifi yang tidak disediakan oleh pihak sekolah.
		1.5 Media dan sumber belajar apa yang digunakan dalam proses pembelajaran sejarah?	Buku teks dan LKS.

No	Deskripsi	Pertanyaan	Jawaban
3.	Karakteristik Peserta didik	<p>1.1 Model atau metode Presentasi, tanya jawab, diskusi dan pembelajaran apa yang debat. disukai oleh peserta didik?</p> <p>1.2 Kesulitan apa yang Anak-anak suka berbicara sendiri, dihadapi peserta didik main HP, dan ramai sendiri saat dalam proses pembelajaran sejarah berlangsung. pembelajaran sejarah? Sehingga membutuhkan perhatian ekstra dalam prose pembelajaran.</p> <p>1.3 Tugas apa yang Observasi lapang, Debat dan disukai peserta didik pengetahuan baru. dalam proses pembelajaran sejarah?</p> <p>1.4 Media pembelajaran Gambar, Powe point, dan Video. apa yang disukai oleh peserta didik?</p>	

Lampiran F. Kisi – Kisi Angket

Lampiran F.1 Kisi – Kisi Angket Karakteristik Peserta didik

Kisi – Kisi Kuesioner untuk Peserta Didik terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Pada Analisis Pendahuluan

Variabel	Dimensi	Indikator	Item
Analisis Kebutuhan	1) Karakteristik Umum (<i>General Characteristic</i>)	a) Usia Peserta didik	1,2
		b) Faktor Kecerdasan	3,4
		c) Kondisi Ekonomi Peserta didik	5,6,7,8
		d) Kondisi Sosial Peserta didik	9,10,11
		e) Kondisi Budaya Peserta didik	12,13,14
	2) Kompetensi Spesifik (<i>Spesific Entry Competencies</i>) a. Kemampuan Awal (Sikap dan Target)	a) Keterampilan dalam mengoperasikan komputer	1,2,3,4
		b) Sikap terhadap pembelajaran sejarah	5,6,7,13
		c) Sikap atau Respon terhadap Metode dan cara dalam proses pembelajaran sejarah yang sering digunakan oleh pendidik	8,9,10,11
		d) Sikap atau Respon terhadap Media Pembelajaran yang sering digunakan oleh pendidik	12,14,15,16,17,18,19
		e) Sikap terhadap	

		Materi Pembelajaran	23,24
		f) Sejarah tentang Kehidupan Awal Manusia di Indonesia	19,20,22
		g) Target atau sasaran terhadap pengembangan multimedia	1,2,3,4,5, 6,7,8,9,10
	b. Kemampuan Prasyarat	Soal Pre-test tentang materi terkait dengan materi “Kehidupan Awal Manusia di Indonesia”	10 Soal untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik terkait materi “Kehidupan awal masyarakat di Indonesia”
	3) Gaya Belajar (<i>Learning Style</i>)	a. Gaya belajar Auditori	Jawaban A untuk Gaya Belajar Auditori
		b. Gaya belajar Visual	Jawaban B untuk Gaya Belajar Visual
		c. Gaya belajar Kinestetik	Jawaban C untuk Gaya Belajar Kinestetik

Lampiran F.2 Angket Analisis Karakteristik 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 anda lulusan dari jenjang pendidikan SMP Negeri?			
3.	Apakah pekerjaan orang tua anda sebagai Pegawai Negeri Sipil (PNS)?			
4.	Apakah pekerjaan orang tua anda sebagai Petani?			
5.	Apakah pekerjaan orang tua anda sebagai Nelayan?			

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

Adaptasi : Smaldino, et.al (2014)

ANGKET
PENGETAHUAN AWAL

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.	Apakah pendidik dalam pembelajaran sejarah menggunakan metode pembelajaran 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”, tulislah 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 yang diambil dari internet, 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”, tulislah Media apa yang pernah di gunakan pada materi tersebut			

Adaptasi : Setyowati (2011)

TEST**PENGETAHUAN AKADEMIK AWAL**

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. Pembabakan zaman prasejarah yang benar menurut geologi adalah
 - a.Paleolitikum, Mesolitikum, Neolitikum, Megalitikum
 - b.Zaman batu, zaman besi, zaman tembaga, dan zaman perunggu
 - c.Arkaekum, Palaeozoikum, Mesozoikum, danNeozoikum
 - d.Zaman prasejarah dan zaman sejarah
 - e.Zaman batu dan zaman logam 2. Manusia masa praaksara beranggapan bahwa orang yang sudah meninggal rohnya masih hidup sehingga muncul pemujaan terhadap roh nenek moyang. Hal ini disebut.....
 - a. Animisme
 - b. Dinamisme
 - c. Totenisme

- d. Politheisme
 - e. Monotheisme
3. Masyarakat pertanian yang menetap memiliki kapak batu halus indah dan dibuat dari batu kalsedon. Ini menjadi petunjuk bahwa mereka sudah mengenal
- a. Cara membuat rumah
 - b. Kehidupan yang teratur
 - c. Hidup bergotong toyong
 - d. Sistem jual beli
 - e. Alat perang yang ampuh
4. Alat-alat serpih pada masa hidup berburu banyak dimanfaatkan untuk
- a. Menjebak binatang-binatang buruan
 - b. Berperang mempertahankan daerah subur
 - c. Mengorek ubi dan keladi dari dalam tanah
 - d. Melukis pada dinding-dinding gua
 - e. Benda keramat yang selalu dipuja
5. Zaman batu baru, pola kehidupannya manusia adalah...
- | | |
|---------------------|------------|
| a. Setengah menetap | d. Berhuma |
| b. Ladang berpindah | e. Menetap |
| c. Nomaden | |
6. Bangsa Deutro Melayu pertama kali masuk ke Indonesia pada tahun
- | | |
|------------|------------|
| a. 2500 SM | d. 1000 SM |
| b. 2000 SM | e. 500 SM |
| c. 1500 SM | |
7. Perhatikan nama-nama daerah di bawah ini!
- 1) Sampung
 - 2) Lamoncong

- 3) Pacitan
- 4) Besuki
- 5) Bondowoso

Dari nama-nama daerah tersebut di atas, yang merupakan daerah ditemukannya Abris Sous Roche adalah

- a. 1, 2, dan 3
 - b. 1, 2, dan 4
 - c. 1, 2, dan 5
 - d. 2, 3, dan 4
 - e. 3, 4, dan 5
8. Mata panah, mata pisau, tombak, gelang-gelang besi merupakan alat peninggalan pada zaman
- a. Palaleolitikum
 - b. Megallitikum
 - c. Mesolitikum
 - d. Logam
 - e. Neolitikum
9. Manik – manik merupakan hiasan yang dihasilkan pada masa...
- a. Berburu
 - b. Mengumpulkan makanan
 - c. Bercocok tanam
 - d. Berladang
 - e. Perundagian
10. Berikut ini yang bukan merupakan 10 kepandaian yang dimiliki bangsa Indonesia sebelum pengaruh Hindu-Buddha adalah
- a. Teknik navigasi dan pelayaran
 - b. Tata masyarakat yang teratur (sistem macopat)
 - c. Sistem persawahan terasering
 - d. Mengenal filsafat
 - e. Mengenal seni wayang

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
2. 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
3. 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
4. Bagaimana cara terbaik 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)
5. 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
6. 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
7. Bagaimana Anda menceritakan buku cerita, 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.
8. Saya baru memahami sesuatu itu bagus sekali setelah saya.....
- a. Memikirkan barang itu
 - b. Melihatnya
 - c. Mencobanya
9. 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
10. 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 Auditory

Jawaban B untuk gaya belajar Visual

Jawaban C untuk gaya belajar Kinestetik

Adaptasi : Yaumi (2016)

Lampiran G. Hasil Angket Permasalahan**Lampiran G.1 Hasil Angket Karakteristik Umum****Karakteristik Umum SMA Negeri 1 Jember**

No. Absen	Nomer Soal												Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	18
2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	17
3	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	16
4	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	17
5	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	18
6	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	18
7	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	19
8	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	18
9	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	20
10	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	17
11	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	15
12	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	19
13	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	19
14	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	17
15	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	18
16	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	18
17	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	16
18	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	19
19	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	15
20	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	18
21	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	19
22	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	16
23	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	19
24	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	16
25	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	18
26	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	17
27	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	17
28	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	17
29	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	19
30	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	21
31	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	18
32	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	21

33	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	17
34	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	20
Total	63	37	56	36	35	42	59	47	61	62	53	56	607



Karakteristik Umum SMA Negeri 1 Arjasa

No. Absen	Nomor Soal												Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	18
2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	20
3	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	17
4	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	18
5	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	17
6	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	15
7	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	16
8	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	20
9	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	20
10	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	17
11	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	17
12	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	17
13	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	17
14	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	16
15	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	20
16	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	16
17	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	18
18	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	18
19	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	17
20	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	18
21	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	17
22	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	15
23	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	16
24	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	17
25	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	16
26	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	16
27	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	20
28	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	19
29	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	19
30	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	17
31	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	15
32	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	18
33	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	17
34	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	18
35	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	21

36	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	18
37	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	17
38	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	17
39	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	20
Total	44	74	41	45	41	69	56	56	78	61	56	64	685

Hasil analisis karakteristik SMA Negeri 1 Arjasa

Usia Peserta didik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid > 15 Tahun	34	85.0	85.0	85.0
< 15 Tahun	5	15.0	15.0	100.0
Total	39	100.0	100.0	

Asal Sekolah Peserta didik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SMP SWASTA	9	25.0	25.0	25.0
SMP Negeri	30	75.0	75.0	100.0
Total	39	100.0	100.0	

Pekerjaan Orang Tua Pengawai Negeri Sipil

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Bukan	37	92.5	92.5	92.5
PNS	2	7.5	7.5	100.0
Total	39	100.0	100.0	

Pekerjaan Orang Tua Petani

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Bukan Petani	33	82.5	82.5	82.5
Petani	6	17.5	17.5	100.0
Total	39	100.0	100.0	

Pekerjaan Orang Tua Nelayan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Bukan Nelayan	37	95.0	95.0	95.0
Nelayan	2	5.0	5.0	100.0
Total	39	100.0	100.0	

Pekerjaan Orang Tua Wiraswasta

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Wiraswasta	19	25.0	25.0	25.0
Bukan	20	75.0	75.0	100.0
Total	39	100.0	100.0	

Peserta didik yang berada dilingkungan Jawa

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ya	22	57.5	57.5	57.5
Tidak	17	42.5	42.5	100.0
Total	39	100.0	100.0	

Peserta didik yang berada dilingkungan Madura

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak	22	57.5	57.5	57.5
Ya	17	42.5	42.5	100.0
Total	39	100.0	100.0	

Peserta didik yang berada dilingkungan Multikultural

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak	39	100.0	100.0	100.0

Peserta didik yang berasal dari Suku Jawa

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Jawa	17	45.0	45.0	45.0
Bukan	22	55.0	55.0	100.0
Total	39	100.0	100.0	

Peserta didik yang berasal dari Suku Madura

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Madura	22	55.0	55.0	55.0
Bukan	17	45.0	45.0	100.0
Total	39	100.0	100.0	

Peserta didik yang berasal dari Suku Multikultur

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ya	14	37.5	37.5	37.5
Tidak	25	62.5	62.5	100.0
Total	39	100.0	100.0	

Karakteristik Umum SMA Negeri 2 Tanggul

No. Absen	Nomor Soal												Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	18
2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	20
3	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	18
4	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	18
5	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	1	18
6	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	17
7	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	18
8	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	18
9	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	19
10	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	2	18
11	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	18
12	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	18
13	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	18
14	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	18
15	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	19
16	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	19
17	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	17
18	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	20
19	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	18
20	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	17
21	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	17
22	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	17
23	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	17
24	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	18
25	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	19
26	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	18
27	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	17
28	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	16
29	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	17
30	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	17
31	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	18
32	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	19
Total	32	60	42	37	32	49	54	50	62	46	50	60	574

Hasil Analisis Karakteristik Umum SMA Negeri 2 Tanggul

Usia Peserta didik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid > 15 Tahun	32	100.0	100.0	100.0

Asal Sekolah Peserta didik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SMP SWASTA	4	12.5	12.5	12.5
SMP Negeri	28	87.5	87.5	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Pekerjaan Orang Tua Pengawai Negeri Sipil

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Bukan PNS	22	68.8	68.8	68.8
PNS	10	31.2	31.2	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Pekerjaan Orang Tua Petani

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Bukan Petani	27	84.4	84.4	84.4
Petani	5	15.6	15.6	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Pekerjaan Orang Tua Nelayan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Bukan	32	100.0	100.0	100.0

Pekerjaan Orang Tua Wiraswasta

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Bukan	15	46.9	46.9	46.9
Wiraswasta	17	53.1	53.1	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Peserta didik yang berada dilingkungan Jawa

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ya	10	31.2	31.2	31.2
Tidak	22	68.8	68.8	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Peserta didik yang berada dilingkungan Madura

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak	14	43.8	43.8	43.8
Ya	18	56.2	56.2	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Peserta didik yang berada dilingkungan Multikultural

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ya	2	6.2	6.2	6.2
Tidak	30	93.8	93.8	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Peserta didik yang berasal dari Suku Jawa

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Jawa	18	56.2	56.2	56.2
Bukan	14	43.8	43.8	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Peserta didik yang berasal dari Suku Madura

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Madura	14	43.8	43.8	43.8
Bukan	18	56.2	56.2	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Peserta didik yang berasal dari Suku Multikultur

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ya	4	12.5	12.5	12.5
Tidak	28	87.5	87.5	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Karakteristik Umum SMA Negeri 5 Jember

No. Absen	Nomor Soal												Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	18
2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	18
3	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	18
4	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	18
5	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	14
6	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	17
7	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	19
8	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	17
9	1	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	18
10	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	17
11	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	15
12	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	19
13	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	17
14	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	2	19
15	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	19
16	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	18
17	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	19
18	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	16
19	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	15
20	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	16
21	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	1	18
22	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	18
23	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	17
24	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	16
25	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	17
26	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	18
27	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	19
28	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	16
29	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	18
30	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	18
31	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	19
32	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	16
33	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	17
Total	43	58	42	38	37	53	57	47	47	51	48	53	574

Hasil Analisis Karakteristik Umum SMA Negeri 5 Jember

Usia Peserta didik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid > 15 Tahun	23	69.7	69.7	69.7
< 15 Tahun	10	30.3	30.3	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Sekolah Asal Peserta didik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SMP SWASTA	8	24.2	24.2	24.2
SMP Negeri	25	75.8	75.8	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Pekerjaan Orang tua Pengawai Negeri Sipil

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Bukan PNS	24	72.7	72.7	72.7
PNS	9	27.3	27.3	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Pekerjaan Orang tua Petani

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Bukan Petani	28	84.8	84.8	84.8
Petani	5	15.2	15.2	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Pekerjaan Orang tua Nelayan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Bukan Nelayan	29	87.9	87.9	87.9
Nelayan	4	12.1	12.1	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Pekerjaan Orang tua Wiraswasta

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Bukan wiraswasta	13	39.4	39.4	39.4
wiraswasta	20	60.6	60.6	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Peserta didik berada dilingkungan Jawa

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ya	9	27.3	27.3	27.3
Tidak	24	72.7	72.7	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Peserta didik berada diingkungan Madura

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak	19	57.6	57.6	57.6
Ya	14	42.4	42.4	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Peserta didik berada dilingkungan Multikultural

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ya	19	57.6	57.6	57.6
Tidak	14	42.4	42.4	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Peserta didik berasal dari Suku Jawa

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Jawa	15	45.5	45.5	45.5
Bukan	18	54.5	54.5	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Peserta didik berasal dari Suku Madura

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Madura	18	54.5	54.5	54.5
Bukan	15	45.5	45.5	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Peserta didik berasal dari Suku Multikultur

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ya	20	60.6	60.6	60.6
Tidak	13	39.4	39.4	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Karakteristik Umum SMA Negeri 1 Jenggawah

No. Absen													Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	17
2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	16
3	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	18
4	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	16
5	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	19
6	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	17
7	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	17
8	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	18
9	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	16
10	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	17
11	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	17
12	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	18
13	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	19
14	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	17
15	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	15
16	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	16
17	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	19
18	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	14
19	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	18
20	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	19
21	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	17
22	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	17
23	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	15
24	1	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	19
25	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	16
26	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	18
27	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	17
28	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	19
29	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	16
30	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	19

31	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	18
32	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	17
33	1	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	19
34	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	16
35	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	17
36	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	15
37	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	17
Total	63	63	40	55	40	51	56	59	49	58	53	48	635



Lampiran G.2 Hasil Angket Pengetahuan Awal

Pengetahuan Awal SMA Negeri 1 Jember

No. Absen	Nomor Soal																								Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	44
2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	45
3	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	42
4	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	43
5	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	44
6	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	41
7	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	38
8	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	37
9	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	40
10	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	43
11	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	42
12	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	42
13	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	44
14	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	41
15	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	41
16	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	42
17	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	39
18	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	42
19	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	42

20	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	41
21	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	42
22	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	41
23	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	40
24	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	39
25	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	39
26	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	42
27	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	41
28	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	41
29	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	40
30	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	43
31	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	41
32	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	42
33	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	39
34	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	42
Total	68	68	68	68	68	34	57	53	63	39	61	57	68	59	34	49	49	35	68	67	68	68	68	68	1405

Pengetahuan Awal SMA Negeri 1 Arjasa

No. Absen	Nomor Soal																								Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	43
2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	43
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	44
4	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	40
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	42
6	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	40
7	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	40
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	40
9	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	36
10	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	42
11	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	42
12	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	40
13	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	42
14	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	39
15	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	38
16	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	37
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	41
18	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	37
19	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	40
20	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	37
21	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	40

22	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	41
23	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	38
24	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	41
25	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	41
26	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	40
27	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	37
28	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	40
29	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	40
30	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	41
31	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	41
32	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	39
33	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	39
34	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	37
35	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	37
36	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	40
37	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	34
38	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	37
39	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	41
Total	78	78	78	78	71	71	56	52	64	55	56	55	54	53	50	50	47	41	78	78	72	76	78	78	1547

Hasil Analisis SMA Negeri 1 Arjasa

Kemampuan mengoperasikan Komputer

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Mampu	39	100.0	100.0	100.0

Sikap Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Sejarah

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Tertarik	8	20.0	20.0	20.0
Tertarik	31	80.0	80.0	100.0
Total	39	100.0	100.0	

Metode Pembelajaran yang digunakan Pendidik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ceramah	27	67.5	67.5	67.5
Diskusi	12	32.5	32.5	100.0
Total	39	100.0	100.0	

Sikap atau Respon Terhadap Metode Dan Cara Yang Digunakan Pendidik Dalam Pembelajaran Sejarah

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Mendorong Aktif	14	35.0	35.0	35.0
Tidak Mendorong Aktif	25	65.0	65.0	100.0
Total	39	100.0	100.0	

Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Multimedia

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Lebih Efektif	6	17.5	17.5	17.5
Lebih Efektif	33	82.5	82.5	100.0
Total	39	100.0	100.0	

Materi Kehidupan Awal Manusia di Indonesia

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Pernah	2	5.0	5.0	5.0
Pernah	37	95.0	95.0	100.0
Total	39	100.0	100.0	

Pengetahuan Awal SMA Negeri 2 Tanggul

No. Absen	Nomor Soal																								Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	41
2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	41
3	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	42
4	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	42
5	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	41
6	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	37
7	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	37
8	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	42
9	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	42
10	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	42
11	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	38
12	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	42
13	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	41
14	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	42
15	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	41
16	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	42
17	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	38
18	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	43
19	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	43
20	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	43

21	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	39
22	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	39
23	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	41
24	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	40
25	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	37
26	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	38
27	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	42
28	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	42
29	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	45
30	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	42
31	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	39
32	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	40
Total	64	64	64	64	60	32	54	34	60	38	53	57	64	53	32	33	33	64	64	64	61	64	64	64	1304

Hasil Analisis SMA Negeri 2 Tanggul

Kemampuan Mengoperasikan Komputer

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Mampu	32	100.0	100.0	100.0

Sikap Peserta didik Terhadap Pembelajaran Sejarah

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Tertarik	4	12.5	12.5	12.5
Tertarik	28	87.5	87.5	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Metode Pembelajaran yang digunakan pendidik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ceramah	30	93.8	93.8	93.8
Diskusi	2	6.2	6.2	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Sikap Atau Respon Terhadap Metode Dan Cara Yang Digunakan Pendidik Dalam Pembelajaran Sejarah

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Mendorong Aktif	4	12.5	12.5	12.5
Tidak Mendorong Aktif	28	87.5	87.5	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Multimedia

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Lebih Efektif	3	9.4	9.4	9.4
Lebih Efektif	29	90.6	90.6	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Materi Kehidupan Awal Manusia di Indonesia

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Pernah	32	100.0	100.0	100.0

Pengetahuan Awal SMA Negeri 5 Jember

No. Absen	Nomor Soal																								Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	41
2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	42
3	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	40
4	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	42
5	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	42
6	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	41
7	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	39
8	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	38
9	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	38
10	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	38
11	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	39
12	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	38
13	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	38
14	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	37
15	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	40
16	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	41
17	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	40
18	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	38
19	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	42
20	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	39

21	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	42
22	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	39
23	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	42
24	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	40
25	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	40
26	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	40
27	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	42
28	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	43
29	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	38
30	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	37
31	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	41
32	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	41
33	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	42
Total	66	66	66	66	62	33	49	41	56	53	50	48	54	49	40	44	45	39	66	66	63	66	66	66	1320

Hasil Analisis SMA Negeri 5 Jember

Kemampuan Mengoperasikan Komputer

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Mampu	33	100.0	100.0	100.0

Sikap Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Sejarah

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Tertarik	4	12.1	12.1	12.1
Tertarik	29	87.9	87.9	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Metode Pembelajaran Yang Digunakan Pendidik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ceramah	25	75.8	75.8	75.8
Diskusi	6	18.2	18.2	93.9
Games	2	6.1	6.1	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Sikap Atau Respon Terhadap Metode Dan Cara Yang Digunakan Pendidik Dalam Pembelajaran Sejarah

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Mendorong Aktif	10	30.3	30.3	30.3
Tidak Mendorong Aktif	23	69.7	69.7	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Multimedia

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Lebih Efektif	3	9.1	9.1	9.1
Lebih Efektif	30	90.9	90.9	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Materi Kehidupan Awal Manusia di Indonesia

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Pernah	33	100.0	100.0	100.0

Pengetahuan Awal SMA Negeri 1 Jenggawah

No. Absen	Nomor Soal																								Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	41
2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	37
3	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	38
4	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	41
5	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	38
6	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	41
7	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	43
8	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	41
9	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	38
10	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	42
11	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	41
12	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	40
13	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	39
14	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	42
15	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	40
16	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	43
17	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	42
18	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	41
19	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	41
20	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	40

21	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	39
22	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	37
23	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	39
24	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	42
25	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	43
26	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	44
27	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	43
28	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	42
29	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	43
30	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	43
31	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	39
32	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	42
33	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	43
34	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	41
35	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	46
36	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	40
37	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	45
Total	74	74	74	74	74	37	53	58	55	57	46	52	64	59	57	71	58	39	74	74	74	74	74	74	1520

**Lampiran G.3 Hasil Analisis Penggunaan Media di SMA Negeri di
Kabupaten Jember**

Penggunaan Media Audio

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ya	135	77.1	77.1	77.1
Tidak	40	22.9	22.9	100.0
Total	175	100.0	100.0	

Penggunaan Media Visual

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ya	101	57.7	57.7	57.7
Tidak	74	42.3	42.3	100.0
Total	175	100.0	100.0	

Penggunaan Media Audio-Visual

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ya	118	67.4	67.4	67.4
Tidak	57	32.6	32.6	100.0
Total	175	100.0	100.0	

Penggunaan Multimedia

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ya	132	75.4	75.4	75.4
Tidak	43	24.6	24.6	100.0
Total	175	100.0	100.0	

Lampiran G.4 Gaya Belajar

Gaya belajar SMA Negeri 1 Jember

No Absen	Gaya belajar			Jumlah
	Audiotory	Visual	Kinestetik	
1	30	40	30	100
2	20	50	30	100
3	40	40	20	100
4	30	50	10	90
5	40	30	30	100
6	30	40	30	100
7	40	40	20	100
8	10	70	20	100
9	50	50	0	100
10	40	50	10	100
11	40	50	10	100
12	40	30	30	100
13	30	60	10	100
14	30	50	10	90
15	50	10	40	100
16	30	30	40	100
17	20	60	20	100
18	10	50	40	100
19	60	20	20	100
20	30	40	30	100
21	40	30	30	100
22	10	50	40	100
23	30	50	20	100
24	50	40	10	100
25	30	40	30	100
26	60	20	20	100
27	50	20	30	100
28	50	40	10	100
29	40	20	40	100
30	40	40	20	100
31	20	40	40	100
32	30	50	20	100
33	30	50	20	100

34	70	10	20	100
Total	1220	1360	800	3380



Gaya belajar SMA Negeri 1 Arjasa

No Absen	Gaya belajar			Jumlah
	Audiotory	Visual	Kinestetik	
1	40	40	20	100
2	30	40	30	100
3	40	50	10	100
4	30	50	20	100
5	40	40	20	100
6	10	70	20	100
7	40	50	10	100
8	60	30	1	91
9	40	60	0	100
10	40	50	10	100
11	50	40	10	100
12	60	30	10	100
13	30	40	30	100
14	20	40	40	100
15	50	10	40	100
16	40	50	10	100
17	70	30	0	100
18	20	30	50	100
19	30	70	0	100
20	40	30	30	100
21	60	30	10	100
22	30	40	30	100
23	40	30	30	100
24	40	40	20	100
25	30	60	10	100
26	30	60	10	100
27	40	40	20	100
28	30	40	30	100
29	40	40	20	100
30	20	30	50	100
31	30	40	20	90
32	30	50	20	100
33	60	30	10	100
34	40	30	30	100
35	30	50	20	100

36	40	30	30	100
37	40	40	20	100
38	50	30	20	100
39	40	40	20	100
Total	1500	1600	781	3881

Hasil Analisis Gaya Belajar SMA Negeri 1 Arjasa

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Audio	16	40.0	40.0	40.0
Visual	17	45.0	45.0	85.0
Kinetik	6	15.0	15.0	100.0
Total	39	100.0	100.0	

Gaya belajar SMA Negeri 2 Tanggul

No Absen	Gaya belajar			Jumlah
	Audiotory	Visual	Kinestetik	
1	60	30	10	100
2	40	40	20	100
3	50	30	20	100
4	40	40	20	100
5	40	30	30	100
6	20	60	20	100
7	50	40	10	100
8	50	40	10	100
9	30	30	40	100
10	50	30	20	100
11	40	30	30	100
12	40	30	30	100
13	30	50	20	100
14	50	30	20	100
15	50	40	10	100
16	30	30	40	100
17	40	40	20	100
18	50	30	20	100
19	30	50	20	100
20	40	40	20	100
21	40	40	20	100
22	50	50	0	100
23	40	30	30	100
24	50	40	10	100
25	40	30	30	100
26	40	30	30	100
27	40	30	30	100
28	30	30	40	100
29	30	50	20	100
30	40	50	10	100
31	20	30	40	90
32	30	30	40	100
Total	1280	1180	730	3190

Hasil Analisis Gaya Belajar SMA Negeri 2 Tanggul

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Audio	13	40.6	40.6	40.6
Visual	15	46.9	46.9	87.5
Kinetik	4	12.5	12.5	100.0
Total	32	100.0	100.0	



Gaya Belajar SMA Negeri 5 Jember

No Absen	Gaya belajar			Jumlah
	Audiotory	Visual	Kinestetik	
1	30	40	30	100
2	40	40	10	90
3	30	60	10	100
4	40	30	30	100
5	20	70	10	100
6	20	50	30	100
7	40	40	20	100
8	30	50	20	100
9	50	50	0	100
10	40	50	10	100
11	30	30	40	100
12	60	20	20	100
13	30	40	30	100
14	50	50	0	100
15	40	40	20	100
16	40	30	30	100
17	20	50	30	100
18	40	40	20	100
19	40	40	20	100
20	40	40	20	100
21	40	40	20	100
22	40	40	20	100
23	30	40	30	100
24	60	10	30	100
25	30	40	30	100
26	40	40	20	100
27	30	40	30	100
28	50	40	10	100
29	40	40	20	100
30	60	30	10	100
31	30	60	10	100
32	30	40	30	100
33	30	40	30	100
Total	1240	1360	690	3290

Hasil Analisis Gaya Belajar SMA Negeri 5 Jember

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Audio	16	48.5	48.5	48.5
Visual	12	36.4	36.4	84.8
Kinetik	5	15.2	15.2	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Lampiran G.5 Hasil Analisis Gaya Belajar Peserta Didik di Kabupaten Jember

Hasil Analisis Gaya Belajar Peserta didik di Kabupaten Jember

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Audio	57	32.6	32.6	32.6
Visual	92	52.6	52.6	85.1
Kinestetik	26	14.9	14.9	100.0
Total	175	100.0	100.0	

Lampiran H. Minat Observasi

Minat Belajar Peserta Didik SMAN 1 Jember

No. Absen	Nomor Soal																				Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	1	54
2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	51
3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	1	53
4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	59
5	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	1	3	3	3	55
6	3	2	2	4	3	3	2	2	3	2	5	4	3	3	3	3	2	2	3	1	61
7	4	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	62
8	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	56
9	4	4	3	3	2	2	3	4	3	1	3	2	3	1	3	1	2	2	3	1	59
10	3	2	3	3	3	3	4	3	3	2	5	2	3	2	3	2	3	3	2	2	66
11	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	57
12	3	2	2	3	2	2	1	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	58
13	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	3	2	1	3	2	2	2	2	2	66
14	3	3	4	3	3	2	4	3	2	3	4	2	2	3	3	2	3	3	3	1	70
15	3	2	4	3	3	3	4	2	2	5	2	2	2	2	4	2	3	3	3	3	72
16	3	1	2	3	3	3	2	3	2	1	3	2	1	3	2	2	2	2	2	2	60
17	3	3	3	3	3	2	2	2	5	3	2	2	3	3	2	1	2	3	3	3	70
18	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	74

19	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	66
20	2	3	4	3	4	3	3	2	3	5	3	4	4	3	2	2	1	3	2	2	78
21	3	3	3	2	3	2	1	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78
22	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	5	3	2	2	3	2	2	2	2	78
23	4	3	3	3	1	3	4	3	3	3	4	4	1	1	1	1	3	3	1	2	74
24	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	1	2	2	2	2	2	2	3	2	71
25	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	5	3	2	1	2	3	84
26	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	5	3	3	2	3	89
27	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	5	2	3	84
28	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	1	5	2	2	1	2	2	3	3	79
29	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	1	80
30	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	1	2	1	3	2	3	2	2	80
31	3	3	3	3	5	3	3	2	2	3	3	1	3	2	3	3	3	3	3	3	88
32	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	89
33	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	1	89
34	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	4	2	2	2	3	2	2	2	2	88
Total	106	88	105	104	103	99	101	103	108	107	114	100	98	90	100	94	98	105	97	93	2398

Hasil Analisis Minat Belajar SMAN 1 Jember

N	Valid	34
	Missing	0
Mean		70.52

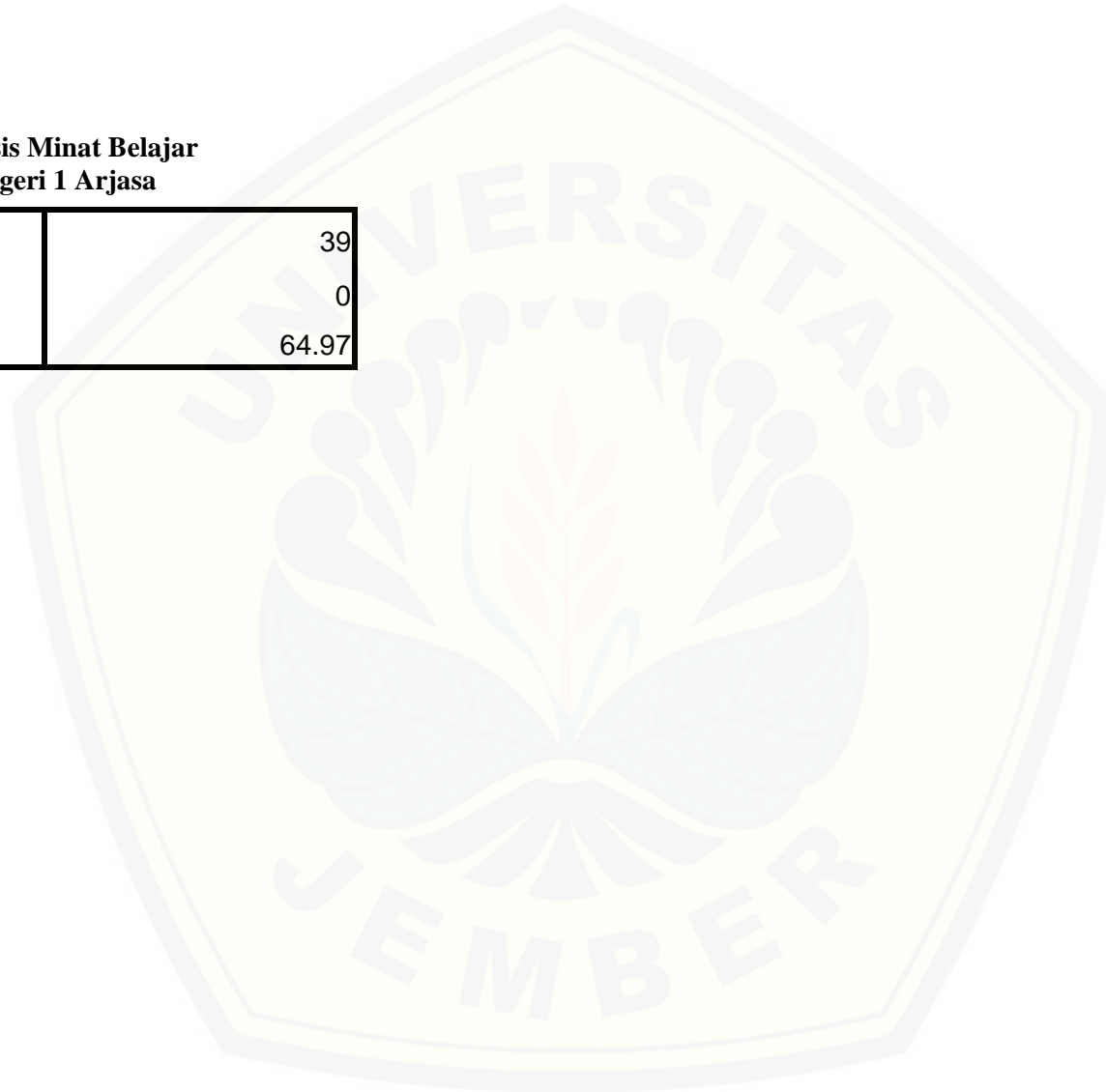
Minat Belajar Peserta Didik SMAN 1 Arjasa

No. Absen	Nomor Soal																				Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	50
2	2	1	3	5	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	56
3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	2	3	2	3	2	4	58
4	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	54
5	3	2	3	3	3	3	1	1	2	2	1	3	2	2	3	3	2	3	2	3	52
6	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	2	1	3	59
7	3	3	2	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	60
8	3	2	3	2	3	2	2	3	2	4	3	3	2	1	2	2	2	3	3	3	58
9	4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	1	3	64
10	4	3	3	1	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	1	3	2	2	60
11	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	1	3	3	2	3	3	3	4	3	65
12	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	1	4	63
13	3	2	3	3	2	3	2	3	3	1	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	62
14	3	1	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	1	2	3	3	3	3	3	66
15	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	1	2	3	68
16	1	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	68
17	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	1	2	2	3	3	2	3	67

18	3	2	3	3	3	3	2	2	3	4	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	71
19	2	2	3	1	3	3	1	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	4	62
20	3	2	3	3	2	2	3	2	1	3	1	2	2	2	2	3	3	3	3	2	67
21	3	3	2	2	2	2	3	1	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	1	2	67
22	3	4	3	2	3	2	2	2	2	1	2	1	3	1	2	2	2	3	2	2	66
23	3	2	2	2	3	2	1	2	2	3	2	2	2	2	1	2	3	2	1	3	65
24	4	2	3	2	3	1	2	2	3	2	1	3	1	2	2	3	2	3	2	2	69
25	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	68
26	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	1	3	2	3	2	3	2	2	67
27	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	1	2	3	2	76
28	3	3	1	1	2	2	3	2	2	1	2	2	1	3	2	2	3	3	2	3	71
29	3	2	1	3	3	2	2	3	1	1	3	2	3	2	2	2	1	3	1	2	71
30	3	1	2	3	2	2	2	1	1	1	2	3	2	1	2	3	2	1	2	1	67
31	2	1	2	2	5	1	2	2	1	2	1	3	2	2	1	1	2	2	1	2	68
32	2	2	1	2	1	3	1	1	3	2	3	2	1	2	3	2	2	1	2	1	69
33	3	1	3	2	1	2	2	2	1	1	3	2	1	1	2	2	1	3	1	2	69
34	2	1	3	3	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	68
35	1	2	3	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	69
36	1	2	2	1	3	2	1	2	3	1	2	2	1	2	1	1	3	1	1	1	69
37	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	67
38	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	68
39	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	70
Total	106	84	101	97	100	95	90	91	94	94	97	100	97	97	101	104	99	110	94	113	2534

**Hasil Analisis Minat Belajar
SMA Negeri 1 Arjasa**

N	Valid	39
	Missing	0
Mean		64.97



Minat Belajar Peserta Didik SMAN 2 Tanggul

No. Absen	Nomor Soal																				Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	3	2	3	2	3	3	3	3	4	2	2	3	4	3	2	2	2	2	2	2	53
2	3	4	3	3	5	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	3	1	2	3	52
3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	59
4	3	3	3	1	1	2	5	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	4	2	2	55
5	3	3	3	4	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	60
6	4	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	58
7	3	2	2	3	5	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	4	3	3	3	3	61
8	3	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	65
9	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	1	2	2	4	3	3	3	3	59
10	3	3	3	2	2	1	1	5	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	58
11	3	4	3	3	2	2	2	2	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	1	61
12	3	2	4	3	3	3	3	2	4	3	5	3	1	1	1	1	2	1	1	1	59
13	3	4	3	2	2	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	68
14	3	2	3	3	3	2	2	3	4	2	1	2	2	3	2	2	3	2	3	2	63
15	5	2	4	3	3	3	4	2	2	3	3	3	2	2	2	1	2	3	3	2	69
16	2	2	2	3	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	1	2	2	3	67
17	2	3	2	3	1	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	66
18	3	3	4	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	1	1	2	2	2	3	2	65
19	3	2	4	3	4	2	2	2	3	2	2	3	3	1	1	1	1	1	1	2	62
20	5	3	2	4	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	74

21	3	2	3	2	1	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	71
22	3	2	3	3	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	68
23	3	2	5	2	2	3	1	2	2	3	1	2	1	2	2	3	2	2	3	2	68
24	2	2	4	3	3	1	2	2	1	4	2	2	1	2	5	2	2	3	1	2	70
25	3	2	2	2	3	1	3	3	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	1	74
26	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	75
27	4	3	2	2	1	2	1	3	3	2	2	2	2	3	1	2	1	2	3	1	69
28	3	3	3	3	2	2	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	70
29	3	2	4	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	71
30	1	3	3	2	3	3	2	4	2	3	1	3	2	2	1	1	1	2	2	2	73
31	1	3	2	3	2	1	2	2	2	3	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	69
32	2	3	2	1	1	2	2	1	2	1	3	2	2	1	2	1	1	2	1	3	67
Total	95	85	99	87	85	80	83	89	88	89	89	90	86	83	83	87	90	93	90	90	2079

**Hasil Analisis Minat Belajar
SMA Negeri 2 Tanggul**

N	Valid	32
	Missing	0
Mean		64.96

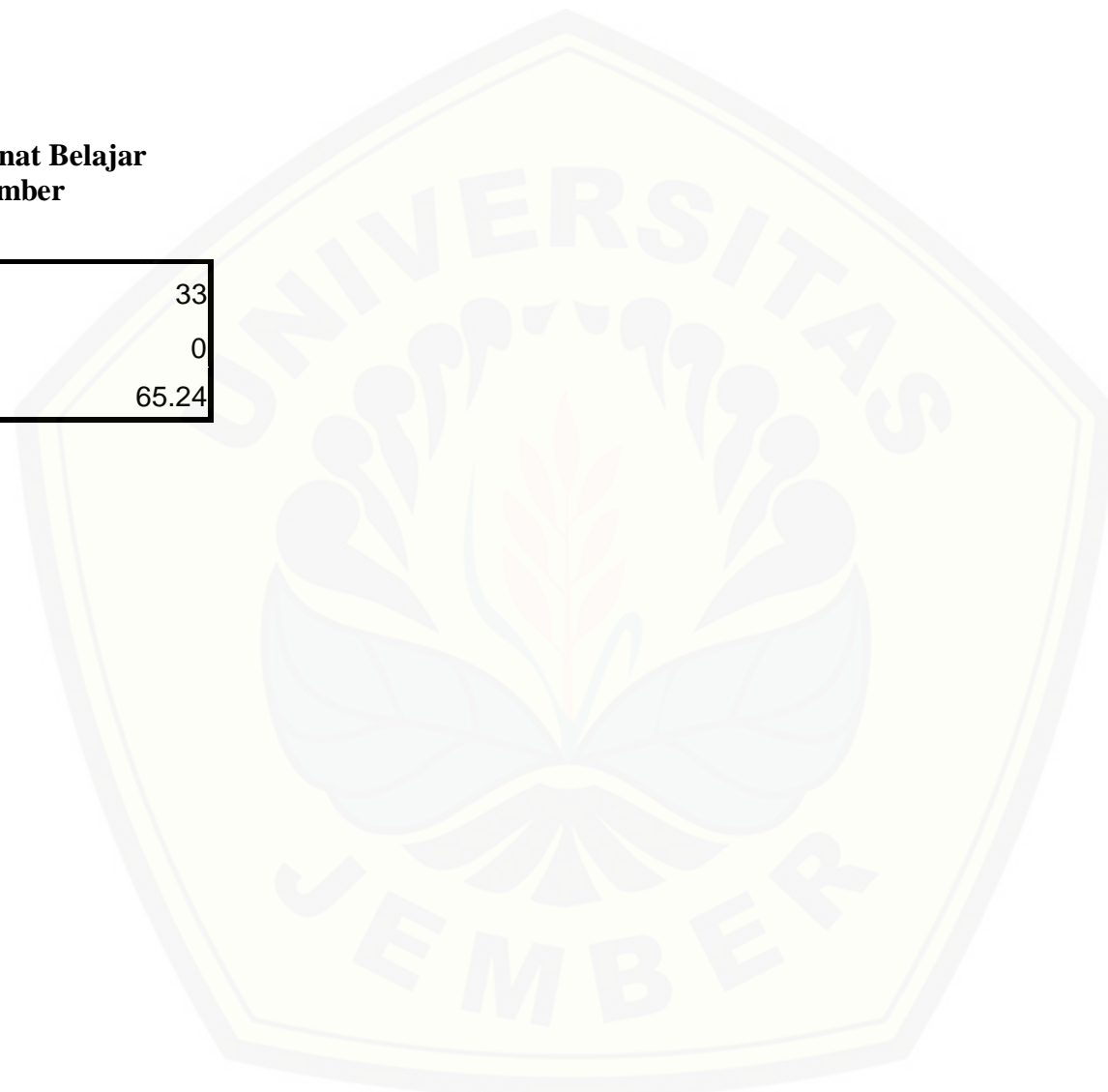
Minat Belajar Peserta Didik SMAN 5 Jember

No. Absen	Nomor Soal																				Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	2	5	3	3	3	3	2	1	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	2	2	54
2	2	3	2	5	4	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	4	3	2	58
3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	1	2	52
4	3	2	3	4	3	3	3	2	3	3	2	1	2	3	3	2	1	3	2	3	55
5	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	2	61
6	3	2	3	3	5	2	3	2	3	2	3	3	1	3	2	3	3	3	1	2	58
7	4	3	3	3	3	3	3	2	5	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	66
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	62
9	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	2	3	1	2	2	3	2	3	2	59
10	3	3	4	3	3	4	4	3	3	5	3	2	2	1	2	2	3	2	2	2	66
11	2	3	2	3	3	1	3	2	3	3	3	3	2	2	3	1	3	3	2	2	60
12	4	3	4	3	3	3	2	2	3	2	5	2	2	2	2	2	2	2	2	3	65
13	1	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	64
14	3	3	3	2	2	2	3	3	2	5	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	65
15	3	3	4	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	66
16	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	73
17	2	2	3	2	2	3	4	3	1	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	66
18	3	3	4	5	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	1	2	3	2	3	3	75
19	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	71

20	1	2	4	3	2	2	3	2	3	2	2	3	1	2	3	2	2	3	2	2	66
21	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	75
22	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	69
23	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	73
24	3	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	3	1	1	3	3	2	3	2	2	66
25	3	3	4	2	2	3	3	2	1	3	3	1	1	2	2	3	2	3	2	3	73
26	1	2	2	2	2	1	3	2	2	3	3	2	3	2	1	2	2	3	2	1	67
27	3	1	2	1	1	3	2	1	3	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	63
28	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	3	2	69
29	4	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	3	2	4	67
30	3	2	1	2	3	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	3	2	3	65
31	2	1	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	3	2	69
32	3	3	2	1	3	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	66
33	3	2	1	3	2	2	2	2	1	2	1	3	1	2	2	2	2	1	1	1	69
Total	92	88	94	90	91	86	93	81	86	96	94	84	88	84	88	88	92	100	93	94	2153

**Hasil Analisis Minat Belajar
SMAN 5 Jember**

N	Valid	33
	Missing	0
Mean		65.24



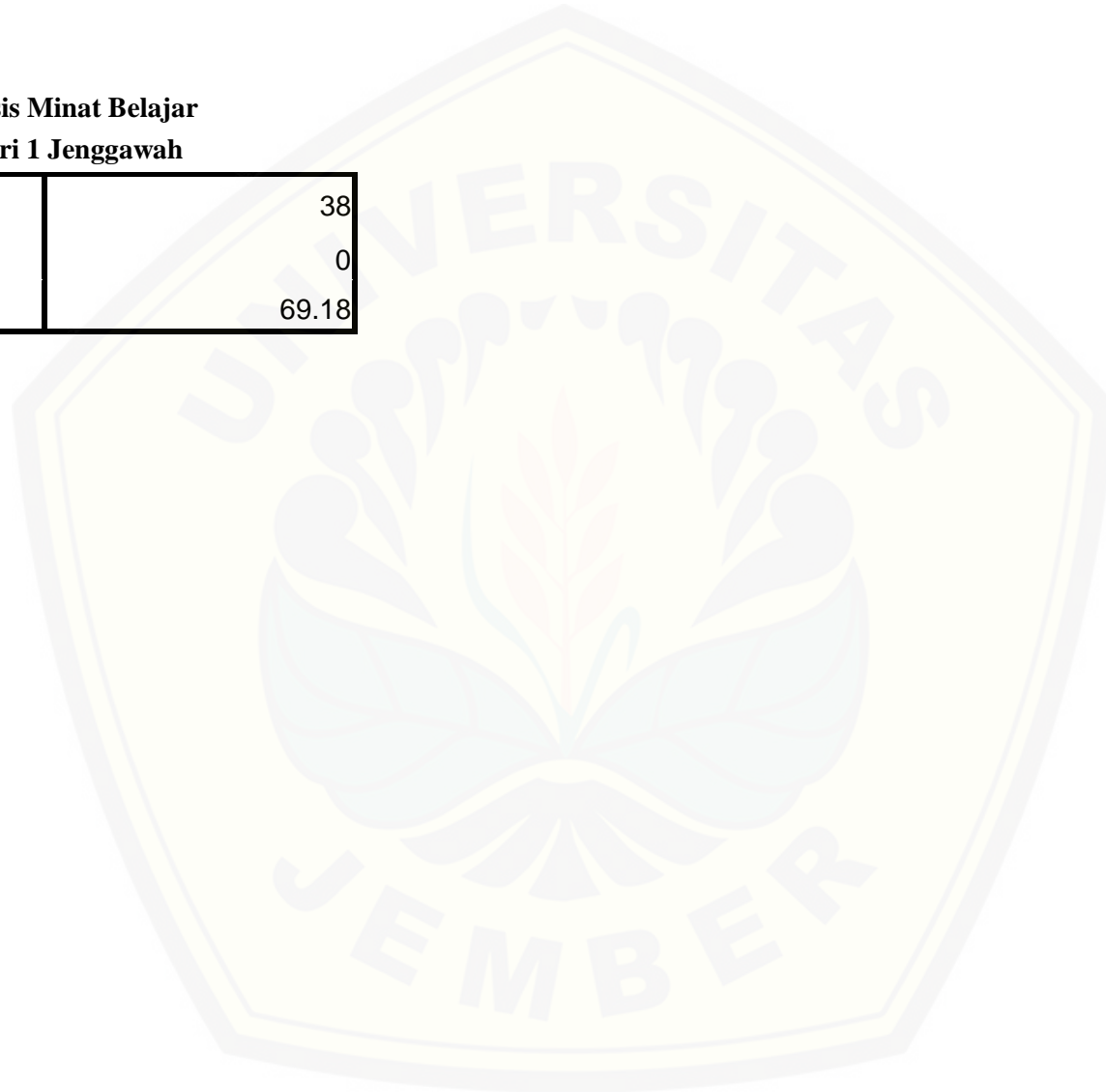
Minat Belajar Peserta Didik SMAN 1 Jenggawah

No. Absen	Nomor Soal																				Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	5	3	2	2	3	4	60
2	3	2	3	4	2	3	2	2	4	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	60
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	60
4	3	3	3	3	3	4	3	5	4	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	64
5	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	5	60
6	3	2	5	3	3	3	3	5	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	4	66
7	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	64
8	3	2	2	3	2	3	2	5	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	62
9	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	4	3	2	2	60
10	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	4	2	3	3	3	1	3	70
11	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	4	2	3	65
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	4	69
13	3	2	2	2	3	4	2	3	2	2	2	4	3	2	2	3	2	3	4	4	67
14	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	68
15	3	3	4	3	3	3	2	3	5	3	3	2	2	4	2	2	2	2	3	2	71
16	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	5	2	2	3	2	3	3	3	2	2	66
17	3	4	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	1	2	2	3	3	3	70
18	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	4	2	2	4	3	2	2	2	2	2	67
19	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	65

20	3	3	3	4	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	4	3	1	70
21	3	4	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	4	2	5	2	2	3	2	2	73
22	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	67
23	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	65
24	3	3	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	3	2	2	2	3	2	2	2	65
25	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	69
26	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	5	2	2	2	3	3	3	2	3	3	76
27	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	5	3	3	1	2	3	74
28	2	3	2	2	2	3	2	4	3	5	4	3	1	2	2	2	1	2	3	2	78
29	2	2	2	3	3	3	5	2	2	1	4	2	3	2	2	1	2	2	3	3	78
30	1	3	2	3	2	3	2	2	5	3	3	3	2	2	1	2	1	2	3	2	77
31	3	1	1	2	2	1	2	2	4	2	1	5	1	1	1	2	2	2	2	2	70
32	1	2	4	1	2	2	2	2	1	1	3	2	2	5	1	2	1	2	1	2	71
33	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	3	70
34	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	3	1	72
35	3	2	2	2	2	2	3	3	1	2	3	1	1	2	1	2	2	1	2	1	73
36	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	5	3	1	2	2	2	3	1	85
37	2	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	3	3	2	2	78
38	2	2	4	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	1	2	3	2	2	84
Total	96	98	103	104	98	105	99	112	106	101	110	105	112	103	109	102	102	110	110	113	2629

**Hasil Analisis Minat Belajar
SMA Negeri 1 Jenggawah**

N	Valid	38
	Missing	0
Mean		69.18



Lampiran I. Observasi Hasil Belajar**Lampiran I.1 Hasil Belajar Awal SMA Negeri 1 Jember Kelas X IPS 2**

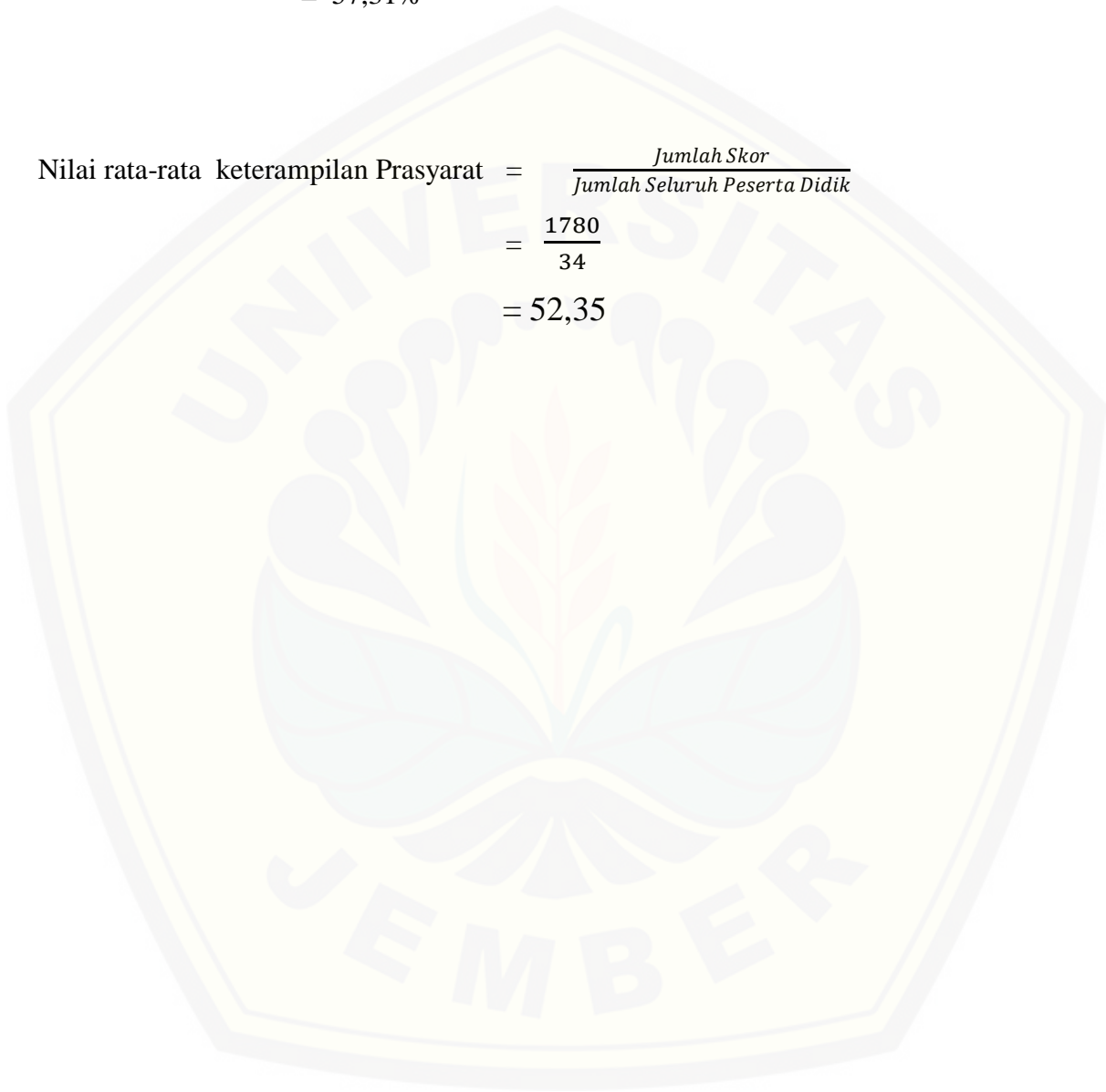
NO	Nama	Kecerdasan Awal	Ketrampilan Prasyarat
1	Adomma Redo Prasetya	76	30
2	Afifah Aziz Fitriani	78	50
3	Alfiana Intan Nabila	65	50
4	Amelia Putri Khairunnisa	80	70
5	Amir Hamzah Fachrudin	73	60
6	Amira Kartika Rochman	78	50
7	Axel Nathaniel	85	80
8	Badriyatul Faizin	90	60
9	Bianca Giovanna Andini	63	60
10	Dandy Ega Pramudya	75	50
11	Diajeng Sekar Eka S	70	30
12	Dominica Kristya Purnama	57	50
13	Eka Putri Mheidy Utami	55	40
14	Fadhilatus Shoumu Amalia	80	70
15	Faizatush Shidqiyah	56	50
16	Findy Alif Fianty	60	40
17	Hawa Rasheila Hanny	90	60
18	Imam Ali Haramain	50	30
19	Imza Ramadhan Putra	76	60
20	Inas Mufidah	45	20
21	Kalifa Diyantama	80	60
22	Lenny Dwi Anggraeni	50	50
23	M. Aridi Wibisono	55	50
24	Muchammad Rozzaaq Arifin	85	50
25	Mutiara Septya Wardhani	78	60
26	Navira Dwi Putri Winandy	37	40
27	Novia Putri Mentari	76	70
28	Ratih Deannisa R	90	60
29	Rizky Azriel Fahrezi	77	30
30	Rofian Yoga Saputra	73	80
31	Sonia Firsty Damayanti	76	80
32	Tasya Putrinanda Dityarini	50	30
33	Vira Tazkya Aisyarani	90	60
34	Viraldy Naufal F	90	50
	Total	2409	1780

Rata – Rata	70,85	52,35
-------------	-------	-------

Ketuntasan klasikal Nilai Ulangan Harian (Kecerdasan Awal):

$$\begin{aligned}\text{persentase ketuntasan} &= \frac{\text{Jumlah Peserta didik Yang tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Peserta Didik}} \times 100\% \\ &= \frac{19}{34} \times 100\% \\ &= 57,31\%\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Nilai rata-rata keterampilan Prasyarat} &= \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Seluruh Peserta Didik}} \\ &= \frac{1780}{34} \\ &= 52,35\end{aligned}$$



Lampiran I.2 Hasil Belajar Awal SMA Negeri 1 Arjasa X IPS 2

No	Nama	Kecerdasan Awal	Keterampilan Prasyarat
1	Alfian Rakahandy Alfikri	65	50
2	Alifia Salsabila Putri	70	60
3	Anis Fila Klaudia	60	20
4	Bambang Iswanto	60	30
5	Damas Fitra Hernis Setyawan	90	20
6	Darin Sakinah Aulia	80	60
7	Defasya Miranti Ibone	80	10
8	Dito Pratama Putra	80	50
9	Faikhotur Rohmah	85	60
10	Fasih Lisani	80	40
11	Fifin	80	40
12	Galih Ababil Ramdhani	60	20
13	Harja Puspita	80	20
14	Harjo Utomo	80	70
15	Husni Rizal Alfiansyah S.	80	40
16	Indarto Bagas Prakoso	85	40
17	Juwita Avindra Kartika Laigita Ayu Febrina	85	80
18	Damayanti	75	20
19	Mira Nadifa Moch Saiful Darmawan	80	30
20	Mulyadi	70	30
21	Moch. Viky Ibnu Amshory	65	10
22	Muhammad Husen	60	40
23	Muhammad Iqbal Maulana Muhammad Rafi Putra	65	50
24	Pangestu	80	30
25	Muhammad Riko Saifullah Muhammad Riyan Widia	50	30
26	Tama	60	60
27	Nabila	60	40
28	Nadyatul Hasanah	55	50
29	Nuha Haniyah	50	30
30	Rahadian Fatahillah A. M	50	20
31	Rahmat Maulidan	75	40
32	Reza Fitra Ramadhan	86	70
33	Riska Aulisti Enterpriselly I.	70	60
34	Sahrul Huda	75	20

35	Saiful Amsori	65	40
36	Salshadila Kusumawati Sholeh	50	30
37	Shadrina Ghaitsani Putri L.	80	60
38	Siska Ifdilatus Solehah	83	50
39	Vita Maya Lorenza	80	50
	Jumlah	2412	1570
	Rata-Rata	71	40,26

Ketuntasan klasikal Nilai Ulangan Harian (Kecerdasan Awal):

$$\begin{aligned}\text{persentase ketuntasan} &= \frac{\text{Jumlah Peserta didik Yang tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Peserta Didik}} \times 100\% \\ &= \frac{19}{39} \times 100\% \\ &= 55,59\%\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Nilai rata-rata keterampilan Prasyarat} &= \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Seluruh Peserta Didik}} \\ &= \frac{1570}{39} \\ &= 40,26\end{aligned}$$

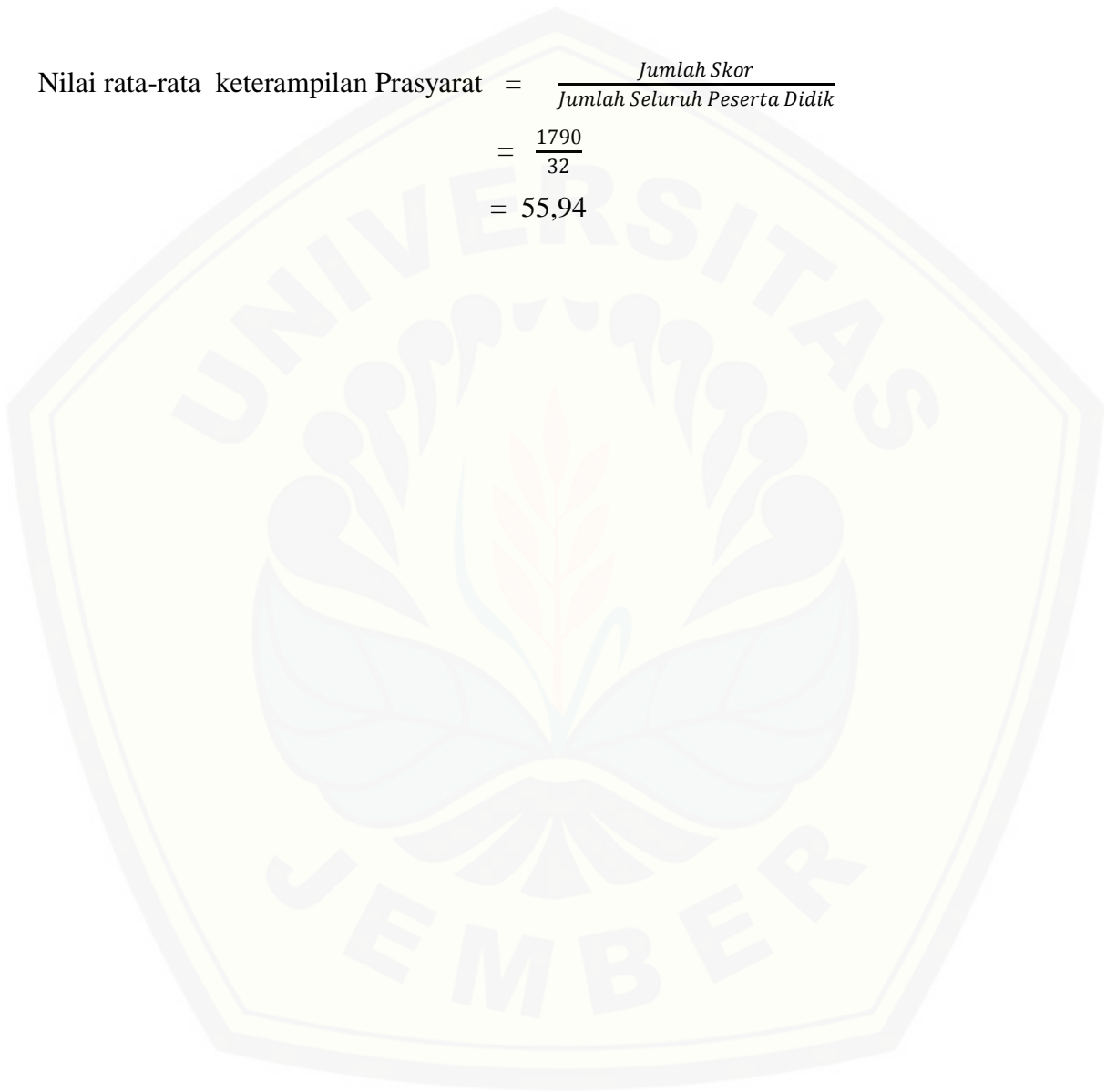
Lampiran I.3 Hasil Belajar Awal SMA Negeri 2 Tanggul X IPS 1

No	Nama	Kecerdasan Awal	Kemampuan Prasyarat
1	Acmad Bihaqi	75	50
2	Anita Firdausi	70	60
3	Chelsya Tesalonika Revanza	72	80
4	Choirunisa	77	60
5	Cynthia Fitri Damayanti	75	60
6	Denty Andhini	87	40
7	Denty Ayu Chumairoh	82	80
8	Dimas Adityo Dwienggalingwa	73	60
9	Dinta Windra Purnama Putri	74	50
10	Elisa Sabta Yuniar	82	70
11	Era Zahrotuh Dyniah	80	60
12	Erika Amelia Putri S	75	90
13	Erlina Slafityyah Safitri	75	90
14	Fainesty Vivi Ekadani	80	80
15	Faraha Tinura Pramesti Putri	64	50
16	Febri Firmansyah	81	30
17	Felin Adelia	85	40
18	Fiko Akbar Riskiansah	83	50
19	Fitri Dwi Widiarti	70	40
20	Ilham Yusuf Firmansyah	80	50
21	J. Nur Rohman	73	30
22	Linda Dwi Astutik	70	60
23	Lita Azizah Winadya	65	40
24	Mahe Edi Bandu Arta Wijaya	75	80
25	Mauliya Bella Ayu Fahiza	70	50
26	Muchammad Choeril Ma'wa	77	40
27	Muhammad Azizul Hakim	62	40
28	Novita Nurmila Sari Budi S.	79	60
29	Nur Fauziyah	83	60
30	Sulfiatul Jannah	75	50
31	Tiara Fadillah Suci	77	40
32	Yuyun Ulfaidah	78	50
	Jumlah	2424	1790
	Rata-Rata	75,75	55,94

Ketuntasan klasikal Nilai Ulangan Harian (Kecerdasan Awal):

$$\begin{aligned}\text{persentase ketuntasan} &= \frac{\text{Jumlah Peserta didik Yang tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Peserta Didik}} \times 100\% \\ &= \frac{22}{32} \times 100\% \\ &= 51,43\%\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Nilai rata-rata keterampilan Prasyarat} &= \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Seluruh Peserta Didik}} \\ &= \frac{1790}{32} \\ &= 55,94\end{aligned}$$



Lampiran I.4 Hasil Belajar Awal SMA Negeri 5 Jember Kelas X IPS 2

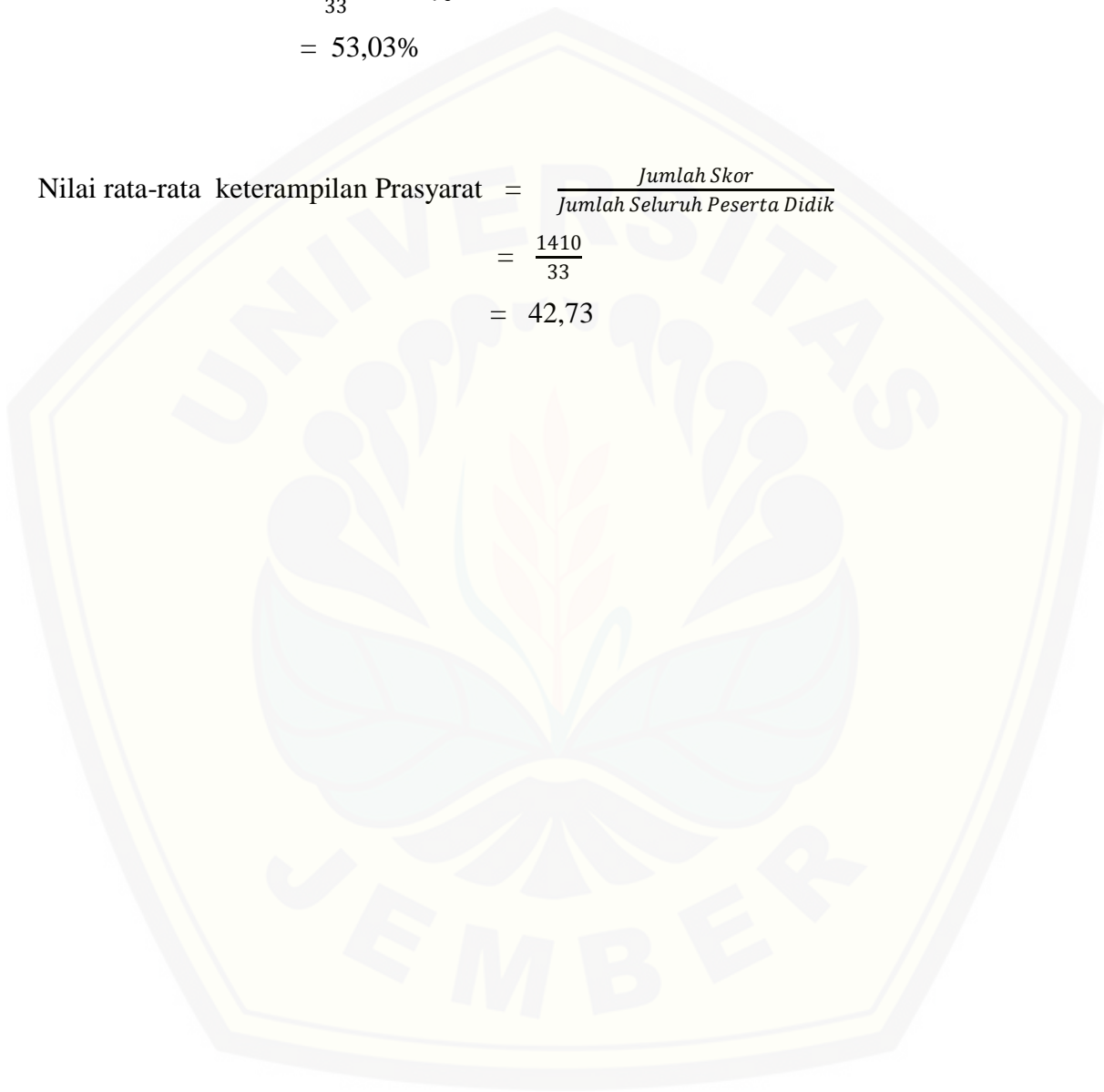
No	Nama	Kecerdasan Awal	Keterampilan Prasyarat
1	Gilang Arman Maulana	56	50
2	Septian Rizki Nur Rahmawansyah	68	40
3	Ach. Danial Kholili (Cb)	76	30
4	Adelia Devi Lutfiana Sari	57	40
5	Adithia Djulian Risqi Ariyanto	75	20
6	Andi Yusuf	75	10
7	Athalla Verdiansyah Prawira Negara	75	60
8	Aura Juliana Putri	77	50
9	Bryan Yuwanda Lenggana Putra	80	30
10	Dina Wardatul Jannah	75	30
11	Diva Dwi Alfarizi (Cb)	60	60
12	Efdon Dwy Candra	75	40
13	Eko Priyayuda	81	40
14	Guyuf Faizal (Cb)	77	40
15	Harimas Widodo (Cb)	66	50
16	Iansyah Rahmadhan Lilagusti	80	70
17	Ilham Widyamukti	78	40
18	Indah Agustin	80	60
19	M. Dani Cipta Nurrovik	65	80
20	Mahendra Rivian Pratama	56	60
21	Maurent Pangrangu Wanovich	50	30
22	Mutiara Yunanda Deliyastuti	75	50
23	Nagata Reza Kadhafi	75	40
24	Nia Ayu Riska Wati	66	50
25	Prameswari Sulistyowaty	75	40
26	Rahadian Rizki Febriansyah	78	40
27	Riski Priadana	65	10
28	Rona Ardliana Faizal	75	60
29	Sandi Aditya Ariyadi (Cb)	80	30
30	Moh. Fiqi Ramadhan (Cb)	50	50
31	Vico Irgian Pangestu	40	20
32	Viola Dwi Andita	75	50
33	Yudha Ari Anasta	82	40
	Jumlah	2318	1410

Rata-Rata	70,24	42,73
-----------	-------	-------

Ketuntasan klasikal Nilai Ulangan Harian (Kecerdasan Awal):

$$\begin{aligned}\text{persentase ketuntasan} &= \frac{\text{Jumlah Peserta didik Yang tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Peserta Didik}} \times 100\% \\ &= \frac{21}{33} \times 100\% \\ &= 53,03\%\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Nilai rata-rata keterampilan Prasyarat} &= \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Seluruh Peserta Didik}} \\ &= \frac{1410}{33} \\ &= 42,73\end{aligned}$$



Lampiran I.5 Hasil Belajar Awal SMA Negeri 1 Jenggawah Kelas X IPS 3

No	Nama	Kecerdasan Awal	Kemampuan Prasyarat
1	Ahmad Nur Rohim	70	30
2	Akhmad Muzakki	80	40
3	Alex Bahtiyar	75	40
4	Anggi Galih Sukma	80	50
5	Ari Sandi	45	40
6	Audia Dwi Retno W.	55	40
7	Dea Nanda Imma Rosanti	80	30
8	Diyah Suryaning Tyas	85	70
9	Feri Faranoto	75	50
10	Firdatus Soleha	45	40
11	Imam Buhori	80	40
12	Indra Kurniawan Perdana	80	40
13	Jakaria	75	50
14	Jayus Renaldi Gunanjar	75	50
15	Kameliyawati	45	40
16	M. Ayub Saiful Rizal	75	30
17	Moch. Husen Afandi	36	20
18	Mochammad Fathur Rizal	64	50
19	Moh. Zainul Arifin	85	50
20	Muh. Adib Kurniawan	60	40
21	Muhammad Iwan Felani	75	40
22	Muhammad Rudi G.	66	50
23	Muhammad Supriyanto	75	20
24	Mujiburrohman	75	40
25	Novia Faradila Azizah	61	40
26	Nur Indah Sari	80	50
27	Putri Dwi Setia Ningrum	85	30
28	Rafi Maulana Ihksan	80	40
29	Rahmawati	85	40
30	Riski Revaldi	48	50
31	Rully Alfian Maulana Nur	75	10
32	Shinta Tri Festika Wati	42	50
33	Sinyo Bagus Tri Joko	50	50
34	Sri Wahyuni	85	40
35	Tarisa Anggraeni	42	30
36	Uluqul Hiqmah	75	30
37	Yogik Julianto Dermawan	48	30

No	Nama	Kecerdasan Awal	Kemampuan Prasyarat
38	Khoirul Rustam	50	40
	Jumlah	2562	1520
	Rata – Rata	67,42	41.05

Ketuntasan klasikal Nilai Ulangan Harian (Kecerdasan Awal):

$$\begin{aligned}\text{persentase ketuntasan} &= \frac{\text{Jumlah Peserta didik Yang tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Peserta Didik}} \times 100\% \\ &= \frac{20}{37} \times 100\% \\ &= 54,05\%\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Nilai rata-rata keterampilan Prasyarat} &= \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Seluruh Peserta Didik}} \\ &= \frac{1520}{38} \\ &= 41,05\end{aligned}$$

Lampiran I.6 Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Uji homogenitas dikenakan pada data hasil ketrampilan prasyarat. Untuk mengukur homogenitas varians dari dua kelompok data. Taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Uji homogenitas menggunakan SPSS dengan kriteria yang digunakan untuk mengambil kesimpulan apabila F hitung lebih besar dari F tabel maka memiliki varian yang homogen. Akan tetapi apabila F hitung lebih besar dari F tabel, maka varian tidak homogen. Hasil Uji Homogenitas sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Uji Homogenitas

		ANOVA				
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
SMAN 1 Jember	Between Groups	166.765	1	166.765	10.698	.010
	Within Groups	7645.000	32	238.906		
	Total	7811.765	33			
SMAN 1 Arjasa	Between Groups	23.489	1	23.489	.074	.786
	Within Groups	11673.947	37	315.512		
	Total	11697.436	38			
SMAN Dua Tanggul	Between Groups	676.875	1	676.875	2.639	.115
	Within Groups	7695.000	30	256.500		
	Total	8371.875	31			
SMAN 5 Jember	Between Groups	262.238	1	262.238	1.043	.315
	Within Groups	7792.308	31	251.365		
	Total	8054.545	32			
SMAN 1 Jenggawah	Between Groups	174.118	1	174.118	9.442	.021
	Within Groups	4225.882	35	120.739		
	Total	4400.000	36			

Lampiran J. Tujuan Pembelajaran (ABCD)

Perumusan Tujuan Pembelajaran (ABCD)

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
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.
3. Memahami ,menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya 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.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Menghayati proses kelahiran manusia Indonesia dengan rasa bersyukur.
- 2.3 Berlaku jujur dan bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran sejarah.

- 3.10 Menganalisis Keterkaitan Kehidupan Awal Manusia Indonesia Di Bidang Kepercayaan, Sosial, Budaya, Ekonomi, Dan Teknologi Serta Pengaruhnya Dalam Kehidupan Masa Kini
 - 3.10.1 Menganalisis Keterkaitan Kehidupan Awal Manusia Indonesia Di Bidang Kepercayaan Serta Pengaruhnya dalam Kehidupan Masa Kini
 - 3.10.2 Menganalisis Keterkaitan Kehidupan Awal Manusia Indonesia Di Bidang Sosial Serta Pengaruhnya dalam Kehidupan Masa Kini
 - 3.10.3 Menganalisis Keterkaitan Kehidupan Awal Manusia Indonesia Di Bidang Budaya Serta Pengaruhnya dalam Kehidupan Masa Kini
 - 3.10.4 Menganalisis Keterkaitan Kehidupan Awal Manusia Indonesia Di Bidang Ekonomi Serta Pengaruhnya dalam Kehidupan Masa Kini
 - 3.10.5 Menganalisis Keterkaitan Kehidupan Awal Manusia Indonesia Di Bidang Teknologi Serta Pengaruhnya dalam Kehidupan Masa Kini
- 4.10 Menarik berbagai kesimpulan dari hasil evaluasi terhadap perkembangan teknologi pada zaman kehidupan praaksara terhadap kehidupan masyarakat masa kini, dalam bentuk tulisan.

No	Indikator	Audience	Behavior	Condition	Degree	Rumusan Tujuan Pembelajaran
1.	Menganalisis Keterkaitan Kehidupan Awal Manusia Indonesia Di Bidang Kepercayaan Serta Pengaruhnya Dalam Kehidupan Masa Kini	Peserta didik kelas X IPS	Menganalisis	Dengan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Computer Assisted Instruction</i>	Dengan benar	Dengan multimedia interaktif peserta didik kelas X IPS diharapkan dapat menganalisis keterkaitan kehidupan awal manusia indonesia di bidang kepercayaan serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini
2.	Menganalisis Keterkaitan Kehidupan Awal Manusia Indonesia Di Bidang Sosial Serta Pengaruhnya Dalam Kehidupan Masa Kini	Peserta didik kelas X IPS	Menganalisis	Dengan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Computer Assisted Instruction</i>	Dengan benar	Dengan multimedia interaktif peserta didik kelas X IPS diharapkan dapat menganalisis keterkaitan kehidupan awal manusia indonesia di bidang sosial serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini

No	Indikator	Audience	Behavior	Condition	Degree	Rumusan Tujuan Pembelajaran
3.	Menganalisis Keterkaitan Kehidupan Awal Manusia Indonesia Di Bidang Budaya Serta Pengaruhnya Dalam Kehidupan Masa Kini	Peserta didik kelas X IPS	Menganalisis	Dengan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Computer Assisted Instruction</i>	Dengan benar	Dengan multimedia interaktif peserta didik kelas X IPS diharapkan dapat menganalisis keterkaitan kehidupan awal manusia indonesia di bidang budaya serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini
4.	Menganalisis Keterkaitan Kehidupan Awal Manusia Indonesia Di Bidang Ekonomi Serta Pengaruhnya Dalam Kehidupan Masa Kini	Peserta didik kelas X IPS	Menganalisis	Dengan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Computer Assisted Instruction</i>	Dengan benar	Dengan multimedia interaktif peserta didik kelas X IPS diharapkan dapat menganalisis keterkaitan kehidupan awal manusia indonesia di bidang ekonomi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini

No	Indikator	Audience	Behavior	Condition	Degree	Rumusan Tujuan Pembelajaran
5	Menganalisis Keterkaitan Kehidupan Awal Manusia Indonesia Di Bidang Teknologi Serta Pengaruhnya Dalam Kehidupan Masa Kini	Peserta didik kelas X IPS	Menganalisis	Dengan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Computer Assisted Instruction</i>	Dengan benar	Dengan multimedia interaktif peserta didik kelas X IPS diharapkan dapat menganalisis keterkaitan kehidupan awal manusia indonesia di bidang teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini

Lampiran K. Silabus

**SILABUS
MATA PELAJARAN SEJARAH
KELOMPOK PEMINATAN ILMU-ILMU SOSIAL**

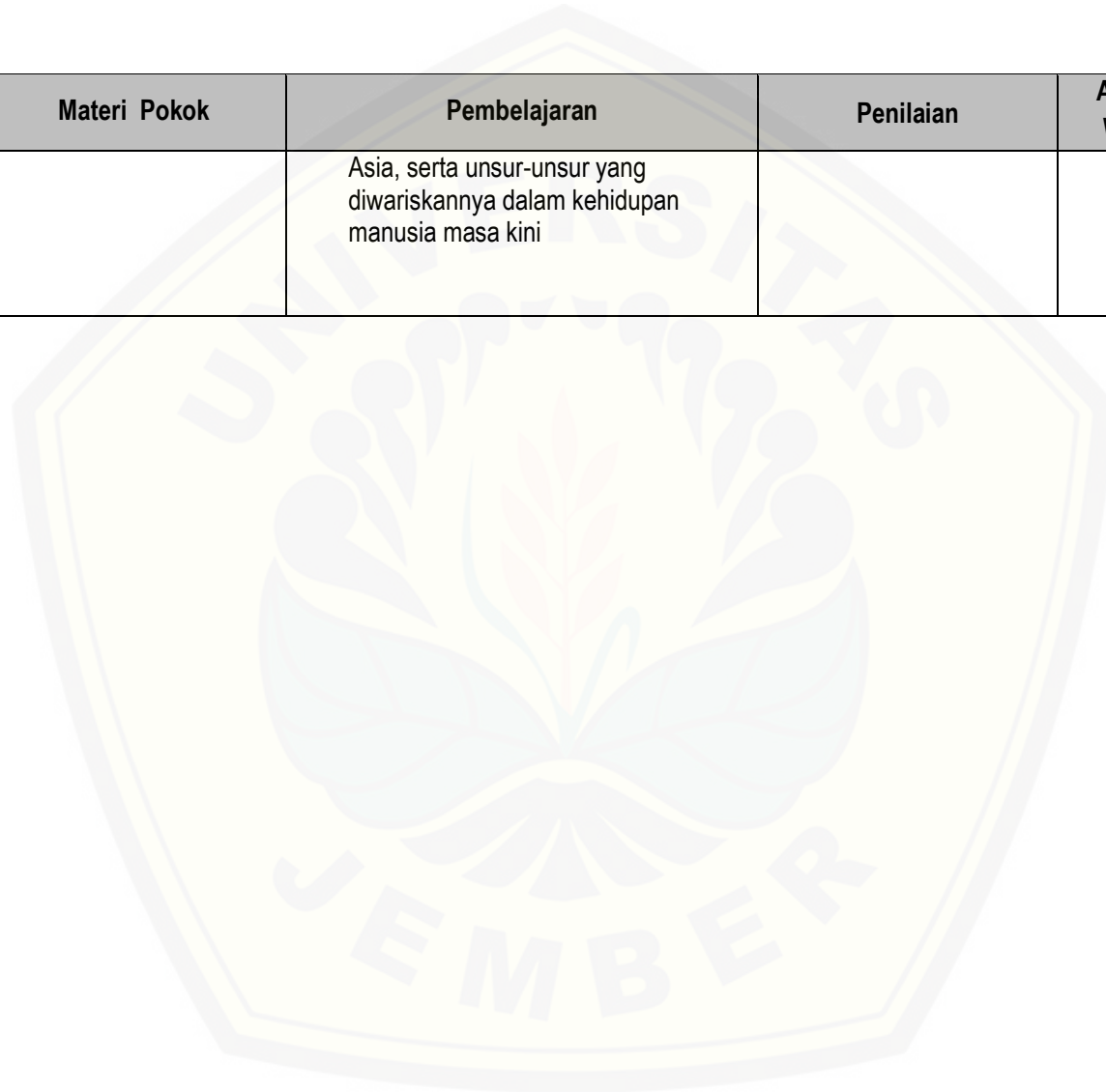
Satuan Pendidikan : SMA
Kelas : X
Kompetensi Inti :

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 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	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.10 Menganalisis keterkaitan kehidupan awal manusia Indonesia di bidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini</p> <p>4.9 Menarik berbagai kesimpulan dari hasil evaluasi terhadap perkembangan teknologi pada zaman kehidupan praaksara terhadap kehidupan masyarakat masa kini, dalam bentuk tulisan</p>	<p>Kehidupan Manusia Praaksara Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kehidupan awal manusia Indonesia di bidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini • Hubungan kebudayaan Hoa-bin, Bacson, Dongson dan Sahuynh pada masyarakat awal di Indonesia. 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca buku teks dan menyaksikan video atau media visual lain mengenai keunggulan kehidupan manusia Indonesia di zaman praaksara dalam bidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, teknologi dan pengaruh dari kebudayaan lain di Asia, serta unsur-unsur yang diwariskannya dalam kehidupan manusia masa kini <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menanya dan berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi dan pendalaman mengenai keunggulan kehidupan manusia Indonesia di zaman praaksara dalam bidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, teknologi dan pengaruh dari kebudayaan lain di Asia, serta unsur-unsur yang diwariskannya dalam kehidupan manusia masa kini <p>Mengeksplorasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data lanjutan terkait dengan pertanyaan mengenai keunggulan kehidupan manusia Indonesia di zaman praaksara dalam 	<p>Tugas:</p> <p>Membuat beberapa kesimpulan mengenai keunggulan dan pencapaian kehidupan manusia Indonesia di zaman praaksara dalam bidang sosial, ekonomi, ilmu, teknologi dan pengaruh dari kebudayaan lain di Asia, serta unsur-unsur yang diwariskannya dalam kehidupan manusia masa kini</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 tertulis berupa beberapa kesimpulan mengenai keunggulan dan pencapaian</p>	<p>5 mg x 3 jp</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Paket Sejarah Indonesia kelas X. • Buku-buku lainya • Media lain yang tersedia

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>bidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, teknologi dan pengaruh dari kebudayaan lain di Asia, serta unsur-unsur yang diwariskannya dalam kehidupan manusia masa kini, melalui bacaan dan sumber-sumber terkait.</p> <p>Mengasosiasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menganalisis informasi dan data-data yang didapat baik dari bacaan maupun dari sumber-sumber terkait mengenai keunggulan kehidupan manusia Indonesia di zaman praaksara dalam bidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, teknologi dan pengaruh dari kebudayaan lain di Asia, serta unsur-unsur yang diwariskannya dalam kehidupan manusia masa kini. <p>Mengomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyajikan hasil analisis dalam bentuk tulisan berupa beberapa kesimpulan mengenai keunggulan kehidupan manusia Indonesia di zaman praaksara dalam bidang sosial, ekonomi, ilmu, teknologi dan pengaruh dari kebudayaan lain di 	<p>kehidupan manusia Indonesia di zaman praaksara dalam bidang sosial, ekonomi, ilmu, teknologi dan pengaruh dari kebudayaan lain di Asia, serta unsur-unsur yang diwariskannya dalam kehidupan manusia masa kini</p> <p>Tes: Menilai kemampuan peserta didik dalam menganalisis keterkaitan kehidupan awal manusia Indonesia di bidang kepercayaan, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi serta pengaruhnya dalam kehidupan masa kini</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		Asia, serta unsur-unsur yang diwariskannya dalam kehidupan manusia masa kini			



Lampiran L. Angket Validasi

Lampiran L.1 Angket Validasi Ahli Isi atau Materi

ANGKET VALIDASI AHLI ISI ATAU MATERI

Mata Pembelajaran : Sejarah Indonesia

Pokok Bahasan : Kehidupan Awal Manusia di Indonesia Serta Pengaruhnya Dalam Kehidupan Masa Kini

Kelas/Semester : X IPS / Genap

Panduan Penilaian

Kurang Sekali	Kurang	Cukup	Baik	Baik sekali
1	2	3	4	5

KOMPONEN	BUTIR	NILAI					ALASAN PENILAIAN
		1	2	3	4	5	
A. Cakupan Materi	1. Kesesuaian judul dengan materi yang dibahas						
	2. Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar						
	3. Kesesuaian isi materi dengan tujuan						

	pembelajaran						
	4. Kesesuaian materi dengan kurikulum						
	5. Kelengkapan materi yang digunakan dalam multimedia interaktif						
	6. Penyajian materi secara mendetail						
Rangkuman Kualitatif							
B. Keakuratan Materi	7. Ketepatan penggunaan konsep pada materi						
	8. Keakuratan fakta – fakta yang dikembangkan dalam materi						
	9. Kesenambungan materi dengan rumpun ilmu yang digunakan						
Rangkuman Kualitatif							
C. Kemutakhiran	10. Kesesuaian materi dengan fakta						

dan kontekstual	dilapangan						
	11. Pengembangan materi disajikan secara <i>up to date</i>						
	12. Menyajikan contoh lingkungan lokal, nasional, regional, dan internasional						
	13. Mengembangkan kemandirian belajar peserta didik dengan penggunaan multimedia interaktif						
	14. Bebas dari SARA / BIAS (gender, wilayah, dan profesi)						
Rangkuman Kualitatif							
D. Teknik Penyajian	15. Kesenambungan sistematika materi						
	16. Ketepatan penggunaan istilah						
	17. Ketepatan penggunaan tata bahasa						
	18. Ketepatan materi dengan gambar						
	19. Kejelasan uraian materi dan pemberian contoh						

	20. Ketepatan penyajian latihan soal dengan materi						
	21. Ketepatan penyajian umpan balik kepada peserta didik						
	22. Ketepatan penyajian rujukan yang digunakan untuk menunjang bahasa pada uraian materi						
Rangkuman Kualitatif							
E. Penyajian Pembelajaran	23. Materi yang dikembangkan berpusat pada peserta didik						
	24. Materi yang dikembangkan mampu membuat peserta didik interaktif						
	25. Materi yang dikembangkan bersifat komprehensif						
	26. Materi yang dikembangkan merangsang peserta didik untuk berpikir sebab akibat (kausalitas)						

	27. Materi yang dikembangkan merangsang peserta didik untuk berpikir kronologis						
	28. Relevansi ilustrasi dengan peristiwa yang diceritakan						
	29. Materi yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar sejarah						
F. Kelengkapan Penyajian	30. Judul						
	31. Tujuan Pembelajaran						
	32. Bab (Materi 1 sampai seterusnya)						
	33. Deskripsi berupa teks						
	34. Gambar ilustrasi disertai dengan rujukan						
	35. Animasi desain						
	36. Video pembelajaran						
	37. Latihan soal evaluasi						
	38. Umpan balik berdasarkan evaluasi						

Rangkuman Kualitatif	
-------------------------	--

Adaptasi: BNSP 2014

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

Saran Penyempurnaan Materi Dalam Multimedia Interaktif

Kritik dan saran untuk perbaikan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Computer Assisted Instruction* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Dengan Model ASSURE

Jember,2017
Validator Ahli Isi/Materi

Lampiran L.2 Angket Validasi Ahli Bahasa

ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Mata Pembelajaran : Sejarah Indonesia

Pokok Bahasan : Kehidupan Awal Manusia Indonesia Serta Pengaruhnya Dalam Kehidupan Masa Kini

Kelas/Semester : X IPS / Genap

Panduan Penilaian

Kurang Sekali	Kurang	Cukup	Baik	Baik sekali
1	2	3	3	5

ASPEK	BUTIR	NILAI					ALASAN PENILAIAN
		1	2	3	4	5	
A. Sesuai dengan Tingkat perkembangan peserta didik	39. Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik						
	40. Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan sosio-emosional peserta didik						
Rangkuman Kualitatif							

B. Komunikatif	41. Kesesuaian bahasa yang digunakan dapat menyampaikan pesan dengan baik						
	42. Kesesuaian ilustrasi gambar dengan deskripsi pesan						
Rangkuman Kualitatif							
C. Dialogis dan Interaktif	43. Kemampuan bahasa dalam memotivasi respon dari peserta didik						
	44. Penggunaan bahasa mendorong peserta didik untuk berpikir kritis						
Rangkuman Kualitatif							
D. Lugas	45. Ketepatan struktur kalimat						

	46. Ketepatan penggunaan istilah - istilah baku						
Rangkuman Kualitatif							
E. Keruntutan Alur Pikir	47. Kejelasan judul						
	48. Kesenambungan bahasa antar paragraf						
	49. Kesenambungan bahasa antara materi dan sub materi						
	50. Kesenambungan bahasa setiap materi						
	51. Kesenambungan kalimat dalam paragraf						
	52. Kesenambungan antar kalimat dalam paragraf						
F. Koherensi	53. Ketepatan pengguna istilah dalam judul						
	54. Ketepatan penyampaian makna yang tersirat dalam judul						
	55. Ketepatan penyampaian makna yang						

	tersirat dalam tiap paragraf						
Rangkuman Kualitatif							
G. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia yang Benar	56. Ketepatan penggunaan tata bahasa						
	57. Ketepatan penggunaan ejaan tulis						
Rangkuman Kualitatif							
H. Penggunaan Istilah, Simbol/Lambang	58. Konsistensi penggunaan simbol						
	59. Konsistensi penggunaan lambang						
	60. Konsistensi penggunaan istilah						
Rangkuman Kualitatif							

Adaptasi: BNSP 2014

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

.....

Saran Penyempurnaan Bahasa Dalam Multimedia Interaktif

Kritik dan saran untuk perbaikan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Computer Assisted Instruction* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Dengan Model ASSURE



Jember,2017
Validator Ahli Bahasa



Lampiran L.3 Angket Validasi Media dan Desain Pembelajaran

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA DAN DESAIN PEMBELAJARAN

Mata Pembelajaran : Sejarah Indonesia

Pokok Bahasan : Kehidupan Awal Manusia di Indonesia Serta Pengaruhnya Dalam Kehidupan Masa Kini

Kelas/Semester : X IPS / Genap

Panduan Penilaian

Kurang Sekali	Kurang	Cukup	Baik	Baik sekali
1	2	3	4	5

ASPEK	BUTIR	NILAI					ALASAN PENILAIAN
		1	2	3	4	5	
A. Kualitas Tampilan	1. Kemenarikan opening dalam program multimedia interaktif						
	2. Kejelasan petunjuk penggunaan program multimedia interaktif						
	3. Kesesuaian urutan penyajian						
	4. Kesesuaian bab dan materi yang						

	disajikan						
	5. Kemenarikan desain dalam multimedia interaktif						
	6. Kesesuaian <i>lay out</i> dalam multimedia interaktif						
	7. Kesesuaian gambar dengan materi dalam multimedia interaktif						
	8. Kesesuaian animasi yang digunakan dalam multimedia interaktif						
	9. Kesesuaian video pembelajaran dengan materi dalam multimedia interaktif						
	10. Ketepatan penggunaan bahasa dalam multimedia interaktif						
	11. Multimedia memiliki daya adaptif tinggi terhadap perkembangan ilmu dan pengetahuan dan teknologi						
	12. Multimedia mengemas peristiwa						

	masa lampau untuk dihadirkan kembali dihadapan peserta didik						
	13. Multimedia mampu memberi <i>stimulus</i> pengalaman yang sama mengenai suatu peristiwa						
Rangkuman Kualitatif							
B. Sistem Navigasi	14. Kesesuaian bentuk <i>shape</i> pada multimedia interaktif						
	15. Konsistensi letak navigasi pada multimedia interaktif						
	16. Aplikasi <i>link</i> berfungsi dengan baik						
	17. Kesesuaian fungsi masing-masing menu <i>toolbar</i>						
	18. Kualitas program multimedia interaktif bekerja dengan baik saat						

	dioperasikan						
Rangkuman Kualitatif							
C. Teks	19. Kesesuaian istilah yang digunakan dalam multimedia interaktif						
	20. Kesesuaian kalimat atau narasi didalam menyampaikan materi pada multimedia interaktif						
	21. Kesesuaian ukuran huruf dalam multimedia interaktif						
	22. Ketepatan kontras warna pada huruf yang digunakan dalam multimedia interaktif						
	23. Ketepatan format paragraf pada teks						
	24. Ketepatan penggunaan tanda baca						
Rangkuman Kualitatif							

D. Audio	25. Kesesuaian pemilihan instrument musik dalam multimedia interaktif						
	26. Kemenarikan sajian instrument musik dalam multimedia interaktif						
	27. Kemudahan menghidupkan dan mematikan tombol volume musik dalam multimedia interaktif						
Rangkuman Kualitatif							
E. Gambar (Visual)	28. Kesesuaian memilih ilustrasi gambar dengan materi yang yang dipaparkan						
	29. Kemenarikan gambar yang disajikan						
	30. Gambar yang disajikan dapat menyampaikan isi pesan dengan baik						
	31. Gambar yang disajikan dapat meringkas materi						

	32. Gambar yang disajikan dapat mengurangi keabstrakan materi pembelajaran						
	33. Kesesuaian visualisasi latar dengan materi yang disajikan						
Rangkuman Kualitatif							
F. Video	34. Video yang ditampilkan sesuai dengan materi yang diajarkan						
	35. Kualitas resolusi video yang ditampilkan						
	36. Video dapat menyampaikan pesan kepada peserta didik						
	37. Video dapat membantu peserta didik dalam memahami sebuah materi yang diajarkan						
	38. Video dapat membangkitkan minat peserta didik dalam pembelajaran						

	sejarah						
Rangkuman Kualitatif							
G. Animasi	39. Ketepatan pemilihan animasi yang digunakan dalam multimedia interaktif						
	40. Kesesuaian letak animasi dalam program multimedia interaktif						
	41. Ketepatan pemilihan animasi gerak						
	42. Kesesuaian animasi <i>layout</i> dalam multimedia interaktif						
Rangkuman Kualitatif							
H. Efektifitas Computer Assisted Instruction	43. Multimedia dapat digunakan secara fleksibel						
	44. Multimedia dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik						
	43. Multimedia disajikan menggunakan						

	tata bahasa dengan baik						
	44. Multimedia mengembangkan prinsip pengetahuan kognitif dengan baik						
	45. Multimedia menumbuhkan kondisi interaktif antara pendidik dan peserta didik						
	46. Multimedia mengorganisasikan pengetahuan dan materi dengan baik						
	47. Multimedia menunjukkan intensitas kegiatan belajar interaktif						
	48. Multimedia memadukan gambar dan deskripsi dengan baik						
Rangkuman Kualitatif							

--	--

Adaptasi:BNSP 201

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

Saran Penyempurnaan Multimedia Interaktif

Kritik dan saran untuk perbaikan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Computer Assisted Instruction* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA dengan Model ASSURE

Jember,2017
Validator Ahli Media dan Desain
Pembelajaran

Lampiran M. Hasil Angket Validasi

Lampiran M.1 Hasil Angket Validasi Ahli Isi atau Materi

ANGKET VALIDASI AHLI ISI ATAU MATERI

Mata Pembelajaran : Sejarah Indonesia
Pokok Bahasan : Kehidupan Awal Manusia di Indonesia
Kelas/Semester : X IPS / Genap

Panduan Penilaian

Kurang Sekali	Kurang	Cukup	Baik	Baik sekali
1	2	3	4	5

KOMPONEN	BUTIR	NILAI					ALASAN PENILAIAN
		1	2	3	4	5	
A. Cakupan Materi	1. Kesesuaian judul dengan materi yang dibahas					✓	judul memermirkan judul dengan baik
	2. Kesesuaian isi materi dengan Kompetensi Dasar					✓	isi materi sesuai kompetensi dasar
	3. Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran					✓	ada kesesuaian isi materi dan tujuan
	4. Kesesuaian materi dengan kurikulum					✓	materi sesuai kurikulum

	5. Kelengkapan materi yang digunakan dalam multimedia interaktif					✓	Materi dilengkapi ilustrasi yang menarik
	6. Penyajian materi secara mendetail					✓	Materi cukup detail.
Rangkuman Kualitatif	<i>Secara umum cakupan materi mempunyai kesesuaian yang sangat kuat dengan judul, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, kurikulum, serta tingkat dan level.</i>						
B. Keakuratan Materi	7. Ketepatan penggunaan konsep pada materi					✓	Konsep konsep yang digunakan benar-benar jelas
	8. Keakuratan fakta – fakta yang dikembangkan dalam materi					✓	Materi berdasar pada fakta-fakta yang akurat dan kuat
	9. Kesenambungan materi dengan rumpun ilmu yang digunakan					✓	Materi sesuai dg rumpun ilmu.
Rangkuman Kualitatif	<i>Materi yang disajikan dengan baik menunjukkan konsep-konsep secara jelas dan fakta-fakta yang aktual, koheren dg bidang ilmu.</i>						
C. Kemutakhiran dan kontekstual	10. Kesesuaian materi dengan fakta dilapangan					✓	Materi sesuai dengan fakta di lapangan.
	11. Pengembangan materi disajikan					✓	Materi mengakomodasi

	secara up to date						✓	informasi baru hasil riset
	12. Menyajikan contoh lingkungan lokal, nasional, regional, dan internasional						✓	Ditajikan contoh-contoh lokal regional dan nasional
	13. Mengembangkan kemandirian belajar peserta didik dengan penggunaan multimedia interaktif						✓	peserta didik dimudahkan untuk dapat mandiri mencari materi melalui rujukan pada akses sumber lebih jauh
	14. Bebas dari SARA / BIAS (gender, wilayah, dan profesi)						✓	materi berimbang, bebas dari SARA / BIAS.
Rangkuman Kualitatif	materi yang di kembangkan memperhatikan keakutahiran dengan merujuk sumber-sumber baru termasuk artikel jurnal dan e-book secara kontekstual							
D. Teknik Penyajian	15. Kesenambungan sistematika materi						✓	Sistematika materi memperhatikan keakutahiran dan kesinambungan
	16. Ketepatan penggunaan istilah						✓	istilah-istilah digunakan dengan tepat
	17. Ketepatan penggunaan tata bahasa						✓	sesuai untuk tata bahasa baku
	18. Ketepatan materi dengan gambar						✓	materi dan gambar sesuai
	19. Kejelasan uraian materi dan pemberian contoh						✓	uraian disajikan dengan contoh-contoh yg relevan
	20. Ketepatan penyajian latihan soal dengan materi						✓	soal-soal mencerminkan materi

	21. Ketepatan penyajian umpan balik kepada peserta didik					✓	
	22. Ketepatan penyajian rujukan yang digunakan untuk menunjang bahasa pada uraian materi					✓	rujukan relevan dengan bahasan yang disajikan
Rangkuman Kualitatif	Secara umum teknik penyajian materi sangat baik dengan ilustrasi gambar dan bagan yang mendukung. Hanya saja masih dijumpai beberapa kesalahan tipografi dan bahasa						
E. Penyajian Pembelajaran	23. Materi yang dikembangkan berpusat pada peserta didik					✓	Materi membuat perasaan peserta didik berkepuasan lebih jauh
	24. Materi yang dikembangkan mampu membuat peserta didik interaktif					✓	Materi dapat merangsang peserta didik berinteraktif
	25. Materi yang dikembangkan bersifat komprehensif					✓	Materi lengkap dan komprehensif
	26. Materi yang dikembangkan merangsang peserta didik untuk berpikir sebab akibat (kausalitas)					✓	Materi dikembangkan dengan pola sebab akibat yang sistematis
	27. Materi yang dikembangkan merangsang peserta didik untuk					✓	Materi disajikan secara kronologis dengan melalui periodisasi

	berpikir kronologis					✓	
	28. Relevansi ilustrasi dengan peristiwa yang diceritakan					✓	Sangat relevan
	29. Materi yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar sejarah				✓		Ilustrasi dan foto sangat menarik sehingga membuat belajar sejarah lebih segar dan menyenangkan
F. Kelengkapan Penyajian	30. Judul					✓	Sangat jelas
	31. Tujuan Pembelajaran					✓	sangat jelas
	32. Bab (Materi 1 sampai seterusnya)					✓	sangat jelas
	33. Deskripsi berupa teks				✓		uraian diberikan dengan baik.
	34. Gambar ilustrasi disertai dengan rujukan					✓	ilustrasi dengan rujukan
	35. Animasi desain	ya				✓	belum tampak di CD
	36. Video pembelajaran	ya				✓	belum ditampilkannya di CD.
	37. Latihan soal evaluasi	ya				✓	bertujuan soal-soal yg sesuai dan soal dengan gambar
38. Umpan balik berdasarkan evaluasi	ya				✓		
Rangkuman Kualitatif	Penyajian dan kelengkapan penyajian sangat baik dan memadai, namun beberapa kelengkapan belum ada.						

Adaptasi: BNSP 2014

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

Saran Penyempurnaan Materi Dalam Multimedia Interaktif

Kritik dan saran untuk perbaikan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Computer Assisted Instruction* (CAI)
Kelas X SMA Dengan Model ASSURE

Perbaikan presentasi materi terkait dengan aspek kebidayaan dan typo-grafis, konsistensi tata tulis (jarak spasi, margin teks).
Rencana sangat baik bila dimungkinkan kronologi lebih ditekankan (perkembangan ilmu tahun/periode/masa) menjelang fase perkembangan manusia/masyarakat awal Indonesia.

Jember, 15 Mei 2017
Validator Ahli Isi/Materi

[Signature]
Prof. Dr. Nawi-janto, d. A.

Lampiran M.2 Hasil Angket Validasi Bahasa

ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Mata Pembelajaran : Sejarah Indonesia
Pokok Bahasan : Kehidupan Awal Manusia Indonesia Di Bidang Kepercayaan, Sosial, Budaya, Ekonomi, Dan Teknologi Serta Pengaruhnya Dalam Kehidupan Masa Kini
Kelas/Semester : X IPS / Genap
Panduan Penilaian

Kurang Sekali	Kurang	Cukup	Baik	Baik sekali
1	2	3	3	5

ASPEK	BUTIR	NILAI					ALASAN PENILAIAN
		1	2	3	4	5	
A. Sesuai dengan Tingkat perkembangan peserta didik	1. Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik				✓		
	2. Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan sosio-emosional peserta didik				✓		

Rangkuman Kualitatif							
B. Komunikatif	3. Kesesuaian bahasa yang digunakan dapat menyampaikan pesan dengan baik				✓		
	4. Kesesuaian ilustrasi gambar dengan deskripsi pesan				✓		
Rangkuman Kualitatif							
C. Dialogis dan Interaktif	5. Kemampuan bahasa dalam memotivasi respon dari peserta didik				✓		
	6. Penggunaan bahasa mendorong peserta didik untuk berpikir kritis				✓		

Rangkuman Kualitatif								
D. Lugas	7. Ketepatan struktur kalimat						✓	
	8. Ketepatan penggunaan istilah - istilah baku						✓	
Rangkuman Kualitatif								
E. Keruntutan Alur Pikir	9. Kejelasan judul							✓
	10. Kesenambungan bahasa antar paragraf						✓	
	11. Kesenambungan bahasa antara materi dan sub materi						✓	
	12. Kesenambungan bahasa setiap materi						✓	
	13. Kesenambungan kalimat dalam paragraf						✓	
	14. Kesenambungan antar kalimat dalam paragraf						✓	
F. Koherensi	15. Ketepatan pengguna istilah dalam						✓	

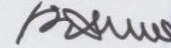
	judul							
	16. Ketepatan penyampaian makna yang tersirat dalam judul					✓		
	17. Ketepatan penyampaian makna yang tersirat dalam tiap paragraf					✓		
Rangkuman Kualitatif								
G. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia yang Benar	18. Ketepatan penggunaan tata bahasa					✓		asal diperbaiki.
	19. Ketepatan penggunaan ejaan tulis					✓		asal diperbaiki. pemis roman
Rangkuman Kualitatif								
H. Penggunaan Istilah,	20. Konsistensi penggunaan simbol					✓		
	21. Konsistensi penggunaan lambang					✓		

Saran Penyempurnaan Bahasa ² dalam Multimedia Interaktif

Kritik dan saran untuk perbaikan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Computer Assisted Instruction* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Dengan Model ASSURE

Perbaiki semua saran, agar lebih baik lagi.

Jember, 20-05-2017
Validator Ahli Bahasa



BAMBANG WIRJONO

Lampiran M.3 Hasil Angket Validasi Media dan Desain Pembelajaran

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA DAN DESAIN PEMBELAJARAN

Mata Pembelajaran : Sejarah Indonesia
Pokok Bahasan : Kehidupan Awal Manusia di Indonesia Serta Pengaruhnya Dalam Kehidupan Masa Kini
Kelas/Semester : X IPS / Genap

Panduan Penilaian

Kurang Sekali	Kurang	Cukup	Baik	Baik sekali
1	2	3	4	5

ASPEK	BUTIR	NILAI					ALASAN PENILAIAN
		1	2	3	4	5	
A. Kualitas Tampilan	1. Kemenarikan opening dalam program multimedia interaktif				✓		
	2. Kejelasan petunjuk penggunaan program multimedia interaktif				✓		
	3. Kesesuaian urutan penyajian					✓	
	4. Kesesuaian bab dan materi yang disajikan					✓	

5. Kemenarikan desain dalam multimedia interaktif						✓
6. Kesesuaian <i>lay out</i> dalam multimedia interaktif					✓	
7. Kesesuaian gambar dengan materi dalam multimedia interaktif						✓
8. Kesesuaian animasi yang digunakan dalam multimedia interaktif						✓
9. Kesesuaian video pembelajaran dengan materi dalam multimedia interaktif						✓
10. Ketepatan penggunaan bahasa dalam multimedia interaktif					✓	
11. Multimedia memiliki daya adaptif tinggi terhadap perkembangan ilmu dan pengetahuan dan teknologi						✓
12. Multimedia mengemas peristiwa masa lampau untuk dihadirkan					✓	

	kembali dihadapan peserta didik							
	13. Multimedia mampu memberi <i>stimulus</i> pengalaman yang sama mengenai suatu peristiwa					✓		
Rangkuman Kualitatif								
B. Sistem Navigasi	14. Kesesuaian bentuk <i>shape</i> pada multimedia interaktif					✓		
	15. Konsistensi letak navigasi pada multimedia interaktif					✓		
	16. Aplikasi <i>link</i> berfungsi dengan baik						✓	
	17. Kesesuaian fungsi masing-masing menu <i>toolbar</i>					✓		
	18. Kualitas program multimedia interaktif bekerja dengan baik saat							✓

	dioperasikan								
Rangkuman Kualitatif									
C. Teks	19. Kesesuaian istilah yang digunakan dalam multimedia interaktif							✓	
	20. Kesesuaian kalimat atau narasi didalam menyampaikan materi pada multimedia interaktif							✓	
	21. Kesesuaian ukuran huruf dalam multimedia interaktif							✓	
	22. Ketepatan kontras warna pada huruf yang digunakan dalam multimedia interaktif						✓		
	23. Ketepatan format paragraf pada teks						✓		
	24. Ketepatan penggunaan tanda baca						✓		
Rangkuman									

Kualitatif							
D. Audio	25. Kesesuaian pemilihan instrument musik dalam multimedia interaktif					✓	
	26. Kemenarikan sajian instrument musik dalam multimedia interaktif				✓		
	27. Kemudahan menghidupkan dan mematikan tombol volume musik dalam multimedia interaktif					✓	
Rangkuman Kualitatif							
E. Gambar (Visual)	28. Kesesuaian memilih ilustrasi gambar dengan materi yang yang dipaparkan					✓	
	29. Kemenarikan gambar yang disajikan				✓		

	36. Video dapat menyampaikan pesan kepada peserta didik						✓
	37. Video dapat membantu peserta didik dalam memahami sebuah materi yang diajarkan						✓
	38. Video dapat membangkitkan minat peserta didik dalam pembelajaran sejarah						✓
Rangkuman Kualitatif							
G. Animasi	39. Ketepatan pemilihan animasi yang digunakan dalam multimedia interaktif					✓	
	40. Kesesuaian letak animasi dalam program multimedia interaktif					✓	
	41. Ketepatan pemilihan animasi gerak					✓	

	42. Kesesuaian animasi <i>layout</i> dalam multimedia interaktif									✓
Rangkuman Kualitatif										
H. Efektivitas Computer Assisted Instruction	43. Multimedia dapat digunakan secara fleksibel								✓	
	44. Multimedia dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik								✓	
	45. Multimedia disajikan menggunakan tata bahasa dengan baik								✓	
	46. Multimedia mengembangkan prinsip pengetahuan kognitif dengan baik								✓	
	47. Multimedia menumbuhkan kondisi interaktif antara pendidik dan peserta didik								✓	
	48. Multimedia mengorganisasikan								✓	

	pengetahuan dan materi dengan baik						
	49. Multimedia menunjukkan intensitas kegiatan belajar interaktif				✓		
	50. Multimedia memadukan gambar dan deskripsi dengan baik				✓		
Rangkuman Kualitatif							

Adaptasi:BNSP 2014

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

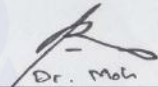
Saran Penyempurnaan Multimedia Interaktif

Kritik dan saran untuk perbaikan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Computer Assisted Instruction* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA dengan Model ASSURE

Perbaikan merencanap :

- KI dan KD sesuai dengan kurikulum 2013
- Teks yang masih times new roman diganti dengan Times atau arial.
- Penempatan nomor dan paragraf pada bagian kompetensi dirapikan
- Sebaiknya menu diurutkan dari about, kompetensi, daftar pustaka dibagian atasnya, selanjutnya di bagian materi 1 sampai 5 dilanjutkan dibawahnya
- Sumber gambar didapatkan dengan cara saringan
- Warna pada judul materi sebaiknya diterangkan agar lebih jelas
- Cenderung rumus kontras warna dalam penentuan warna background agar tampilan lebih menarik.

Validator Ahli Media dan Desain Pembelajaran


Dr. Moh. Salhan, M. Ag.

Lampiran N. Angket Pendidik

Lampiran N.1 Angket Tanggapan Pendidik

**ANGKET RESPON PENDIDIK TERHADAP PRODUK
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
COMPUTER ASSISTED INTRUCTION (CAI)**

Mata Pembelajaran : Sejarah Indonesia**Pokok Bahasan** : Kehidupan Awal Manusia Di Indonesia Serta Pengaruhnya Dalam
Kehidupan Masa Kini**Kelas/Semester** : X IPS / Genap**I. Petunjuk**

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

II. Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian waktu yang tersedia untuk pengoperasian multimedia interaktif dengan alokasi waktu pembelajaran sejarah disekolah					
2	Kemudahan pengoperasian multimedia interaktif dengan kemampuan peserta didik					
3	Kemampuan multimedia sebagai alat bantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran					
4	Materi yang disajikan sistematis dan sesuai dengan kurikulum 2013					

5	Kejelasan petunjuk penggunaan multimedia interaktif					
6	Kemudahan navigasi program multimedia interaktif					
7	Kemenarikan desain untuk menunjang materi pembelajaran					
8	Kemenarikan ilustrasi gambar untuk menunjang materi pembelajaran					
9	Kemenarikan warna dalam multimedia interaktif					
10	Kemenarikan <i>lay out</i> dalam multimedia interaktif					
11	Kemenarikan <i>font teks</i> untuk menunjang materi pembelajaran					
12	Kemenarikan <i>audio backsound</i> multimedia interaktif					
13	Multimedia interaktif berbasis <i>Computer Assisted Intruption</i> pada mata pelajaran sejarah merupakan suatu pengembangan yang kreatif dan inovatif					
14	Ketertarikan peserta didik ketika belajar sejarah dengan memanfaatkan multimedia yang dikembangkan					
15	Multimedia interaktif ini mudah dipahami dan dikemas dengan menggunakan bahasa yang baik, lugas dan efektif					
16	Kemampuan media dalam menciptakan minat belajar peserta didik					
17	Kemampuan media membantu peserta didik memahami informasi					
18	Kemampuan media untuk mengaktifkan peserta dalam membangun pengetahuan sendiri					
Total						
Persentase						

Adaptasi : Akbar (2016)

$$\text{Skor} = \frac{\text{skor total}}{90} \times 100\% = \dots\dots\dots$$

Keterangan:

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

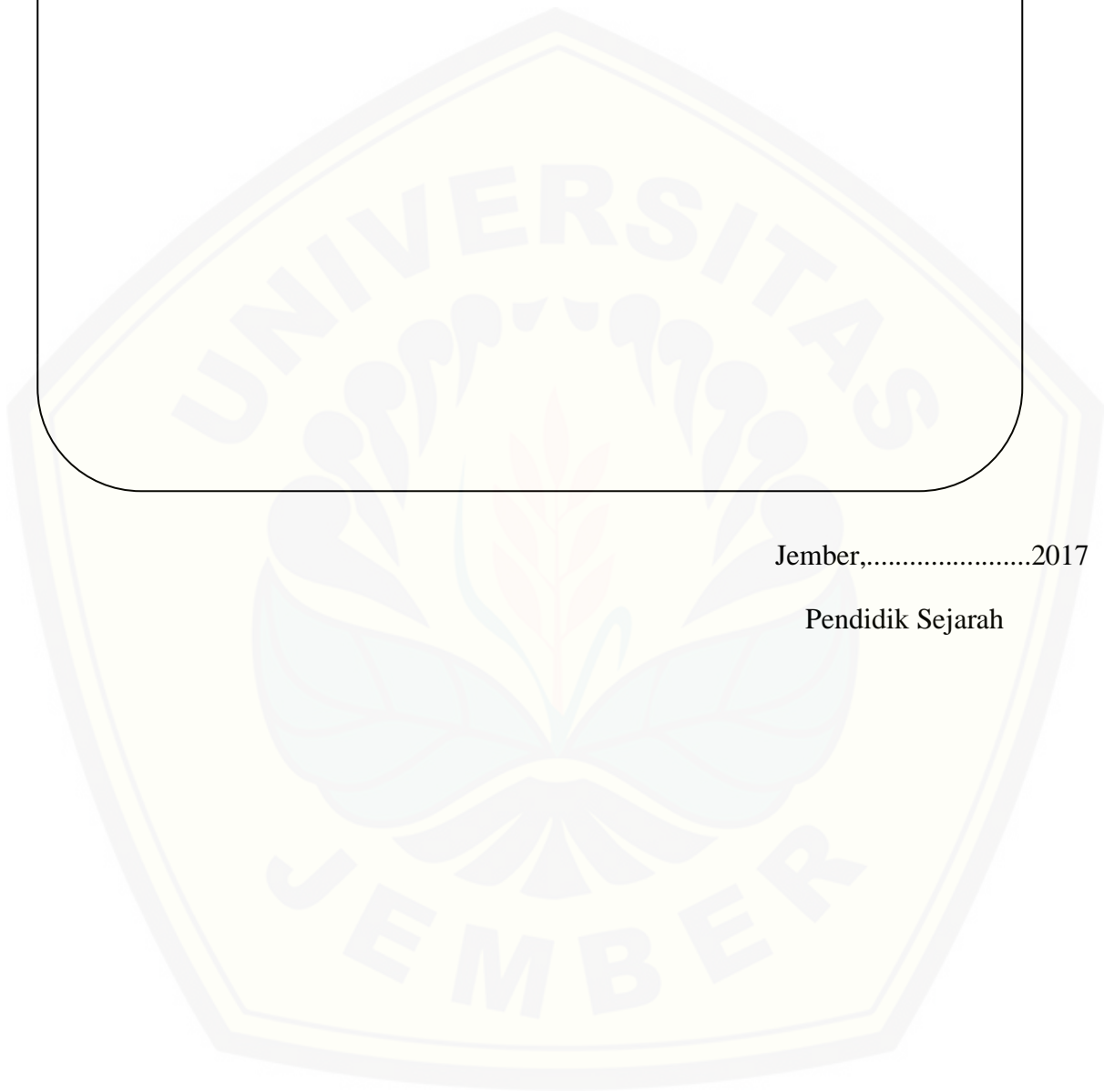
Saran Penyempurnaan Multimedia Interaktif

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan multimedia interaktif berbasis
Computer Assisted Instruction (CAI) Kelas X SMA dengan model ASSURE



Jember,.....2017

Pendidik Sejarah



Lampiran N.2 Hasil Tanggapan Pendidik

**ANGKET RESPON PENDIDIK TERHADAP PRODUK
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
COMPUTER ASSISTED INTRUCTION (CAI)**

Mata Pembelajaran : Sejarah Indonesia

Pokok Bahasan : Kehidupan Awal Manusia Di Indonesia Serta Pengaruhnya Dalam
Kehidupan Masa Kini

Kelas/Semester : X IPS / Genap

I. Petunjuk

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

II. Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian waktu yang tersedia untuk pengoperasian multimedia interaktif dengan alokasi waktu pembelajaran sejarah disekolah				✓	
2	Kemudahan pengoperasian multimedia interaktif dengan kemampuan peserta didik					✓
3	Kemampuan multimedia sebagai alat bantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran					✓
4	Materi yang disajikan sistematis dan sesuai dengan kurikulum 2013					✓
5	Kejelasan petunjuk penggunaan multimedia interaktif				✓	
6	Kemudahan navigasi program multimedia interaktif					✓
7	Kemenarikan desain untuk menunjang materi pembelajaran					✓
8	Kemenarikan ilustrasi gambar untuk menunjang materi pembelajaran					✓
9	Kemenarikan warna dalam multimedia interaktif					✓
10	Kemenarikan <i>lay out</i> dalam multimedia interaktif				✓	

11	Kemenarikan <i>font teks</i> untuk menunjang materi pembelajaran					✓	
12	Kemenarikan <i>audio backsound</i> multimedia interaktif					✓	
13	Multimedia interaktif berbasis <i>Computer Assisted Intruption</i> pada mata pelajaran sejarah merupakan suatu pengembangan yang kreatif dan inovatif						✓
14	Ketertarikan peserta didik ketika belajar sejarah dengan memanfaatkan multimedia yang dikembangkan					✓	
15	Multimedia interaktif ini mudah dipahami dan dikemas dengan menggunakan bahasa yang baik, lugas dan efektif						✓
16	Kemampuan media dalam menciptakan minat belajar peserta didik						✓
17	Kemampuan media membantu peserta didik memahami informasi					✓	
18	Kemampuan media untuk mengaktifkan peserta dalam membangun pengetahuan sendiri					✓	
Total							
Persentase							

Adaptasi : Akbar (2016)

$$\text{Skor} = \frac{\text{skor total}}{90} \times 100\% = \dots\dots\dots$$

Keterangan:

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

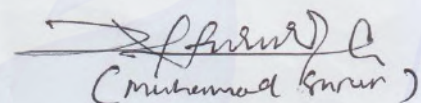
Saran Penyempurnaan Multimedia Interaktif

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan multimedia interaktif berbasis
Computer Assisted Instruction (CAI) Kelas X SMA dengan model ASSURE

1. Materi sudah sesuai dengan Kurikulum K-13
2. Materi didalam Aplikasi perlu dirupikan kembali
3. Mediamya menarik peserta didik
4. Keseluruhan materi sudah sesuai dengan Diknas Pembelajaran

Jember, 22 Mei 2017

Pendidik Sejarah


(Muhammad Nur)

**ANGKET RESPON PENDIDIK TERHADAP PRODUK
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
COMPUTER ASSISTED INTRUCTION (CAI)**

Mata Pembelajaran : Sejarah Indonesia

Pokok Bahasan : Kehidupan Awal Manusia Di Indonesia Serta Pengaruhnya Dalam
Kehidupan Masa Kini

Kelas/Semester : X IPS / Genap

I. Petunjuk

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

II. Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian waktu yang tersedia untuk pengoperasian multimedia interaktif dengan alokasi waktu pembelajaran sejarah disekolah					✓
2	Kemudahan pengoperasian multimedia interaktif dengan kemampuan peserta didik				✓	
3	Kemampuan multimedia sebagai alat bantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran					✓
4	Materi yang disajikan sistematis dan sesuai dengan kurikulum 2013					✓
5	Kejelasan petunjuk penggunaan multimedia interaktif				✓	
6	Kemudahan navigasi program multimedia interaktif				✓	
7	Kemenarikan desain untuk menunjang materi pembelajaran				✓	
8	Kemenarikan ilustrasi gambar untuk menunjang materi pembelajaran					✓
9	Kemenarikan warna dalam multimedia interaktif					✓
10	Kemenarikan <i>lay out</i> dalam multimedia interaktif					✓

11	Kemenaikan <i>font teks</i> untuk menunjang materi pembelajaran				✓
12	Kemenaikan <i>audio backsound</i> multimedia interaktif				✓
13	Multimedia interaktif berbasis <i>Computer Assisted Intruccion</i> pada mata pelajaran sejarah merupakan suatu pengembangan yang kreatif dan inovatif				✓
14	Ketertarikan peserta didik ketika belajar sejarah dengan memanfaatkan multimedia yang dikembangkan				✓
15	Multimedia interaktif ini mudah dipahami dan dikemas dengan menggunakan bahasa yang baik, lugas dan efektif				✓
16	Kemampuan media dalam menciptakan minat belajar peserta didik				✓
17	Kemampuan media membantu peserta didik memahami informasi				✓
18	Kemampuan media untuk mengaktifkan peserta dalam membangun pengetahuan sendiri				✓
Total					
Persentase					

Adaptasi : Akbar (2016)

$$\text{Skor} = \frac{\text{skor total}}{90} \times 100\% = \dots\dots\dots$$

Keterangan:

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

Saran Penyempurnaan Multimedia Interaktif

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan multimedia interaktif berbasis
Computer Assisted Instruction (CAI) Kelas X SMA dengan model ASSURE

1. Tulisan pada media perlu dirapikan kembali.
2. Keterangan pada Gambar perlu diperbesar agar lebih jelas.

Namun secara umum media pembelajaran ini sangat menarik, dibuktikan dengan betahnya peserta didik pada proses pembelajaran (tidak bosan)

Jember, 23 Mei.....2017

Pendidik Sejarah

Dewi Lukitha Sari, S.Pd

**ANGKET RESPON PENDIDIK TERHADAP PRODUK
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
COMPUTER ASSISTED INTRUCTION (CAI)**

Mata Pembelajaran : Sejarah Indonesia

Pokok Bahasan : Kehidupan Awal Manusia Di Indonesia Serta Pengaruhnya Dalam
Kehidupan Masa Kini

Kelas/Semester : X IPS / Genap

I. Petunjuk

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

II. Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian waktu yang tersedia untuk pengoperasian multimedia interaktif dengan alokasi waktu pembelajaran sejarah disekolah				✓	
2	Kemudahan pengoperasian multimedia interaktif dengan kemampuan peserta didik				✓	
3	Kemampuan multimedia sebagai alat bantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran				✓	
4	Materi yang disajikan sistematis dan sesuai dengan kurikulum 2013				✓	
5	Kejelasan petunjuk penggunaan multimedia interaktif			✓		
6	Kemudahan navigasi program multimedia interaktif			✓		
7	Kemenarikan desain untuk menunjang materi pembelajaran				✓	
8	Kemenarikan ilustrasi gambar untuk menunjang materi pembelajaran					✓
9	Kemenarikan warna dalam multimedia interaktif			✓		
10	Kemenarikan <i>lay out</i> dalam multimedia interaktif				✓	

11	Kemenarikan <i>font teks</i> untuk menunjang materi pembelajaran				✓	
12	Kemenarikan <i>audio backsound</i> multimedia interaktif				✓	
13	Multimedia interaktif berbasis <i>Computer Assisted Intruction</i> pada mata pelajaran sejarah merupakan suatu pengembangan yang kreatif dan inovatif					✓
14	Ketertarikan peserta didik ketika belajar sejarah dengan memanfaatkan multimedia yang dikembangkan				✓	
15	Multimedia interaktif ini mudah dipahami dan dikemas dengan menggunakan bahasa yang baik, lugas dan efektif				✓	
16	Kemampuan media dalam menciptakan minat belajar peserta didik				✓	
17	Kemampuan media membantu peserta didik memahami informasi			✓		
18	Kemampuan media untuk mengaktifkan peserta dalam membangun pengetahuan sendiri				✓	
Total						
Persentase						

Adaptasi : Akbar (2016)

$$\text{Skor} = \frac{\text{skor total}}{90} \times 100\% = \dots\dots\dots$$

Keterangan:

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

Saran Penyempurnaan Multimedia Interaktif

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan multimedia interaktif berbasis
Computer Assisted Instruction (CAI) Kelas X SMA dengan model ASSURE

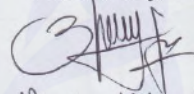
1. ~~Ada~~ Ada beberapa soal yang memiliki jawaban ganda
2. Jawaban pada teks soal ada yang memiliki multi tafsir sehingga membingungkan
3. Bahasa yang digunakan pada materi perlu dibuat seefektif mungkin sehingga dapat dicerna oleh peserta didik.
4. Masih perlu optimalisasi aplikasi sehingga ada beberapa video yang terlalu panjang.

Saran

1. Penggunaan bahasa yang efektif, bila menggunakan ~~pena~~ sub materi perlu dibakukan.
2. Bila pokok materi yang menggunakan tulisan diperjelas sub-subnya & diperkuat di video.

Jember, 24 Mei 2017

Pendidik Sejarah



Nurul Hidayat, S.Pd.

Lampiran O. Instrument Minat Belajar

Lampiran O.1 Kisi-kisi Instrumen Angket Minat Belajar Peserta Didik

Kisi-kisi Instrumen Angket Minat Belajar Peserta Didik

No.	Indikator	Deskriptor	Pertanyaan	No. Item
1.	Perasaan Senang	Memiliki rasa senang dalam mempelajari pelajaran Sejarah	Saya antusias ketika mengikuti pembelajaran Sejarah	1
			Saya lebih senang belajar Sejarah dari pada bermain	2
			Melalui media pembelajaran membuat saya sangat menyukai mata pelajaran Sejarah	12
			Belajar mata pelajaran Sejarah dengan menggunakan media pembelajaran itu menyenangkan	3
			Saya lebih suka pembelajaran Sejarah dengan menggunakan multimedia interaktif dari pada pembelajaran mendengarkan pendidik bercerita	7
2.	Ketertarikan	Memiliki rasa ingin tahu yang	Rasa ingin tahu terhadap multimedia interaktif	8

No.	Indikator	Deskriptor	Pertanyaan	No. Item
	Peserta Didik	tinggi dalam mempelajari pelajaran	dapat menumbuhkan motivasi belajar pada diri saya	
			Perhatian saya lebih tertuju pada pendidik yang menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk menjelaskan materi Sejarah	11
			Mempelajari Sejarah membuat rasa ingin tahu saya timbul untuk mempelajarinya lebih dalam	18
		Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi pada pembelajaran menggunakan media Pembelajaran	Penggunaan multimedia interaktif membuat rasa ingin tahu dalam diri saya muncul terhadap materi pembelajaran Sejarah	14
			Pendidik menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran akan membuat rasa ingin tahu saya muncul	10
3.	Perhatian Peserta Didik	Memiliki perhatian yang tinggi pada saat pembelajaran	Dengan media yang menarik, membuat saya mencatat point-point penting didalam materi tersebut	19
			Belajar dengan menggunakan media, membuat	5

No.	Indikator	Deskriptor	Pertanyaan	No. Item
			saya memperhatikan apa yang sedang dijelaskan didalam media tersebut	
			Dengan menggunakan multimedia interaktif, membuat perhatian saya terfokus pada media tersebut	9
		Memiliki perhatian yang tinggi pada saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran	Saya bertanya ketika mengalami kesulitan menggunakan multimedia interaktif	4
			Dengan menggunakan multimedia interaktif materi pembelajaran Sejarah dapat saya pahami dengan mudah	15
4.	Keterlibatan Peserta Didik	Ikut terlibat dalam pembelajaran didalam kelas	Sebagai peserta didik, saya mencatat catatan penting tentang materi Sejarah yang diberikan oleh pendidik	20
			Sebagai peserta didik saya selalu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik saat pembelajaran Sejarah berlangsung	16
			Sebagai peserta didik, boleh saja saya aktif	17

No.	Indikator	Deskriptor	Pertanyaan	No. Item
			memberikan kritik dan saran atas materi Sejarah yang telah disampaikan	
		Mengerjakan tugas dengan baik	Sebagai peserta didik saya berusaha keras dalam menyelesaikan soal- soal tentang materi yang diberikan oleh pendidik	6
			Sebagai peserta didik, saya bersungguh- sungguh mengerjakan soal atau PR yang diberikan oleh pendidik	13

Adaptasi : Djamarah (2002), Safari (2003) dan Slameto (2010)

Lampiran O.2 Angket Minat Belajar

ANGKET MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

Nama :
Kelas :
Absen :
Sekolah :

PETUNJUK PENGISIAN

1. Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya, dan memberikan tanda cecklist (√) pada kolom yang sesuai dengan pilihan anda.
2. Bacalah semua jawaban dengan baik dan cermat
3. Semua jawaban adalah benar akan tetapi pilihlah yang paling sesuai menurut anda dan tidak mempengaruhi nilai pelajaran anda
4. Kerjakan semua soal jangan sampai ada yang terlewat.

KETERANGAN :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

CS = Cukup Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Saya antusias ketika mengikuti pembelajaran Sejarah					
2.	Saya lebih senang belajar daripada bermain					

3.	Belajar mata pelajaran Sejarah dengan menggunakan media pembelajaran itu menyenangkan					
4.	Saya bertanya ketika mengalami kesulitan menggunakan multimedia interaktif					
5.	Belajar dengan menggunakan media, membuat saya memperhatikan apa yang sedang dijelaskan didalam media tersebut					
6.	Sebagai peserta didik saya berusaha keras dalam menyelesaikan soal-soal tentang materi yang diberikan oleh pendidik					
7.	Saya lebih suka pembelajaran Sejarah dengan menggunakan multimedia interaktif dari pada pembelajaran mendengarkan pendidik bercerita					
8.	Rasa ingin tahu terhadap multimedia interaktif dapat menumbuhkan motivasi belajar pada diri saya					
9.	Dengan menggunakan multimedia interaktif, membuat perhatian saya terfokus pada media tersebut					
10.	Pendidik menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran akan membuat rasa ingin tahu saya muncul					
11.	Perhatian saya lebih tertuju pada pendidik yang menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk menjelaskan materi Sejarah					
12.	Melalui media pembelajaran membuat saya sangat menyukai mata pelajaran Sejarah					
13.	Sebagai peserta didik, saya bersungguh-sungguh mengerjakan soal atau PR yang diberikan oleh pendidik					
14.	Penggunaan multimedia interaktif membuat rasa ingin tahu dalam diri saya muncul terhadap materi pembelajaran Sejarah					
15.	Dengan menggunakan multimedia interaktif materi pembelajaran Sejarah dapat saya pahami dengan mudah					

16.	Sebagai peserta didik saya selalu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik saat pembelajaran Sejarah berlangsung					
17.	Sebagai peserta didik, boleh saja saya aktif memberikan kritik dan saran atas materi Sejarah yang telah disampaikan					
18.	Mempelajari Sejarah membuat rasa ingin tahu saya timbul untuk mempelajarinya lebih dalam					
19.	Perhatian belajar saya dalam mempelajari Sejarah menjadi hilang apabila ada keributan di kelas					
20.	Dengan media yang menarik, membuat saya mencatat point-point penting didalam materi tersebut					

Adaptasi : Djamarah (2002), Safari (2003) dan Slameto (2010)

Lampiran P. Hasil Minat Belajar

Lampiran P.1 Hasil Minat Uji Kelompok Kecil

Minat Belajar Peserta Didik Uji Kelompok Kecil SMAN 1 Arjasa Sebelum Penggunaan Multimedia Interaktif

No	Nama	Nomor Soal																				Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Bintang Sabda R	5	2	4	3	3	2	1	1	2	1	1	2	3	3	3	2	3	3	2	3	49
2	Alfin Setiawan	5	2	3	3	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	4	2	2	1	2	1	40
3	Gabriella Putri R.D	1	2	3	5	2	1	3	1	2	1	2	3	3	2	3	1	3	3	2	2	45
4	M. Alfian Sukrillah	2	2	5	2	1	3	3	2	3	2	3	1	2	3	3	2	1	3	2	3	48
5	Dimas Fitrah H.S	1	3	2	2	1	2	3	1	1	2	1	2	2	2	1	3	1	2	2	1	35
6	Radhadian F. A. M	3	3	1	3	5	3	3	1	2	1	1	3	2	3	1	1	1	3	2	3	45
7	M. Saiful D.M	3	2	1	2	5	3	4	1	2	1	1	3	2	3	2	1	1	3	3	2	45
8	Anis Fila Klaudia	2	3	2	3	1	3	3	5	1	2	1	3	2	2	1	1	2	1	2	1	41
9	Vita Maya Lorenza	1	3	2	2	3	2	3	5	3	1	3	3	1	3	3	1	3	1	2	3	48
10	Nuha Haniyah	3	3	5	3	3	3	3	1	3	2	3	4	1	1	2	2	1	1	2	1	47
Jumlah		27	27	31	32	30	30	34	28	30	24	29	37	33	37	38	32	35	39	40	40	443

Minat Belajar Peserta Didik Uji Kelompok Kecil SMAN 1 Arjasa Sesudah Penggunaan Multimedia Interaktif

No	Nama	Nomor Soal																				Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Bintang Sabda R	4	3	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	3	4	83
2	Alfin Setiawan	4	3	5	4	4	3	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	3	4	4	4	81
3	Gabriella Putri R.D	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	5	4	4	4	3	4	80
4	M. Alfian Sukrillah	4	3	4	4	5	3	4	5	3	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	5	80
5	Damas Fitrah H.S	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	80
6	Radhadian F. A. M	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	82
7	M. Saiful D.M	4	3	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	3	5	84
8	Anis Fila Klaudia	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	3	5	4	4	84
9	Vita Maya Lorenza	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	1	4	85
10	Nuha Haniyah	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	1	4	5	4	4	4	80
Jumlah		40	35	45	45	43	38	40	43	44	41	42	41	40	45	42	40	38	42	33	42	819

Hasil Analisis Uji Kelompok Kecil SMA Negeri 1 Arjasa

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Minat Belajar Sebelum Kelompok Kecil SMAN 1 Arjasa	44.3000	10	4.39823	1.39084
	Minat Belajar Sesudah Kelompok Kecil SMAN 1 Arjasa	81.9000	10	1.96921	.62272

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Minat Belajar Sebelum Kelompok Kecil SMAN 1 Arjasa & Minat Belajar Sesudah Kelompok Kecil SMAN 1 Arjasa	10	.248	.490

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	Minat Belajar Sebelum Kelompok Kecil SMAN Arjasa & Minat Belajar Sesudah Kelompok Kecil SMAN 1 Arjasa	-37.60000	4.35125	1.37598	-40.71269	-34.48731	-27.326	9	.000

Minat Belajar Peserta Didik Uji Kelompok Kecil SMAN 2 Tanggul Sebelum Penggunaan Multimedia Interaktif

No. Absen	Nama	Nomor Soal																				Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Putri Mega Utami	1	2	2	3	2	1	1	1	1	1	3	2	3	2	3	1	3	3	1	3	39
2	Nabila Faradina AZ	1	2	3	5	1	3	1	3	3	4	2	2	1	3	2	1	1	2	3	2	45
3	Ayu Mustika	2	2	1	5	2	1	3	2	1	3	3	1	3	1	2	2	3	2	1	3	43
4	Alfiana Anggun C	2	1	1	5	2	1	3	5	1	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	3	48
5	Rico Arifin	3	2	1	2	1	3	2	5	2	3	2	2	1	2	2	2	3	3	2	3	46
6	M. Defri Rizky R.	2	1	3	3	3	2	2	3	1	3	3	1	1	1	1	2	3	1	2	3	41
7	Eka Widya W.P	3	2	3	1	1	3	2	2	3	5	2	2	1	1	1	3	2	3	2	2	44
8	Rekno Puji U	1	3	1	1	1	3	2	3	2	5	4	3	5	2	1	3	1	1	2	2	46
9	Idan Cindi Christina H	3	1	2	1	2	2	3	3	1	3	2	1	5	2	1	2	1	2	1	3	41
10	Nafira Ainur N	3	2	2	2	3	2	1	3	1	2	3	1	5	3	3	1	2	1	2	3	45
Jumlah		22	20	22	32	23	27	27	38	25	42	38	30	41	34	34	36	37	37	36	47	438

Minat Belajar Peserta Didik Uji Kelompok Kecil SMAN 2 Tanggul Sesudah Penggunaan Multimedia Interaktif

No	Nama	Nomor Soal																				Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Putri Mega Utami	5	4	4	4	5	4	4	1	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	83
2	Nabila Faradina AZ	1	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	3	4	4	4	80
3	Ayu Mustika	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	81
4	Alfiana Anggun C	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	83
5	Rico Arifin	4	4	4	4	5	4	5	1	4	4	5	4	4	5	5	4	4	3	4	3	80
6	M. Defri Rizky R.	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	3	1	4	83
7	Eka Widya W.P	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	1	4	5	81	
8	Rekno Puji U	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	83
9	Idan Cindi Christina H	5	3	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	3	4	3	4	81
10	Nafira Ainur N	5	4	4	5	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	80
Jumlah		42	39	42	41	44	41	38	37	43	42	43	43	40	44	44	42	38	35	35	42	815

Hasil Analisis Uji Kelompok Kecil SMA Negeri 2 Tanggul

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Minat Belajar Sebelum Kelompok Kecil SMAN 2 Tanggul	43.8000	10	2.78089	.87939
	Minat Belajar Sesudah Kelompok Kecil SMAN 2 Tanggul	81.5000	10	1.35401	.42817

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Minat Belajar Sebelum Kelompok Kecil SMAN 2 Tanggul & Minat Belajar Sesudah Kelompok Kecil SMAN 2 Tanggul	10	-.207	.567

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	Minat Belajar Sebelum Kelompok Kecil SMAN 2 Tanggul - Minat Belajar Sesudah Kelompok Kecil SMAN 2 Tanggul	-37.70000	3.33500	1.05462	-40.08571	-35.31429	-35.747	9	.000

Minat Belajar Peserta Didik Uji Kelompok Kecil SMAN 5 Jember Sebelum Penggunaan Multimedia Interaktif

No. Absen	Nama	Nomor Soal																				Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Safira Dalilah	1	2	3	1	2	1	3	2	2	2	1	3	5	1	3	1	3	2	2	2	42
2	Die Ajeng I.	1	4	2	1	2	3	3	2	3	1	2	2	5	1	2	2	1	3	2	3	45
3	Melinda Ayu Dwi	2	1	3	1	1	3	2	1	3	3	3	3	5	2	2	2	1	3	2	2	45
4	Ning Nur Aisyah	4	2	2	1	1	2	2	1	3	1	5	2	1	1	3	3	3	3	2	3	45
5	Lidia Oktarina Y.	1	3	3	1	2	3	1	2	2	2	2	3	5	1	3	1	2	2	3	2	44
6	Galang Awan P.	3	2	2	3	1	3	2	2	5	3	2	2	2	3	2	1	1	3	3	1	46
7	Erlingga Dwipa N.	1	2	2	3	2	2	3	1	3	2	5	3	2	3	2	2	2	1	2	3	46
8	Ginta Trianto Putra	1	1	1	1	3	3	3	1	2	5	3	2	1	2	2	1	3	3	3	2	43
9	Haryo Bagus W.R.	3	1	3	4	1	1	2	2	5	3	1	1	3	3	3	1	2	1	3	2	45
10	Sandi Nayoman	3	2	2	1	1	3	2	3	5	2	2	3	1	3	1	2	2	3	2	2	45
Jumlah		21	22	26	21	21	30	30	25	42	34	37	36	43	34	38	32	37	42	43	42	446

Minat Belajar Peserta Didik Uji Kelompok Kecil SMAN 5 Jember Sesudah Penggunaan Multimedia Interaktif

No. Absen	Nama	Nomor Soal																				Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Safira Dalilah	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	1	4	4	4	4	4	81
2	Die Neng I.	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	1	5	4	4	5	1	5	5	86
3	Melinda Ayu Dwi	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	88
5	Ning Nur Aisyah	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	3	5	1	5	1	4	4	4	5	5	85
5	Lidia Oktarina Y.	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	1	4	4	1	4	4	5	5	85
6	Galang Awan P.	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	86
7	Erlingga Dwipa N.	4	4	5	4	5	4	4	4	3	5	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	81
8	Ginta Trianto Putra	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	1	4	4	4	3	4	80
9	Haryo Bagus W.R	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	3	5	4	4	5	4	1	5	87
10	Sandi Nayowan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	3	4	4	5	5	83
Jumlah		45	42	48	45	42	47	45	45	44	44	43	42	32	44	33	36	42	36	40	47	842

Hasil Analisis Uji Kelompok Kecil SMAN 5 Jember

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Minat Belajar Sebelum Kelompok Kecil SMAN 5 Jember	44.6000	10	1.26491	.40000
	Minat Belajar Sesudah Kelompok Kecil SMAN 5 Jember	84.2000	10	2.78089	.87939

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Minat Belajar Sebelum Kelompok Kecil SMAN 5 Jember & Minat Belajar Sesudah Kelompok Kecil SMAN 5 Jember	10	.499	.142

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 3	Minat Belajar Sebelum Kelompok Kecil SMAN 5 Jember - Minat Belajar Sesudah Kelompok Kecil SMAN 5 Jember	-39.60000	2.41293	.76303	-41.32610	-37.87390	-51.898	9	.000

Lampiran P.2 Analisis Minat Belajar Total Uji Kelompok Kecil

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Minat Belajar Total Kelompok Kecil Sebelum	44.2333	30	3.00211	.54811
	Minat Belajar Total Kelompok Kecil Sesudah	82.5333	30	2.37419	.43347

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Minat Belajar Total Kelompok Kecil Sebelum & Minat Belajar Total Kelompok Kecil Sesudah	30	.185	.327

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	Minat Belajar Total Kelompok Kecil Sebelum & Minat Belajar Total Kelompok Kecil Sesudah	-38.30000	3.46559	.63273	-39.59407	-37.00593	-60.532	29	.000

Lampiran P.3 Hasil Minat Belajar Uji Lapangan Atau Uji Kelompok Besar

Minat Belajar Peserta Didik Uji Kelompok Besar SMAN 1 Arjasa Sebelum Penggunaan Multimedia Interaktif

No	Nama	Nomor Soal																				Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Hartono Utomo	3	5	4	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	59
2	Galih Ababil R.	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	58
3	Darin Sakinah A.	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	56
4	Rizka Aulisti E.I	2	5	3	4	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	2	3	3	55
5	Sahadrina Ghaitsani	3	5	2	4	2	2	1	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	53
6	Harja Puspita	2	5	3	3	2	2	3	3	3	3	4	2	3	2	2	3	3	2	3	3	56
7	Juwita Aviindra K.	2	1	2	3	2	2	3	2	2	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	52
8	Laigita Ayu F.D	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	1	3	50
9	Salshadila K.S	2	2	2	2	3	3	4	2	2	3	3	4	3	3	2	1	2	2	3	3	51
10	Muhammad Husen	3	3	3	1	4	2	2	2	3	2	3	4	3	3	3	3	2	3	1	3	53
11	Fifin	3	3	3	2	1	2	5	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	57
12	Alifia Salsabilla P.	3	2	4	3	3	2	3	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	56
13	Saiful Amori	3	1	2	4	2	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	58
14	M. Rafi Putra P.	3	1	3	2	3	3	3	5	3	2	4	2	3	2	2	4	3	3	3	3	57
15	Indarto Bagas P.	2	1	2	2	3	3	2	3	3	1	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	48
16	M. Vikky Ibnu A.	3	3	3	2	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	54
17	Fasih Lisani	4	3	2	2	2	2	3	1	5	3	3	2	3	2	3	3	2	2	1	2	50
18	Nadyatul Hasanah	3	2	2	2	1	3	3	3	4	2	1	3	3	3	3	3	2	3	3	2	51
19	Siska Ifadatus S.	2	2	1	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54

20	Mira Nadifa	2	4	1	2	4	2	1	3	5	3	2	3	2	3	4	3	3	3	1	2	53
21	Faikhotus R	2	3	3	2	4	2	3	3	2	2	3	3	3	2	4	2	2	2	2	3	52
22	Husni Rizal	1	3	3	2	3	3	3	2	2	3	5	3	2	3	3	2	3	2	1	2	51
23	M. Riko Saifullah	1	2	3	2	2	3	3	3	2	4	2	2	3	3	3	3	2	3	1	2	49
24	Alfian Raka	2	2	1	3	3	1	2	3	2	4	3	3	5	3	2	2	1	3	1	3	49
25	Bambang Iswanto	3	3	1	3	2	1	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4	1	3	51
26	Nabila	3	3	2	1	3	2	3	2	1	3	3	4	3	3	3	3	4	2	3	4	55
27	Dito Pratama Putra	2	2	3	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	55
28	Sahrul Huda	3	1	2	2	2	2	3	2	2	2	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	50
29	Rahmat M	4	1	3	3	2	3	2	2	2	3	4	3	3	3	2	3	3	2	4	3	55
30	Muhammad Nur A.D.P	2	1	3	2	4	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	1	3	2	3	3	48
Jumlah		78	79	78	77	84	76	88	85	94	90	105	97	98	100	97	92	98	97	85	108	1596

Minat Belajar Peserta Didik Uji Kelompok Besar SMAN 1 Arjasa Sesudah Penggunaan Multimedia Interaktif

No	Nama	Nomor Soal																				Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Hartono Utomo	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	3	4	3	4	81
2	Galih Ababil R.	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	3	4	4	4	85
3	Darin Sakinah A.	5	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	81
4	Rizka A	4	4	5	5	1	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	84
5	Sahadrina Ghaitsani	4	3	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	82
6	Harja Puspita	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	80
7	Juwita Aviindra K.	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	3	4	83
8	Laigita Ayu F.D	4	3	4	4	3	4	4	1	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	81
9	Salshadila K.S	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	3	4	83
10	Muhammad Husen	5	4	5	5	3	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	78
11	Fifin	4	5	4	5	4	4	4	5	4	1	4	4	5	5	4	4	3	3	4	4	78
12	Alifia Salsabilla P.	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	80
13	Saiful Amsori	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	3	4	83
14	M. Rafi Putra P.	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	86
15	Indarto Bagas P.	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	77
16	M. Vikky Ibnu A.	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	83
17	Fasih Lisani	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	1	5	4	3	4	5	4	4	4	4	79
18	Nadyatul Hasanah	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	3	4	4	4	5	4	4	3	4	4	80
19	Siska Ifadatus S.	5	4	4	4	5	1	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	5	82
20	Mira Nadifa	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	3	4	4	3	4	83
21	Faikhotus R	4	4	4	1	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	78

22	Husni Rizal	4	4	5	4	3	4	4	5	5	5	1	4	4	4	4	4	4	4	3	5	80
23	M. Riko Saifullah	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	83
24	Alfian Rakahardy	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	86
25	Bambang Iswanto	5	4	5	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	77
26	Nabila	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	3	2	4	4	4	83
27	Dito Pratama Putra	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	88
28	Sahrul Huda	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	79
29	Rahmat M Muhammad Nur	5	5	5	4	5	1	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	80
30	A.D.P	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	82
Jumlah		129	121	139	128	121	118	128	121	127	117	112	122	122	129	133	117	113	120	111	122	2445

Hasil Analisis Uji Kelompok Besar SMAN 1 Arjasa

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Minat Belajar Sebelum Kelompok Besar SMAN 1 Arjasa	53.2000	30	3.15573	.57615
	Minat Belajar Sebelum Kelompok Besar SMAN 1 Arjasa	81.5000	30	2.75118	.50229

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Minat Belajar Sebelum Kelompok Besar SMAN 1 Arjasa & Minat Belajar Sebelum Kelompok Besar SMAN 1 Arjasa	30	.246	.190

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	Minat Belajar Sebelum Kelompok Besar SMAN 1 Arjasa - Minat Belajar Sebelum Kelompok Besar SMAN 1 Arjasa	-28.30000	3.64029	.66462	-29.65931	-26.94069	-42.581	29	.000

Minat Belajar Peserta Didik Uji Kelompok Besar SMAN 2 Tanggul Sebelum Penggunaan Multimedia Interaktif

No	Nama	Nomor Soal																				Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Mauliya Bella Ayu F.	3	5	3	2	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	56
2	Fitri Dwi W.	3	1	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	54
3	Elisa Sabta Y.	3	1	3	3	5	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	55
4	Farahan Timurap	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	56
5	Erika Amelia P.S	2	2	2	2	3	5	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	53
6	Chelsya T.P	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	55
7	Cynthia F.D	3	5	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	1	3	56
8	Denty Andhini	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	4	3	1	2	50
9	Novita Nurmila	4	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	53
10	Anita Firdaus	3	2	5	2	2	3	3	3	2	3	3	3	4	2	4	3	3	2	3	3	58
11	Era Zahrotuh D.	3	2	4	3	3	2	5	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	4	58
12	Felin Adelia	2	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	1	50
13	Febri Firmansyah	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	54
14	Muhammad Azizul H.	3	3	3	3	3	3	3	2	4	5	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	57
15	Mahe Edi Bandu A.W	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	53
16	Dimas Adityo D.	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	52
17	Dinta Windra P.	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	54
18	Tiara Fadlilah S.	2	3	3	3	2	3	3	3	3	5	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	56
19	Lita Azizah W.	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	51
20	Fainesty Vivi E.	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	57

21	Fiko Akbar R.	3	2	1	3	2	2	3	5	3	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	56
22	Achmad Bahaqi	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	1	2	3	3	3	3	3	2	2	3	51
23	Moch Choeril M.	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	54
24	Sulfiatul Jannah	3	2	2	2	3	2	3	3	5	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	53
25	Yuyun Ulfaidah	3	2	2	2	3	3	3	2	5	3	1	2	2	3	3	3	3	2	2	3	52
26	Erlina Salafiyahs	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	53
27	Nur Fauziyah Y.	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	55
28	Linda Dwi A.	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	54
29	Choirunisa	3	4	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	1	2	52
30	J. Nur Rohman	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	1	2	2	52
31	Iham Yusuf	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	55
32	Denty Ayu C.	3	2	2	3	4	3	3	3	2	2	1	2	3	3	3	2	3	4	3	2	53
Jumlah		91	84	87	91	98	96	98	95	97	100	94	99	100	98	103	104	106	98	94	105	1728

Minat Belajar Peserta Didik Uji Kelompok Besar SMAN 2 Tanggul Sesudah Penggunaan Multimedia Interaktif

No. Absen	Nama	Nomor Soal																				Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	29	30	
1	Mauliya Bella Ayu F.	4	4	4	4	4	4	4	4	1	5	3	4	1	4	4	3	3	4	4	4	72
2	Fitri Dwi W.	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	3	4	5	4	3	3	4	5	4	83
3	Elisa Sabta Y.	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	82
4	Farahan Timurap	4	4	5	4	5	4	5	4	1	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	83
5	Erika Amelia P.S	4	4	4	4	4	4	1	4	4	5	4	4	4	5	4	3	3	4	4	4	77
6	Chelsya T.P	5	4	5	4	1	4	5	4	4	4	4	5	1	4	5	4	4	5	5	3	75
7	Cynthia F.D	4	3	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	5	5	86
8	Denty Andhini	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	74
9	Novita Nurmila	4	4	5	4	1	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	78
10	Anita Firdaus	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	79
11	Era Zahrotuh D.	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	3	79
12	Felin Adelia	4	5	4	4	1	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	81
13	Febri Firmansyah	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	3	4	4	4	4	82
14	Muhammad Azizul H.	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	89
15	Mahe Edi Bandu A.W	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	3	4	4	4	5	4	5	5	86
16	Dimas Adityo D.	4	4	4	4	1	5	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	5	4	85
17	Dinta Windra P.	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	80
18	Tiara Fadlilah S.	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	86
19	Lita Azizah W.	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	77
20	Fainesty Vivi E.	4	3	5	4	4	4	3	5	4	5	3	4	4	5	4	3	3	4	3	4	83
21	Fiko Akbar R.	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	3	4	3	4	83
22	Achmad Bahaqi	4	4	5	4	1	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	85

23	Moch Choeril M.	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	82	
24	Sulfiatul Jannah	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	89
25	Yuyun Ulfaidah	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	86
26	Erlina Salafiyahs	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	85
27	Nur Fauziyah Y.	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	87
28	Linda Dwi A.	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	5	5	5	4	4	4	4	5	80
29	Choirun	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	86
30	J. Nur Rohman	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	3	5	4	4	3	4	3	77
31	Iham Yusuf	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	83
32	Denty Ayu C.	4	3	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	3	3	4	5	4	85
Jumlah		136	122	134	132	120	133	133	132	131	134	130	132	127	140	139	122	122	129	134	134	2625

Hasil Analisis Uji Kelompok Besar SMAN 2 Tanggul

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Minat Belajar Sebelum Kelompok Besar SMAN 2 Tanggul	54.0000	32	2.17018	.38364
	Minat Belajar Sesudah Kelompok Besar SMAN 2 Tanggul	82.0313	32	4.30667	.76132

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Minat Belajar Sebelum Kelompok Besar SMAN 2 Tanggul & Minat Belajar Sesudah Kelompok Besar SMAN 2 Tanggul	32	.072	.693

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	Minat Belajar Sebelum Kelompok Besar SMAN 2 Tanggul - Minat Belajar Sesudah Kelompok Besar SMAN 2 Tanggul	-28.03125	4.67998	.82731	-29.71856	-26.34394	-33.882	31	.000

Minat Belajar Peserta Didik Uji Kelompok Besar SMAN 5 Jember Sebelum Penggunaan Multimedia Interaktif

No. Absen	Nama	Nomor Soal																				Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Eko Priyayuda	3	1	3	3	3	4	5	3	3	2	4	3	3	3	3	3	1	3	2	3	58
2	Ghuyuf Faizal	3	1	3	3	3	3	3	3	5	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	56
3	Athalla Verdiansyah	3	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	53
4	Diva Dwi Alfarizi	3	2	3	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	1	3	54
5	Riski Priadana	3	1	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	2	53
6	Lansyah R.L	2	2	3	3	2	3	3	3	5	3	2	3	3	3	2	2	2	3	1	3	53
7	Adithia D.	3	2	2	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	55
8	Rahadian Rizki F.	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	55
9	Moh Fiqi Ramadhan	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	53
10	Ilham Widyamukti	3	3	3	3	4	2	3	3	5	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	57
11	M. Dani Cipta	4	2	3	3	3	3	4	2	2	3	2	2	3	3	3	4	2	3	2	3	56
12	Dina Wardatul J.	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	2	2	3	59
13	Aura Juliana P	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	54
14	Maurent Pangrangu	3	2	1	2	1	3	1	3	3	3	5	3	2	2	2	3	2	2	3	2	48
15	Mutiara Yunanda D	2	3	2	3	2	2	1	2	2	2	2	3	3	2	3	3	1	3	2	3	46
16	Viola Dwi A	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	54
17	Bryan Yuwanda	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	5	2	3	3	3	4	3	57
18	Efdon Dwi C.	3	3	3	2	3	2	3	3	2	1	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	50

19	Yudha Ari A.	3	3	3	3	3	3	2	2	5	2	2	3	1	3	3	3	2	3	2	2	53
20	Nagata Reza K.	1	4	3	2	2	3	3	1	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	52
21	Indah Agustin	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	5	1	2	3	2	2	2	2	2	3	52
22	Sandi Aditia A.	2	3	3	2	3	2	2	2	3	1	3	2	2	2	3	2	3	2	3	47	
23	Ach. Danial Khohli	3	3	2	4	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	1	2	2	2	50
24	Andi Yusuf	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	5	3	3	3	2	1	3	2	3	56
25	Harimas Widodo	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	1	2	51
26	Mahandra Rivan	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	1	2	2	3	3	3	2	3	3	51
27	Rona Ardhiana F.	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	5	2	2	3	3	3	2	56
28	Pramesvari	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	57
29	Nia Ayu	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	52
30	Vico Irgian	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	4	3	4	3	3	3	1	1	3	2	54
Jumlah		84	76	84	89	86	90	89	88	101	88	97	95	91	101	95	98	79	94	89	98	1602

Minat Belajar Peserta Didik Uji Kelompok Besar SMAN 5 Jember Sesudah Penggunaan Multimedia Interaktif

No. Absen	Nama	Nomor Soal																				Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Eko Priyayuda	4	3	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	3	80
2	Ghuyuf Faizal	5	4	5	4	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	3	5	4	3	82
3	Athalla Verdiansyah	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	3	4	85
4	Diva Dwi Alfarizi	4	3	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	3	4	4	3	5	84
5	Riski Priadana	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	87
6	Lansyah R.L	4	3	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	82
7	Adithia D.	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	3	4	84
8	Rahadian Rizki F.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	5	4	4	3	5	78
9	Moh Fiqi Ramadhan	5	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	3	4	81
10	Ilham Widyamukti	4	4	4	3	4	4	4	4	4	1	4	4	4	5	5	3	4	4	5	4	78
11	M. Dani Cipta	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	85
12	Dina Wardatul J.	5	4	4	4	5	4	4	1	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	81
13	Aura Juliana P	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	82
14	Maurent Pangrangu	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	89
15	Mutiara Yunanda D	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	3	3	4	4	4	4	4	5	3	3	80
16	Viola Dwi A	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	5	5	4	4	5	5	3	4	83
17	Bryan Yuwanda	5	3	5	5	5	4	5	1	4	4	3	4	4	1	5	4	4	5	3	4	78
18	Efdon Dwi C.	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	3	4	5	4	5	4	4	5	4	4	87

19	Yudha Ari A.	4	3	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	3	4	4	4	4	80
20	Nagata Reza K.	4	3	4	4	4	5	4	1	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	2	4	77
21	Indah Agustin	4	4	4	3	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	82
22	Sandi Aditia A.	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	3	3	3	81
23	Ach. Danial Khohli	4	5	4	4	4	5	5	1	4	4	1	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	81
24	Andi Yusuf	4	3	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	83
25	Harimas Widodo	4	4	4	5	4	5	4	1	4	5	1	4	4	5	5	3	4	4	4	4	4	78
26	Mahandra Rivan	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	3	3	83
27	Rona Ardhiana F.	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	5	5	84
28	Pramesvari	5	5	5	1	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	1	1	87
29	Nia Ayu	5	5	3	4	4	5	5	5	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	3	3	3	82
30	Vico Irgian	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	85
Jumlah		132	117	129	120	130	127	129	113	125	126	116	120	123	127	136	120	123	126	112	118	2469	

Hasil Analisis Uji Kelompok Besar SMAN 5 Jember

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Minat Belajar Sebelum Kelompok Besar SMAN 5 Jember -	53.4000	30	3.16881	.57854
	Minat Belajar Sesudah Kelompok Besar SMAN 5 Jember	82.3000	30	3.04166	.55533

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Minat Belajar Sebelum Kelompok Besar SMAN 5 Jember & Minat Belajar Sesudah Kelompok Besar SMAN 5 Jember	30	-.099	.604

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	Minat Belajar Sebelum Kelompok Besar SMAN 5 Jember - Minat Belajar Sesudah Kelompok Besar SMAN 5 Jember	-28.90000	4.60397	.84057	-30.61915	-27.18085	-34.382	29	.000

Lampiran P.4 Analisis Minat Belajar Total Uji Lapangan atau Uji Kelompok Besar

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Minat Belajar Total Kelompok Besar Sebelum	53.5435	92	2.84552	.29667
	Minat Belajar Total Kelompok Besar Sesudah	81.9457	92	3.43340	.35796

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Minat Belajar Kelompok Besar Total Sebelum & Minat Belajar Total Kelompok Besar Sesudah	92	.067	.525

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	Minat Belajar Kelompok Besar Total Sebelum & Minat Belajar Total Kelompok Besar Sesudah	-28.40217	4.30961	.44931	-29.29467	-27.50968	-63.213	91	.000

Lampiran Q. Hasil Efektivitas

Lampiran Q.1 Hasil Efektivitas Uji Kelompok Kecil

Hasil Efektivitas Kelompok Kecil SMA Negeri 1 Arjasa

NO	Nama	Kelas	Pre Test	Post Test
1	Bintang Sabda R	X IPS 3	42	88
2	Alfin Setiawan	X IPS 3	40	85
3	Gabriella Putri R.D	X IPS 3	43	92
4	M. Alfian Sukrillah	X IPS 3	41	87
5	Dimas Fitrah H.S	X IPS 2	39	80
6	Radhadian F.A.M	X IPS 2	38	84
7	M. Saiful D.M	X IPS 2	41	91
8	Anis Fila Klaudia	X IPS 2	39	89
9	Vita Maya Lorenza	X IPS 2	41	85
10	Nuha Haviyah	X IPS 2	40	79
Rata-rata			40,4	86

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Efektivitas Sebelum Kelompok Kecil SMAN 1 Arjasa	10	38,00	43,00	40,4000	1,50555
Efektivitas Sesudah Kelompok Kecil SMAN 1 Arjasa	10	79,00	92,00	86,0000	4,29470
Valid N (listwise)	10				

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Efektivitas Sebelum Kelompok Kecil SMAN 1 Arjasa	40.4000	10	1.50555	.47610
	Efektivitas Sesudah Kelompok Kecil SMAN 1 Arjasa	86.0000	10	4.29470	1.35810

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Efektivitas Sebelum Kelompok Kecil SMAN 1 Arjasa & Efektivitas Sesudah Kelompok Kecil SMAN 1 Arjasa	10	.584	.076

Paired Samples Test

Pair		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
1	Efektivitas Sebelum Kelompok Kecil SMAN 1 Arjasa - Efektivitas Sesudah Kelompok Kecil SMAN 1 Arjasa	-45.60000	3.62706	1.14698	-48.19464	-43.00536	-39.757	9	.000

Hasil Efektivitas Kelompok Kecil SMA Negeri 2 Tanggul

NO	Nama	Kelas	Pre Test	Post Test
1	Putri Mega Utami	X IPS 2	40	87
2	Nabila Faradina AZ	X IPS 2	38	92
3	Ayu Mustika	X IPS 2	39	78
4	Alfiana Anggun C	X IPS 2	42	82
5	Rico Arifin	X IPS 2	41	91
6	M. Defri Rizky R.	X IPS 2	43	88
7	Eka Widya W.P	X IPS 2	40	85
8	Rekno Puji U	X IPS 2	42	86
9	Idan Cindi Christina H	X IPS 2	41	83
10	Nafira Ainur N	X IPS 2	42	87
Rata-rata			40,8	85,9

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Efektivitas Sebelum Kelompok Kecil SMAN 2 Tanggul	10	38,00	43,00	40,8000	1,54919
Efektivitas Sesudah Kelompok Kecil SMAN 2 Tanggul	10	78,00	92,00	85,9000	4,17532
Valid N (listwise)	10				

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 2	Efektivitas Sebelum Kelompok Kecil SMAN 2 Tanggul	40.8000	10	1.54919	.48990
	.Efektivitas Sesudah Kelompok Kecil SMAN 2 Tanggul	85.9000	10	4.17532	1.32035

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 2	Efektivitas Sebelum Kelompok Kecil SMAN 2 Tanggul & Efektivitas Sesudah Kelompok Kecil SMAN 2 Tanggul	10	-.021	.955

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	Efektivitas Sebelum Kelompok Kecil SMAN 2 Tanggul - Efektivitas Sesudah Kelompok Kecil SMAN 2 Tanggul	-45.10000	4.48330	1.41774	-48.30716	-41.89284	-31.811	9	.000

Hasil Efektivitas Kelompok Kecil SMA Negeri 5 Jember

NO	Nama	Kelas	Pre Test	Post Test
1	Safira Dalilah	X IPS 3	45	88
2	Die Ajeng I.	X IPS 3	43	90
3	Melinda Ayu Dwi	X IPS 3	39	79
4	Ning Nur Aisyah	X IPS 3	37	83
5	Lidia Oktarina Y.	X IPS 3	43	85
6	Galang Awan P.	X IPS 3	41	88
7	Erlingga Dwipa N.	X IPS 3	38	84
8	Ginta Trianto Putra	X IPS 3	41	86
9	Haryo Bagus W.R.	X IPS 3	42	92
10	Sandi Nayoman	X IPS 3	40	91
Rata-rata			40,9	86,6

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Efektivitas Sebelum Kelompok Kecil SMAN 5 Jember	10	37,00	45,00	40,9000	2,46982
Efektivitas Sesudah Kelompok Kecil SMAN 5 Jember	10	79,00	92,00	86,6000	4,00555
Valid N (listwise)	10				

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Efektivitas Sebelum Kelompok Kecil SMAN 5 Jember	40.9000	10	2.46982	.78102
	Efektivitas Sesudah Kelompok Kecil SMAN 5 Jember	86.6000	10	4.00555	1.26667

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Efektivitas Sebelum Kelompok Kecil SMAN 5 Jember & Efektivitas Sesudah Kelompok Kecil SMAN 5 Jember	10	.535	.111

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	Efektivitas Sebelum Kelompok Kecil SMAN 5 Jember - Efektivitas Sesudah Kelompok Kecil SMAN 5 Jember	-45.70000	3.40098	1.07548	-48.13291	-43.26709	-42.492	9	.000

Lampiran Q.2 Analisis Hasil Efektivitas Uji Kelompok Kecil Total

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Efektivitas Sebelum Kelompok Kecil Total	30	37,00	45,00	40,7000	1,84110
Efektivitas Sesudah Kelompok Kecil Total	30	78,00	92,00	86,1667	4,02649
Valid N (listwise)	30				

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Efektivitas Sebelum Kelompok Kecil Total	40.7000	30	1.84110	.33614
	Efektivitas Sesudah Kelompok Kecil Total	86.1667	30	4.02649	.73513

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Efektivitas Sebelum Kelompok Kecil Total & Efektivitas Sesudah Kelompok Kecil Total	30	.379	.039

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	Efektivitas Sebelum Kelompok Kecil Total & Efektivitas Sesudah Kelompok Kecil Total	-45.46667	3.73920	.68268	-46.86291	-44.07043	-66.600	29	.000

Lampiran Q.3 Hasil Efektivitas Uji Lapangan Atau Kelompok Besar
Hasil Efektivitas Kelompok Besar SMA Negeri 1 Arjasa
Kelas X IPS 2

NO	Nama	Pre Test	Post Test
1	Hartono Utomo	39	80
2	Galih Ababil	41	83
3	Darin Sakinah A.	44	87
4	Rizka A	41	90
5	Sahadrina Ghaitsani	38	79
6	Harja Puspita	40	89
7	Juwita Aviindra K.	39	81
8	Laigita Ayu F.D	40	80
9	Salshadila K.S	42	93
10	Muhammad Husen	41	90
11	Fifin	40	85
12	Alifia Salsabilla P.	39	88
13	Saiful Amori	42	92
14	M. Rafi Putra P.	41	88
15	Indarto Bagas P.	38	83
16	M. Vikky Ibnu A.	40	86
17	Fasih Lisani	39	83
18	Nadyatul Hasanah	39	90
19	Siska Ifadatus S.	41	85
20	Mira Nadifa	37	85
21	Faikhodus R	38	79
22	Husni Rizal	37	90
23	M. Riko Saifullah	40	84
24	Alfian Raka	41	90
25	Bambang Iswanto	45	86
26	Nabila	40	80
27	Dito Pratama Putra	38	78
28	Sahrul Huda	37	83
29	Rahmat M	39	79
30	M.Riyan Widia T.	43	89
Rata-rata		39,99	85,16

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Efektivitas Sebelum Kelompok Besar SMAN 1 Arjasa	30	37,00	45,00	39,9667	1,97368
Efektivitas Sesudah Kelompok Besar SMAN 1 Arjasa	30	78,00	93,00	85,1667	4,38715
Valid N (listwise)	30				

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Efektivitas Sebelum Kelompok Besar SMAN 1 Arjasa	39.9667	30	1.97368	.36034
	Efektivitas Sesudah Kelompok Besar SMAN 1 Arjasa	85.1667	30	4.38715	.80098

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Efektivitas Sebelum Kelompok Besar SMAN 1 Arjasa & Efektivitas Sesudah Kelompok Besar SMAN 1 Arjasa	30	.451	.012

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	Efektivitas Sebelum Kelompok Besar SMAN 1 Arjasa - Efektivitas Sesudah Kelompok Besar SMAN 1 Arjasa	-45.20000	3.91637	.71503	-46.66240	-43.73760	-63.214	29	.000

Hasil Efektivitas Kelompok Besar SMA Negeri 2 Tanggul Kelas X IPS 1

NO	Nama	Pre Test	Post Test
1	Mauliya Bella Ayu F.	39	85
2	Fitri Dwi W.	37	84
3	Elisa Sabta Y.	39	80
4	Farahan Timurap	42	93
5	Erika Amelia P.S	40	83
6	Chelsya T.P	42	90
7	Cynthia F.D	41	85
8	Denty Andhini	40	86
9	Novita Nurmila	39	78
10	Anita Firdaus	38	84
11	Era Zahrotuh D.	41	85
12	Felin Adelia	42	92
13	Febri Firmansyah	38	82
14	Muhammad Azizul H.	39	80
15	Mahe Edi Bandu A.W	41	88
16	Dimas Adityo D.	37	79
17	Dinta Windra P.	43	85
18	Tiara Fadlilah S.	40	90
19	Lita Azizah W.	37	80
20	Fainesty Vivi E.	39	90
21	Fiko Akbar R.	40	87
22	Achmad Bahaqi	41	81
23	Moch Choeril M.	41	84
24	Sulfiatul Jannah	45	91
25	Yuyun Ulfaidah	38	78
26	Erlina Salafiyahs	42	85
27	Nur Fauziyah Y.	45	92
28	Linda Dwi A.	41	84
29	Choirunisa	43	88
30	J. Nur Rohman	39	83
31	Iham Yusuf	35	79
32	Denty Ayu C.	44	93
Rata-rata		40,25	85,12

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Efektivitas Sebelum Kelompok Besar SMAN 2 Tanggul	32	35,00	45,00	40,2500	2,36916
Efektivitas Sesudah Kelompok Besar SMAN 2 Tanggul	32	78,00	93,00	85,1250	4,54902
Valid N (listwise)	32				

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Efektivitas Sebelum Kelompok Besar SMAN 2 Tanggul	40.2500	32	2.36916	.41881
	Efektivitas Sesudah Kelompok Besar SMAN 2 Tanggul	85.1250	32	4.54902	.80416

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Efektivitas Sebelum Kelompok Besar SMAN 2 Tanggul & Efektivitas Sesudah Kelompok Besar SMAN 2 Tanggul	32	.730	.000

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Efektivitas Sebelum Kelompok Besar SMAN 2 Tanggul - Efektivitas Sesudah Kelompok Besar SMAN 2 Tanggul	-44.87500	3.25031	.57458	-46.04686	-43.70314	-78.101	31	.000

**Hasil Efektivitas Kelompok Besar SMA Negeri 5 Jember
Kelas X IPS 2**

NO	Nama	Pre Test	Post Test
1	Eko Priyayuda	40	88
2	Ghuyuf Faizal	38	85
3	Athalla Verdiansyah	44	90
4	Diva Dwi Alfarizi	42	92
5	Riski Priadana	44	82
6	Lansyah R.L	43	80
7	Adithia D.	39	84
8	Rahadian Rizki F.	43	85
9	Moh Fiqi Ramadhan H.	40	85
10	Ilham Widyamukti	45	93
11	M. Dani Cipta	38	78
12	Dina Wardatul J.	47	90
13	Aura Juliana P	45	85
14	Maurent Pangrangu	39	90
15	Mutiara Yunanda D	39	86
16	Viola Dwi A	40	90
17	Bryan Yuwanda	37	85
18	Efdon Dwi C.	38	80
19	Yudha Ari A.	42	88
20	Nagata Reza K.	37	83
21	Indah Agustin	47	88
22	Sandi Aditia A.	35	81
23	Ach. Danial Khohli	45	85
24	Andi Yusuf	39	89
25	Harimas Widodo	36	80
26	Mahandra Rivan	40	85
27	Rona Ardhiana F.	37	90
28	Pramesvari	39	86
29	Nia Ayu	38	88
30	Vico Irgian	35	84
Rata-rata		40,36	85,83

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Efektivitas Sebelum Kelompok Besar SMAN 5 Jember	30	35,00	47,00	40,3667	3,42892
Efektivitas Sesudah Kelompok Besar SMAN 5 Jember	30	78,00	93,00	85,8333	3,83346
Valid N (listwise)	30				

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Efektivitas Sebelum Kelompok Besar SMAN 5 Jember	40.3667	30	3.42892	.62603
	Efektivitas Sesudah Kelompok Besar SMAN 5 Jember	85.8333	30	3.83346	.69989

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Efektivitas Sebelum Kelompok Besar SMAN 5 Jember & Efektivitas Sesudah Kelompok Besar SMAN 5 Jember	30	.377	.040

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	Efektivitas Sebelum Kelompok Besar SMAN 5 Jember - Efektivitas Sesudah Kelompok Besar SMAN 5 Jember	-45.46667	4.06612	.74237	-46.98498	-43.94835	-61.245	29	.000

Lampiran Q.4 Analisis Hasil Efektivitas Uji Kelompok Besar Total

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Efektivitas Sebelum Kelompok Besar Total	92	35,00	47,00	40,1957	2,63217
Efektivitas Sesudah Kelompok Besar Total	92	78,00	93,00	85,3696	4,23932
Valid N (listwise)	92				

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Efektivitas Sebelum Kelompok Besar Total	40.1957	92	2.63217	.27442
	Efektivitas Sesudah Kelompok Besar Total	85.3696	92	4.23932	.44198

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Efektivitas Sebelum Kelompok Besar Total & Efektivitas Sesudah Kelompok Besar Total	92	.497	.000

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Efektivitas Sebelum Kelompok Besar Total - Efektivitas Sesudah Kelompok Besar Total	-45.17391	3.71693	.38752	-45.94367	-44.40416	-116.573	91	.000

Lampiran R. Foto Kegiatan Penelitian

Foto 1. Uji Pengguna Pendidik SMA Negeri 2 Tanggul



Foto 2 Uji Pengguna Pendidik SMA Negeri 5 Jember



Foto 3. Uji Pengguna Peserta didik SMA Negeri 1 Arjasa



Foto 4. Uji Pengguna Peserta didik SMA Negeri 2 Tanggul



Foto 5. Uji Pengguna Peserta didik SMA Negeri 5 Jember



Foto 6. Uji Kelompok Kecil SMA Negeri 1 Arjasa



Foto 7. Uji Kelompok kecil SMA Negeri 2 Tanggul



Foto 8. Uji Kelompok Kecil SMA 5 Jember



Foto 9. Uji Lapangan SMA Negeri 1 Arjasa



Foto 10. Uji Lapangan SMA Negeri 2 Tanggul



Foto 11. Foto Uji Lapangan SMA Negeri 5 Jember

