



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *LECTORA*  
*INSPIRE* MENGGUNAKAN MODEL *ASSURE* PADA MATA  
PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA**

**SKRIPSI**

Oleh  
**Ahmad Muzakky**  
**NIM 140210302067**

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



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *LECTORA*  
*INSPIRE* MENGGUNAKAN MODEL *ASSURE* PADA MATA  
PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA**

**SKRIPSI**

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

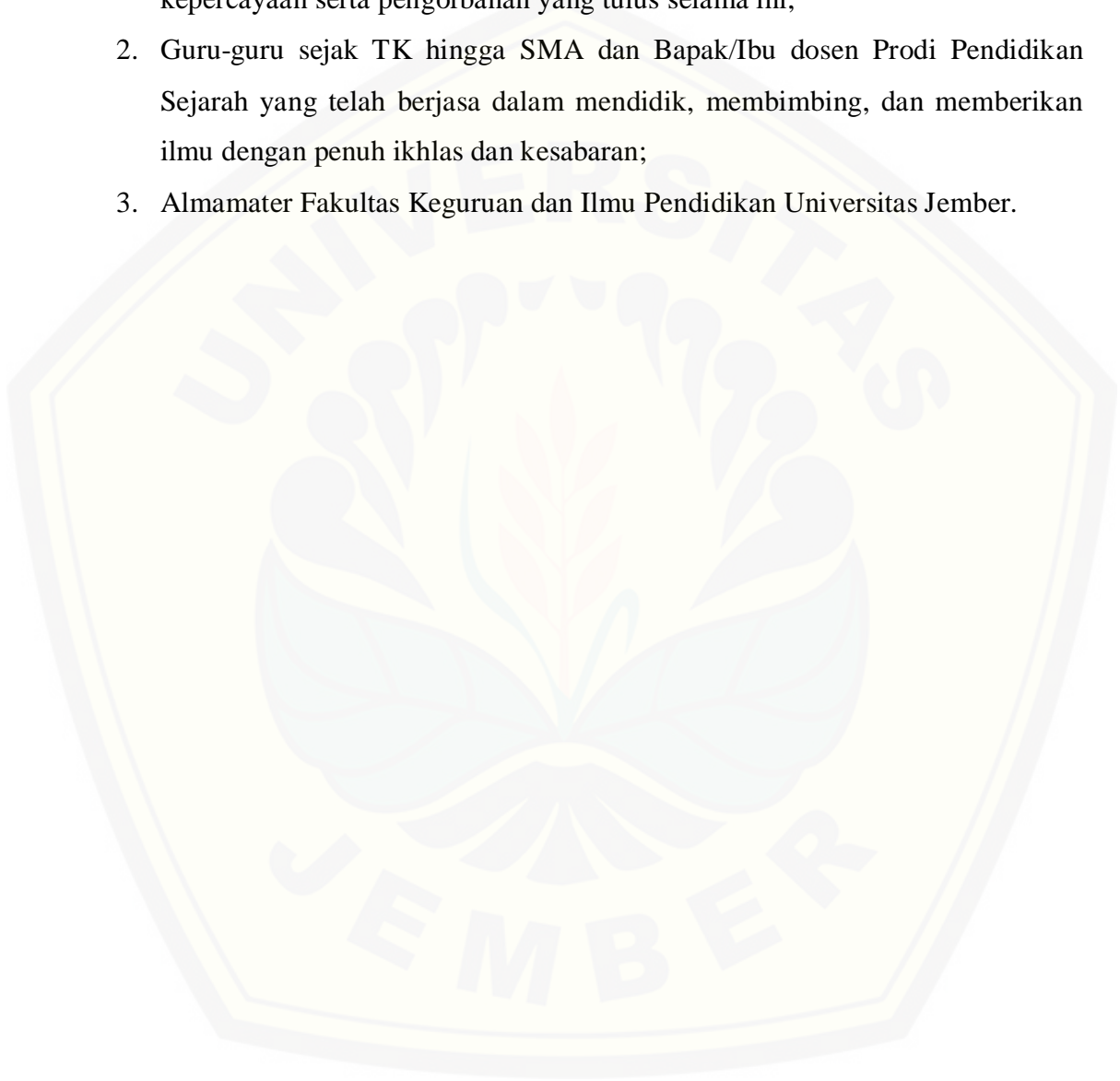
Oleh  
**Ahmad Muzakky**  
**NIM 140210302067**

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

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Ibu Saninti dan Bapak Toyip yang telah mendoakan, memberi motivasi dan kepercayaan serta pengorbanan yang tulus selama ini;
2. Guru-guru sejak TK hingga SMA dan Bapak/Ibu dosen Prodi Pendidikan Sejarah yang telah berjasa dalam mendidik, membimbing, dan memberikan ilmu dengan penuh ikhlas dan kesabaran;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.



**MOTTO**

“Barang siapa yang bersungguh sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut  
untuk kebaikan dirinya sendiri”

(terjemahan Surat Al-Ankabut ayat 6)<sup>1)</sup>



<sup>1)</sup> Alfatih, M. 2016. *Alqur'an dan Terjemahan*. Jakarta: Muktabah Al-Fatih Rasyid Media. Hlm. 396.

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Ahmad Muzakky

nim : 140210302067

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Lectora Inspire* Menggunakan Model *ASSURE* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi mana pun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas kesalahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

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

Jember, 5 Desember 2018  
Yang menyatakan,

Ahmad Muzakky  
140210302067

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *LECTORA*  
*INSPIRE* MENGGUNAKAN MODEL *ASSURE* PADA MATA  
PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA**

Oleh  
Ahmad Muzakky  
NIM 140210302047

Pembimbing:

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Mohammad Na'im, M. Pd

Dosen Pembimbing Anggota : Drs. Sumarno, M.Pd

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Menggunakan Model *ASSURE* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA” telah diuji dan disahkan pada.:

hari, tanggal : Rabu, 5 Desember 2018

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

**Tim Penguji:**

Ketua

Sekretaris

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

Drs. Sumarno, M.Pd.  
NIP. 7760017263

Anggota I,

Anggota II,

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

Drs. Sumarjono, M.Si.  
NIP. 19580823 198702 1 001

Mengesahkan  
PLH Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

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



## RINGKASAN

**Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Menggunakan Model *ASSURE* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA;** Ahmad Muzakky, 140210302067; 2018; xix+166 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah; Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Pembelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat membangun karakter kebangsaan. Pembelajaran sejarah mengajarkan nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk membentuk sikap, watak, melatih kecerdasan, serta dapat membuat peserta didik merefleksikan kehidupan masa lampau dalam kehidupan sehari-hari. Berbeda dengan ilmu alam dimana peserta didik dapat mengamati dan mengkaji fakta secara langsung dengan melakukan ujicoba. Sedangkan dalam pembelajaran sejarah peserta didik dihadapkan pada fakta-fakta yang tidak dapat diamati secara langsung di dalam kelas (Kochtar, 2008:14). Oleh karena itu, dibutuhkan stimulus untuk mengemas pembelajaran sejarah yang menarik yang dapat memproyeksikan peristiwa masa lampau ke hadapan peserta didik.

Berdasarkan analisis performansi yang dilakukan di tiga SMA Negeri di Kabupaten Jember, yaitu: (1) SMAN 1 Jember, (2) SMAN 3 Jember, dan (3) SMAN Rambipuji, diperoleh fakta bahwa peserta didik kebanyakan kurang menyukai kegiatan membaca, materi pelajaran biasanya peserta didik peroleh didalam kelas saja. Salah satu penyebabnya yaitu ketersediaan variasi media pembelajaran yang kurang beragam. Media pembelajaran yang digunakan yakni LKS, buku paket, *powerpoint* dan sesekali menggunakan video. Mereka kebanyakan merasa bosan untuk mempelajari materi yang hanya bersumber dari buku paket, maupun LKS karena dianggap penyajiannya yang monoton. Peserta didik lebih menyukai penggunaan media pembelajaran seperti *powerpoint* dan video yang memiliki tampilan visual yang baik, serta penyajian materi yang lebih ringkas dan menarik.



Berdasarkan data tersebut, maka solusi yang dapat diberikan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara tidak monoton serta menarik. Adapun tujuan pengembangan ini, yaitu: (1) menghasilkan produk multimedia interaktif sebagai media pembelajaran sejarah kelas X SMA menggunakan model *ASSURE* yang tervalidasi; (2) media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan efektivitas belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah; (3) produk pengembangan berupa multimedia interaktif diharapkan dapat mencapai efektifitas belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model *ASSURE* yang terdiri dari enam tahapan tahap, yaitu: 1) *analyze learners characteristic*, 2) *states performance objectives*, 3) *select methods, media, and materials*, 4) *utilize materials*, 5) *requires learner participation* dan 6) *evaluate and revize*. Multimedia interaktif tersebut memaparkan materi hasil kebudayaan praaksara di Indonesia.

Produk multimedia interaktif yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran serta ahli bahasa. Hasil validasi ahli bahasa menunjukkan presentase sebesar 92%, validasi ahli media dan desain pembelajaran sebesar 90%, validasi ahli materi sebesar 80%. Pada uji pengguna menghasilkan persentase sebesar 92,6%. Uji efektivitas kelompok kecil di tiga SMA negeri menunjukkan persentase 50,56%, 75,24% dan 80,18% . sedangkan pada uji kelompok besar menghasilkan presentase sebesar 50,98%, 79,20% dan 80,9%.

Kajian produk berisi mengenai kajian aspek efektivitas. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa produk multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* menggunakan model *ASSURE* pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA telah tervalidasi dan mampu menjadi media pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas belajar peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah.

## PRAKATA

Puji syukur kehadirat ALLAH SWT atas segala rahmat, karunia dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Menggunakan Model ASSURE pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (SI) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Proses penyusunan dan penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan baik secara moril maupun materil dari berbagai pihak, oleh karena itu peneliti ingin mengucapkan 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.
3. Dr. Nurul Umamah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah.
4. Dr. Mohammad Na'im, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran, serta pengarahan hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Drs. Sumarno, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran hingga terselesaikannya skripsi ini.
6. Dr. Sumardi, M.Hum., dan Drs. Sumarjono, M.Si., selaku penguji yang telah memberikan masukan yang berguna bagi penyempurnaan skripsi ini
7. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan bekal ilmu yang sangat berharga selama menyelesaikan studi di Pendidikan Sejarah.
8. Suharto, SS. MA., Wiwin Hartanto S.Pd. M.Pd., dan Siswanto, S.Pd., M.A. selaku validator produk pengembangan multimedia interaktif.
9. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang telah banyak membantu peneliti selama studi;

10. Kedua orang tuaku, Ibu Saninti dan Bapak Toyip yang tak pernah lelah memberikan do'a, semangat baik materi maupun moril demi tercapainya cita-cita.
11. Saudaraku, Wartono yang senantiasa mendoakan dan memberi semangat.
12. Teman hidupku Puput Mareta Wulandari, yang selalu membantu dan mendukung dalam hal apapun.
13. Teman-teman Historica 2014.
14. Teman-teman kosan The Prix yang telah berjuang bersama menyelesaikan studi.
15. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian karya tulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa di dalam skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekurangan. Kritik dan saran dari pembaca sangat dibutuhkan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya peneliti berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Jember, 5 Desember 2018

Peneliti

DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN .....</b>	<b>v</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>RINGKASAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan .....	8
1.5 Pentingnya Pengembangan .....	10
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	11
1.6.1 Asumsi .....	11
1.6.2 Keterbatasan pengembangan.....	11
1.7 Batasan Istilah.....	11
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>13</b>
2.1 Urgensi Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah.....	13
2.1.1 Pembelajaran Sejarah .....	13
2.1.2 Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> dalam Pembelajaran Sejarah.....	15

2.2 Multimedia Interaktif .....	21
2.2.1 Definisi .....	21
2.2.2 Peran Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran .....	22
2.2.3 Karakteristik Multimedia Interaktif .....	23
2.2.4 Elemen Multimedia Interaktif .....	24
2.2.5 Tahapan pengembangan multimedia .....	26
2.3 <i>Lectora Inspire</i> .....	27
2.4 Posisi Materi dalam Kurikulum.....	29
2.5 Argumentasi Pemilihan Model Pengembangan <i>ASSURE</i> .....	30
2.5.1 Model Pengembangan <i>ASSURE</i> .....	30
2.5.2 Argumentasi pemilihan model .....	35
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan.....	37
3.2 Desain Penelitian Pengembangan .....	37
3.2.1 <i>Analyze Learners Characteristic</i> .....	39
3.2.2 <i>States Performance Objectives</i> .....	40
3.2.3 <i>Select Methods, Media, And Materials</i> .....	43
3.2.4 <i>Utilize Materials</i> .....	44
3.2.5 <i>Requires Learner Participation</i> .....	47
3.2.6 <i>Evaluate And Revize.</i> .....	49
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	49
3.4 Teknik Analisis Data .....	50
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>55</b>
4.1 Hasil Validasi Ahli dan Uji Coba.....	55
4.1.1 Validasi Ahli .....	55
4.1.2 Uji Coba Produk Pengembangan .....	66
4.2 Pembahasan .....	93
4.2.1 Pembahasan Produk Tahap Validasi Ahli .....	94
4.2.2 Pembahasan Produk dalam Meningkatkan Efektivitas .....	94
<b>BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>98</b>
5.1 Simpulan .....	98

5.2 Saran.....	99
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>100</b>





**DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
Gambar 2.1 Kerucut pengalaman edgar dale.....	16
Gambar 2.2 Tahapan desain pengembangan model <i>ASSURE</i> .....	30
Gambar 2.3 Tahapan <i>analyze learner characteristic</i> .....	31
Gambar 2.4 Tahapan <i>state performance objective</i> .....	32
Gambar 2.5 Tahapan <i>Select Methods, Media, and Materials</i> .....	33
Gambar 2.6 Tahapan <i>utilize materials</i> .....	34
Gambar 2.7 Tahapan <i>requires learner participation</i> .....	34
Gambar 2.8 Tahapan <i>Evaluate and Revise</i> .....	35
Gambar 3.1 Prosedur penelitian pengembangan model <i>ASSURE</i> .....	38



**DAFTAR TABEL**

	Halaman
Tabel 2.1 Komponen ABCD .....	32
Tabel 3.1 Skala <i>Likert</i> .....	50
Tabel 3.2 Tabel Kelayakan Produk .....	51
Tabel 3.3 Kriteria uji efektivitas relatif.....	53
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Materi .....	55
Tabel 4.2 Komentar dan Saran Ahli Materi.....	55
Tabel 4.3 Kategori Kelayakan Produk .....	56
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Media draf pertama.....	57
Tabel 4.5 Hasil Komentar dan Saran Ahli Media dan desain pembelajaran.....	58
Tabel 4.6 Kategori Kelayakan Produk .....	59
Tabel 4.7 Revisi Ahli media Berdasarkan Komentar dan Saran.....	60
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Ahli Media draf kedua .....	61
Tabel 4.9 Hasil Komentar dan Saran Ahli Media dan desain pembelajaran.....	62
Tabel 4.10 Kategori Kelayakan Produk .....	63
Tabel 4.11 Revisi Ahli media Berdasarkan Komentar dan Saran.....	64
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Ahli bahasa .....	64
Tabel 4.13 Kategori Kelayakan Produk.....	65
Tabel 4.14 Jadwal Pelaksanaan Uji Pengguna .....	66
Tabel 4.15 Hasil Penilaian dan Tanggapan Pendidik pada Uji Pengguna ...	66
Tabel 4.16 Hasil Penilaian dan Tanggapan Pendidik pada Uji Pengguna...	67
Tabel 4.17 Hasil Komentar dan Saran Uji Pengguna .....	68
Tabel 4.18 Hasil Penilaian dan Tanggapan Pendidik pada Uji Pengguna ...	68
Tabel 4.19 Hasil Komentar dan Saran Uji Pengguna .....	69
Tabel 4.20 Hasil Analisis Data Uji Pengguna .....	69
Tabel 4.21 Kategori Kelayakan Produk.....	69
Tabel 4.22 Revisi hasil komentar dan saran Pendidik terhadap produk	

pengembangan .....	70
Tabel 4.23 Jadwal Pelaksanaan Uji Kelompok Kecil .....	72
Tabel 4.24 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Uji Coba Kelompok Kecil .....	72
Tabel 4.25 Hasil Statistik pada Uji Coba Terbatas <i>Paired Samples</i> <i>Statistics</i> .....	73
Tabel 4.26 Korelasi Sampel pada Uji Coba Terbatas <i>Paired Samples</i> <i>Correlations</i> .....	73
Tabel 4.27 Hasil T-Tes Sampel pada Uji Coba Terbatas <i>Paired Samples</i> Test .....	74
Tabel 4.28 tabel kelayakan efektivitas relatif .....	75
Tabel 4.29 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Uji Coba Kelompok Kecil .....	75
Tabel 4.30 Hasil Statistik pada Uji Coba Terbatas <i>Paires Samples</i> <i>Statistics</i> .....	76
Tabel 4.31 Korelasi Sampel pada Uji Coba Terbatas <i>Paired Samples</i> <i>Correlations</i> .....	76
Tabel 4.32 Hasil T-Tes Sampel pada Uji Coba Terbatas <i>Paired Samples</i> <i>Test</i> .....	77
Tabel 4.33 tabel kelayakan efektivitas relatif .....	78
Tabel 4.34 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Uji Coba Kelompok Kecil .....	78
Tabel 4.35 Hasil Statistik pada Uji Coba Terbatas <i>Paires Samples</i> <i>Statistics</i> .....	79
Tabel 4.36 Korelasi Sampel pada Uji Coba Terbatas <i>Paired Samples</i> <i>Correlations</i> .....	79
Tabel 4.37 Hasil T-Tes Sampel pada Uji Coba Terbatas <i>Paired Samples</i> <i>Test</i> .....	80
Tabel 4.38 tabel kelayakan efektivitas relatif .....	81
Tabel 4.39 Jadwal Pelaksanaan Uji Coba Lapangan .....	81
Tabel 4.40 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Uji Coba Kelompok Besar .....	82
Tabel 4.41 Hasil Statistik pada Uji Coba Luas <i>Paired Samples</i> <i>Statistics</i> .....	83
Tabel 4.42 Korelasi Sampel pada Uji Coba Luas <i>Paired Samples</i>	

<i>Correlations</i> .....	84
Tabel 4.43 Hasil T-Test Sampel pada Uji Coba Luas <i>Paired Samples</i>	
<i>Test</i> .....	85
Tabel 4.44 tabel kelayakan efektivitas relatif .....	85
Tabel 4.45 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Uji Coba Kelompok Besar .....	86
Tabel 4.46 Hasil Statistik pada Uji Luas <i>Paired Samples Statistics</i> .....	87
Tabel 4.47 Korelasi Sampel pada Uji Coba Luas <i>Paired Samples</i>	
<i>Correlations</i> .....	87
Tabel 4.48 Hasil T-Test Sampel pada Uji Coba Luas <i>Paired Samples</i>	
<i>Test</i> .....	88
Tabel 4.49 tabel kelayakan efektivitas relatif .....	89
Tabel 4.50 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Uji Coba Kelompok Besar .....	90
Tabel 4.51 Hasil Statistik pada Uji Luas <i>Paired Samples Statistics</i> .....	90
Tabel 4.52 Korelasi Sampel pada Uji Coba Luas <i>Paired Samples</i>	
<i>Correlations</i> .....	91
Tabel 4.53 Hasil T-Test Sampel pada Uji Coba Luas <i>Paired Samples</i>	
<i>Test</i> .....	91
Tabel 4.54 tabel kelayakan efektivitas relatif .....	92

**DAFTAR LAMPIRAN**

	Halaman
Lampiran A. Analisis Instruksional Kompetensi Dasar .....	102
Lampiran B. Matrik Penelitian .....	103
Lampiran C. Surat Penelitian.....	105
Lampiran D. Angket Pendidik.....	108
Lampiran E. Angket Peserta Didik .....	111
Lampiran F. Data Angket Peserta Didik.....	116
F.1 Data kelas X IPS 2 SMAN 1 Jember.....	116
F.2 Data kelas X IPA 2 SMAN 3 Jember .....	125
F.3 Data kelas X IPA 3 SMAN Rambipuji .....	134
Lampiran G. Hasil Validasi .....	143
G.1 Ahli Materi .....	143
G.2 Ahli Media dan Desain Pembelajaran .....	145
G.3 Ahli Bahasa .....	151
Lampiran H. Hasil Respon Pendidik Terhadap Produk Pengembangan .....	153
H.1 SMAN 1 Jember.....	153
H.2 SMAN 3 Jember.....	155
H.3 SMAN Rambipuji .....	157
Lampiran J. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik .....	159
J.1 Uji Coba Kelompok Kecil .....	159
J.2 Uji Coba Kelompok Besar .....	160
Lampiran K. Dokumentasi Uji Coba Produk .....	163

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kurikulum 2013 dikembangkan untuk memberikan pengalaman belajar seluas-luasnya bagi peserta didik, yang memiliki titik tekan pada peningkatan dan penyeimbangan *soft skill* serta *hard skill* meliputi kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan (Fadlillah, 2014:16). Pola pikir pembelajaran pada kurikulum 2013 mengalami penyempurnaan, yaitu dari penyampaian pengetahuan menuju pertukaran pengetahuan, sehingga menyebabkan terjadinya pergeseran paradigma pembelajaran (Kemendikbud, 2014:5). Pergeseran paradigma pembelajaran yang dimaksud adalah dari pembelajaran behavioristik kepada pembelajaran konstruktivistik, yang menjadikan pembelajaran lebih berfokus pada peserta didik (*student centered*) daripada pembelajaran yang berfokus pada pendidik (*teacher centered*) (Yamin, 2013:61). Sehingga dalam implementasi kurikulum 2013, peserta didik dituntut untuk berperan aktif dalam upaya memenuhi kebutuhan kompetensi yang harus dicapai.

Berdasarkan Permendikbud nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar isi maka prinsip pembelajaran yang digunakan antara lain yaitu (1) dari peserta didik diberi tahu menuju peserta didik mencari tahu; (2) dari pendidik sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar; (3) dari pembelajaran yang menekankan jawaban tunggal menuju pembelajaran dengan jawaban yang kebenarannya multi dimensi. Berdasarkan beberapa prinsip pembelajaran di atas, dalam proses pembelajaran tentunya diperlukan kemampuan peserta didik dalam mencari dan menemukan secara mandiri kebutuhan dalam belajarnya. Selain itu,



sumber belajar peserta didik tidak hanya berasal dari pendidik melainkan dari berbagai aneka sumber belajar yang dapat menunjang dalam kelancaran proses pembelajaran. Peserta didik juga dituntut untuk mempunyai alternatif jawaban tidak hanya bertumpu pada satu jawaban tunggal, melainkan kemungkinan jawaban yang kebenarannya dari berbagai segi.

Menurut Kaimuddin (2014:12), kurikulum 2013 berorientasi pada pengembangan pendidikan karakter peserta didik. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya integrasi baik secara vertikal maupun horizontal antar mata pelajaran dan jenjang pendidikan, demikian pula integrasi antara ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Karakter kebangsaan peserta didik dapat dibangun melalui berbagai mata pelajaran di sekolah, salah satunya adalah pelajaran sejarah. Menurut Kochhar (2008:35) Pembelajaran sejarah akan membuat peserta didik mengambil nilai-nilai dari kehidupan masa lampau untuk direfleksikan dalam kehidupan zaman sekarang. Kemudian Aman (2011:13) menyatakan bahwa, terkait pelaksanaan pembelajaran sejarah, di dalamnya terkandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, membentuk watak, dan membangun kepribadian peserta didik. Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat membangun karakter kebangsaan. Pembelajaran sejarah mengajarkan nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk membentuk sikap, watak, melatih kecerdasan, serta dapat membuat peserta didik merefleksikan kehidupan masa lampau dalam kehidupan sehari-hari.

Berbeda dengan ilmu alam dimana peserta didik dapat mengamati dan mengkaji fakta secara langsung dengan melakukan uji coba. Sedangkan dalam pembelajaran sejarah peserta didik dihadapkan pada fakta-fakta yang tidak dapat diamati secara langsung di dalam kelas (Kochtar, 2008:14). Oleh karena itu, dibutuhkan stimulus untuk mengemas pembelajaran sejarah yang menarik yang dapat memproyeksikan peristiwa masa lampau ke hadapan peserta didik, salah satunya dengan memanfaatkan penggunaan komputer dalam pembelajaran dengan kemasan multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah kombinasi dari teks, grafik, seni, suara, animasi dan video dengan *link* atau alat yang memungkinkan

bagi pendidik maupun peserta didik untuk mengendalikan, berinteraksi dan berkomunikasi dengan komputer. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran membuat peserta didik tidak hanya melihat dan mendengar informasi, melainkan juga bisa mengatur perintah-perintah didalamnya. Penggunaan multimedia interaktif dimaksudkan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi serta membantu peserta didik untuk memahami materi yang dipelajari. Pendidik mampu memadukan berbagai media dalam proses pembelajaran sehingga akan menciptakan pola penyajian yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, muatan materi pembelajaran dapat dikemas menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Perkembangan teknologi yang semakin maju menuntut pendidik agar mampu menggunakan berbagai fasilitas pendukung pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain mampu menggunakan pendidik juga dituntut mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran.

Menurut Subakti (2010: 2), pembelajaran sejarah saat ini menghadapi banyak persoalan atau permasalahan. Permasalahan tersebut mencakup; 1) lemahnya penggunaan teori, 2) kurangnya imajinasi, 3) acuan buku teks dan kurikulum yang *state oriented*, serta 4) kecenderungan untuk tidak memperhatikan fenomena globalisasi. Selain itu, saat pembelajaran berlangsung umumnya pendidik masih menggunakan model pembelajaran konvensional, yakni pendidik menjelaskan dan peserta didik mendengarkan. Model pembelajaran konvensional menjadikan pembelajaran kurang menarik dan mengakibatkan peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Prasetyawati, 2012:1). Peserta didik cenderung hanya mendengar dan menerima apa yang dijelaskan pendidik namun belum dapat mengutarakan pendapatnya secara luas dan terbuka. Menurut Widja (dalam Agung, 2013:63-64) pembelajaran sejarah di sekolah sering memunculkan kesan tidak menarik dan cenderung membosankan sebab pendidik memberikan fakta-fakta berupa urutan tahun dan peristiwa belaka, sehingga hal tersebut menyebabkan peserta didik merasa tidak senang terhadap mata pelajaran sejarah.



Berdasarkan analisis performansi yang dilakukan di tiga SMA Negeri di Kabupaten Jember, yaitu: (1) SMAN 1 Jember, (2) SMAN 3 Jember, dan (3) SMAN Rambipuji, diperoleh fakta bahwa peserta didik kebanyakan kurang menyukai kegiatan membaca, materi pelajaran biasanya peserta didik peroleh didalam kelas saja. Salah satu penyebabnya yaitu ketersediaan variasi media pembelajaran yang kurang beragam. Media pembelajaran yang digunakan yakni LKS, buku paket, *powerpoint* dan sesekali menggunakan video. Mereka kebanyakan merasa bosan untuk mempelajari materi yang hanya bersumber dari buku paket, maupun LKS karena dianggap penyajiannya yang monoton. Peserta didik lebih menyukai penggunaan media pembelajaran seperti *powerpoint* dan video yang memiliki tampilan visual yang baik, serta penyajian materi yang lebih ringkas dan menarik. *Powerpoint* disukai oleh peserta didik karena mampu menyajikan materi dalam kemasan poin-poin yang mempermudah mereka untuk mempelajarinya. Pendidik juga mengharapkan adanya sebuah media pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik untuk mempelajarinya, baik secara individu maupun kelompok. Multimedia interaktif merupakan salah satu alternatif pemilihan media yang menarik, karena multimedia ini dapat digunakan dimanapun dan kapanpun serta didalamnya mengandung berbagai format materi yang dapat dipelajari peserta didik sesuai dengan gaya belajarnya.

Selain analisis performansi, peneliti juga melakukan penyebaran angket di tiga SMA negeri di Kabupaten Jember. Data yang diperoleh yakni mengenai gaya belajar peserta didik dari ketiga sekolah yang menunjukkan bahwa sebanyak 35,4% peserta didik memiliki kecenderungan gaya belajar audiotori, 44,4% gaya belajar visual, dan 21,2% memiliki gaya belajar kinestetik. Data yang diperoleh tersebut mengungkapkan bahwa peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda didalam kelas. Selain gaya belajar, peneliti juga melaksanakan analisis kebutuhan peserta didik terhadap bentuk media ajar yang diminati peserta didik melalui angket yang disebar, hasil angket menunjukkan bahwa; 1) 6% peserta didik memilih LKS, 2) 8% memilih modul, 3) 16% memilih buku paket, 4) 32% memilih video, 5) 40% memilih multimedia interaktif. Berdasarkan data gaya belajar dan analisis kebutuhan yang diperoleh, peserta didik memiliki gaya belajar yang didominasi

gaya belajar visual, kemudian disusul gaya belajar audiotori dan terakhir kinestetik, serta kecenderungan minat peserta didik pada video dan multimedia interaktif, maka peneliti menyimpulkan untuk mengembangkan multimedia interaktif yang didalamnya juga terdapat video pembelajaran. Multimedia interaktif dapat digunakan oleh ketiga jenis gaya belajar peserta didik, karena multimedia interaktif memadukan berbagai jenis media seperti teks, grafik, seni, suara, animasi dan video dengan link atau alat yang memungkinkan bagi pendidik maupun peserta didik untuk mengendalikan, berinteraksi dan berkomunikasi dengan komputer (Blackwell dalam Dwi, 2013:2). Sehingga peserta didik dapat dalam kegiatan belajar mandiri. Belajar mandiri atau *self-direct learning* adalah sebuah bentuk proses dimana peserta didik berinisiatif untuk menentukan kebutuhannya sendiri, memilih strategi pembelajaran dan mengevaluasi kemajuannya tanpa bantuan orang lain (Istiyani, 2009:4). Kemampuan belajar mandiri dapat diartikan sebagai otonomi peserta didik dalam mengontrol proses pembelajaran yang dijalaninya. Otonomi yang dimiliki peserta didik ini bukan merupakan status permanen, melainkan dapat berubah pada perbedaan waktu dan area pembelajaran (Poncorini dan Probandari: 3).

Berdasarkan hasil wawancara, angket, dan studi dokumen dapat ditarik kesimpulan bahwa fokus permasalahan terletak pada bahan ajar yang digunakan dan minimnya penggunaan media sebagai alternatif pembelajaran. Buku paket maupun LKS yang disediakan sekolah kurang efektif digunakan peserta didik, karena mereka cenderung tidak mempelajarinya secara mandiri. Multimedia yang digunakan masih terbatas pada *powerpoint*. Oleh sebab itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang kreatif yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Salah satu alternatif media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah adalah dengan menggunakan multimedia interaktif.

Efektivitas pembelajaran adalah salah satu faktor utama peningkatan mutu pendidikan. Efektivitas dapat diartikan sebagai tindakan keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan tertentu yang dapat membawa hasil belajar secara maksimal. Keefektifan proses pembelajaran berkenaan dengan jalan, upaya teknik dan strategi

yang digunakan dalam mencapai tujuan secara optimal, tepat dan cepat. Pengertian lain dari pengertian efektivitas adalah tindakan atau usaha yang membawa hasil. Mengacu dari beberapa pengertian efektivitas yang telah dikemukakan maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa efektivitas adalah tingkat keberhasilan yang dicapai dari penerapan suatu model pembelajaran, dalam hal ini diukur dari hasil belajar peserta didik.

Penelitian terdahulu terkait pengembangan multimedia dilakukan oleh Amelia (2017) dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire* pada Materi Ruang Lingkup Kimia untuk Siswa Kelas X di SMAN 4 Kota Jambi”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap produk multimedia yang dikembangkan sebesar 83,8%, dengan penilaian sangat baik. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada jenis mata pelajaran serta model pengembangan yang digunakan. Model pengembangan yang digunakan Amelia dalam penelitiannya adalah ADDIE, sedangkan peneliti menggunakan ASSURE. Penelitian sejenis yang berkaitan dengan pengembangan multimedia dilakukan oleh Munah (2015) dengan judul “Pemanfaatan *Lectora* sebagai Multimedia Interaktif IPA Terpadu Berbasis Komputer untuk Siswa SMP Kelas VIII”. Produk pengembangan berupa multimedia interaktif yang dikembangkan oleh Munah dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu dapat diketahui dari hasil penelitiannya, bahwa produk yang dikembangkan tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan ketuntasan klasikal sebesar 93,55%. Perbedaan antara penelitian Munah dan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada mata pelajaran, model yang digunakan serta objek penelitian. Model yang digunakan oleh Munah adalah model pengembangan *R&D*, dengan objek penelitian adalah peserta didik kelas 9 SMP. Beberapa hasil penelitian tersebut memperkuat keberadaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran.

Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif yang dikembangkan tercantum dalam KD 3.4 Memahami hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat.

Nantinya peneliti akan menyajikan materi hasil kebudayaan praaksara, nilai-nilai serta informasi mengenai beberapa situs peninggalan megalitikum yang terletak di Bondowoso dan Jember. Informasi terkait situs megalitikum di Bondowoso dan Jember ini belum terdapat di buku teks yang digunakan peserta didik. Alasan peneliti memilih materi ini dikarenakan berdasarkan hasil angket yang disebarkan di tiga SMA negeri di Kabupaten Jember, didapati bahwa banyak peserta didik yang tidak mengetahui atau lupa mengenai beberapa situs peninggalan masa megalitikum yang ada di daerah Bondowoso dan Jember. Hal itu terlihat di hasil angket yang menunjukkan bahwa 43% peserta didik mengetahui situs peninggalan masa megalitikum di daerah Bondowoso atau Jember, serta 57% tidak mengetahui atau lupa mengenai keberadaan situs peninggalan megalitikum di Bondowoso atau di Jember. Selain itu, pendidik yang telah diwawancara juga mengharapkan adanya sebuah media yang berisi konten situs peninggalan megalitikum di Bondowoso dan Jember. Oleh sebab itulah kemudian peneliti memilih materi ini untuk dijadikan konten dalam multimedia yang akan dikembangkan.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dirasa perlu untuk melakukan pengembangan multimedia interaktif untuk peserta didik. Atas dasar itulah maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Menggunakan Model *Assure*”**.

## **1.2 Rumusan masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka beberapa permasalahan yang dihadapi adalah: 1) pembelajaran sejarah yang dirasa kurang menarik bagi peserta didik karena umumnya menggunakan metode pembelajaran konvensional, 2) kesadaran membaca peserta didik yang rendah dikarenakan kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan, 3) kurangnya wawasan peserta didik mengenai situs peninggalan masa praaksara yang ada di Kabupaten Jember dan Bondowoso, 4) perlunya media pembelajaran yang memuat konten peninggalan masa praaksara di Bondowoso dan Jember, 5) efektivitas media pembelajaran yang



digunakan kurang maksimal. Solusi pemecahan dari beberapa masalah tersebut adalah dengan mengembangkan multimedia interaktif tentang situs peninggalan zaman praaksara di Jember dan Bondowoso untuk mengembangkan pengetahuan peserta didik terutama terutama peninggalan disekitar mereka. Sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

- 1) Bagaimanakah hasil validasi ahli terkait pengembangan multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* menggunakan model *ASSURE* pada pembelajaran sejarah kelas X SMA?
- 2) Bagaimanakah tingkat efektivitas multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* menggunakan model *ASSURE* pada pembelajaran sejarah kelas X SMA?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Menghasilkan produk berupa multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* untuk sekolah menengah atas kelas X yang tervalidasi ahli materi, desain dan bahasa.
- 2) Menghasilkan produk berupa multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* untuk sekolah menengah atas kelas X yang efektif digunakan sebagai media pembelajaran Sejarah Indonesia peserta didik kelas X SMA.

### 1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah berupa multimedia interaktif. Multimedia interaktif yang dimaksud adalah sebuah aplikasi yang berisi konten mengenai materi sejarah Indonesia kelas X KD 3.4 Memahami hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat.

Berikut pemaparan mengenai spesifikasi dari multimedia interaktif yang akan dikembangkan.

- 1) Multimedia interaktif dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*, sehingga dibutuhkan komputer dalam penggunaannya.
- 2) Pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran sejarah SMA kelas X pada pokok bahasan “Hasil Kebudayaan Masa Praaksara” juga memuat informasi mengenai beberapa situs peninggalan Praaksara di Jember dan Bondowoso. Peneliti memilih situs Duplang yang terletak di Arjasa Kabupaten Jember, serta situs Glingseran dan situs Pekauman di Bondowoso.
- 3) Gambar dan Video merupakan salah satu upaya pendukung untuk memperjelas materi yang akan disampaikan pada peserta didik. Pada umumnya peserta didik akan lebih mudah melihat secara visual setiap materi yang disampaikan.
- 4) Soal Interaktif terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Untuk memulai pengerjaan soal, peserta didik diharuskan menekan tombol “mulai”. Pengerjaan soal diberikan waktu sebanyak 20 menit. Peserta didik dapat melompati soal yang belum bisa dijawab. Setelah soal selesai dikerjakan, maka muncul nilai beserta review soal yang telah dikerjakan.

Susunan multimedia interaktif peninggalan zaman praaksara meliputi: (1) intro, (2) *home*, (3) kompetensi, (4) tujuan pembelajaran, (5) uraian materi, (6) latihan soal, (7) daftar pustaka, (8) petunjuk penggunaan, dan (9) informasi pengembang.

- 1) Judul

Judul yang dimaksud dalam multimedia interaktif ini adalah “Hasil Kebudayaan Masa Praaksara”.

- 2) *Home*

*Home* sebagai pembuka untuk melakukan interaksi dengan pengguna multimedia interaktif yang dalam hal ini adalah peserta didik. Dalam menu *home* terdapat pilihan tombol seperti; kompetensi, uraian materi, soal ujian, daftar pustaka, petunjuk penggunaan dan informasi pengembang.

- 3) Kompetensi

Bagian Kompetensi terdiri dari kompetensi inti dan kompetensi dasar yang berdasarkan Kurikulum 2013 sesuai dengan materi yang akan dikembangkan dalam multimedia interaktif.

- 4) Tujuan pembelajaran  
Ketercapaian kompetensi peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 5) Uraian materi  
Uraian pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang harus dikuasai oleh peserta didik sebagai penunjang ketercapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar.
- 6) Daftar pustaka  
Daftar yang berisikan sumber bacaan yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan materi multimedia interaktif.
- 7) Petunjuk penggunaan  
Petunjuk penggunaan merupakan pedoman dan tata cara belajar dengan multimedia interaktif.
- 8) Informasi pengembang  
Informasi pengembang berisi tentang data diri peneliti.

### **1.5 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan memiliki arti penting dalam dunia pendidikan terutama untuk menghasilkan produk yang dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran. Beberapa alasan mengapa perlu dilakukan penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran sejarah kelas X SMA pada sub pokok bahasan “Hasil Kebudayaan Masa Praaksara” ini dapat menjadi media belajar bagi peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan mereka terkait beberapa situs peninggalan di Kabupaten Jember dan Bondowoso.
- 2) Bagi peserta didik, penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran sejarah karena menggunakan media yang mungkin masih baru bagi beberapa kalangan peserta didik.
- 3) Bagi pendidik, penelitian ini memberikan alternatif pemilihan media dalam pembelajaran.



## 1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki asumsi dan keterbatasan. Asumsi dan keterbatasan yang terdapat dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut.

### 1.6.1 Asumsi

Beberapa asumsi penelitian pengembangan ini meliputi.

- 1) Pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran sejarah menggunakan model *ASSURE* ini telah tervalidasi ahli dan layak dijadikan sebagai media pembelajaran.
- 2) Pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran sejarah menggunakan model *ASSURE* ini mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah.
- 3) Pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran Sejarah dengan model *ASSURE* pada sub pokok bahasan “Hasil Kebudayaan Masa Praaksara” ini dapat membantu pendidik dan peserta didik untuk memenuhi tujuan pembelajaran sejarah yang ingin dicapai serta pengambilan makna dari belajar sejarah.

### 1.6.2 Keterbatasan pengembangan

Keterbatasan pengembangan dalam pengembangan multimedia interaktif ini meliputi.

- 1) Mengharuskan pemakaian komputer dalam penggunaannya.
- 2) Pengembangan multimedia interaktif hanya terbatas pada materi pada KD 3.4 materi hasil kebudayaan masa praaksara.
- 3) Pengembangan multimedia interaktif hanya terbatas pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA semester ganjil.

## 1.7 Batasan Istilah

Agar tidak terjadi kesenjangan atau kesalahan dalam penafsiran antara peneliti dan pembaca dalam memahami produk penelitian pengembangan ini, maka perlu adanya untuk dijelaskan istilah-istilah penting yang terdapat dalam judul. Beberapa istilah tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan dalam hal ini merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015:297).
- 2) Multimedia Interaktif adalah kombinasi dari teks, grafik, seni, suara, animasi dan video dengan link atau alat yang memungkinkan bagi pendidik maupun peserta didik untuk mengendalikan, berinteraksi dan berkomunikasi dengan komputer (Blackwell dalam Dwi, 2013:2).
- 3) *Lectora inspire* adalah merupakan sebuah *authoring tool* untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh perusahaan Trivantis Corporation (Mas'ud, 2014:1).
- 4) Model *ASSURE* (*Analyze, State, Select, Utilize, Requires, Evaluate*) adalah model pengembangan yang dirancang guna membantu pendidik merencanakan pembelajaran secara efektif dengan memadukan teknologi dan media di dalam kelas (Smaldino, 2014 :111).

Berdasarkan batasan istilah di atas, maka yang dimaksud dengan pengembangan multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* adalah proses mengembangkan multimedia interaktif melalui tahap analisis peserta didik (*Analyze learner*), menyatakan standar dan tujuan (*State objective*), memilih metode, media dan materi (*Select methods, media and material*), memanfaatkan media dan materi (*Utilize media and materials*), mengharuskan partisipasi pebelajar (*Require Learner participation*), menilai dan revisi (*Evaluate and Revise*). Validator produk pengembangan ini adalah ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Produk yang telah tervalidasi kemudian akan dilakukan uji coba pengguna. Produk multimedia interaktif yang akan dikembangkan tersebut diharapkan mampu meningkatkan efektivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah.

## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Urgensi Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah

Urgensi media interaktif dalam pembelajaran sejarah dapat dijelaskan dengan beberapa uraian berikut, yang membahas; (1) pembelajaran sejarah, (2) efektivitas multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* dalam pembelajaran sejarah.

#### 2.1.1 Pembelajaran Sejarah

Posisi mata pelajaran sejarah dalam kurikulum 2013 merupakan mata pelajaran kelompok A (wajib) yang diberikan pada jenjang pendidikan menengah (SMA/MA dan SMK/MAK). Kelompok mata pelajaran wajib merupakan bagian dari kurikulum pendidikan menengah yang diikuti oleh semua peserta didik dalam satuan pendidikan pada setiap jenjang pendidikan. Mata pelajaran wajib bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang bangsa, bahasa, sikap sebagai bangsa, dan kemauan penting untuk mengembangkan logika dan kehidupan pribadi peserta didik, masyarakat dan bangsa, pengenalan lingkungan fisik dan alam, serta seni budaya daerah dan nasional.

Mata pelajaran sejarah merupakan media yang efektif untuk memperkenalkan kepada peserta didik tentang masa lampau bangsanya. Mata pelajaran sejarah tidak terpisah dari nilai-nilai dan peneladanan dari tokoh-tokoh yang diharapkan nantinya nilai-nilai tersebut akan diteruskan dan diaplikasikan oleh para generasi selanjutnya dalam kehidupannya (Ulhaq, 2017:2). Menurut kurikulum 2013, mata pelajaran sejarah Indonesia memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

Mata pelajaran sejarah memiliki tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik. Menurut kurikulum 2013 tujuan mata pelajaran sejarah sebagai berikut.

- 1) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya konsep waktu dan tempat atau ruang dalam rangka memahami perubahan dan keberlanjutan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa di Indonesia.
- 2) Mengembangkan kemampuan berfikir historis (*historical thinking*) yang menjadi dasar untuk kemampuan berfikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif.
- 3) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau.
- 4) Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap diri sendiri, masyarakat, dan proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui perjalanan sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang.
- 5) 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.
- 6) Mengembangkan perilaku yang didasarkan pada nilai dan moral yang mencerminkan karakter diri, masyarakat dan bangsa.
- 7) Menanamkan sikap berorientasi pada masa kini dan masa depan (Modul Implementasi Kurikulum 2013, 2014:18-19).

Sedangkan menurut Permendikbud No 64 tahun 2013 mengenai standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, disebutkan bahwa tujuan pembelajaran sejarah adalah sebagai berikut.

- 1) Membangun peserta didik agar dapat memahami nilai-nilai yang terkandung dalam suatu peristiwa sejarah.
- 2) Menumbuhkan sikap meneladani kepemimpinan tokoh sejarah dalam kehidupan masa kini.
- 3) Membangun semangat kebangsaan, persatuan, dan kesatuan.
- 4) Menumbuhkan kemampuan analisis peserta didik terhadap peristiwa sejarah berdasarkan hubungan sebab akibat.
- 5) Mengamalkan keteladanan dari tokoh sejarah dalam kehidupan masa kini.
- 6) Menunjukkan sikap peduli terhadap benda-benda peninggalan sejarah.

- 7) Menumbuh kembangkan kemampuan mengevaluasi oleh peserta didik terhadap suatu peristiwa sejarah berdasarkan kesahihan sumber dan penafsiran penulisnya.
- 8) Mendorong peserta didik melakukan penelitian sederhana tentang suatu peristiwa sejarah.
- 9) Melatih peserta didik menulis cerita sejarah.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah bertujuan untuk membangun karakter kebangsaan peserta didik. Peserta didik diharapkan dapat memahami nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah peristiwa, mengambil makna dari peristiwa yang terjadi, memahami sebab akibat serta dapat merefleksikan kejadian di masa lampau pada kehidupan masa kini.

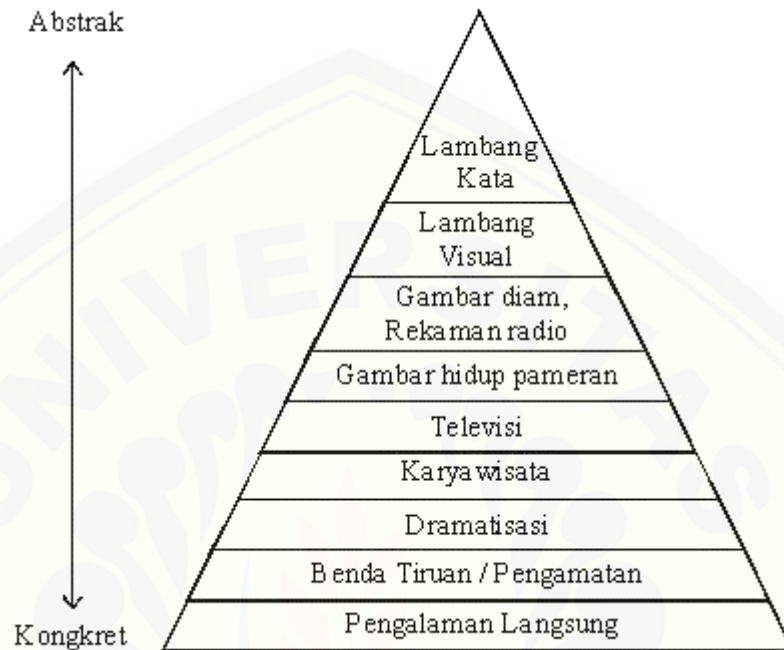
#### 2.1.2 Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire dalam Pembelajaran Sejarah

Salah satu pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam Kurikulum 2013 adalah pendekatan SCL (*Student Center Learning*). Pendekatan SCL memusatkan pembelajaran pada peserta didik. Peran pendidik dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator yang membantu peserta didik saat mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Peserta didik diberi ruang seluas-luasnya untuk memperkaya sumber belajar dan memperlajarinya secara mandiri. Belajar mandiri dapat dilakukan dimana saja, oleh karenanya multimedia interaktif merupakan salah satu alternatif pemilihan media yang dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran.

Menurut Arsyad (2006:10), *Dale's cone experience* (kerucut pengalaman Dale) adalah salah satu gambaran yang banyak digunakan sebagai landasan penggunaan media dalam proses belajar. Kerucut tersebut merupakan elaborasi rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner. Hasil belajar seseorang diperoleh dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang melalui benda tiruan, sampai pada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas dipuncak kerucut, semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Perlu diketahui bahwa urutan-urutan ini tidak berarti proses belajar harus dimulai dari pengalaman langsung, melainkan dimulai dari jenis



pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.



Gambar 2.1 Kerucut pengalaman Edgar Dale (Sumber: Arsyad, 2012: 11)

Dasar pengembangan kerucut diatas bukanlah tingkat kasulitan, melainkan tingkat keabstrakan dan jumlah jenis indra yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling bermakna dan utuh mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu karena melibatkan indra penglihatan, pendengaran, perasaan dan peraba. Hal ini dikenal sebagai *learning by doing*. Tingkat keabstrakan pesan kan semakin tinggi apabila pesan tersebut dituangkan dalam lambang-lambang seperti bagan, grafik, atau kata. Hal itu disebabkan karena indera yang dilibatkan untuk menafsirkannya semakin terbatas, yakni indera penglihatan atau pendengaran (Arsyad, 2012:11).

Multimedia interaktif dalam pembelajaran muncul dari kebutuhan untuk berbagi informasi dan pengetahuan tentang praktek menggunakan multimedia dalam pengaturan berbagai pendidikan. Namun, desain dan pengembangan multimedia interaktif merupakan hal yang kompleks, perlu melibatkan tim validasi

ahli, konten, desainer grafis dan perancang pembelajaran. Berikut ini beberapa alasan yang menjadi penguat pembelajaran harus didukung penggunaan multimedia interaktif.

- 1) Pesan yang disampaikan dalam materi lebih terasa nyata karena memang tersaji secara kasat mata.
- 2) Merangsang berbagai indera sehingga terjadi interaksi antar indera.
- 3) Visualisasi dalam bentuk gambar, teks, animasi, audio, video maupun animasi akan lebih diingat dan ditangkap oleh peserta didik.
- 4) Menghemat waktu, biaya, dan energi (Munir, 2012: 133).

Teknologi multimedia menjanjikan potensi besar dalam merubah cara belajar seseorang untuk memperoleh informasi dan sebagainya. Bagi pendidik, multimedia menyediakan peluang untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Sedangkan bagi peserta didik, multimedia mempermudah daya serap mereka mereka terhadap berbagai informasi yang dikehendaki secara cepat dan efisien sumber informasi tidak hanya bersumber dari buku teks, tetapi lebih luas dari itu.

Menurut Subakti (2010:13-14), pembelajaran sejarah secara konstruktivis memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pendidik mengupayakan pembelajaran yang dapat menumbuhkan aktivitas peserta didik dalam proses belajar dikelas. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mencari informasi terkait dengan materi pembelajaran, mengemukakan pendapatnya serta menemukan solusi atas permasalahan yang ada. Dengan demikian, proses pembelajaran sejarah tidak lagi membosankan dan mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif.

- 2) Peserta didik belajar materi sejarah secara bermakna dalam bekerja dan berpikir.

Pendidik dapat menyajikan materi pembelajaran dengan mencontohkan dari kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar. Contoh-contoh tersebut dihubungkan dengan fakta sejarah yang pernah terjadi, sehingga pembelajaran



sejarah yang diperoleh peserta didik dapat diingat lebih lama dan menjadi lebih bermakna.

- 3) Orientasi pembelajaran sejarah diarahkan pada pembelajaran berbasis penemuan dan penyelidikan.

Saat pembelajaran berlangsung, pendidik memunculkan suatu permasalahan yang dapat merangsang peserta didik untuk melakukan penelitian, pengamatan atau menuntut suatu analisis. Hal itu perlu dilakukan agar peserta didik termotivasi untuk mencari informasi dan menemukan prinsip serta mencari solusi dari suatu permasalahan.

Sedangkan menurut Widja (1989: 20-23), karakteristik pembelajaran sejarah adalah sebagai berikut:

- 1) Peristiwa yang berkaitan dengan kehidupan manusia yang terjadi pada masa lampau;
- 2) memandang masa lampau dalam pembelajaran sejarah, artinya memproyeksikan masa lampau ke masa kini;
- 3) sejarah bersifat unik karena peristiwa sejarah hanya terjadi satu kali dan tidak bisa terulang lagi.

Berdasarkan uraian diatas, karakteristik pembelajaran sejarah adalah mempelajari peristiwa yang berkaitan dengan kehidupan manusia di masa lampau. Peristiwa yang dimaksud adalah peristiwa yang unik, dimana terjadi hanya satu kali serta berdampak pada kehidupan setelahnya. Peserta didik diharapkan dapat mengambil makna peristiwa yang telah terjadi serta dapat memproyeksikannya dalam kehidupan masa kini. Salah satu karakteristik pembelajaran sejarah secara konstruktivis adalah orientasi pembelajaran berbasis penemuan dan penyelidikan. Dimana pendidik mengemukakan sebuah permasalahan agar peserta didik terpacu untuk memecahkan permasalahan tersebut sehingga peserta didik aktif dalam pembelajaran yang berlangsung dengan kegiatan mencari, menemukan dan memecahkan permasalahan yang diajukan pendidik.

Apabila dikaitkan dengan karakteristik multimedia interaktif, sebagaimana dikemukakan oleh Munir (2012:135), yakni.

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, gambar, animasi, video dan sebagainya.
- 2) Bersifat interaktif, multimedia interaktif memiliki kemampuan untuk memberikan umpan balik terhadap apa yang diperintahkan oleh pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, adanya multimedia interaktif mampu memfasilitasi peserta didik dalam kegiatan belajar mandiri. Multimedia interaktif memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sehingga peserta didik bisa mempelajarinya dimana saja dan kapan saja.

Dapat disimpulkan bahwa multimedia Interaktif cocok diterapkan dalam pembelajaran sejarah karena mampu menyajikan objek yang dipelajari melalui gambaran foto, materi, video serta unsur umpan balik yang semua itu memberikan gambaran yang nyata terhadap materi yang dipelajari. Multimedia interaktif melibatkan berbagai indera dalam penggunaannya, sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam menerima informasi yang dipelajarinya tanpa perlu khawatir ketidaksesuaian gaya belajar peserta didik yang beragam. Selain itu, dengan menggunakan multimedia interaktif, pendidik mampu membawa suasana pembelajaran lebih hidup. Misalnya saat sedang menyampaikan materi tentang peninggalan zaman praaksara, pendidik dapat memberikan gambaran seperti apa peninggalan-peninggalan tersebut dalam bentuk foto ataupun video yang kemudian ditampilkan pada saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut memudahkan peserta didik memahami bagaimana bentuk peninggalan-peninggalan praaksara tanpa harus berkunjung ke museum untuk melihatnya langsung.

Penelitian terdahulu tentang pengembangan dan penerapan multimedia dalam pembelajaran diantaranya: 1) Amelia, *dkk* (2017), dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire* pada Materi Ruang Lingkup Kimia untuk Siswa Kelas X di SMAN 4 Kota Jambi”. Berdasarkan wawancara dengan guru Kimia kelas X MIA 1 di SMAN 4 kota Jambi, sekolah sebenarnya telah menyediakan fasilitas *ICT (information communication dan teknologi)* dan laboratorium kimia. Namun terdapat materi yang hanya

disampaikan menggunakan metode ceramah dan presentasi kelompok pada beberapa sub bahasan. Penyampaian materi menggunakan metode tersebut kurang menarik minat dan motivasi peserta didik, sehingga materi yang dipelajari tidak tersampaikan secara maksimal pada peserta didik. Selain itu, terdapat beberapa peralatan yang sengaja tidak digunakan di dalam laboratorium dengan alasan jumlahnya yang terbatas serta menghindari kecerobohan peserta didik. Hal tersebut membuat pendidik mengambil inisiatif apabila hendak mengenalkan suatu alat, yakni dengan memberikan tugas portofolio secara individu yang kemudian didiskusikan dalam kelompok. Beberapa permasalahan tersebut memerlukan suatu pemecahan yang dapat membantu proses pembelajaran agar berjalan lebih interaktif, efektif, efisien. Multimedia merupakan salah satu alternatif pemecahan permasalahan tersebut, karena melibatkan indra penglihatan, pendengaran, terdapat teks tertulis, visual gerak, audio serta komponen interaktif juga termasuk didalamnya. Produk yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh; 1) ahli materi, memperoleh skor 4,73 dengan keterangan sangat baik, 2) ahli media, dengan skor perolehan sebanyak 4,6 dengan keterangan sangat baik, dan 3) oleh pendidik, mendapat perolehan skor 4,87 dengan keterangan sangat baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap produk multimedia yang dikembangkan sebesar 83,8%, dengan penilaian sangat baik. Perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah terletak pada penggunaan model serta mata pelajaran yang berbeda. Model yang digunakan oleh Amelia, adalah model ADDIE sedangkan peneliti menggunakan model ASSURE. Bidang mata pelajaran yang diteliti oleh Amelia adalah mata pelajaran Kimia sedangkan peneliti fokus pada pembelajaran sejarah. 2) Munah (2015) dengan judul “Pemanfaatan Lectora sebagai Multimedia Interaktif IPA Terpadu Berbasis Komputer untuk Siswa SMP Kelas VIII”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi peneliti di SMPN 1 Karanganyar. Sekolah tersebut telah menerapkan Kurikulum 2013, namun dalam proses pembelajaran IPA belum tersedia media pembelajaran yang menunjang pembelajaran terpadu. Proses Pembelajaran yang dilaksanakan hanya mengacu pada buku teks dan *powerpoint* yang mengakibatkan pembelajaran yang berjalan satu arah, tidak ada interaksi antara peserta didik dan

media yang digunakan, sehingga mengakibatkan peserta didik kurang berminat mengikuti pembelajaran. Atas dasar fenomena tersebut kemudian peneliti mengembangkan multimedia sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah. Produk pengembangan berupa multimedia interaktif yang dikembangkan oleh Munah dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal itu dapat diketahui dari hasil penelitiannya, bahwa produk yang dikembangkan tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar yang diperoleh yaitu ketuntasan klasikal sebesar 93,55%. Perbedaan antara penelitian yang dilakukan Munah dan peneliti terletak pada model yang digunakan, mata pelajaran serta jenjang pendidikan. Penelitian yang dilakukan Munah menggunakan model pengembangan R&D, bidang kajian mata pelajaran IPA Terpadu kelas VIII SMP, sedangkan peneliti menggunakan model ASSURE mata pelajaran sejarah kelas X SMA. Persamaan antara kedua penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada penggunaan aplikasi *lectora insprire* dalam pengembangan produk yang dibuat.

## 2.2 Multimedia Interaktif

Urgensi media interaktif dapat dijelaskan dengan beberapa uraian berikut, yang membahas; (1) definisi, (2) peran multimedia interaktif dalam pembelajaran, (3) karakteristik multimedia interaktif, (4) elemen multimedia interaktif dan (5) tahapan pengembangan multimedia interaktif.

### 2.2.1 Definisi

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medium*, yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan, menghantarkan, atau membawa sesuatu (Munir, 2012:2). Sedangkan menurut Arsyad (2009:171) multimedia adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi. Penggabungan ini merupakan satu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pembelajaran. Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia adalah kombinasi berbagai unsur media, yakni teks, grafik,



suara, audio, video dan animasi yang dipadukan dan memiliki peranan yang sama untuk menampilkan informasi, pesan ataupun isi pembelajaran.

Multimedia interaktif adalah kombinasi dari teks, grafik, seni, suara, animasi dan video dengan link atau alat yang memungkinkan bagi pendidik maupun peserta didik untuk mengendalikan, berinteraksi dan berkomunikasi dengan komputer. Dengan menggunakan multimedia interaktif, peserta didik tidak hanya bisa melihat dan mendengar informasi, melainkan juga bisa mengatur perintah-perintah didalamnya (Blackwell dalam Dwi, 2013:2).

Multimedia terbagi dalam dua kategori, yakni multimedia linear dan interaktif. Multimedia linear adalah multimedia tanpa dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan berurutan, contohnya film dan tv. Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih langkah apa yang dikehendaki. Contoh multimedia interaktif, game, e-learning dll (Munir, 2012:134).

### 2.2.2 Peran Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran

Penggunaan multimedia interaktif akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para pendidik dan peserta didik. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Multimedia interaktif memiliki peranan dalam membangun suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, multimedia intraktif mampu memberi keleluasaan kepada pengguna untuk menentukan bagian mana yang hendak dipelajari terlebih dahulu. Multimedia interaktif merupakan alternatif bagi proses pembelajaran yang cenderung *teacher centered* atau pembelajaran yang berpusat pada pendidik menuju pembelajaran *student centered* yang lebih melibatkan peran aktif peserta didik dalam pembelajaran.

Menurut Prasetyo (2015: 9), keuntungan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah.

- 1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.
- 2) Pendidik akan selalu dituntut kreatif dan inovatif mencari terobosan pembelajaran.
- 3) Mampu memadukan antara teks, gambar, audio, animasi dan video menjadi satu kesatuan yang mendukung satu sama lain guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- 4) Mampu menambah motivasi belajar peserta didik selama pembelajaran.
- 5) Mampu memvisualisasi materi yang selama ini sulit untuk diterangkan menggunakan penjelasan atau alat peraga konvensional.
- 6) Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Sedangkan menurut Newby dalam Nopriyanti dan Sudira (2015:3), keunggulan yang dimiliki multimedia interaktif sebagai media pembelajaran antara lain.

- 1) Menyajikan pembelajaran dengan penyimpanan informasi yang baik
- 2) Desain pembelajaran yang ditunjukkan bagi siswa dengan karakteristik belajar yang berbeda
- 3) Langsung ditujukan bagi domain pembelajaran efektif tertentu
- 4) Menghadirkan pembelajaran yang realistik
- 5) Dapat meningkatkan motivasi peserta didik
- 6) Menuntut peserta didik agar lebih interaktif
- 7) Kegiatan pembelajaran lebih bersifat individual
- 8) Memiliki konsistensi materi yang diberikan
- 9) Mempunyai pengendalian terhadap kecepatan belajar setiap individu.

### 2.2.3 Karakteristik Multimedia Interaktif

Menurut Munir (2012, 135), multimedia interaktif dalam pembelajaran memiliki karakteristik, yaitu.

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.



- 2) Bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, memberi kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakannya tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi 3 karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut.

- 1) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin
- 2) Mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri
- 3) Memperhatikan bahwa peserta didik mengikuti urutan yang koheren dan terkendalkan
- 4) Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

#### 2.2.4 Elemen Multimedia Interaktif

Terdapat 5 Elemen utama dalam multimedia, yakni teks, grafik, audio, video dan animasi. Multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua elemen diatas dengan elemen tambahan yakni interaktifitas. Interaktifitas merupakan sebuah elemen yang diperlukan guna melengkapai proses komunikasi interaktif dalam penggunaan multimedia. Adanya interaktivitas memungkinkan seorang pengguna untuk mengakses berbagai bentuk media atau jalur yang tersedia dalam sebuah multimedia, sehingga program tersebut memberikan kepuasan terhadap pengguna. Elemen interaktif dalam sebuah multimedia berfungsi sebagai jembatan antara pengguna dan komputer (Munir, 2012:130).

Dari uraian diatas, diketahui terdapat 6 komponen dalam multimedia interaktif, yakni.

- 1) Suara (audio)

Audio merupakan macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, nasrasai dan sebagainya yang dapat didengar untuk keperluan suara

katar dan lain sebagainya. Dalam multimedia interaktif, audio biasanya digunakan sebagai narasi, lagu latar dan sebagainya.

2) Teks (text)

Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Teks merupakan bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan. Biasanya dalam multimedia interaktif teks digunakan dalam menjelaskan gambar maupun memberikan gagasan.

3) Grafik (Image)

Grafik merupakan komponen penting multimedia. Grafik juga berarti gambar. Gambar merupakan sarana yang tepat untuk menyajikan informasi. Manusia kebanyakan lebih mudah menerima informasi berupa gambar daripada berupa tulisan atau teks. Pada dasarnya format gambar dapat dibedakan menjadi dua jenis, yakni vektor dan bitmap. Perbedaan keduanya adalah, file bitmap berisi informasi warna RGB dalam setiap pixelnya. Sedangkan file vektor tidak berisikan informasi RGB. Selain itu, hal yang membedakan keduanya adalah pada saat dilakukan perbesaran pada gambar bitmap, gambar tersebut akan terlihat pecah karena resolusinya yang terbatas, sedangkan pada gambar vektor hal itu tidak terjadi.

4) Animasi (animation)

Animasi merupakan perubahan gambar satu ke gambar berikutnya sehingga kemudian membentuk gerakan tertentu. Animasi adalah tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Animasi juga bisa disebut sebagai gambar diam yang seolah-olah kemudia menjadi gambar yang terlihat hidup, dapat bergerak, beraksi dan berkata.

5) Video (video)

Video adalah teknologi pengiriman sinyal elektronik dari gambar bergerak. Istilah video digunakan sebagai singkatan dari video tape dan juga perekam video, serta pemutar video.

6) Interaktifitas

Menurut Phillips (1997:8), makna interaktif adalah suatu proses pemberdayaan peserta didik untuk mengendalikan sumber belajar. Dalam konteks ini, sumber belajar yang dimaksud adalah belajar dengan menggunakan bahan ajar berbasis komputer. Kata interaktif mengacu pada karakteristik belajar peserta didik dalam merespon stimulus yang ditampilkan layar monitor komputer. Kualitas interaksi yang terjadi tergantung kecanggihan program komputer.

#### 2.2.5 Tahapan pengembangan multimedia

Pembuatan multimedia membutuhkan pengetahuan dan keterampilan pendukung yang memadai, terutama dalam mengoperasikan peralatan, video, kamera serta dalam persiapan pembuatannya. Menurut Luther dalam Munir (2012: 119), pengembangan multimedia dilakukan berdasarkan 6 tahap, yaitu konsep, desain atau perancangan, pengumpulan material, pembuatan, testing dan distribusi. Adapun penjelasan tahapan diatas adalah sebagai berikut.

1. Konsep

Pada tahap ini tujuan dan dasar aturan untuk perancangan seperti ukuran aplikasi, target dalam pengembangan multimedia ditentukan. Pada tahap ini 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 biasanya bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan pengembangan multimedia.

2. Desain

Tahap ini membuat spesifikasi secara rinci mengenai rancangan dan kebutuhan untuk pengembangan multimedia. Authoring software mulai digunakan dalam pembuatan desain. Desain multimedia menggunakan perangkat (*tools*)

storyboard yang digunakan untuk multimedia linear. Sedangkan untuk multimedia interaktif digunakan diagram alur (*flowchart view*).

Storyboard adalah serangkaian sketsa dibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi multimedia. Storyboard merupakan deskripsi dari setiap scene yang menggambarkan komponen multimedia secara jelas.

Flowchart view adalah diagram yang menggambarkan alur dari satu scene ke scene yang lainnya.

### 3. Pengumpulan material

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan bahan seperti foto, clipart, suara dan lainnya yang diperlukan pada tahap selanjutnya.

### 4. Pembuatan

Pembuatan aplikasi dilakukan berdasarkan storyboard atau flowchart view yang telah ada. Pembuatan dilakukan secara modular, atau dibuat per scene yang nantinya digabungkan seluruhnya menjadi satu.

### 5. Percobaan

Testing dilakukan setelah tahap pembuatan dan seluruh data dimasukkan. Pengguna merasakan kemudahan serta manfaat dari aplikasi tersebut dan dapat menggunakan sendiri, terutama untuk aplikasi interaktif.

### 6. Distribusi

Penggandaan aplikasi menggunakan *floppy disk*, CD-ROM, *tape* atau distribusi dengan jaringan sangat diperlukan. Suatu aplikasi biasanya memerlukan banyak arsip yang berbeda, kadang-kadang ukuran arsip 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.

## 2.3 Lectora Inspire

*Lectora Inspire* merupakan aplikasi *Authoring tool* untuk pengembangan konten *e-learning*. Aplikasi ini dikembangkan oleh *Trivantis Corporation* pada tahun 1999. Aplikasi ini merupakan program yang efektif dalam membuat

media pembelajaran dan merupakan aplikasi pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang mudah diaplikasikan dan diterapkan karena tidak memerlukan bahasa pemrograman yang rumit. Tampilan antarmuka *lectora inspire* ini cukup familiar bagi orang-orang yang telah mengenal maupun menguasai microsoft office (Mas'ud dalam Dewi, *dkk*, 2014: 3). Aplikasi ini juga dapat digunakan untuk mengembangkan konten digital materi ajar dan materi uji berbentuk multimedia dinamis dan interaktif yang dapat disesuaikan dengan keutuhan (Astutik dan Wanarti 2016: 2).

*Lectora inspire* menyediakan berbagai fitur yang membuat pengguna membuat desain materi pembelajaran yang menarik. Aplikasi ini mampu menampilkan video, serta gambar-gambar maupun animasi yang berhubungan dengan materi pembelajaran, sehingga lebih memperhatikan apa yang disampaikan oleh pendidik. Hal tersebut membuat proses pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan sehingga berpengaruh pada meningkatnya prestasi belajar peserta didik (Dewi, 2016: 3).

Menurut Mas'ud (2014:2), beberapa keunggulan *Lectora* sebagai aplikasi *authoring tool* yakni.

- 1) *Lectora* dapat digunakan untuk membuat website, konten *e-learning* interaktif, dan presentasi produk atau profil perusahaan.
- 2) Fitur yang tersedia memudahkan pengguna pemula untuk membuat multimedia pembelajaran.
- 3) Bagi seorang pendidik, *lectora inspire* memudahkan pembuatan media pembelajaran.
- 4) Tersedia beragam *template* yang menarik
- 5) *Lectora inspire* menyediakan media library yang sangat membantu pengguna
- 6) *Lectora inspire* memungkinkan pengguna untuk mengkonversi data presentasi *microsoft powerpoint* ke konten *e-learning*.
- 7) Konten yang dikembangkan dengan perangkat lunak *lectora* dapat dipublikasikan ke berbagai output seperti HTML5, single file executable (.exe), CD-ROM, maupun standar *e-learning* seperti SCORM dan AICC.



*Lectora Inspire* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran, *e-learning*, maupun presentasi produk maupun perusahaan. Tampilan yang menarik serta penggunaan yang tidak terlalu sulit memudahkan pengguna pemula untuk mengoperasikannya. *Lectora inspire* menyediakan berbagai *template* yang menarik yang siap dikembangkan lebih lanjut. Selain itu, pengguna dapat mengkonversi *file* presentasi *microsoft powerpoint* menjadi konten *e-learning*, serta pengguna dapat mempublikasikan file yang dikembangkannya dalam berbagai output, seperti format *exe*, *html*, *cd-rom* dan sebagainya.

#### **2.4 Posisi Materi dalam Kurikulum**

Materi dalam multimedia interaktif ini mengacu pada silabus Sejarah Indonesia kelas X tentang Zaman Praaksara. Kompetensi Inti 3, yaitu Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

Adapun Kompetensi Dasar yang diacu adalah KD 3.4 Memahami hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat. Sub materi yang nantinya terdapat dalam multimedia interaktif yang hendak dikembangkan yaitu.

- 1) Hasil-hasil budaya masyarakat praaksara
- 2) Nilai-nilai budaya masyarakat praaksara
- 3) Situs Peninggalan masa praaksara di Jember dan Bondowoso

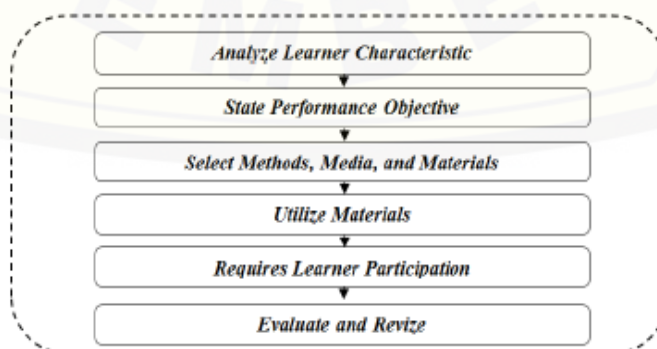
Informasi mengenai situs yang akan disajikan yakni antara lain; 1) situs Glingseran yang terletak di desa Wringin, 2) situs Pekauman yang terletak di desa Pekauman dan 3) situs Duplang di Arjasa.

## 2.5 Argumentasi Pemilihan Model Pengembangan ASSURE

Model dalam psikologi kognitif berarti sebuah penjelasan melalui sebuah proses. Model mencakup seluruh kegiatan yang dilakukan mulai dari awal sampai akhir penelitian (Mulyatiningsih, 2011:162). Suatu model dapat diartikan sebagai suatu representasi baik visual maupun verbal. Model menyajikan sesuatu informasi yang kompleks atau rumit menjadi sesuatu yang lebih sederhana atau mudah. Adanya model membuat seseorang lebih memahami sesuatu daripada melalui penjelasan-penjelasan panjang (Setyosari, 2010:221). Model dalam bidang pengembangan perangkat pendidikan dalam hal ini merupakan model yang berasal dari pemikiran, masih bersifat konseptual, dan pelaksanaannya terorganisir mulai dari perencanaan, pelaksanaannya, sampai pada evaluasi hasilnya (Mulyatiningsih, 2011:162). Berikut ini akan diuraikan mengenai model pengembangan ASSURE beserta argumentasi pemilihannya.

### 2.5.1 Model Pengembangan ASSURE

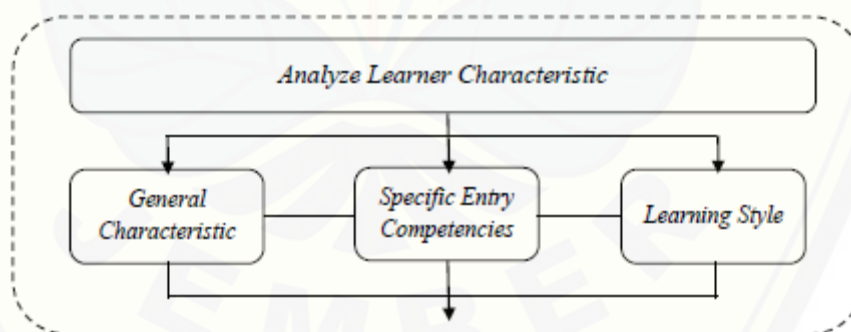
Model pengembangan ASSURE memiliki 6 langkah, diantaranya: 1) *Analyze learner characteristic* (analisis karakteristik peserta didik), 2) *state performance objective* (menetapkan tujuan pembelajaran), 3) *Select methods, media and material* (memilih metode, media dan materi), 4) *Utilize media and materials* (memanfaatkan media dan materi), 5) *Require Learner participation* (mengharuskan partisipasi peserta didik), 6) *Evaluate* (menilai) (Smaldino, 2014:110). Berikut skema tahapan penelitian pengembangan model ASSURE:



Gambar 2.2 Tahapan desain pengembangan model ASSURE (Sumber: Smaldino dalam Ariska, 2016: 27)

Tahapan pertama yaitu *analyze learner characteristic* (analisis karakteristik peserta didik). Analisis terhadap karakteristik peserta didik memiliki beberapa aspek penting, diantaranya (1) *general characteristic* (karakteristik umum); (2) *specific entry competencies* (kompetensi spesifik yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya); dan (3) *learning style* (gaya belajar) peserta didik (Smaldino, 2014: 110).

- 1) *general characteristic* (karakteristik umum) meliputi faktor kecerdasan, usia, kondisi sosial, dan ekonomi. Faktor-faktor ini merupakan karakteristik yang bersifat umum yang secara tidak langsung ikut menentukan keberhasilan peserta didik dalam menempuh aktifitas pembelajaran;
- 2) *specific entry competencies* (kompetensi spesifik yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya) merupakan kemampuan awal yang dimiliki peserta didik sebelum mengikuti program pembelajaran (*entry behavior*). Sedangkan kompetensi yang perlu dimiliki atau dipersyaratkan sebelum mengikuti program pembelajaran disebut ketrampilan persyaratan (*prerequisite skill*);
- 3) *learning style* (gaya belajar) merupakan cara setiap individu atau peserta didik dalam berinteraksi dan bertindak secara emosional terhadap proses pembelajaran (Smaldino, 2014:110). Gaya belajar juga dapat dimaknai sebagai kesukaan atau preferensi seseorang dalam melakukan proses belajar.



Gambar 2.3 Tahapan *analyze learner characteristic* (Sumber: Smaldino dalam Ariska, 2016: 28)

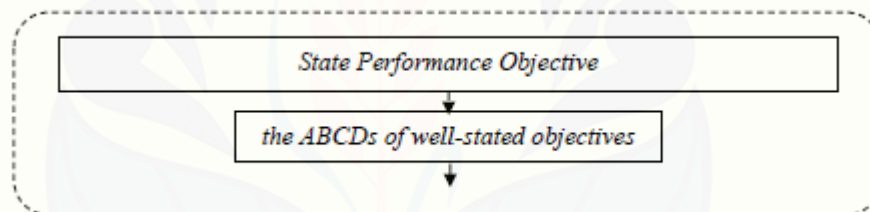
Tahapan kedua yaitu *state performance objective* (menetapkan tujuan pembelajaran). Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari silabus, atau kurikulum, informasi yang tercatat dalam buku teks, atau dirumuskan sendiri oleh peneliti atau instruktur setelah melalui proses penilaian kebutuhan belajar atau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

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 2.1 Komponen ABCD (Sumber: Smaldino, 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, dapat berupa fasilitas, peralatan, perlengkapan, dan objek. *Degree* menggambarkan tingkat atau standar yang perlu diperlihatkan.



Gambar 2.4 Tahapan *state performance objective* (Sumber: Smaldino dalam Ariska, 2016:28)

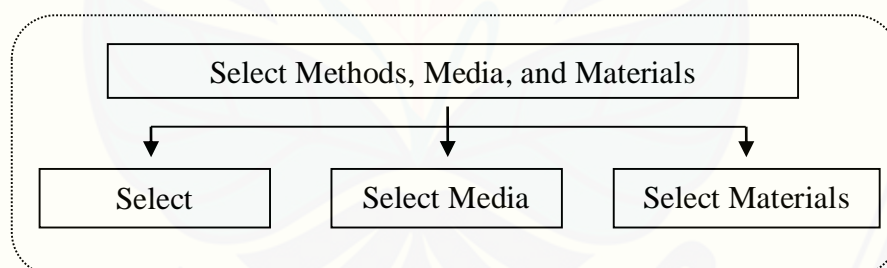
Tahapan ketiga setelah merumuskan tujuan pembelajaran adalah *select methods, media, and materials* (memilih metode, media, dan bahan ajar). Ketiga komponen ini sangat penting dalam membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran secara spesifik. Metode pembelajaran dapat diklasifikasikan kedalam beberapa jenis yaitu (1) karya wisata, (2) *talking stick*, (3) simulasi, (4) *discovery learning*, (5) *brainstorming*, (6) diskusi, (7) pembelajaran diluar kelas (Afandi, dkk, 2014:80). Metode yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan multimedia interaktif adalah metode penemuan.



Media merupakan alat yang berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan pembelajaran (Bovee dalam Hujair, 2015: 3). Smaldino dalam Ariska (2016: 29) 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.

Isi atau materi pada hakikatnya merupakan ilmu pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang perlu dipelajari oleh peserta didik agar memiliki kompetensi yang diharapkan. Isi atau materi berkenaan dengan pengetahuan ilmiah dan bentuk pengalaman belajar yang disusun dengan memperhatikan kesesuaian berbagai aspek, seperti jenjang pendidikan, tingkat perkembangan dan kebutuhan anak, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta perkembangan dan tuntutan masyarakat (Nugraha, 2014:19).



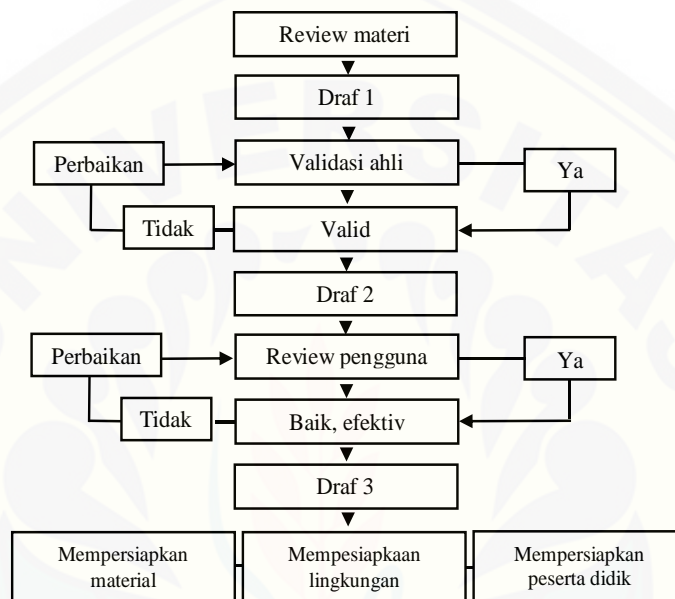
Gambar 2.5 Tahapan *Select Methods, Media, and Materials* (Smaldino dalam Ariska, 2016: 30)

Tahapan keempat adalah *utilize materials* (pemanfaatan bahan dan media pembelajaran). Sebelum menggunakan metode, media, dan bahan ajar, peneliti terlebih dahulu perlu melakukan uji coba untuk memastikan apakah ketiga komponen tersebut dapat berfungsi efektif dan efisien untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kegiatan pada tahap *utilize materials* meliputi (1) *preview materials* (meninjau multimedia interaktif, kegiatan ini dilakukan melalui validasi ahli dan uji pengguna multimedia interaktif), (2) *prepare the materials* (mempersiapkan bahan

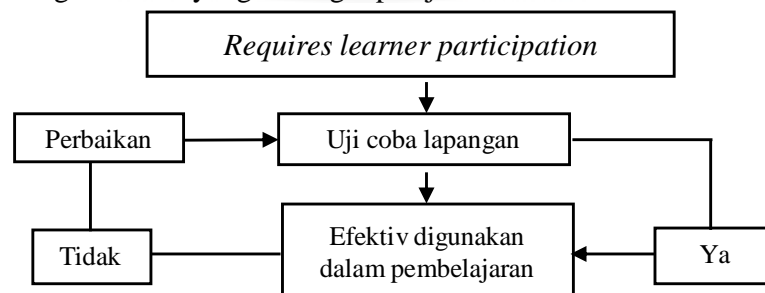


pembelajaran), kegiatan ini dilakukan dengan mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran dengan multimedia interaktif, (3) *prepare the environment* (menyiapkan lingkungan belajar) yaitu menyiapkan lingkungan untuk mendukung proses pembelajaran, dan (4) *prepare the learners*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



Gambar 2.6 Tahapan *utilize materials* (Smaldino dalam Ariska, 2016: 30)

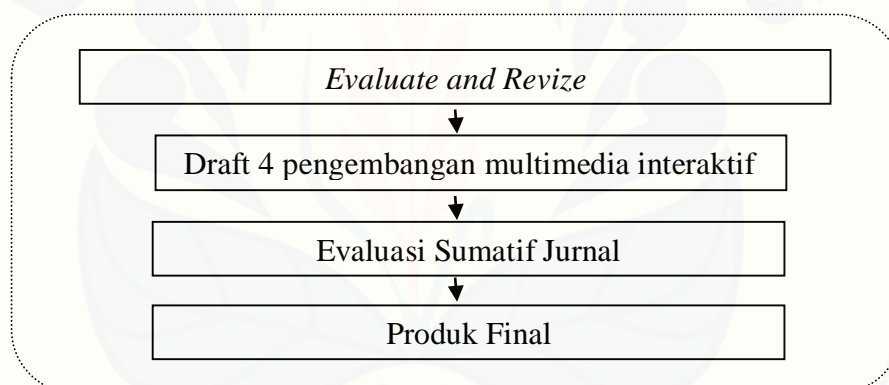
Tahapan kelima dalam model pengembangan *ASSURE* yaitu *requires learner participation* (melibatkan peserta didik dalam proses belajar). Agar berlangsung efektif dan efisien proses pembelajaran memerlukan adanya keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran akan cenderung mudah mempelajari materi pembelajaran. Pemberian latihan merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk melibatkan peserta didik secara aktif dengan materi yang sedang dipelajari.



Gambar 2.7 Tahapan *requires learner participation* (Smaldino dalam Ariska, 2016: 31)

Tahapan keenam dalam proses ini adalah *evaluate and revize* (evaluasi dan revisi). Tahapan ini dilakukan untuk menilai efektivitas dan efisiensi multimedia yang telah dirancang sebelumnya. Agar dapat memperoleh gambaran yang lengkap mengenai kualitas bahan ajar tersebut, perlu dilakukan proses evaluasi terhadap seluruh komponen bahan ajar.

Revisi perlu dilakukan apabila bahan ajar hasil evaluasi terhadap bahan ajar yang dirancang menunjukkan hasil yang kurang maksimal. Revisi dilakukan pada komponen-komponen bahan ajar yang perlu diperbaiki agar didapatkan multimedia yang efektif dalam pembelajaran.



Gambar 2.8 Tahapan *Evaluate and Revize* (adaptasi Smaldino dalam Ariska, 2016: 31)

### 2.5.2 Argumentasi pemilihan model

Model pengembangan adalah suatu prosedur sistematis yang penting dalam langkah-langkah pembuatan suatu produk. Sebenarnya, terdapat banyak sekali model pengembangan dalam pendidikan, seperti: model ADDIE, Borg & Gall, Dick & Carrey, Kemp, Kaufman dan masih banyak lainnya (Setyosari, 2010:223). Dalam penelitian ini peneliti memilih model pengembangan *ASSURE*, dikarenakan model *ASSURE* sendiri dirancang untuk membantu pendidik merencanakan pembelajaran yang efektif dengan memadukan teknologi dan media didalam kelas (Smaldino, 2014: 111). Mengintegrasikan teknologi dan media dalam pembelajaran

memerlukan perencanaan yang cermat, sehingga model *ASSURE* menyajikan beberapa langkah untuk memudahkannya.



## BAB 3. METODE PENELITIAN

### 3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan atau biasa disebut dengan penelitian dan pengembangan (*research & development / R&D*), merupakan suatu penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk melalui proses pengembangan (Mulyatiningsih, 2011:161). Metode penelitian dan pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015:297). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Perbedaan karakteristik penelitian pengembangan dan penelitian lainnya adalah terletak pada proses uji coba (Setyosari, 2010:217). Selain itu, karakteristik penelitian ini berbentuk “siklus”, diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan suatu produk tertentu. Penelitian dan pengembangan juga bertujuan untuk menemukan 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 multimedia interaktif berbasis *lectora inspire*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ASSURE*. Multimedia interaktif yang dikembangkan khusus untuk peserta didik kelas X mata pelajaran Sejarah Indonesia pada pokok bahasan masa praaksara di Indonesia.

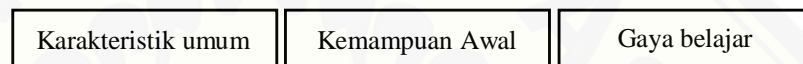
### 3.2 Desain Penelitian Pengembangan

Untuk menggunakan media dan teknologi secara efektif maka kita perlu perencanaan yang sistematis. Model *ASSURE* adalah pedoman langkah-langkah perencanaan untuk memilih dan memanfaatkan media. Pembelajaran yang

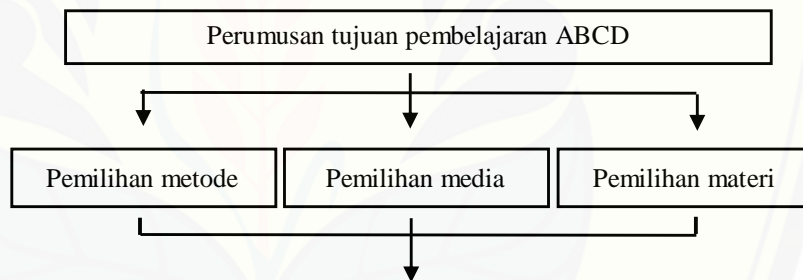
dirancang dengan baik diawali dengan timbulnya minat peserta didik, kemudian berlanjut pada penyajian material baru, melibatkan peserta didik dalam praktik dengan umpan balik, menilai pemahaman mereka, dan memberikan kegiatan tidak lanjut yang relevan. Model *ASSURE* menggabungkan semua kegiatan instruksional itu (Smaldino, 2014: 111). Menurut Smaldino (2014: 11), model *ASSURE* memiliki enam tahapan, yaitu: (1) *analyze learner*, (2) *state objectives*, (3) *select methods, media and material*, (4) *utilize media and materials*, (5) *require participation* dan (6) *Evaluate and revise*.

Tahapan penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* dapat dilihat pada gambar 3.1.

*Analyze learner characteristic*



*State performance objective*  
*Select methods, media and material*

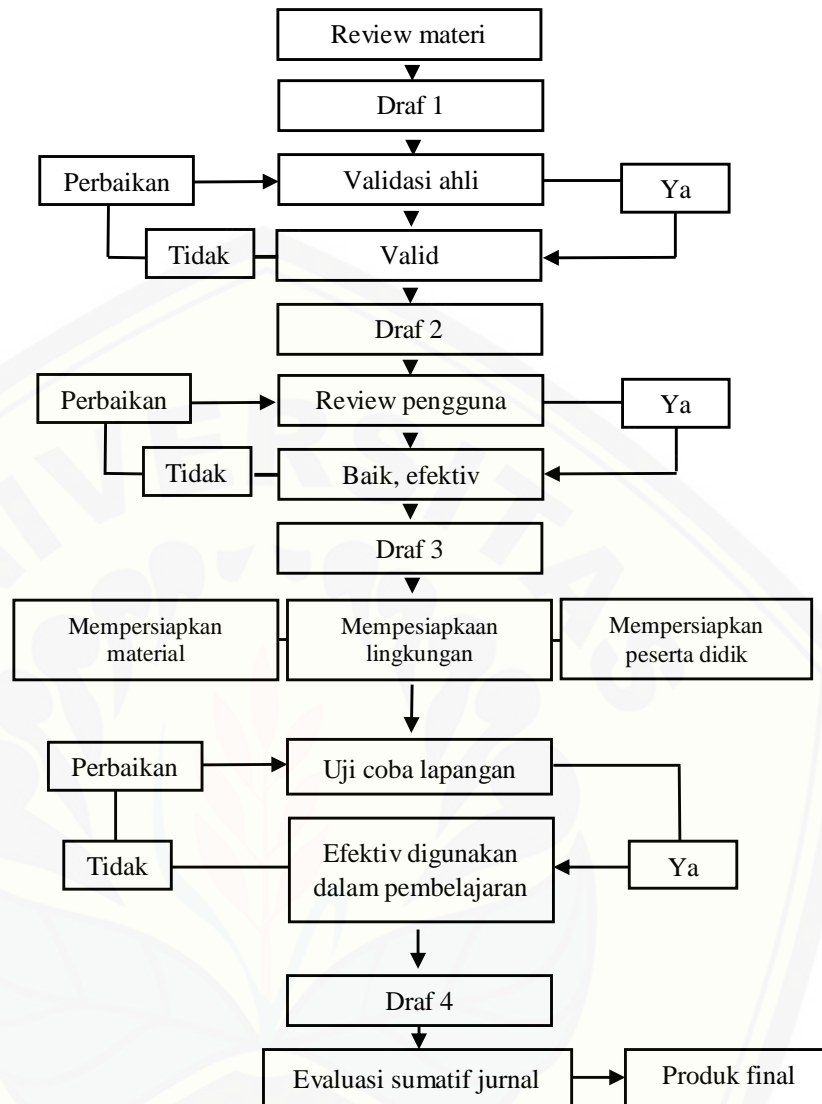




*Utilize media  
and materials*

*Require  
learner  
participation*

*Evaluate and  
revize*



Gambar 3.1 Prosedur penelitian pengembangan model ASSURE (Smaldino dalam Ariska, 2016: 35)

### 3.2.1 Analyze Learners Characteristic (Analisis Karakteristik Peserta Didik)

Jika media dan teknologi pembelajaran digunakan secara efektif, harus ada kesesuaian antara karakteristik siswa dan konten dari metode, media, dan bahan belajar. Langkah pertama yang perlu dilakukan pada tahap analyze learner characteristic adalah 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 yang harus dilakukan untuk memperoleh informasi tentang karakteristik peserta didik peneliti menggunakan instrumen wawancara dan angket.

a. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti. Pedoman wawancara yang dibuat hanya memuat mengenai garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiono, 2014:140).

Wawancara dilakukan dengan cara informal. Peneliti mewawancarai pendidik untuk mengetahui karakteristik umum dari peserta didik. Wawancara yang dilakukan dengan menitik beratkan pada karakteristik umum yang dimiliki peserta didik, gaya belajar dan ketersediaan bahan ajar. Sebelum melaksanakan wawancara dengan pendidik, peneliti terlebih dahulu menyiapkan pedoman wawancara. Pedoman wawancara tersebut bertujuan untuk mempermudah dalam memperoleh informasi mengenai karakteristik peserta didik.

b. Angket

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

3.2.2 *States Performance Objectives* (Menetapkan Tujuan Pembelajaran dan Kompetensi)

Perumusan tujuan pembelajaran bertujuan untuk menetapkan kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik setelah mengikut 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. *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 diperlihatkan.

Mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X dipilih sebagai materi yang akan dikembangkan menjadi multimedia interaktif. Pada tahap awal dilakukan pemilihan standar kompetensi, Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 yang akan menjadi acuan dan pedoman pengembangan multimedia interaktif tersebut.

#### *Kompetensi inti*

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam 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*

- 3.4 memahami hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat
  - 3.4.1 memahami corak kehidupan masyarakat praaksara
  - 3.4.2 memahami hasil-hasil budaya masyarakat praaksara
  - 3.4.3 memahami nilai-nilai budaya masyarakat praaksara
- 4.4 menyajikan hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat dalam bentuk tulisan

*Indikator*

- a. memahami corak kehidupan masyarakat pada zaman palaeolitikum, mesolitikum, neolitikum, megalitikum dan logam.
- b. Memahami hasil kebudayaan masyarakat pada zaman palaeolitikum, mesolitikum, neolitikum, megalitikum dan logam.
- c. Memahami hasil kebudayaan zaman megalitikum di daerah Bondowoso dan Jember
- d. Memahami nilai-nilai kebudayaan masyarakat praaksara

Dari hasil analisis KI dan KD kurikulum 2013 mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X SMA, yakni KD 3.4 memahami hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran Sejarah Indonesia dengan multimedia interaktif adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik mampu memahami corak kehidupan masyarakat pada zaman palaeolitikum, mesolitikum, neolitikum, megalitikum dan logam dengan benar.
- b. Peserta didik mampu memahami hasil kebudayaan masyarakat pada zaman palaeolitikum, mesolitikum, neolitikum, megalitikum dan logam dengan benar.
- c. Peserta didik mampu memahami hasil kebudayaan zaman megalitikum di daerah Bondowoso dan Jember dengan benar.
- d. Peserta didik mampu memahami nilai-nilai kebudayaan masyarakat praaksara dengan benar.

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

Pada tahapan ini adalah pemilihan metode, media, dan materi pembelajaran. metode pembelajaran merupakan prosedur untuk membantu peserta didik dalam membantu mencapai kompetensi.

#### 1) Memilih metode

Metode yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan multimedia interaktif adalah metode penemuan. Penemuan merupakan metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk memperoleh jawaban terhadap sebuah fenomena (Priyadi, 2011:81). Prinsip yang mendasari metode pembelajaran ini adalah bahwa peserta didik akan melakukan proses pembelajaran dengan efektif dan efisien apabila melakukan sesuatu aktifitas dengan belajar (*learning by doing*). Dengan belajar penemuan, peserta didik juga dapat belajar berfikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri problem yang dihadapi. Kebiasaan ini akan di transfer dalam kehidupan bermasyarakat.

Metode pembelajaran penemuan pada dasarnya menjelaskan mengenai proses pembentukan belajar dengan jalan menggali dan mencari sendiri pengetahuan, pemahaman, pengertian dan konsep-konsep secara mandiri. Melalui langkah-langkah tersebut maka pembelajaran sejarah akan dirasa lebih menarik, peserta didik akan dapat mengkonstruksi pengetahuan melalui berbagai sumber pembelajaran yang relevan seperti multimedia interaktif. Secara langsung maka pengetahuan yang dirumuskan sendiri melalui jalan penemuan tadi akan tertanam dalam memori peserta didik dan akan selalu di ingat. Sehingga merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif.

Penerapan metode penemuan dalam proses pembelajaran menjadikan pendidik berperan sebagai fasilitator dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif, yang memudahkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Priyadi, 2011:82). Dengan demikian pendidik dalam aplikasi metode penemuan harus dapat menempatkan peserta didik dalam belajar mandiri.



## 2) Memilih format media

Pemilihan media pembelajaran yang tepat memerlukan beberapa pertimbangan, yaitu:

- 1) Apakah media yang digunakan sesuai dengan kurikulum?
- 2) Apakah isi informasi dan pengetahuan yang terkandung didalamnya akurat dan baru?
- 3) Apakah isi informasi yang disampaikan didalamnya dengan jelas?
- 4) Apakah media yang digunakan dapat memotivasi dan memancing minat peserta didik?
- 5) Apakah media pembelajaran yang dipilih mampu melibatkan mental siswa dalam proses pembelajaran?
- 6) Apakah teknis media pembelajaran yang digunakan baik?
- 7) Apakah media yang digunakan telah diujicoba sebelumnya? (Smaldino dalam Ariska, 2016: 42).

Pemilihan media dilakukan untuk menentukan media yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran. media yang dipilih adalah multimedia interaktif, yakni gabungan dari beberapa unsur media, seperti audio, gambar, teks, video, animasi dan juga interaktifitas. Penggunaan multimedia interaktif ini memerlukan perangkat komputer untuk mengoperasikannya. Pemilihan multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Sejarah Indonesia.

## 3) Memilih materi

Materi atau isi pelajaran merupakan substansi yang perlu di pelajari oleh peserta didik agar dapat memiliki kompetensi seperti yang diinginkan. Substansi atau materi pelajaran merupakan sebuah struktur yang terdiri dari konsep, fakta prinsip, dan aturan; prosedur, ketrampilan interpersonal dan sikap.

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

Tahapan keempat dalam model pengembangan *ASSURE* adalah *utilize material*. 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, 2005:61-63). Berikut ini pemaparannya.

#### 3.2.4.1 Meninjau multimedia interaktif (Preview materials)

Kegiatan review multimedia interaktif dibagi menjadi 2, yaitu review oleh para ahli dan review oleh pengguna. Kegiatan ini dilakukan untuk menilai multimedia interaktif yang telah dikembangkan, serta untuk mengetahui alat, bahan serta lingkungan yang dibutuhkan dalam penggunaan multimedia interaktif pada proses pembelajaran sejarah sebelum multimedia interaktif digunakan pada uji coba lapangan. Berikut ini adalah pemaparan pada kegiatan meninjau multimedia interaktif (*preview materials*).

##### a. draf 1

Draf pertama multimedia interaktif yang dihasilkan pada tahap sebelumnya akan diuji oleh para ahli diantaranya, ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Apabila pengujian oleh ahli menyatakan bahwa multimedia interaktif yang dihasilkan kurang baik, maka perlu dilakukan revisi agar menghasilkan produk multimedia yang lebih baik. Sedangkan apabila para ahli menyatakan produk multimedia yang dikembangkan telah dinilai baik, maka akan dilanjutkan pada tahapan selanjutnya, yakni review oleh pengguna.

##### b. validasi ahli

Validasi ahli dibagi menjadi tiga, yaitu materi, media/desain pembelajaran dan bahasa. validasi materi berkaitan dengan materi hasil kebudayaan zaman praaksara. Validasi media berkaitan dengan penilaian terhadap media dan desain multimedia. Validasi bahasa berkaitan dengan penggunaan tata bahasa Indonesia yang baik dan benar.

##### c. draf 2

Draf 1 yang telah divalidasi oleh para ahli kemudian direvisi dan dihasilkan draf 2 multimedia interaktif. Rancangan ini akan di uji oleh pengguna multimedia interaktif yaitu pendidik dan peserta didik. Apabila dalam pengujian oleh pengguna menyatakan bahwa multimedia interaktif kurang baik dan kurang menarik maka akan dilakukan revisi untuk menghasilkan produk multimedia interaktif yang baik.

Namun jika draf 2 ini dinyatakan baik dan menarik oleh pengguna maka akan dilanjutkan pada tahapan selanjutnya yaitu tahapan uji coba lapangan

d. Review Pengguna

Review pengguna terdiri atas uji pengguna 1 dan uji pengguna 2. Uji pengguna 1 melibatkan pendidik mata pelajaran sejarah, sedangkan uji pengguna 2 melibatkan 12 peserta didik sebagai responden. Berikut pemaparannya.

a) Uji pengguna 1

Uji pengguna 1 melibatkan pendidik mata pelajaran Sejarah Indonesia. Pada tahapan ini pendidik akan memberikan pendapatnya mengenai kualitas draf 2 multimedia interaktif yang dikembangkan. Hasil dari uji pengguna dijadikan sebagai acuan perbaikan multimedia interaktif sebelum masuk pada tahap uji coba lapangan.

b) Uji pengguna 2

Uji pengguna 2 merupakan uji coba terbatas yang melibatkan beberapa peserta didik kelas X sebagai pengguna multimedia interaktif. Uji pengguna 2 dilakukan untuk mengetahui efektivitas dan komentar terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan. Produk akan direvisi sesuai dengan komentar dan saran dari responden.

#### 3.2.4.2 Menyiapkan Bahan (*Prepare the Materials*)

Setelah multimedia interaktif melalui kegiatan pertinjauan atau review dari para ahli dan pengguna, maka langkah selanjutnya adalah menyiapkan alat dan bahan untuk keperluan uji coba lapangan pada kelas X. Beberapa hal yang dilakukan pada tahap menyiapkan bahan diantaranya mempersiapkan sarana pendukung proses pembelajaran dengan multimedia interaktif, yaitu mempersiapkan seperangkat komputer pada Laboratorium TIK untuk mengoperasikan multimedia interaktif, layar monitor LCD, LCD proyektor dan sound system untuk menampilkan video dalam multimedia interaktif.

#### 3.2.4.3 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 peneliti mempersiapkan lingkungan belajar

untuk mendukung proses pembelajaran dengan multimedia interaktif, seperti kebersihan laboratorium TIK, ketersediaan listrik, pencahayaan ruangan, kebersihan layar proyektor. Hal ini dilakukan untuk memaksimalkan proses pembelajaran sejarah dengan multimedia interaktif.

#### 3.2.4.4 Menyiapkan Peserta Didik (*Prepare the Learners*)

kegiatan selanjutnya yaitu menyiapkan peserta didik (*prepare the learners*). Tahapan ini dilakukan oleh peneliti pada awal proses pembelajaran dengan multimedia interaktif. Berikut ini adalah beberapa kegiatan yang akan dilakukan.

- 1) Pendidik mempersiapkan kelas agar lebih kondusif dan siap untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan multimedia interaktif.
- 2) Pendidik memberikan pengantar tentang garis besar proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- 3) Pendidik memperkenalkan multimedia interaktif yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

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

Pendidik perlu menyiapkan mental peserta didik sebelum aktifitas pembelajaran dimulai, hal itu dilakukan agar peserta didik merasa siap untuk terlibat dalam pembelajaran. Pertanyaan-pertanyaan ringan yang terkait dengan materi pembelajaran akan dapat membuat peserta didik siap untuk mengikuti pembelajaran. pendidik perlu memberikan informasi tentang tujuan pembelajaran dan kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Selain itu pendidik perlu memastikan bahwa proses pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan.

Langkah selanjutnya adalah menciptakan aktivitas pembelajaran bermakna dengan melakukan penyajian pengetahuan dan ketrampilan yang dikembangkan secara logis dan sistematis. Dalam penyajian materi peneliti perlu menyajikan isi materi pembelajaran sejarah yang terdiri dari konsep, prinsip, serta ketrampilan secara berurutan. Berikut ini adalah penjelasannya.



### 3.2.5.1 Draf 3

Draf 3 merupakan rancangan yang telah direvisi setelah sebelumnya telah dilakukan penilaian oleh pakar ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Selanjutnya dilakukan Uji coba lapangan pada rancangan 3. Uji coba lapangan dilakukan untuk untuk menilai apakah produk yang dihasilkan setelah sebelumnya telah dilakukan penilaian oleh pakar ahli dan riview pengguna dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah. Uji coba lapangan ditujukan untuk mendapatkan produk multimedia interaktif yang baik. Jika hasil dari uji coba lapangan menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran sejarah maka tidak akan dilakukan revisi. Namun, jika multimedia interaktif yang dikembangkan masih memiliki kekurangan maka akan dilakukan revisi atau perbaikan. Revisi akan dilakukan terus menerus sampai diperoleh multimedia interaktif yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah.

### 3.2.5.2 Uji coba lapangan

Uji coba lapangan dilakukan dengan menggunakan sampel sebanyak 105 peserta didik dari 3 SMA di Jember. Tahap ini melibatkan partisipasi peserta didik menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran dengan menggunakan seperangkat komputer, sehingga peserta didik dapat merekonstruksi sendiri pengetahuannya tentang materi yang diajarkan berdasarkan uraian materi yang terdapat pada multimedia interaktif.

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui keefektivan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Sejarah Indonesia. Keefektivan pembelajaran Sejarah Indonesia menggunakan draf 3 multimedia interaktif yang sebelumnya telah direvisi dari komentar dan saran pada review pengguna. Pada penelitian pengembangan ini akan menilai ketuntasan belajar dari nilai rata-rata pre test dan post test peserta didik dalam 1 kelas. Kemudian nilai rata-rata pre test dan pos test tersebut digunakan untuk menghitung keefektifan pembelajaran Sejarah Indonesia dengan menggunakan rumus efektivitas relatif. Uji coba lapangan juga memberikan angket kepada responden untuk mengetahui tingkat kemenarikan produk yang telah dikembangkan. Hasil dari uji coba lapangan dijadikan sebagai



acuan untuk dilakukan perbaikan multimedia interaktif yang dikembangkan untuk menghasilkan produk final yang baik.

### 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 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 peneliti 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 ini terdiri dari wawancara, angket dan dokumentasi.

### 3.3.1 Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan cara mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya (Arikunto, 2010:274). Pengumpulan data berupa dokumentasi diperoleh dengan mengabadikan kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan langkah-langkah pengembangan berupa pembelajaran di dalam kelas, foto pengisian angket, data angket pengembangan multimedia, data validasi ahli, dan data hasil belajar peserta didik. Data-data yang diperoleh kemudian dikumpulkan sebagai bukti sehingga dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya di kemudian hari.

### 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 (Sugiyono, 2014:138). Pada proses pengembangan multimedia interaktif wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi dari pendidik yang berkaitan dengan karakteristik peserta didik.

### 3.3.3 Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberika seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2014:142). Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien apabila peneliti mengetahui dengan pasti variabel yang akan diukur dan tau apa yang diharapkan dari responden. Angket di desain untuk memperoleh data mengenai analisis kebutuhan bahan ajar. selain itu angket juga didesain untuk memperoleh data dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa untuk menguji multimedia interaktif yang telah dikembangkan.

### 3.3.4 Tes

Teknik pengumpulan data melalui tes dilakukan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik. Tes yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik meliputi *pretest* dan *posttest*. Instrumen pengumpulan data pre test digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar ranah kognitif peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran Sejarah Indonesia dengan multimedia interaktif. Sedangkan instrumen pengumpulan data *pos test* digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar ranah kognitif peserta didik setelah mengikuti pembelajaran Sejarah Indonesia dengan multimedia interaktif.

## 3.4 Teknik Analisis Data

Dalam melakukan analisis data, peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Kedua teknik analisis data tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

### 1) Analisis kualitatif

Analisis data kualitatif proses mencari dan menyusun secara sistematis data-data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi dengan cara mengorganisikan dalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, memilih mana yang penting dan akan dipelajari, dan membuat kesimpulan (Sugiyono, 2015:244). Dalam penelitian ini analisis kualitatif diperoleh dari data-data hasil observasi, kuesioner, saran ahli dan dokumentasi yang berhasil

diabadikan. Data-data tersebut selanjutnya dianalisis secara deskriptif kualitatif. Beberapa saran yang diberikan oleh para ahli digunakan untuk perbaikan atau revisi produk selanjutnya.

## 2) Analisis kuantitatif

Analisis data kuantitatif merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data kuantitatif adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dan jenis responden, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji (Sugiyono, 2015: 147). Dalam penelitian ini, analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan kualitas multimedia yang dikembangkan berdasarkan penilaian para ahli, yaitu ahli desain, ahli media, dan ahli materi serta untuk mendeskripsikan hasil pembelajaran peserta didik setelah menggunakan multimedia yang dikembangkan atau yang biasa disebut sebagai uji efektivitas.

Pada penelitian pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan instrumen angket yang diberikan saat uji coba para ahli. Jawaban angket disusun berdasarkan skala likert. Skala likert yang dipakai terdiri dari lima kategori alternatif pilihan yang dapat dilihat pada tabel 3.1 dibawah ini.

Tabel 3.1 Skala Likert

<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>
1	Sangat Tidak baik
2	Kurang baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Sumber: Sugiyono, 2014: 94-05

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil dari analisis angket adalah teknik analisis persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil angket adalah perhitungan persentase berdasarkan pendapat Arikunto (2008:216).

Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase

$\Sigma x$  : Jumlah keseluruhan jawaban responden

$\Sigma xi$  : Jumlah keseluruhan nilai ideal 1 item

100% : Konstanta

Ketetapan dalam analisis data diatas awalnya data persentase penilaian kualitatif diubah menjadi kuantitatif deskriptif. Pedoman dalam pengambilan keputusan dari analisis data menggunakan skala kualifikasi untuk menentukan kesimpulan. Kriteria kelayakan hasil validasi dan uji coba terbatas disajikan dalam tabel 3.2 sebagai berikut.

Tabel 3.2 Tabel Kelayakan Produk

Nilai	Kualifikasi	Keterangan
91% - 100%	Sangat Tinggi	Tidak perlu direvisi
71% - 90%	Tinggi	Tidak perlu direvisi
41% - 70%	Sedang	Direvisi
21% - 40%	Rendah	Direvisi
0% - 20%	Sangat Rendah	Direvisi

Sumber: Arikunto, 2008: 216.

Selain analisis data hasil pengujian dari para ahli, digunakan pula pada uji efektivitas multimedia interaktif. Data mengenai efektivitas penggunaan multimedia interaktif diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran sejarah. Data tersebut dianalisis menggunakan rumus rata-rata. Rata-rata diperoleh atau dihitung dengan cara menjumlah seluruh skor yang diperoleh dengan membagi jumlah subjek (Setyosari, 2012:236). Pada penelitian ini nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik dijumlah dan hasilnya dibagi dengan jumlah keseluruhan peserta didik.

Berikut ini rumus untuk menentukan nilai rata-rata:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  : Rata-rata

$\sum X$  : Jumlah skor keseluruhan individu

$N$  : Jumlah individu (Setyosari, 2012:236)

Hasil dari nilai rata-rata pretest dan posttest peserta didik dari penggunaan multimedia interaktif digunakan untuk mengukur keefektivan pembelajaran dengan menggunakan rumus efektivitas relatif. Uji t digunakan untuk mengetahui perbedaan yang diperoleh peserta didik pada kondisi awal dan akhir. Perbedaan antara kondisi awal dan kondisi akhir menggunakan draf multimedia interaktif diasumsikan merupakan efek dari *treatment* (perlakuan) atau eksperimen. Rumus yang digunakan untuk menghitung efektivitas *treatment* yakni dengan menggunakan SPSS.

Hasil dari nilai rata-rata (mean) pre test dan post test peserta didik saat uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar menggunakan draf media pembelajaran multimedia interaktif yang telah dikembangkan akan digunakan untuk mengukur tingkat keefektivan pembelajaran sejarah dengan menggunakan rumus efektivitas relatif. Rumus efektivitas relatif yang digunakan yaitu rumus efektivitas relatif seperti di bawah ini:

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_2 + MX_1}{2}\right)} \times 100\%$$

Keterangan:

$ER$  : Efektivitas relatif

$MX_1$  : Rata-rata skor pre test

$MX_2$  : Rata-rata skor post test (Masyud, 2014:321)



## BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan terhadap proses dan hasil pengembangan multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* menggunakan model pengembangan ASSURE pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X SMA, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah. Produk multimedia interaktif telah melalui tahap validasi ahli yang meliputi ahli materi, ahli media dan desain pembelajaran serta ahli bahasa. Hasil validasi ahli materi mencapai persentase 80% dengan kualifikasi “Baik”, validasi ahli media dan desain pembelajaran mencapai persentase 90% dengan kualifikasi “Sangat Baik” dan validasi bahasa yang mencapai persentase 92% dengan kualifikasi “Sangat Baik”.

Produk pengembangan multimedia interaktif telah melalui tahap uji coba pengguna. Hasil validasi pada uji coba pengguna mencapai rata-rata persentase 92,6% dengan kualifikasi “Sangat Baik”. Pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 27 peserta didik dari 3 SMAN yang berbeda dapat dibuktikan hasilnya menunjukkan bahwa nilai *posttest*  $\geq$  nilai *pretest*. Hasil uji coba kelompok kecil di SMAN 1 Jember menunjukkan persentase sebanyak 50,56% dengan kualifikasi “Sedang”. SMAN 3 Jember sebanyak 75,24% dengan kualifikasi “Tinggi”, dan SMAN Rambipuji mendapatkan persentase sebanyak 80,18% dengan kualifikasi “Tinggi”. Pada uji coba kelompok besar yang melibatkan 105 peserta didik dapat dibuktikan hasilnya menunjukkan bahwa nilai *posttest*  $\geq$  nilai *pretest*. Hasil Ujicoba di SMAN 1 Jember menunjukkan persentase sebanyak 50,54% dengan kualifikasi “sedang”, SMAN 3 Jember menunjukkan persentase sebanyak 79,20% serta di SMAN Rambipuji dengan angka persentase sebanyak 80,09% dengan kualifikasi “Tinggi”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif efektif digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji validasi dan uji coba pengguna beserta ujicoba kelompok kecil dan besar, dapat disimpulkan bahwa produk multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang dikembangkan telah tervalidasi ahli serta teruji efektivitasnya dalam pembelajaran sejarah. Produk tersebut mampu meningkatkan hasil belajar mata pelajaran sejarah. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* menggunakan model ASSURE pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X SMA mampu meningkatkan efektivitas belajar peserta didik.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kegiatan empiris uji coba produk yang telah dilaksanakan, saran yang dapat diberikan atas pemanfaatan multimedia interaktif adalah sebagai berikut.

### 1) Saran kepada pendidik

Pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Selain memandu jalannya kegiatan pembelajaran, pendidik juga yang mengarahkan peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan tercapai apabila pembelajaran di dalam kelas berlangsung maksimal. Untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran, pendidik perlu memahami karakteristik peserta didik, seperti gaya belajar dan sebagainya. Selain itu, pendidik perlu mengembangkan berbagai media dalam pembelajaran, hal ini penting untuk menunjang kebutuhan peserta didik yang beragam.

### 2) Saran kepada peserta didik

Diharapkan peserta didik sebagai subjek belajar dan yang memiliki kebutuhan untuk belajar, seharusnya dapat memiliki kesadaran atas pemenuhan kompetensi yang harus dicapainya. Terlebih dalam situasi perkembangan teknologi dan informasi saat ini, upayakan untuk mampu memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai penunjang dalam menyukkseskan peran sebagai peserta didik.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Agung, L.S. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Alfatih, M. 2016. *Alqur'an dan Terjemahan*. Jakarta: Muktabah Al-Fatih Rasyid Media.
- Afandi, dkk. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISSULA PRESS.
- Aman. 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Amelia, dkk. 2017. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan *Lectora Inspire* pada Materi Ruang Lingkup Kimia untuk Siswa Kelas X di SMAN 4 Kota Jambi. *Artikel ilmiah*. Jambi: FKIP Universitas Jambi.
- Aprianto, D. 2017. Pengembangan Modul Elektronik Sejarah Kebudayaan Masyarakat Using Berbasis *Local Genius* menggunakan Model Pengembangan Borg & Gall. *Skripsi*. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Arikunto, S. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ariska, E. 2016. Pengembangan Modul Digital Berbasis Aplikasi EXE pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA dengan Model ASSURE pada Sub Pokok Bahasan Agresi Militer Belanda. *Skripsi*. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Arshad, A. 2006. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astutik, dan Wanarti. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Softwear *Lectora Inspire* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pelajaran Teknik Listrik di SMK Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol, 5 No. 1 Tahun 2016.
- Dewi, N.S. 2016. Pemanfaatan Aplikasi *Lectora Inspire* sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Cakrawala*. Vol. XI, No. 1, Juni 2016.
- Dwi, H.S. 2013. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. Vol 3, Nomor 1, Februari 2013.
- Fadlillah, M. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013: dalam pembelajaran SD/MI, SMP/MTs, & SMA/MA*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.

- Hujair, S. 2015. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Istiyani, D. 2009. Kesadaran dan *Self-Directed Learning* Sebagai Model Pembelajaran Alternatif dalam Era Neoliberalisme. *Jurnal Forum Tarbiyah*. Vol. 7, No. 2, Desember 2009.
- Kaimuddin. 2014. Implementasi Pendidikan Karakter dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Dinamika Ilmu*. Vol.14 Nomor 1, Juni 2014.
- Kemendikbud. 2014. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 tahun 2014 Mata Pelajaran Sejarah SMA/SMK*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan.
- Kochhar, S.K. 2008. *Pembelajaran Sejarah. Terjemahan Purwanta dan Yovita Hardiati*. Jakarta: PT Grassindo.
- Mas'ud, M. 2014. *Tutorial Lectora 1 Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta: Pustaka Shonif.
- Masyhud, M. S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: LPMPK.
- Mulyatiningsih, E. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Munah, M. 2015. Pemanfaatan Lectora sebagai Multimedia Interaktif IPA Terpadu Berbasis Komputer untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Skripsi*. Semarang: FMIPA Universitas Semarang.
- Munir. 2012. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nasyriyah, F. 2016. Pengembangan Modul Interaktif *Adobe Flash CS 6* Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA dengan Model 4D pada Sub Pokok Bahasan Perbedaan Candi di Jawa Tengah dan Jawa Timur. *Skripsi*. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Nopriyanti dan Sudira, P. 2015. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan di SMK. *Jurnal pendidikan vokasi*. Vol 5, no.2 Juni 2015.
- Nugraha dan Sukirman. 2014. Hakikat Kurikulum. Modul. PGTK2403 <http://repository.ut.ac.id/3815/1/PGTK2403-M1.pdf>



- Nurseto, T. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Baik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. Vol. 8 No. 1 April 2011.
- Philips, R. 1997. *The Developer's Handbook to Interaktive Multimedia*. London: kogan page.
- Prasetyawati. 2012. Analisis Proses Pembelajaran Berbasis *Student Centered Learning* dalam Pendekatan Sainifik pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri Se Kota Palu. *E Jurnal Katalogis*. Vol.4 No. 10 Oktober 2016.
- Pribadi, B. A. 2011. *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Poncorini, E.P dan Probandari, A. Tidak diterbitkan. Pengukuran Kemampuan Belajar Mandiri pada Mahasiswa Pendidikan Profesi Dokter. Artikel. <http://lppm.uns.ac.id/kinerja/files/jurnal/lppm-jurnal-2012-18072013102803.pdf>
- Setyosari. H. P. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setyosari. H. P. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Subakti, Y.R. 2010. Paradigma Pembelajaran Sejarah Berbasis Konstruktivisme. *Jurnal SPSS*. 24(1): 1-23.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Smaldino, dkk. 2014. *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prendanamedia Group.
- Sudjana, N., Ibrahim. 2012. *Penelitian dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (1992). *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Bandung.
- Sarwiko, Dwi. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director Mx: Studi Kasus Mata



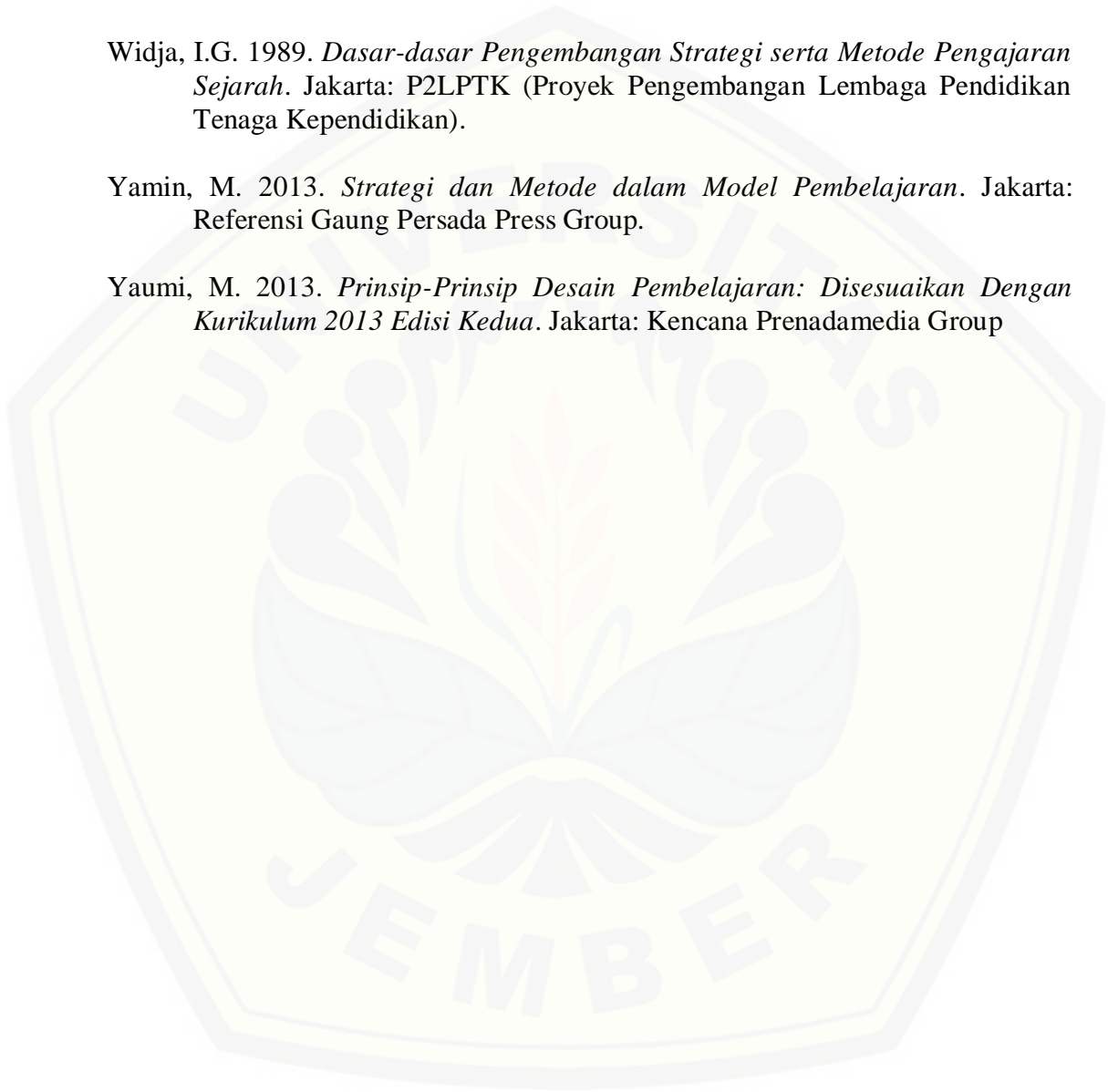
Kuliah Pengolahan Citra pada Jurusan S1 Sistem Informasi. *Skripsi*. Depok: Jurusan Sistem Informasi Universitas Gunadarma.

Ulhaq, Z, *dkk.* 2017. Pembelajaran Sejarah Berbasis Kurikulum 2013 di SMA Kotamadya Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan Sejarah*. Vol. 6 No.2 Juli 2013

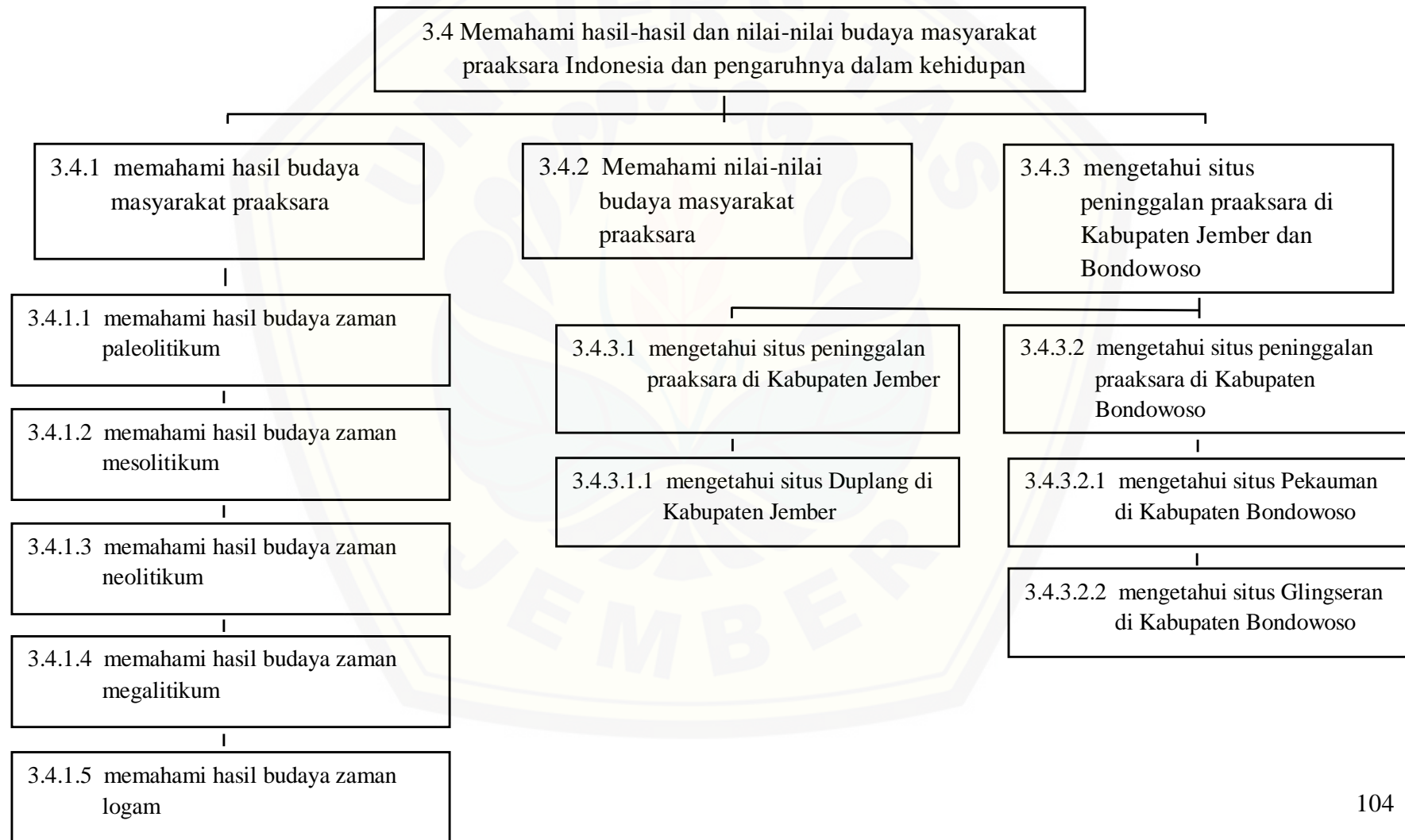
Widja, I.G. 1989. *Dasar-dasar Pengembangan Strategi serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: P2LPTK (Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan).

Yamin, M. 2013. *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Gaung Persada Press Group.

Yaumi, M. 2013. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013 Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group



Lampiran A. Analisis Intruksional Kompetensi Dasar



Lampiran B. Matrik Penelitian

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Menggunakan Model <i>ASSURE</i>	3) Bagaimanakah hasil validasi ahli terkait pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran sejarah kelas X berbasis <i>lectora inspire</i> menggunakan model <i>ASSURE</i> ?	1) Variabel bebas: - Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> 2) Variabel terikat: - Hasil validasi ahli terkait pengembangan multimedia interaktif berbasis <i>Lectora Inspire</i>	1) Hasil validasi ahli terhadap multimedia interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> meliputi: - Kelayakan isi materi - Kelayakan tata bahasa - Kelayakan media 2) Keefektifan penggunaan multimedia interaktif berbasis	1) Observasi - Data analisis kebutuhan bahan ajar. - Data hasil validasi ahli terhadap multimedia interaktif berbasis <i>Lectora Inspire</i> yang telah dikembangkan 2) Wawancara Data terkait dengan karakteristik	1) Jenis penelitian: penelitian pengembangan menggunakan model <i>ASSURE</i> 2) Tempat penelitian: - Kelas X IPS 2 SMAN 1 Jember, - Kelas X IPA 2 SMAN 3 Jember, - Kelas X IPA 3 SMAN Rambipuji 3) Metode pengumpulan data: observasi, wawancara, analisis dokumen dan tes 4) Analisis data: - Rumus yang digunakan untuk

<p>multimedia interaktif pembelajaran sejarah kelas X berbasis <i>lectora inspire</i> menggunakan model <i>ASSURE?</i></p>	<p>interaktif berbasis <i>Lectora Inspire</i></p>	<p><i>Lectora Inspire</i> meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hasil belajar kognitif peserta didik setelah menggunakan n multimedia interaktif berbasis <i>Lectora Inspire</i></li> </ul>	<p>peserta didik, latar belakang, permasalahan n yang dihadapi di dalam kelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1) Analisis dokumen</li> <li>- Data daftar peserta didik.</li> <li>- Daftar hasil belajar ranah kognitif peserta didik.</li> </ul>	<p>mengukur prosentase hasil validasi ahli:</p> $P = \frac{\sum x}{\sum xi} X 100\%$ <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rumus yang digunakan untuk mengukur rata-rata nilai post-test dan pre-test peserta didik:</li> </ul> $\bar{x} = \frac{\sum X}{N}$ <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rumus yang digunakan untuk mengukur efektifitas penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran sejarah:</li> </ul> $ER = \frac{MX_2 - MX_1}{(\frac{MX_2 + MX_1}{2})} X 100\%$
--	---	--	--	---

## Lampiran C. Surat Penelitian

### C.1 Surat Penelitian SMAN 1 Jember

	<p>KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PERGURUAN TINGGI <b>UNIVERSITAS JEMBER</b> <b>FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</b> Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121 Telepon: 0331- 334988, 330738 Faks: 0331-332475 Laman: www.fkip.unej.ac.id</p>
<hr/>	
Nomor	<b>6: 8 5 3</b> /UN25.1.5/LT/2018
Lampiran	: -
Hal	: Permohonan Izin Penelitian
	<b>0 5 OCT 2018</b>
<p>Yth. Kepala SMA NEGERI 1 JEMBER di Jember</p>	
<p>Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Jember di bawah ini:</p>	
Nama	: Ahmad Muzakky
NIM	: 140210302067
Program Studi	: Pendidikan Sejarah
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
<p>Berkenaan dengan penyelesaian tugas akhir, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan Penelitian di Sekolah yang Saudara pimpin. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.</p>	
<p>Demikian atas perkenaan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.</p>	
	  Prof. Dr. Suratno, M.Si NIP 196706251992031003



## C.2 Surat Penelitian SMAN 3 Jember



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

Nomor **6853**/UN25.1.5/LT/2018  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

05 OCT 2018

Yth. Kepala SMA NEGERI 3 JEMBER  
di  
Jember

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

Nama : Ahmad Muzakky  
NIM : 140210302067  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial


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

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

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



Prof. Dr. Suratno, M.Si  
NIP 196706251992031003

**C.3 Surat Penelitian SMAN Rambipuji**

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

---

Nomor **6 : 8 5 3** /UN25.1.5/LT/2018  
Lampiran :-  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

0 5 OCT 2018


Yth. Kepala SMA NEGERI RAMBIPUJI  
di  
Jember


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

Nama : Ahmad Muzakky  
NIM : 140210302067  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

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

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



  
Prof. Dr. Suratno, M.Si  
NIP 196706251992031003

**Lampiran D. Angket Pendidik****D.1 Instrumen wawancara pendidik terkait proses pembelajaran**

Nama :

NIP :

Nama Sekolah :

1. Media apakah yang biasanya Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran sejarah ?

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

2. Darimanakah media yang Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran berasal?  
Apakah media tersebut merupakan buatan sendiri?

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

3. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran sejarah?

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

4. Jenis media pembelajaran seperti apakah yang disukai oleh peserta didik?

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

5. Apakah sekolah menyediakan fasilitas pembelajaran menggunakan multimedia?

.....  
.....

.....  
.....

6. Apakah sebelumnya Bapak/Ibu pernah menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran sejarah? Jika iya, bagaimanakah respon peserta didik mengenai hal itu?

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

7. Apa kendala yang dihadapi Bapak/Ibu ketika mengajarkan materi sejarah Indonesia tentang zaman pra-aksara?

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

8. Apakah peserta didik mengetahui tentang beberapa situs peninggalan masa pra-aksara yang ada di Jember dan Bondowoso?

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

9. Menurut Bapak/Ibu perlukah dikembangkan multimedia interaktif Sejarah Indonesia materi zaman pra-aksara beserta beberapa situs peninggalannya di daerah Bondowoso dan Jember? Berikan alasannya !

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

**D.2 Pedoman Wawancara Pendidik tentang Karakteristik Peserta Didik**

No	Deskripsi	Pertanyaan
1	Karakteristik umum	<p>1.1 Berapakah usia rata-rata peserta didik kelas X IPA/IPS 2?</p> <p>1.2 Bagaimana latar belakang pendidikan peserta didik kelas X IPA/IPS 2?</p> <p>1.3 Bagaimanakah taraf sosial ekonomi peserta didik kelas X IPA/IPS 2?</p> <p>1.4 Bagaimanakah minat dan sikap peserta didik terhadap pembelajaran sejarah?</p> <p>1.5 Bagaimanakah motivasi peserta didik untuk belajar sejarah?</p> <p>1.6 Bagaimanakah respon peserta didik terhadap strategi pembelajaran yang selama ini digunakan?</p>
2	Gaya belajar ( <i>learning style</i> )	<p>2.1 Bagaimanakah gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik? (audiotori, visual atau kinestetik)</p>
3	Kemampuan awal ( <i>specific entry competencies</i> )	<p>3.1 Apakah peserta didik mengetahui situs peninggalan praaksara di daerah Bondowoso dan Jember?</p> <p>3.2 Apakah peserta didik dapat mengoperasikan perangkat komputer?</p>



**Lampiran E. Angket Peserta didik****E.1 Angket Karakteristik Peserta Didik (Daya tarik dan kemampuan awal)**

Nama Peserta Didik :

Jenis kelamin :

Sekolah :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Berilah tanda centang (√) pada point yang anda pilih terhadap pernyataan yang telah disediakan!

1. Apakah pembelajaran sejarah indonesia sangat menarik?  
 Ya  
 Tidak
2. Apakah Anda menyesal jika tidak mengikuti pembelajaran sejarah indonesia?  
 Ya  
 Tidak
3. Apakah pembelajaran sejarah indonesia yang dilaksanakan menyenangkan?  
 Ya  
 Tidak
4. Apakah materi sejarah indonesia yang disampaikan mudah dimengerti?  
 Ya  
 Tidak
5. Apakah Anda termotivasi untuk belajar sejarah indonesia?  
 Ya  
 Tidak
6. Apakah pembelajaran sejarah indonesia materi masa pra-aksara mendorong Anda untuk belajar mandiri?  
 Ya  
 Tidak
7. Manakah diantara pilihan beberapa media ajar dibawah ini yang anda inginkan untuk mempermudah proses pembelajaran sejarah? (pilih salah satu)  
 LKS  
 Buku paket  
 Modul

Video

Multimedia

8. Apakah anda kesulitan memahami materi dalam media pembelajaran yang anda gunakan dalam pembelajaran sejarah?

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

9. Apakah anda mampu mengoperasikan perangkat komputer?

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

10. Apakah sebelumnya anda pernah menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran? (*contoh multimedia interaktif: Microsoft Powerpoint, game edukasi, dll*)

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

11. Apakah anda menyukai penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran? Mengapa demikian?

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

12. Apakah anda mengetahui beberapa situs peninggalan masa praaksara di Bondowoso dan Jember? Sebutkan yang anda ketahui!

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

13. Jika dikembangkan sebuah aplikasi multimedia interaktif yang didalamnya berisi materi sejarah tentang masa praaksara dan beberapa situs peninggalannya disekitar Jember dan Bondowoso, apakah anda tertarik untuk mempelajarinya?

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



## E.2 Angket Karakteristik Peserta Didik (Gaya Belajar)

Nama Peserta Didik :  
Sekolah :  
Kelas :  
Hari/Tanggal :

### A. Pernyataan

Bacalah pernyataan dibawah ini kemudian lingkarkanlah jawaban yang sama ataupun hampir sama dengan kebiasaan atau kesukaan anda! (pilih salah satu)

1. Bagaimana kebiasaan anda dalam belajar sesuatu yang baru?
  - a. Mendengarkan yang diceritakan pendidik
  - b. Melihat guru melakukan sesuatu
  - c. Melakukan sendiri apa yang dipelajari
2. Apa yang biasa anda lakukan dirumah pada waktu senggang?
  - a. Membaca buku, komik, majalah atau surat kabar yang lucu
  - b. Menggambar, mewarnai, bermain game, menata ruang
  - c. Menari atau melakukan pekerjaan fisik lainnya
3. Apa yang biasa anda lakukan pada akhir pekan?
  - a. Berbicara ditelepon, HP, atau chatting bersama kawan
  - b. Bermain musik, melakukan kerja seni, atau mendengarkan musik
  - c. Berolahraga
4. Bagaimanakah cara terbaik bagi anda mengingat nomor telepon?
  - a. Menyebut angka berkali-kali sambil memencet tombolnya
  - b. Berusaha membayangkan nomornya
  - c. Menulis nomornya (walapun hanya diudara)
5. Apa yang anda perhatikan lebih banyak ketika saat menonton film?
  - a. Apa saja yang dikatakan seorang pemain utama kepada yang lainnya
  - b. Pakaian yang digunakan, pemandangan, dan hal-hal spesial disekitarnya
  - c. Semua adegan yang membuat saya merasa bahagia, takut, atau marah
6. Ketika anda membaca buku cerita, apa yang paling diperhatikan?
  - a. Saya berfikir tentang makna kata-katanya
  - b. Saya membayangkan semua yang dibaca

- c. Saya merasakan apa yang pemeran sedang rasakan
7. Bagaimana anda menceritakan kepada seseorang tentang binatang yang luar biasa yang pernah anda lihat?
    - a. Menjelaskan dengan kata-kata
    - b. Menggambar foto binatang itu(diatas kertas atau di papan tulis)
    - c. Menggunakan anggota tubuh untuk meniru binatang itu
  8. Saya baru memahami sesuatu itu bagus sekali setelah saya. . .
    - a. Memikiran barang itu
    - b. Melihatnya
    - c. Mencobanya
  9. Salah satu kebiasaan saya menghabiskan waktu adalah. . .
    - a. Mendengarkan musik.
    - b. Bermain video game pada komputer/laptop
    - c. Pergi berbelanja, jalan-jalan, atau menggerakkan sesuatu
  10. Ketika saya bertemu dengan orang baru, saya biasanya mengingat. . .
    - a. Sesuatu yang dikatakan
    - b. Pakaian yang digunakannya (penampilannya)
    - c. Bagaimana dia bertindak atau berbuat

(Sumber: Adaptasi, Yaumi, 2013; 128-129)



**Lampiran F. Data angket peserta didik**

**F.1 Data Kelas X IPS 2 SMAN 1 Jember**

**1) Gaya Belajar**

No	Nama	Jawaban Peserta didik										Kesimpulan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	AKW	A	A	A	B	C	C	A	C	C	C	Kinestetik
2	ARTR	A	A	A	A	B	B	A	C	C	C	Audiotori
3	ASH	A	A	A	A	A	A	A	C	B	B	Audiotori
4	AMR	A	A	A	B	A	B	A	C	A	A	Audiotori
5	ANG	A	A	A	B	A	B	A	C	A	A	Audiotori
6	AGAK	A	C	A	B	C	C	A	C	A	A	Audiotori
7	APA	A	B	B	B	C	B	A	C	A	B	Visual
8	BRP	A	A	A	C	C	B	A	C	C	C	Kinestetik
9	CAF	C	C	B	B	B	B	B	B	A	B	Visual
10	DDP	A	B	A	B	B	B	B	B	A	B	Visual
11	DAF	C	A	C	C	A	B	B	B	A	C	Kinestetik
12	DASK	A	C	A	B	A	B	C	A	C	B	Audiotori
13	EPB	B	A	B	A	C	B	A	C	B	B	Visual
14	FIN	A	A	A	C	C	B	B	C	A	A	Audiotori
15	FDGA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	C	Audiotori
16	FB	A	C	B	B	B	B	C	C	C	C	Visual
17	FAP	A	A	B	B	A	B	A	B	A	B	Visual
18	HSA	A	A	A	A	C	A	C	B	A	C	Audiotori

No	Nama	Jawaban Peserta didik										Kesimpulan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
19	IRN	A	A	A	C	A	A	A	A	B	A	Audiotori
20	MFK	A	B	B	A	C	B	A	B	C	A	Visual
21	MNR	A	A	A	B	C	C	A	C	C	C	Kinestetik
22	NL	A	B	C	B	A	C	A	B	B	C	Visual
23	NNJ	A	C	A	B	C	B	A	C	C	C	Kinestetik
24	NAJ	C	A	B	B	B	A	A	B	C	C	Visual
25	PFR	A	A	A	A	C	B	A	B	C	C	Audiotori
26	RRO	A	B	A	A	C	B	A	A	A	B	Audiotori
27	RSKP	C	A	A	C	A	C	A	B	A	C	Audiotori
28	RPP	C	A	B	B	B	C	B	C	A	B	Visual
29	SSP	A	B	A	A	C	B	B	C	C	A	Audiotori
30	SPS	C	A	A	A	C	B	B	A	C	B	Audiotori
31	SBFF	C	B	C	B	A	C	B	B	A	B	Visual
32	SAH	B	C	A	A	C	B	C	A	C	C	Kinestetik
33	WMN	B	B	A	C	B	B	C	A	C	A	Visual
34	WTP	A	B	B	A	C	A	C	C	B	A	Audiotori
<b>Audiotori</b>											<b>16</b>	
Prosentase											46%	
<b>Visual</b>											<b>12</b>	
Prosentase											35%	
<b>Kinestetik</b>											<b>6</b>	
Prosentase											17%	

Keterangan :

A : gaya belajar Auditori

B : gaya belajar visual

C : gaya belajar kinestetik

## 2) Analisis Kebutuhan

No	Nama	LKS	Modul	Buku Paket	Video	Multimedia Interaktif
1	AKW				√	
2	ARTR					√
3	ASH			√		
4	AMR					√
5	ANG					√
6	AGAK					√
7	APA				√	
8	BRP					√
9	CAF			√		
10	DDP		√			
11	DAF			√		
12	DASK				√	
13	EPB				√	
14	FIN					√

No	Nama	LKS	Modul	Buku Paket	Video	Multimedia Interaktif
15	FDGA				√	
16	FB				√	
17	FAP					√
18	HSA					√
19	IRN		√			
20	MFK					√
21	MNR					√
22	NL				√	
23	NNJ				√	
24	NAJ					√
25	PFR					√
26	RRO					√
27	RSKP					√
28	RPP				√	
29	SSP				√	
30	SPS				√	
31	SBBF			√		
32	SAH		√			
33	WMN				√	
34	WTP			√		
<b>TOTAL</b>		<b>0</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>12</b>	<b>14</b>
<b>PROSENTASE</b>		<b>0%</b>	<b>10%</b>	<b>17%</b>	<b>40%</b>	<b>48%</b>

**Keterangan:**

- LKS : 0 dari 34 peserta didik memilih LKS  
 Modul : 3 dari 34 peserta didik memilih modul  
 Buku paket : 5 dari 34 peserta didik memilih buku paket  
 Video : 12 dari 34 peserta didik memilih video  
 Multimedia interaktif : 14 dari 34 peserta didik memilih multimedia interaktif

**3) Respon peserta didik terhadap penggunaan multimedia interaktif**

No	Nama	Pernyataan
1	AKW	Ya, karena membuat proses KBM lebih menarik
2	ARTR	Terkadang suka terkadang tidak, karena ketika menggunakan multimedia interaktif penjelasan masih kurang, sehingga sedikit membingungkan saat belajar sejarah
3	ASH	Ya, karena multimedia interaktif menarik minat siswa untuk belajar lebih aktif
4	AMR	Ya, karena, karena jika menggunakan media tersebut materi pembelajaran lebih mudah dipahami
5	ANG	Tidak terlalu
6	AGAK	Iya karena lebih mudah dipahami
7	APA	Biasa saja, karena saya berminat belajar meski medianya berbeda-beda
8	BRP	Tidak, nanti saya kurang paham
9	CAF	Iya, menurut saya lebih efektif daripada penjelasan lisan
10	DDP	Iya, karena lebih mudah memehami materi yang disampaikan
11	DAF	Ya, karena suasana baru selain buku



No	Nama	Pernyataan
12	DASK	Iya, karena kita lebih mudah membayangkan
13	EPB	Kalau saya ya biasa, saya mengikuti guru
14	FIN FDGA	Ya, saya menyukai penggunaan multimedia interaktif karena dapat memudahkan memahami materi
15	FB FAP	Ya, karena penggunaan multimedia interaktif memudahkan pembelajaran sehingga tidak membosankan
16	HSA	Tidak, karena semuanya tergantung gurunya
17	IRN	Iya karena menyenangkan
18	MFK	Iya karena lebih mudah dipahami
19	MNR	Iya, lebih seru aja
20	NL	Biasa saja, karena semua tergantung guru menyampaikannya
21	NNJ	Tidak, karena biasanya saya kurang dapat memahami materi
22	NAJ	Ya, lebih efektif
23	PFR RRO	Iya, karena pembelajaran menggunakan multimedia interaktif lebih mudah dan menyenangkan
24	RSKP	Iya, karena lebih mudah
25	RPP	Ya, karena lebih mudah dipahami
26	SSP	Iya karena lebih mudah dimengerti
27	SPS	Ya, karena suasana baru selain buku
28	SBFF	Ya, karena lebih menarik
29	DASK	Tidak, karena membutuhkan waktu lama membuatnya
30	EPB	Biasa saja, tergantung guru
31	FIN	Ya karena tampilannya tidak membosankan

No	Nama	Pernyataan
32	SAH	Tidak, karena ribet
33	WMN	Ya, karena lebih menarik
34	WTP	Suka, karena memudahkan untuk memahami materi
<b>Jumlah siswa yang menyukai multimedia interaktif</b>		<b>27</b>
Persentase		<b>76%</b>
<b>Jumlah siswa yang tidak menyukai atau merespon biasa saja terhadap penggunaan multimedia interaktif</b>		<b>7</b>
Persentase		<b>24%</b>

**4) Pengetahuan awal peserta didik terkait keberadaan situs megalitikum di Jember dan Bondowoso**

No	Nama	Pernyataan
1	AKW	Ya, tapi saya lupa namanya
2	ARTR	Kalau tidak salah namanya situs duplang
3	ASH	Tidak tahu
4	AMR	Ya, misalnya situs megalitik di daerah Seputih, Mayang dan Arjasa
5	ANG	Situs di daerah duplang Jember
6	AGAK	Situs di Pekauman
7	APA	Iya, situs duplang dan situs seputih
8	BRP	Ya, di daerah arjasa dan di daerah maesan
9	CAF	Iya, situs duplang dan situs seputih

No	Nama	Pernyataan
10	DDP	Saya tahu hanya di satu tempat, yang ada di Arjasa
11	DAF	Situs pekauman
12	DASK	Di Arjasa terdapat peninggalan megalitikum
13	EPB	Tidak tahu
14	FIN	Situs duplang yang terdapat di Arjasa
15	FDGA	Iya, tapi saya lagi lupa
16	FB	Iya, situs duplang
17	FAP	tidak
18	HSA	Iya, situs duplang, dan goa di arak-arak
19	IRN	Iya, situs duplang
20	MFK	Kurang begitu tau
21	MNR	Ya, didaerah arjasa juga di daerah maesan
22	NL	Ya, contohnya yang ada di Arjasa, situs duplang
23	NNJ	tidak
24	NAJ	Iya, situs duplang di Arjasa
25	PFR	Iya, situs duplang
26	RRO	Situs duplang di Arjasa
27	RSKP	Situs duplang
28	RPP	Tidak tahu
29	SSP	Tidak tau
30	SPS	Iya, situs duplang
31	SBFF	Tidak tau
32	SAH	Tidak tau

No	Nama	Pernyataan
33	WMN	Iya
34	WTP	Ya
<b>Jumlah siswa yang mengetahui</b>		<b>24</b>
Prosentase		76%
<b>Jumlah siswa yang tidak mengetahui atau lupa</b>		<b>10</b>
Prosentase		34%

**F.2 Data kelas X IPA 2 SMAN 3 Jember**

**1) Gaya belajar**

No	Nama	Jawaban Peserta didik										Kesimpulan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	AAP	A	A	B	A	C	B	A	C	B	C	Audiotori
2	ACG	A	B	A	B	C	B	A	B	C	C	Visual
3	AVS	A	B	C	B	B	A	C	B	B	A	Visual
4	APM	A	B	C	B	A	C	B	C	B	B	Visual
5	BFM	A	B	A	A	C	C	A	C	C	C	Kinestetik
6	BSA	B	A	C	A	B	C	B	C	B	B	Visual
7	BRC	B	A	C	A	C	C	B	C	B	B	Kinestetik
8	CDP	A	A	A	B	A	C	A	A	C	C	Audiotori
9	EUP	A	B	A	B	C	B	C	B	A	C	Visual
10	FRA	A	B	A	A	C	B	C	C	C	B	Kinestetik
11	FFD	A	B	A	B	A	C	A	B	B	B	Visual
12	FAS	A	A	A	B	A	A	A	C	B	A	Audiotori
13	FV	C	B	C	C	C	A	A	C	A	C	Kinestetik
14	HMH	A	A	A	B	C	A	B	C	A	C	Audiotori
15	IDM	A	C	C	C	C	C	A	C	C	C	Kinestetik
16	IP	A	A	A	A	C	B	A	C	A	C	Audiotori
17	IA	A	B	A	B	B	C	B	A	C	B	Visual
18	LM	A	B	A	B	B	C	B	A	C	A	Audiotori
19	LNH	A	A	B	C	C	B	A	C	B	C	Kinestetik



No	Nama	Jawaban Peserta didik										Kesimpulan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
20	MS	A	B	A	B	C	B	A	B	C	C	Visual
21	NA	A	B	C	B	B	B	A	C	B	C	Visual
22	NM	A	B	A	B	B	C	B	A	C	B	Visual
23	PASH	C	B	A	B	B	C	A	C	B	B	Visual
24	PAK	B	A	C	B	C	A	B	A	B	B	Visual
25	PAAM	A	A	B	B	A	A	A	C	B	A	Audiotori
26	RTT	B	A	C	B	B	A	B	A	A	B	Visual
27	RAB	A	A	B	B	A	A	A	C	B	A	Audiotori
28	RJR	A	A	A	B	C	A	A	B	C	A	Audiotori
29	RHA	A	B	A	B	C	B	A	A	A	A	Audiotori
30	RZA	A	B	A	B	C	B	A	A	A	A	Audiotori
31	RFFR	A	B	A	A	A	B	A	C	C	C	Audiotori
32	SK	A	C	C	A	C	B	A	B	C	C	Kinestetik
33	SRS	B	A	C	B	B	A	B	A	A	B	Visual
34	VT	A	A	B	B	A	A	A	C	B	A	Audiotori
35	VA	A	C	A	C	C	C	A	B	C	C	Kinestetik
36	WA	A	B	A	B	C	B	A	B	B	C	Visual
<b>Audiotori</b>		<b>12</b>										
Prosentase		33%										
<b>Visual</b>		<b>16</b>										
Prosentase		45%										
<b>Kinestetik</b>		<b>8</b>										

Prosentase	22%
------------	-----

Keterangan :

A : gaya belajar Auditori

B : gaya belajar visual

C : gaya belajar kinestetik

## 2) Analisis kebutuhan

No	Nama	LKS	Modul	Buku Paket	Video	Multimedia Interaktif
1	AAP					√
2	ACG				√	
3	AVS			√		
4	APM				√	
5	BFM		√			
6	BSA				√	
7	BRC					√
8	CDP					√
9	EUP					√
10	FRA		√			
11	FFD				√	
12	FAS			√		
13	FV	√				

No	Nama	LKS	Modul	Buku Paket	Video	Multimedia Interaktif
14	HMH		√			
15	IDM			√		
16	IP					√
17	IA				√	
18	LM					√
19	LNH			√		
20	MS			√		
21	NA					√
22	NM					√
23	PASH					√
24	PAK				√	
25	PAAM				√	
26	RTT			√		
27	RAB				√	
28	RJR					√
29	RHA	√				
30	RZA	√				
31	RFFR	√				
32	SK			√		
33	SRS				√	
34	VT				√	
35	VA					√

No	Nama	LKS	Modul	Buku Paket	Video	Multimedia Interaktif
36	WA					√
	<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>10</b>	<b>12</b>
	<b>Prosentase</b>	<b>11%</b>	<b>8%</b>	<b>19%</b>	<b>28%</b>	<b>34%</b>

Keterangan:

LKS : 4 dari 36 peserta didik memilih LKS

Modul : 3 dari 36 peserta didik memilih modul

Buku paket : 7 dari 36 peserta didik memilih buku paket

Video : 10 dari 36 peserta didik memilih video

Multimedia interaktif : 12 dari 36 peserta didik memilih multimedia interaktif

3) Respon peserta didik terhadap penggunaan Multimedia interaktif

No	Nama	Pernyataan
1	AAP	Ya karena membuat pelajaran tidak bosan
2	ACG	Ya, karena lebih cepat dan efektif
3	AVS	Tidak terlalu
4	APM	Ya, karena saya suka menggunakan komputer
5	BFM	Iya, karena belajar komputer asik
6	BSA	Tidak, karena tidak pernah menggunakan multimedia
7	BRC	Ya, karena menyenangkan dan mudah dimengerti
8	CDP	Tidak, karena saat saya melihat komputer terlalu lama saya menjadi pusing
9	EUP	Ya, karena memudahkan dalam belajar
10	FRA	Ya, karena lebih mudah dimengerti
11	FFD	Tidak, karena sangat sulit mencarinya
12	FAS	Tidak, karena menurut saya sulit dipahami
13	FV	Iya suka, karena lebih mudah dipahami dan lebih gampang
14	HMH	Ya, karena lebih mudah diterima atau dimengerti
15	IDM	Tidak
16	IP	Iya, karena kita dapat menggunakan beberapa indra kita seperti penglihatan, pendengaran dan melisankan
17	IA	Ya, karena saya lebih cepat menangkap atau mengerti menggunakan multimedia interaktif
18	LM	Ya, karena lebih mudah memahami materi yang dijelaskan
19	LNH	Biasa saja
20	MS	Iya suka, karena lebih mudah dipahami



No	Nama	Pernyataan
21	NA	Ya, karena lebih mudah dimengerti
22	NM	Iya, arena dapat memahami secara tidak langsung
23	PASH	Suka, karena menyenangkan
24	PAK	Iya, karena membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami
25	PAAM	Tidak, karena tidak tau
26	RTT	Iya, karena mudah memahami
27	RAB	Iya, karena menjadi alternatif selain buku
28	RJR	Iya, karena mudah dimahami
29	RHA	Tidak
30	RZA	Tidak
31	RFFR	Iya, karena menyenangkan
32	SK	Iya, karena mudah dipahai karena meggambarkan peristiwa secara langsung
33	SRS	Iya, karena membuat pelajaran tidak bosan lagi
34	VT	Suka sekali
35	VA	Iya
36	WA	Menyukai karena menyenangkan
<b>Jumlah siswa yang menyukai multimedia interaktif</b>		<b>26</b>
Prosentase		73%
<b>Jumlah siswa yang tidak menyukai/biasa saja terhadap penggunaan multimedia interaktif</b>		<b>10</b>
Prosentase		28%

4) Pengetahuan awal peserta didik terkait keberadaan situs megalitikum di Jember dan Bondowoso

No	Nama	Pernyataan
1	AAP	Iya, situs duplang
2	ACG	Tidak mengetahui
3	AVS	-
4	APM	-
5	BFM	Kurang begitu tau
6	BSA	Tidak
7	BRC	Iya, di Arjasa
8	CDP	Tidak tau
9	EUP	Iya, situs duplang
10	FRA	Ya, beberapa misalnya situs duplang dan situs pekauman
11	FFD	Tidak
12	FAS	Kurang tau
13	FV	Tidak
14	HMH	Batu gong di Rambipuji
15	IDM	Iya, situs pekauman di Bondowoso
16	IP	Iya, situs duplang
17	IA	Tidak tau
18	LM	Kurang tau
19	LNH	-
20	MS	Tidak mengetahui
21	NA	Iya, tapi lupa
22	NM	tidak

No	Nama	Pernyataan
23	PASH	Beberapa, seperti situs di Arjasa dan di Maesan
24	PAK	Tidak tahu
25	PAAM	Saya tau, tapi lupa namanya
26	RTT	Iya, tapi saya lupa
27	RAB	Tau, di Maesan ada
28	RJR	Iya, situs pekauman
29	RHA	Tidak tau
30	RZA	Tidak
31	RFFR	Di Arjasa terdapat situs megalitikum
32	SK	Iya, di Arjasa
33	SRS	Iya, situs di Arjasa
34	VT	-
35	VA	Tidak
36	WA	Tidak
<b>Jumlah siswa yang mengetahui</b>		<b>13</b>
Prosentase		36%
<b>Jumlah siswa yang tidak mengetahui atau lupa</b>		<b>23</b>
Prosentase		74%

**F.3 Data Kelas X IPA 3 SMAN Rambipuji**

**1) Gaya belajar**

No	Nama	Jawaban Peserta didik										Kesimpulan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	ASL	A	B	A	B	B	B	A	C	C	C	Visual
2	ADF	A	B	C	B	C	B	A	B	B	B	Visual
3	AMI	B	B	B	A	B	A	A	B	B	C	Visual
4	AJK	C	B	B	B	B	B	B	A	B	B	Visual
5	AKDP	A	B	A	B	C	B	A	C	C	A	Audiotori
6	ADA	A	A	C	C	A	B	A	C	C	C	Kinestetik
7	AFI	A	B	B	C	C	A	B	B	B	A	Visual
8	COW	A	A	B	B	C	A	A	B	C	C	Audiotori
9	DAA	C	B	A	A	B	B	B	C	B	C	Visual
10	DSW	A	C	C	B	B	B	A	B	A	B	Visual
11	DAS	A	B	B	C	C	A	C	C	A	C	Kinestetik
12	DAS	C	B	C	C	C	B	C	C	B	C	Kinestetik
13	DYEW	A	A	B	B	C	B	A	B	B	C	Visual
14	GGP	B	C	B	C	A	C	B	C	B	B	Visual
15	IR	A	B	C	B	C	B	A	B	B	C	Visual
16	IASN	A	A	C	B	A	B	A	B	B	B	Visual
17	JAS	A	B	A	B	C	C	A	C	B	C	Kinestetik
18	KM	A	B	C	C	B	C	A	B	A	B	Visual
19	LF	A	C	C	B	C	A	A	C	A	C	Kinestetik

No	Nama	Jawaban Peserta didik										Kesimpulan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
20	LH	C	B	C	B	C	B	A	C	B	C	Kinestetik
21	M	C	C	C	A	C	C	B	A	C	A	Kinestetik
22	MNS	A	A	B	B	C	B	A	A	C	C	Audiotori
23	MCM	B	B	A	B	C	B	A	C	A	C	Visual
24	MNH	A	B	B	A	C	C	A	B	A	C	Audiotori
25	NPA	A	A	C	C	C	B	A	C	B	C	Kinestetik
26	NFM	A	B	A	B	C	B	A	B	A	B	Visual
27	PDN	A	B	A	B	C	B	A	B	A	B	Visual
28	RBW	A	B	C	A	A	B	A	A	B	A	Audiotori
29	RMR	A	B	A	B	B	C	B	B	C	A	Visual
30	RR	A	A	A	C	A	B	A	C	C	A	Audiotori
31	SAH	A	A	A	B	C	B	A	B	C	C	Audiotori
32	VTW	A	C	A	A	C	B	A	C	A	C	Audiotori
33	VDA	A	B	A	C	C	B	A	B	A	C	Audiotori
34	WNM	A	B	A	B	B	B	A	B	B	C	Visual
35	YD	A	C	A	B	C	B	A	A	C	B	Audiotori
<b>Audiotori</b>		<b>10</b>										
Prosentase												29%
<b>Visual</b>		<b>17</b>										
Prosentase												49%
<b>Kinestetik</b>		<b>8</b>										
Prosentase												22%



Keterangan :

A : gaya belajar Auditori

B : gaya belajar visual

C : gaya belajar kinestetik

## 2) Analisis kebutuhan

No	Nama	LKS	Modul	Buku Paket	Video	Multimedia Interaktif
1	ASL				√	
2	ADF			√		
3	AMI				√	
4	AJK					√
5	AKDP	√				√
6	ADA					
7	AFI	√				
8	COW					√
9	DAA				√	
10	DSW				√	
11	DAS					√
12	DAS			√		
13	DYEW				√	
14	GGP					√

No	Nama	LKS	Modul	Buku Paket	Video	Multimedia Interaktif
15	IR				√	
16	IASN					√
17	JAS			√		
18	KM			√		
19	LF				√	
20	LH				√	
21	M					√
22	MNS					√
23	MCM				√	√
24	MNH					
25	NPA			√		
26	NFM					√
27	PDN					√
28	RBW				√	
29	RMR				√	
30	RR				√	
31	SAH				√	
32	VTW					√
33	VDA					√
34	WNM			√		
35	YD					√
<b>Total</b>		<b>2</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>13</b>	<b>14</b>
<b>Prosentase</b>		<b>6%</b>	<b>0%</b>	<b>18%</b>	<b>37%</b>	<b>39%</b>

Keterangan:

- LKS : 2 dari 35 peserta didik memilih LKS  
 Modul : 0 dari 35 peserta didik memilih modul  
 Buku paket : 6 dari 35 peserta didik memilih buku paket  
 Video : 13 dari 35 peserta didik memilih video  
 Multimedia interaktif : 14 dari 35 peserta didik memilih multimedia interaktif

### 3) Respon peserta didik terhadap penggunaan Multimedia interaktif

No	Nama	Pernyataan
1	ASL	Sangat suka, karena dengan menggunakan multimedia dapat menarik perhatian
2	ADF	Iya, karena dengan menggunakan multimedia iteraktif lebih mudah dipahami
3	AMI	Tidak, karena saya lebih muda memahami secara manual dan sederhana
4	AJK	Iya, karena sangat mudah diterima materi tersebut dan lebih cepat dimengerti
5	AKDP	Iya, karena menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran sangat menarik dan tidak membosankan
6	ADA	Saya menyukai penggunaan multimedia interaktif, karena menarik dan tidak membosankan
7	AFI	Ya, karena mudah dipahami dan lebih mudah diingat
8	COW	Tidak, karena saya lebih suka mempelajari secara manual
9	DAA	Iya, karena lebih menyenangkan
10	DSW	Iya, karena memudahkan saya memahami pembelajaran
11	DAS	Iya, karena saya suka saja
12	DAS	Saya tidak sepenuhnya menyukai penggunaan multimedia, karena terkadang peserta didik kurang memahami maksud yang tertera dalam powerpoint

No	Nama	Pernyataan
13	DYEW	Iya, karena selain belajar sejarah juga bisa melatih kita menggunakan media interaktif
14	GGP	Ya, karena menurut saya menggunakan multimedia interaktif mempermudah siswa memahami materi
15	IR	Iya, karena menyenangkan
16	IASN	Iya, karena lebih singkat dan jelas
17	JAS	Saya tidak sepenuhnya menyukai penggunaan multimedia, karena lebih mudah jika diterangkan oleh pendidik,
18	KM	Iya, karena materi yang terdapat di multimedia interaktif lebih mudah dipahami
19	LF	Iya, karena menggunakan multimedia interaktif lebih cepat memahami materi
20	LH	Cukup menyukai karena menurut saya media belajar visual lebih efektif
21	M	Ya, karena lebih mudah diingat
22	MNS	Iya, karena jika selalu menggunakan media cetak kadang siswa/saya malas untuk membaca
23	MCM	Saya menyukai penggunaan multimedia interaktif, karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.
24	MNH	Saya menyukai penggunaan multimedia interaktif, karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dimengerti serta tidak membosankan
25	NPA	Iya, karena mudah dipahami dan tidak membuat bosan
26	NFM	Iya, karena lebih simpel
27	PDN	Ya, karena tidak susah payah menulis
28	RBW	Iya, karena bisa belajar disitu
29	RMR	Iya, karena lebih mudah dipahami
30	RR	Iya, karena menggunakan multimedia lebih mudah memahami materi

No	Nama	Pernyataan
31	SAH	Tidak, karena hal itu dapat membuat saya mempunyai banyak tugas seperti membuat presentasi
32	VTW	Iya, karena jika menggunakan power point itu hanya inti-intinya saja
33	VDA	Iya, karena saya lebih mudah dengan menggunakan multimedia dalam pembelajaran
34	WNM	Menyukai menggunakan multimedia interaktif karena sangat mudah dan lebih gampang
35	YD	Tidak, karena saya sulit memahami
<b>Jumlah siswa yang menyukai multimedia interaktif</b>		<b>29</b>
Prosentase		83%
<b>Jumlah siswa yang tidak menyukai multimedia interaktif</b>		<b>6</b>
Prosentase		17%



## 4) Pengetahuan awal peserta didik terkait keberadaan situs megalitikum di Jember dan Bondowoso

No	Nama	Pernyataan
1	ASL	Iya, situs pekauman
2	ADF	Tidak tau
3	AMI	Situs duplang di Arjasa
4	AJK	Iya, tetapi saya lupa
5	AKDP	Tidak
6	ADA	Tidak tau karena belum mengunjunginya
7	AFI	Tidak tau
8	COW	Pernah tau tapi sekarang lupa
9	DAA	-
10	DSW	Tidak tau
11	DAS	Jember ada situs duplang, sedangkan di Bondowoso saya belum mengetahui
12	DAS	Tidak tau karena belum mengunjunginya
13	DYEW	Tidak tau
14	GGP	Situs pekauman di Bondowoso
15	IR	Situs di arjasa
16	IASN	Tidak tau
17	JAS	Tidak sama sekali
18	KM	Situs peninggalan yang saya ketahui yaitu prasasti berbentuk bongkahan batu di dedesa Rowotantu
19	LF	Tidak
20	LH	Tidak begitu saya ketahui, karena jarang saya dengar
21	M	Tidak tau

No	Nama	Pernyataan
22	MNS	Iya ada goa gong di kaliputih
23	MCM	Tidak tau
24	MNH	Iya, batu gong
25	NPA	Tidak
26	NFM	Tidak tau
27	PDN	Jember ada situs duplang, kalau di Bondowoso saya lupa
28	RBW	Tau, situs pekauman
29	RMR	Tidak tau
30	RR	Tidak tau
31	SAH	Tidak tau
32	VTW	Tidak
33	VDA	Tidak tau
34	WNM	Iya ada goa gong di Jember
35	YD	Tidak
<b>Jumlah siswa yang mengetahui</b>		<b>9</b>
<b>Prosentase</b>		<b>26%</b>
<b>Jumlah siswa yang tidak mengetahui atau lupa</b>		<b>26</b>
<b>Prosentase</b>		<b>74%</b>

## Lampiran G. Hasil Validasi

## G.1 Ahli Materi

## Angket Validasi Ahli Materi/ Isi

Judul Penelitian	: Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Menggunakan Model ASSURE
Mata Pelajaran	: Sejarah Indonesia
Pokok Bahasan	: Hasil kebudayaan Praaksara di Indonesia
Kelas	: X SMA
Semester	: Ganjil

## A. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda lingkaran pada skor yang terpenuhi.
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang tersedia.

## B. Penilaian ditinjau dari aspek

No	Aspek penilaian	Skor Penilaian				
1	Kesesuaian dengan Kompetensi Dasar	1	2	3	4	5
2	Kesesuaian judul dengan materi yang dibahas	1	2	3	4	5
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
4	Kebenaran substansi materi	1	2	3	4	5
5	Potensi uraian materi	1	2	3	4	5
6	Ketepatan penggunaan istilah	1	2	3	4	5
7	Ketepatan penggunaan tata bahasa	1	2	3	4	5
8	Ketepatan gambar dengan materi	1	2	3	4	5
9	Ketepatan latihan soal dengan materi	1	2	3	4	5
10	Kesesuaian teori	1	2	3	4	5
Skor Total = 40						

(Sumber: Adaptasi Nasryyah, 2016: 80)

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

## Keterangan:

- |   |                    |
|---|--------------------|
| 1 | Sangat kurang baik |
| 2 | Kurang baik        |
| 3 | Cukup Baik         |
| 4 | Baik               |

Saran perbaikan:

Pada dasarnya pengembangan model pembelajaran ini sudah baik hanya perlu di pahami secara lebih menyeluruh sehingga anak didik akan merasa lebih mudah untuk belajar, model akan menjadi lebih serasa pada murid-murid dengan menambah berbagai inovasi yang lebih kreatif. Pengembangan ini sudah baik perlu di lanjutkan.

Jember, 25-10-2018  
Validator Ahli Materi/Isi,



Suharto, S.S., M.A.  
NIP. 197009212002121004



## G.2 Ahli Media dan Desain Pembelajaran

### 1) Draf pertama

#### Angket Validasi Ahli Media dan Desain Pembelajaran

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Menggunakan Model ASSURE

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia

Pokok Bahasan : Hasil kebudayaan Praaksara di Indonesia

Kelas : X SMA

Semester : Ganjil

#### A. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda lingkaran pada skor yang tercapenuhi
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang tersedia

#### B. Penilaian

No	Aspek penilaian	Indikator	Skor Penilaian				
1	Navigasi (Interaktivitas)	1. Multimedia interaktif dapat memberikan umpan balik ( <i>feedback</i> )	1	2	3	④	5
		2. Ketepatan <i>feedback</i> terhadap input yang diberikan pengguna	1	2	3	④	5
		3. Kemudahan pengoperasian multimedia interaktif dalam penggunaannya	1	2	③	4	5
		4. Multimedia interaktif dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik	1	2	③	4	5
		5. Multimedia interaktif memungkinkan peserta didik melakukan penilaian secara mandiri	1	2	③	4	5
2	Video pembelajaran	1. <i>Layout</i> desain warna yang disajikan selaras	1	2	③	4	5
		2. Gambar dalam video mempermudah penyampaian materi	1	2	3	④	5



	3.	Ukuran, jenis dan warna huruf proporsional	1	2	3	4	5
	4.	Kesesuaian pemilihan <i>background</i> musik	1	2	3	4	5
3	Tampilan (Visual)	5. Kesesuaian tampilan latar belakang ( <i>background</i> )	1	2	3	4	5
	6.	Kemenarikan desain multimedia interaktif	1	2	3	4	5
	7.	Kesesuaian <i>layout</i> dalam multimedia interaktif	1	2	3	4	5
	8.	Kesesuaian bentuk dan letak navigasi konsisten pada media	1	2	3	4	5
	9.	Multimedia interaktif memberikan penjelasan menarik melalui perpaduan teks, video, gambar dan lain-lain	1	2	3	4	5
4	Audio	1. Kesesuaian pemilihan <i>background</i> musik	1	2	3	4	5
5	Animasi	1. Kesesuaian animasi dengan tampilan multimedia interaktif	1	2	3	4	5
	2.	Kesesuaian transisi antar halaman	1	2	3	4	5
6	Teks (huruf/ <i>font</i> )	1. Ketepatan pemilihan jenis huruf	1	2	3	4	5
	2.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	1	2	3	4	5
	3.	Kesesuaian warna huruf dalam multimedia interaktif	1	2	3	4	5

(Sumber: Adaptasi Ariska, 2016)

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

Keterangan:

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

Saran perbaikan:

- *background*
- *background*
- *number reperlin*

- penempatan warna
- cara letak gambar.
- pemilihan font
- Menentukan shape
- eksplor layout

Jember, 16 October 2018  
Validator Ahli Media dan Desain,



Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19870924 201504 001

2) **Draf Kedua****Angket Validasi Ahli Media dan Desain Pembelajaran**

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Menggunakan Model ASSURE

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia

Pokok Bahasan : Hasil kebudayaan Praaksara di Indonesia

Kelas : X SMA

Semester : Ganjil

**A. Petunjuk**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda lingkaran pada skor yang tercapenuhi
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang tersedia

**B. Penilaian**

No	Aspek penilaian	Indikator	Skor Penilaian				
1	Navigasi (Interaktivitas)	1. Multimedia interaktif dapat memberikan umpan balik ( <i>feedback</i> )	1	2	3	4	5
		2. Ketepatan <i>feedback</i> terhadap input yang diberikan pengguna	1	2	3	4	5
		3. Kemudahan pengoperasian multimedia interaktif dalam penggunaannya	1	2	3	4	5
		4. Multimedia interaktif dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik	1	2	3	4	5
		5. Multimedia interaktif memungkinkan peserta didik melakukan penilaian secara mandiri	1	2	3	4	5
2	Video pembelajaran	1. <i>Layout</i> desain warna yang disajikan selaras	1	2	3	4	5
		2. Gambar dalam video mempermudah penyampaian materi	1	2	3	4	5



		3. Ukuran, jenis dan warna huruf proporsional	1	2	3	4	5
		4. Kesesuaian pemilihan <i>backsound</i> musik	1	2	3	4	5
3	Tampilan ( <i>Visual</i> )	5. Kesesuaian tampilan latar belakang ( <i>background</i> )	1	2	3	4	5
		6. Kemenarikan desain multimedia interaktif	1	2	3	4	5
		7. Kesesuaian <i>layout</i> dalam multimedia interaktif	1	2	3	4	5
		8. Kesesuaian bentuk dan letak navigasi konsisten pada media	1	2	3	4	5
		9. Multimedia interaktif memberikan penjelasan menarik melalui perpaduan teks, video, gambar dan lain-lain	1	2	3	4	5
4	Audio	1. Kesesuaian pemilihan <i>background</i> musik	1	2	3	4	5
5	Animasi	1. Kesesuaian animasi dengan tampilan multimedia interaktif	1	2	3	4	5
		2. Kesesuaian transisi antar halaman	1	2	3	4	5
6	Teks (huruf/ <i>font</i> )	1. Ketepatan pemilihan jenis huruf	1	2	3	4	5
		2. Ketepatan pemilihan ukuran huruf	1	2	3	4	5
		3. Kesesuaian warna huruf dalam multimedia interaktif	1	2	3	4	5

(Sumber: Adaptasi Ariska, 2016)

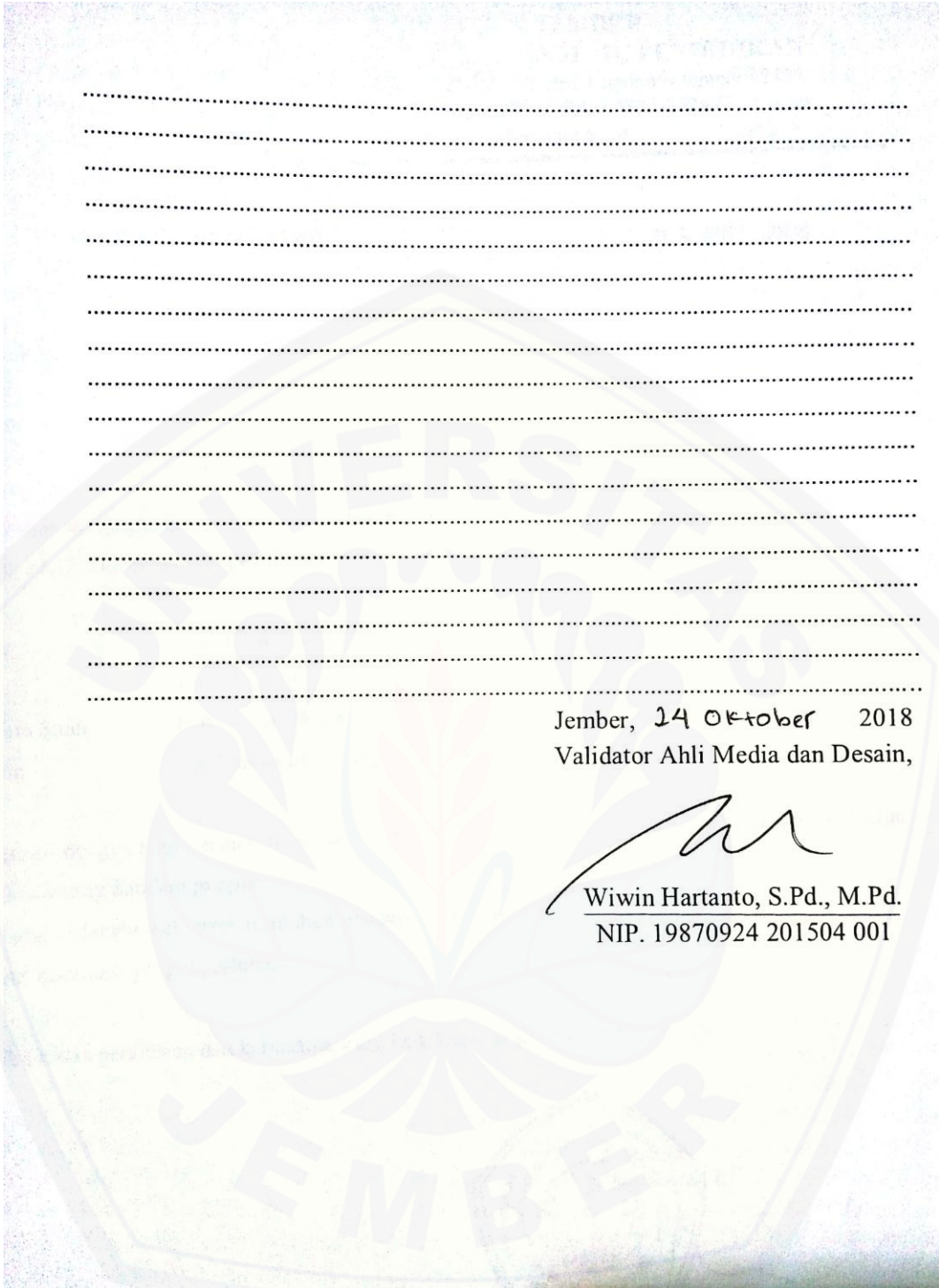
$$\text{Skor} = \frac{\text{Skor total}}{100} \times 100\%$$

Keterangan:

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

Saran perbaikan:

layah tetap warna dan presisi



Jember, 24 Oktober 2018  
Validator Ahli Media dan Desain,

Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19870924 201504 001



## G.3 Ahli Bahasa

**Angket Validasi Ahli Bahasa**

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Menggunakan Model ASSURE

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia

Pokok Bahasan : Hasil kebudayaan Praaksara di Indonesia

Kelas : X SMA

Semester : Ganjil

**A. Petunjuk**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda lingkaran pada skor yang terpenuhi.
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang tersedia.

**B. Penilaian ditinjau dari aspek**

No	Aspek penilaian	Skor Penilaian				
1	Ketepatan struktur kalimat	1	2	3	4	5
2	Kefektivan kalimat	1	2	3	4	5
3	Kebakuan istilah	1	2	3	4	5
4	Keterbacaan pesan	1	2	3	4	5
5	Potensi uraian materi	1	2	3	4	5
6	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa	1	2	3	4	5
7	Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat	1	2	3	4	5
8	Kemampuan memotivasi pesan atau informatif	1	2	3	4	5
9	Ketepatan bahasa dengan intelektual peserta didik	1	2	3	4	5
10	Ketepatan penggunaan bahasa dalam bab dan subbab	1	2	3	4	5

Skor Total = 46

(Sumber: Adaptasi Aprianto, 2017: 224)

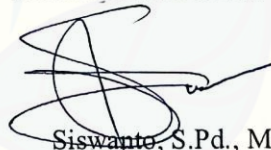
**Keterangan:**

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

Saran perbaikan:

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

Jember, 15 - 10 2018  
Validator Ahli Bahasa,



Siswanto, S.Pd., M.A.  
NIP 19840722 201504 1 001

## Lampiran H. Hasil Respon Pendidik Terhadap Produk Pengembangan H.1 SMAN 1 Jember

### Angket Uji Coba Pengguna

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Menggunakan Model ASSURE

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia

Pokok Bahasan : Hasil kebudayaan Praaksara di Indonesia

Kelas : X SMA

Semester : Ganjil

#### A. Petunjuk

Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda lingkaran pada skor yang terpenuhi.

#### B. Penilaian

No	Aspek penilaian	Skor Penilaian				
1	Ketepatan judul dengan materi yang dibahas	1	2	3	4	5
2	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
3	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi	1	2	3	4	5
4	Kesesuaian ilustrasi video dengan materi	1	2	3	4	5
5	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	1	2	3	4	5
6	Desain <i>layout</i> multimedia interaktif menarik	1	2	3	4	5
7	multimedia interaktif dapat memberikan <i>feedback</i> sesuai perintah	1	2	3	4	5
8	Multimedia interaktif dapat digunakan secara mandiri	1	2	3	4	5
9	Multimedia interaktif dapat digunakan dimana saja	1	2	3	4	5
10	Multimedia interaktif memfasilitasi peserta didik untuk melakukan evaluasi secara mandiri	1	2	3	4	5

Skor Total = **44**

(Sumber: Adaptasi Aprianto, 2017)

#### Keterangan:

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



Saran perbaikan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....


.....

.....

.....

.....

Jember, 7 November 2018  
Pendidik,

  
Alfianita Imansari S.Pd.

## H.2 SMAN 3 Jember

## Angket Uji Coba Pengguna

Judul Penelitian	: Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Menggunakan Model ASSURE
Mata Pelajaran	: Sejarah Indonesia
Pokok Bahasan	: Hasil kebudayaan Praaksara di Indonesia
Kelas	: X SMA
Semester	: Ganjil

## A. Petunjuk

Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda lingkaran pada skor yang terpenuhi.

## B. Penilaian

No	Aspek penilaian	Skor Penilaian				
1	Ketepatan judul dengan materi yang dibahas	1	2	3	4	5
2	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
3	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi	1	2	3	4	5
4	Kesesuaian ilustrasi video dengan materi	1	2	3	4	5
5	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	1	2	3	4	5
6	Desain <i>layout</i> multimedia interaktif menarik	1	2	3	4	5
7	multimedia interaktif dapat memberikan <i>feedback</i> sesuai perintah	1	2	3	4	5
8	Multimedia interaktif dapat digunakan secara mandiri	1	2	3	4	5
9	Multimedia interaktif dapat digunakan dimana saja	1	2	3	4	5
10	Multimedia interaktif memfasilitasi peserta didik untuk melakukan evaluasi secara mandiri	1	2	3	4	5

Skor Total =

(Sumber: Adaptasi Aprianto, 2017)

## Keterangan:

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



Saran perbaikan:

.....  
Lebih ditingkatkan lagi interaksi terhadap siswa  
untuk menjelaskan Materi  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Jember, 8 - 11 - 2018  
Pendidik,



M. Abdul Gofur R

NIP

## H.3 SMAN Rambipuji

## Angket Uji Coba Pengguna

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Menggunakan Model ASSURE pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia

Pokok Bahasan : Hasil kebudayaan Praaksara di Indonesia

Kelas : X SMA

Semester : Ganjil

## A. Petunjuk

Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda lingkaran pada skor yang terpenuhi.

## B. Penilaian

No	Aspek penilaian	Skor Penilaian				
1	Ketepatan judul dengan materi yang dibahas	1	2	3	4	5
2	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
3	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi	1	2	3	4	5
4	Kesesuaian ilustrasi video dengan materi	1	2	3	4	5
5	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	1	2	3	4	5
6	Desain <i>layout</i> multimedia interaktif menarik	1	2	3	4	5
7	multimedia interaktif dapat memberikan <i>feedback</i> sesuai perintah	1	2	3	4	5
8	Multimedia interaktif dapat digunakan secara mandiri	1	2	3	4	5
9	Multimedia interaktif dapat digunakan dimana saja	1	2	3	4	5
10	Multimedia interaktif memfasilitasi peserta didik untuk melakukan evaluasi secara mandiri	1	2	3	4	5

Skor Total = 46

Persentase = 92%

(Sumber: Adaptasi Aprianto, 2017)

## Keterangan:

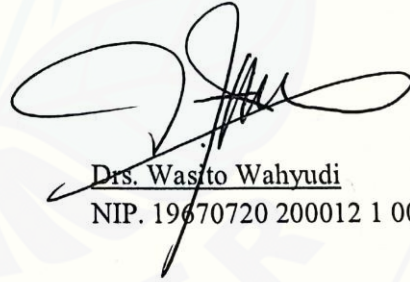
- |   |                    |
|---|--------------------|
| 1 | Sangat kurang baik |
| 2 | Kurang baik        |
| 3 | Cukup Baik         |
| 4 | Baik               |
| 5 | Sangat baik        |

Saran perbaikan:

Media! Pembelajaran  
sudah bagus. tingkatkan dan kem-  
bangkan terus.

transisi dikembangkan lagi  
agar lebih menarik,

Jember, 30 Oktober 2018  
Pendidik,



Drs. Wasito Wahyudi  
NIP. 19670720 200012 1 002

Lampiran J. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik dalam Uji coba

## J. 1 Uji Coba Kelompok Kecil

## 1) SMAN 1 Jember

No	Nama peserta didik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	ARTR	55,00	90,00
2	DAF	60,00	100,00
3	FDGA	60,00	95,00
4	HSA	50,00	95,00
5	RRU	65,00	100,00
6	SAH	50,00	90,00
7	EPB	55,00	95,00
8	PFR	55,00	95,00
9	SAH	60,00	95,00

## 2) SMAN 3 Jember

No	Nama peserta didik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	ACG	45,00	85,00
2	BRC	40,00	85,00
3	IP	35,00	80,00
4	LM	40,00	85,00
5	HMH	35,00	85,00
6	NM	30,00	85,00
7	PrASH	35,00	80,00
8	RHA	30,00	75,00
9	RTT	50,00	90,00

## 3) SMAN Rambipuji

No	Nama peserta didik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	ADF	35,00	80,00
2	AKDP	45,00	90,00
3	OW	30,00	80,00
4	DAS	35,00	85,00
5	IR	40,00	90,00
6	LF	30,00	85,00
7	MNH	35,00	85,00
8	SAH	25,00	75,00
9	VDA	50,00	90,00



**J.2 Uji Coba kelompok Besar****1) SMAN 1 Jember**

<b>No</b>	<b>Nama peserta didik</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Posttest</i></b>
1	AKW	60,00	90,00
2	ARTR	55,00	90,00
3	ASH	50,00	95,00
4	AMR	50,00	85,00
5	ANG	65,00	95,00
6	AGAK	50,00	95,00
7	APA	60,00	95,00
8	BRP	55,00	100,00
9	CAF	60,00	95,00
10	DDP	65,00	95,00
11	DAF	60,00	90,00
12	DASK	45,00	90,00
13	EPB	60,00	100,00
14	FIN	60,00	95,00
15	FDGA	50,00	90,00
16	FB	55,00	100,00
17	FAP	50,00	95,00
18	HSA	55,00	90,00
19	IRN	50,00	90,00
20	MFK	50,00	90,00
21	MNR	55,00	100,00
22	NL	50,00	85,00
23	NNJ	50,00	80,00
24	NAJ	65,00	95,00
25	PFR	55,00	90,00
26	RRO	50,00	90,00
27	RSKP	60,00	95,00
28	RPP	50,00	90,00
29	SSP	50,00	85,00
30	SPS	55,00	95,00
31	SBFF	50,00	95,00
32	SAH	50,00	95,00
33	WMN	65,00	95,00
34	WTP	60,00	95,00



## 2) SMAN 3 Jember

No	Nama peserta didik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	AAP	30,00	85,00
2	ACG	35,00	85,00
3	AVS	40,00	90,00
4	APM	30,00	85,00
5	BFM	40,00	85,00
6	BSA	30,00	85,00
7	BRC	40,00	85,00
8	CDP	40,00	80,00
9	EUP	35,00	90,00
10	FRA	35,00	90,00
11	FFD	40,00	90,00
12	FAS	30,00	85,00
13	FV	55,00	95,00
14	HMH	60,00	100,00
15	IDM	35,00	85,00
16	IP	40,00	90,00
17	IA	45,00	90,00
18	LM	40,00	90,00
19	LNH	55,00	95,00
20	MS	30,00	80,00
21	NA	30,00	75,00
22	NM	50,00	90,00
23	PASH	35,00	80,00
24	PAK	30,00	85,00
25	PAAM	30,00	85,00
26	RTT	45,00	95,00
27	RAB	30,00	90,00
28	RJR	30,00	90,00
29	RHA	35,00	85,00
30	RZA	40,00	95,00
31	RFFR	35,00	85,00
32	SK	40,00	95,00
33	SRS	45,00	90,00
34	VT	35,00	85,00
35	VA	35,00	85,00
36	WA	30,00	85,00

## 3) SMAN Rambipuji

No	Nama peserta didik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	ASL	30,00	90,00
2	ADF	40,00	90,00
3	AMI	45,00	95,00
4	AJK	30,00	80,00
5	AKDP	60,00	100,00
6	ADA	35,00	80,00
7	AFI	35,00	85,00
8	COW	25,00	85,00
9	DAA	35,00	80,00
10	DSW	35,00	95,00
11	DAS	45,00	90,00
12	DAS	30,00	85,00
13	DYEW	45,00	90,00
14	GGP	65,00	100,00
15	IR	25,00	85,00
16	IASN	45,00	90,00
17	JAS	25,00	85,00
18	KM	45,00	90,00
19	LF	40,00	90,00
20	LH	55,00	95,00
21	M	35,00	80,00
22	MNS	40,00	85,00
23	MCM	45,00	85,00
24	MNH	35,00	85,00
25	NPA	30,00	85,00
26	NFM	25,00	80,00
27	PDN	45,00	90,00
28	RBW	30,00	85,00
29	RMR	30,00	80,00
30	RR	30,00	95,00
31	SAH	50,00	95,00
32	VTW	35,00	95,00
33	VDA	40,00	95,00
34	WNM	30,00	90,00
35	YD	35,00	90,00

**Lampiran K. Dokumentasi Uji Coba Produk**

**1) Uji Coba Kelompok Kecil**



Gambar: Ujicoba kelompok kecil di SMAN Rambipuji



Gambar: Ujicoba kelompok kecil di SMAN 1 Jember



Gambar: Ujicoba kelompok kecil di SMAN Rambipuji



2) Uji Coba Kelompok Besar



Gambar: Ujicoba kelompok besar di SMAN Rambipuji



Gambar: Ujicoba kelompok besar di SMAN 1 Jember



Gambar: Ujicoba kelompok besar di SMAN 3 Jember