



**PENGEMBANGAN E-BOOK SEJARAH INDONESIA  
BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* UNTUK  
MENINGKATKAN KEMANDIRIAN  
PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN  
MODEL ASSURE**

**SKRIPSI**

Oleh

**Hestik Wulandari  
NIM 150210302058**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2019**



**PENGEMBANGAN E-BOOK SEJARAH INDONESIA  
BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* UNTUK  
MENINGKATKAN KEMANDIRIAN  
PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN  
MODEL ASSURE**

**SKRIPSI**

Diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan program pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Sejarah dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**Hestik Wulandari  
NIM 150210302058**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2019**

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ibunda Darmi dan ayahanda Subekana tercinta yang telah mencurahkan kasih sayang dan dukungan terhadap penulis;
2. Bibi Tukiye dan Paman Marsi yang selalu mendukung secara moral dan materiil;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Guru sejak Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Kejuruan, serta Bapak/Ibu Dosen yang telah membimbing, mengajarkan, dan memberi ilmu pengetahuan dengan penuh kesabaran, keikhlasan, dan tanggung jawab.

**MOTO**

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain”<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Departemen Agama Republik Indonesia. 2008. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: Jamanatul Ali Art.

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hestik Wulandari

NIM : 150210302058

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengembangan E-Book Sejarah Indonesia Berbasis *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kemandirian Peserta Didik Menggunakan Model ASSURE” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isiya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

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

Jember, 10 April 2019

Yang menyatakan,

Hestik Wulandari

NIM 150210302058

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN E-BOOK SEJARAH INDONESIA BERBASIS  
*DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN  
PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN  
MODEL ASSURE**

Oleh

Hestik Wulandari  
NIM 150210302058

Pembimbing

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

Dosen Pembimbing Anggota : Rully Putri Nirmala Puji, S.Pd., M.Ed.

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “Pengembangan E-Book Sejarah Indonesia Berbasis *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kemandirian Peserta Didik Menggunakan Model Assure” telah diuji disahkan pada:

hari, tanggal : Rabu, 10 April 2019

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim penguji:

Ketua

Sekretaris

Dr. Nurul Umamah, M. Pd.  
NIP. 196902041993032008

Rully Putri Nirmala Puji, S.Pd., M.Ed.  
NRP. 760016818

Anggota I

Anggota II

Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd.  
NIP. 196006121987021001

Dr. Sumardi, M.Hum.  
NIP. 196005181989021001

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jember

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

## RINGKASAN

**Pengembangan E-Book Sejarah Indonesia Berbasis *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kemandirian Peserta Didik Menggunakan Model ASSURE**; Hestik Wulandari, 150210302058; 2019: xviii + 217 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Pembelajaran sejarah yang berdasarkan kurikulum 2013 bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang bangsa serta kemampuan dalam mengembangkan kehidupan pribadi peserta didik, masyarakat, dan bangsa. Rangkaian peristiwa sejarah mengandung nilai karakter yang menjadi kekuatan penentu nasib Indonesia di kemudian hari. Salah satunya karakter kemandirian yang dijadikan pelindung dari kemerosotan moral remaja. Berdasarkan data lapangan pada 3 SMA Negeri di Kabupaten Jember diketahui beberapa permasalahan yang dihadapi diantaranya: (1) belum maksimalnya implementasi kurikulum 2013 terhadap mata pelajaran sejarah terutama pengembangan materi; (2) terbatasnya bahan ajar tentang materi nilai Sumpah Pemuda dan maknanya bagi kehidupan masa kini. Terbukti dari hasil kemampuan awal menunjukkan 36% peserta didik mengetahui materi dan 64% tidak mengetahui materi tersebut; (3) rendahnya kemandirian peserta didik kelas XI yang hanya mencapai nilai 54%-56%, sehingga peserta didik memiliki tingkat kemandirian kurang baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana hasil validasi ahli terhadap e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* menggunakan model ASSURE?; dan (2) Bagaimana pengembangan e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* menggunakan model ASSURE dapat meningkatkan kemandirian peserta didik?. Penelitian ini memiliki beberapa tujuan: (1) menghasilkan e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* yang tervalidasi ahli isi bidang studi, ahli bahasa, dan ahli desain pembelajaran; dan (2) menghasilkan e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* yang mampu meningkatkan kemandirian peserta didik.



Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development* menggunakan model pengembangan ASSURE yang terdiri dari *analyze learner characteristic, state performance objective, select methods, media, and materials, utilize materials, requires leaner participation, dan evaluate dan revize*. Pengumpulan data penelitian menggunakan teknik dokumentasi, observasi, angket, dan wawancara. Subjek penelitian melibatkan pendidik mata pelajaran sejarah dan 40 peserta didik kelas XI SMAN 1 Jember. Analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil validasi berturut-turut menunjukkan: (1) ahli isi bidang studi memperoleh nilai 78% masuk kriteria “baik”, (2) ahli bahasa memperoleh nilai 90% masuk kriteria “sangat baik”, dan (3) ahli desain memperoleh nilai 83% masuk kriteria “baik”. Hasil uji pengguna pendidik dan peserta didik mendapatkan nilai 89% dan 86% masuk kriteria “sangat baik”. Hasil uji coba menunjukkan: (1) uji coba kelompok kecil sebelum penggunaan e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* memperoleh nilai rata-rata sebesar 64,31 dan setelah penggunaan nilainya sebesar 82,05, sehingga terjadi peningkatan kemandirian yakni  $P < 0.000$ ;  $df = 12$ ;  $t = -10.2$  dengan selisih perbedaan antara sebelum dan setelah senilai -17.9 dengan *gain score* sebesar 0,5 yang masuk kriteria “peningkatan sedang”; dan (2) uji coba lapangan sebelum penggunaan e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* memperoleh nilai rata-rata sebesar 53,49 dan setelah penggunaan nilainya sebesar 82,61, sehingga terjadi peningkatan kemandirian yakni  $P < 0.000$ ;  $df = 26$ ;  $t = -23.6$  dengan selisih perbedaan antara sebelum dan setelah senilai -28.9 dengan *gain score* sebesar 0,6 yang masuk kriteria “peningkatan sedang”. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan diambil kesimpulan: (1) e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* telah tervalidasi ahli dan layak digunakan sebagai sumber belajar sejarah kelas XI SMA dan (2) e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* berhasil meningkatkan kemandirian peserta didik. Pendidik diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif melalui penggunaan e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning*, sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah diterapkan.

## PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat beserta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan E-Book Sejarah Indonesia Berbasis *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kemandirian Peserta Didik Menggunakan Model Assure”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

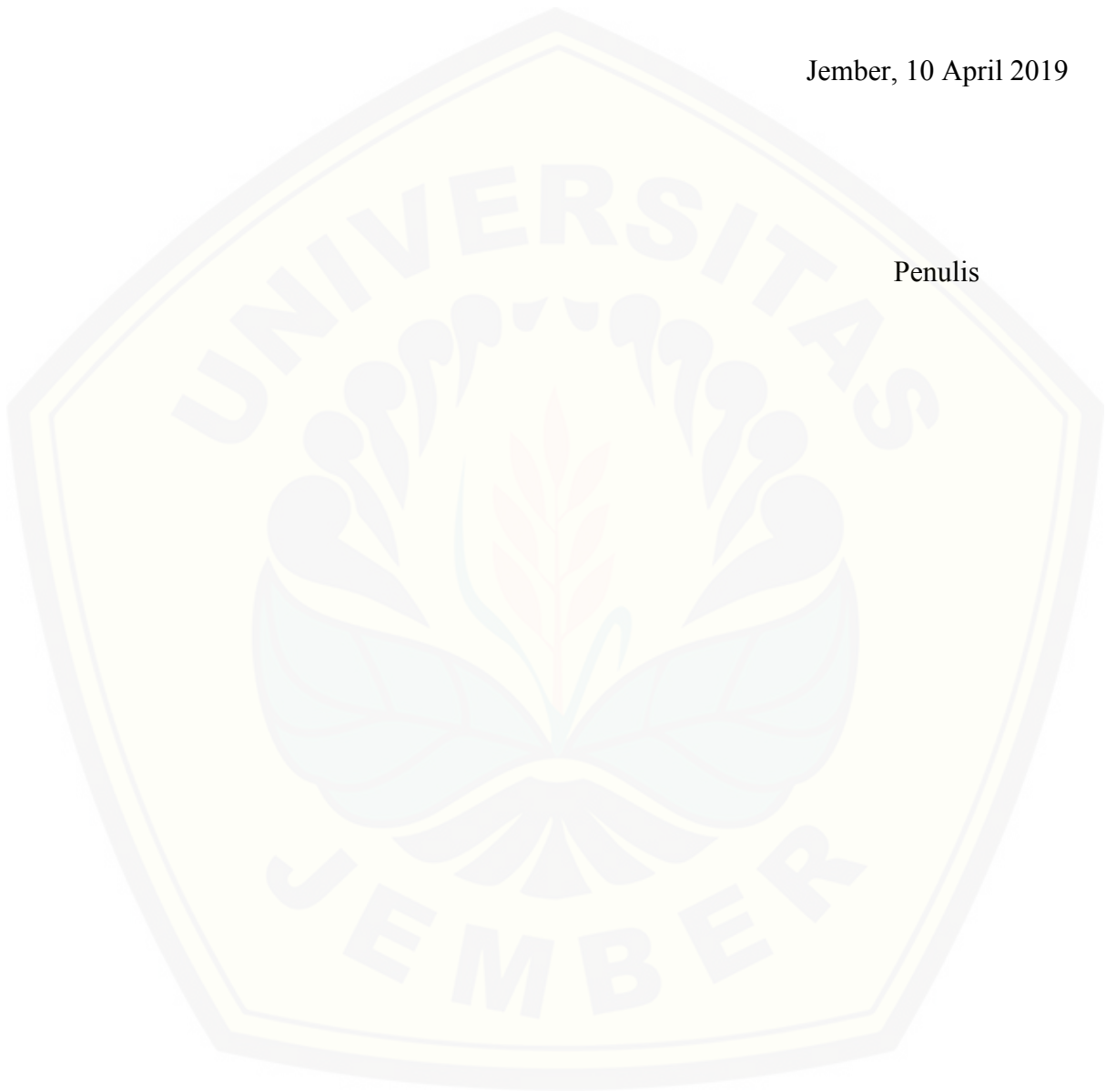
Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Drs. Mohammad 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. Sumardi, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember;
4. Dr. Nurul Umamah, M. Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember;
5. Dr. Nurul Umamah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I, Rully Putri Nirmala Puji, S.Pd., M.Ed, selaku Dosen Pembimbing II., Prof. Dr. Bambang Soepeno, M. Pd., selaku Dosen Penguji I, dan Dr. Sumardi, M.Hum., selaku Dosen Penguji II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
6. Keluarga besar Ibunda Darmi dan ayahanda Subekana yang telah memberikan dukungan dan doanya demi terselesaikanya skripsi ini;
7. Bibi Tukiyem dan Paman Marsi yang selalu mendukung secara moral dan materiil demi terselesaikanya skripsi ini
8. Sahabat selama kuliah dan seluruh sahabat seperjuangan selama Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Kejuruan yang telah mendoakan dan memberi motivasi hingga terselesainya skripsi ini;
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

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

Jember, 10 April 2019

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iii
HALAMAN MOTTO .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
HALAMAN PEMBIMBING .....	vi
HALAMAN PENGESAHAN .....	vii
RINGKASAN .....	viii
PRAKATA .....	x
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
<b>BAB 1. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah .....</b>	<b>8</b>
<b>1.3 Tujuan .....</b>	<b>9</b>
<b>1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan .....</b>	<b>9</b>
<b>1.5 Pentingnya Pengembangan .....</b>	<b>11</b>
<b>1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....</b>	<b>12</b>
1.6.1 Asumsi .....	12
1.6.2 Keterbatasan Pengembangan .....	12
<b>1.7 Batasan Istilah .....</b>	<b>13</b>
<b>1.8 Sistematika Penulisan .....</b>	<b>14</b>
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>15</b>
<b>2.1 Urgensi E-book Sejarah Indonesia         dalam Pembelajaran Sejarah .....</b>	<b>15</b>
<b>2.2 E-book Sejarah Indonesia .....</b>	<b>22</b>

2.3 <i>Discovery Learning</i> .....	25
2.4 Nilai Karakter Kemandirian.....	29
2.5 Peningkatan Kemandirian Melalui Penggunaan E-book Sejarah Indonesia Berbasis <i>Discovery Learning</i> .....	35
2.6 Argumentasi Pemilihan Model ASSURE .....	42
2.7 Kerangka Berpikir .....	49
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN</b> .....	50
3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan .....	50
3.2 Desain Penelitian Pengembangan.....	51
3.2.1 <i>Analyze Learner Characteristic</i> .....	52
3.2.2 <i>State Performance Objective</i> .....	53
3.2.3 <i>Select Methods, Media, and Materials</i> .....	56
3.2.4 <i>Utilize Materials</i> .....	58
3.2.5 <i>Requires Learner Participation</i> .....	61
3.2.6 <i>Evaluate and Revise</i> .....	62
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	63
3.4 Teknik Analisis Data.....	65
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	68
4.1 Hasil Validasi Ahli dan Uji Coba E-book Sejarah Indonesia Berbasis <i>Discovery Learning</i> .....	68
4.1.1 Hasil Validasi Ahli.....	68
4.1.1.1 Hasil Validasi Ahli Isi Bidang Studi.....	68
4.1.1.2 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	71
4.1.1.3 Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran.....	74
4.1.2 Uji Coba Pengembangan.....	78
4.1.2.1 Uji Coba Pengguna .....	78
4.1.2.2 Uji Coba Kelompok Kecil.....	84
4.1.2.3 Uji Coba Lapangan .....	88
4.2 Penggunaan E-book Sejarah Indonesia Berbasis <i>Discovery Learning</i> Untuk Meningkatkan Kemandirian Peserta Didik .....	91

<b>BAB 5. PENUTUP</b> .....	96
<b>5.1 Simpulan</b> .....	96
<b>5.2 Saran</b> .....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	98



**DAFTAR TABEL**

	Halaman
Tabel 2.1	Gradasi sikap, pengetahuan, dan keterampilan..... 24
Tabel 2.2	Komponen ABCD..... 45
Tabel 3.1	Tabel kelayakan produk..... 66
Tabel 3.2	Kriteria <i>Gain Score</i> ..... 67
Tabel 4.1	Hasil penilaian ahli isi bidang studi..... 69
Tabel 4.2	Hasil komentar dan saran ahli isi bidang studi..... 70
Tabel 4.3	Kriteria kelayakan produk..... 71
Tabel 4.4	Revisi hasil komentar dan saran ahli isi bidang studi..... 71
Tabel 4.5	Hasil penilaian ahli bahasa..... 72
Tabel 4.6	Hasil komentar dan saran ahli bahasa..... 73
Tabel 4.7	Kriteria kelayakan produk..... 74
Tabel 4.8	Revisi hasil komentar dan saran ahli bahasa..... 74
Tabel 4.9	Hasil penilaian ahli desain pembelajaran..... 75
Tabel 4.10	Hasil komentar dan saran ahli desain pembelajaran..... 76
Tabel 4.11	Kriteria kelayakan produk..... 77
Tabel 4.12	Revisi hasil komentar dan saran ahli desain pembelajaran..... 77
Tabel 4.13	Hasil angket respon pendidik SMAN 1 Jember terhadap produk pengembangan..... 79
Tabel 4.14	Hasil angket respon peserta didik SMAN 1 Jember terhadap produk pengembangan..... 79
Tabel 4.15	Hasil komentar dan saran pendidik SMAN 1 Jember terhadap produk pengembangan..... 80
Tabel 4.16	Hasil komentar dan saran peserta didik SMAN 1 Jember terhadap produk pengembangan..... 80
Tabel 4.17	Kriteria kelayakan produk..... 82
Tabel 4.18	Kualifikasi produk atas penilaian pengguna..... 82
Tabel 4.19	Revisi hasil komentar dan saran pendidik terhadap produk pengembangan..... 83

Tabel 4.20	Hasil komentar dan saran peserta didik SMAN 1 Jember terhadap produk pengembangan.....	83
Tabel 4.21	Pemaparan nilai angket kemandirian peserta didik sebelum dan setelah penggunaan e-book pada uji coba kelompok kecil.....	86
Tabel 4.22	Hasil statistic pada uji coba kelompok kecil <i>Paires Samples Statistics</i> .....	86
Tabel 4.23	Kriteria <i>Gain Score</i> .....	87
Tabel 4.24	Hasil analisis data angket kemandirian peserta didik sebelum dan setelah penggunaan e-book pada uji coba kelompok kecil.....	87
Tabel 4.25	Pemaparan nilai angket kemandirian peserta didik sebelum dan setelah penggunaan e-book pada uji coba lapangan.....	89
Tabel 4.26	Hasil statistic pada uji coba lapangan <i>Paires Samples Statistics</i> .....	90
Tabel 4.27	Kriteria <i>Gain Score</i> .....	90
Tabel 4.28	Hasil analisis data angket kemandirian sebelum dan setelah penggunaan e-book peserta didik dalam uji coba lapangan.....	90



**DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
Gambar 2.1 Alur pengembangan model ASSURE.....	43
Gambar 3.1 Tahapan desain pengembangan model ASSURE.....	52
Gambar 3.2 Alur tahap <i>Analyze Learner Characteristic</i> .....	53
Gambar 3.3 Alur tahap <i>State Performance Objective</i> .....	54
Gambar 3.4 Alur tahap <i>Select Methods, Media, and Materials</i> .....	58
Gambar 3.5 Alur tahap <i>Utilize Materials</i> .....	58
Gambar 3.6 Alur tahap <i>Requires Learner Participation</i> .....	62
Gambar 3.7 Alur tahap <i>Evaluate and Revize</i> .....	63

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Matriks Penelitian .....	106
Lampiran B. Analisis Instruksional Kompetensi Dasar 3.4.....	108
Lampiran C. Pedoman Observasi.....	109
Lampiran D. Hasil Observasi.....	110
Lampiran E. Instrumen Analisis Performansi Pendidik.....	112
Lampiran F. Hasil Analisis Performansi Pendidik.....	115
Lampiran G. Instrumen Analisis Performansi Peserta Didik.....	118
Lampiran H. Hasil Analisis Performansi Peserta Didik.....	119
Lampiran I. Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	124
Lampiran J. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	126
Lampiran K. Instrumen <i>Analyze Learner Characteristic</i> .....	134
Lampiran L. Hasil <i>Analyze Learner Characteristic</i> .....	138
Lampiran M. Instrumen Penilaian Kemandirian.....	161
Lampiran N. Hasil Penilaian Kemandirian Awal.....	165
Lampiran O. Instrumen Pengumpulan Data (Angket Validasi).....	179
Lampiran P. Respon Pengguna.....	195
Lampiran Q. Surat Penelitian.....	199
Lampiran R. Hasil Penilaian Kemandirian Pada Uji Coba.....	202
Lampiran S. Dokumentasi Uji Coba Produk.....	217

## BAB 1. PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini meliputi: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan; (4) spesifikasi produk pengembangan; (5) pentingnya pengembangan; (6) asumsi dan keterbatasan pengembangan; (7) batasan istilah; dan (8) sistematika penulisan.

### 1.1 Latar Belakang

Kurikulum 2013 kontruksi kurikulum yang menyatukan dua kerangka besar yakni kompetensi dan karakter dari peserta didik. Implementasinya menginginkan pendidikan dilaksanakan secara seimbang antara nilai dan sikap, pengetahuan, kecerdasan, keterampilan, kemampuan komunikasi, dan kesadaran antara IPTEK (Ilmu Pengetahuan daan Teknologi) dan IMTAQ (Iman dan Taqwa) (Sulaeman, 2015:76). Kurikulum 2013 digunakan untuk mempersiapkan manusia beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif mampu memberi kontribusi bagi kehidupan masyarakat, bangsa, negara, serta peradaban dunia (Permendikbud, 2013:4). Era Revolusi Industri 4.0 menuntut dunia pendidikan meningkatkan budaya literasi data, teknologi, dan manusia bagi pengembangan segala jenis pekerjaan di era tersebut. Bekal kecakapan hidup itu dijadikan modal menghadapi tantangan kehidupan secara mandiri, cerdas, kritis, rasional, dan kreatif (Rosida, 2017:4). Kemandirian menjadi salah satu tujuan Pendidikan Nasional dan memerlukan perhatian khusus, sebab tidak ada mata pelajaran khusus mengenai kemandirian.

Permendikbud No. 65 Tahun 2013 menyatakan proses pembelajaran pada satuan pendidikan dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik agar berpartisipasi secara aktif serta mampu memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologisnya. Peserta didik dituntut untuk merekonstruksi atau membentuk pengetahuannya sendiri (Reigeluth, 2009; Umamah, 2008; Yamin, 2013). Salah satu implementasinya melalui pembelajaran sejarah yang berdasarkan kurikulum 2013

untuk memberikan pengetahuan tentang bangsa serta kemampuan dalam mengembangkan kehidupan pribadi peserta didik, masyarakat, dan bangsa (Sari, 2017; Susanto, 2014). Selain itu juga untuk menumbuhkan karakter dari warga negara melalui pendidikan (Puji, dkk, 2015; Dalmeri, 2014). Pendidik mata pelajaran sejarah harus menyesuaikan dan mengembangkan perangkat pelaksanaan pembelajaran yang mendukung tujuan tersebut, diantaranya seperti silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, pendekatan pembelajaran, model dan metode, bahan ajar, media, perangkat penilaian, dan tindak lanjut (Mulyasa, 2010). Hal ini bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sejarah yang telah ditetapkan.

Pada dasarnya pendidikan merupakan proses pembentukan karakter, di mana melalui ruang lingkup yang lebih kecil yakni pembelajaran sejarah menjadi upaya dalam pembentukan karakter melalui pemahaman dan peneguhan kembali nilai-nilai unggul perjalanan sebuah bangsa yang diharapkan akan dilanjutkan oleh generasi berikutnya (Ulhaq, dkk, 2017; Hasan, 2003). Perjalanan sejarah bangsa Indonesia telah memperlihatkan bahwa kegigihan, kemandirian, saling menghormati, semangat persatuan merupakan karakter utama dalam membentuk bangsa. Peserta didik diharapkan dapat mengambil nilai-nilai dari kehidupan masa lampau tersebut untuk direfleksikan pada kehidupan sekarang dan akan datang (Kochar, 2008:35). Rangkaian peristiwa sejarah mengandung nilai karakter yang menjadi kekuatan sekaligus menentukan nasib bangsa Indonesia di kemudian hari (Susanto, 2014:28). Sejarah juga menjadi mata pelajaran wajib dengan porsi jam lebih banyak karena bertujuan membentuk nilai karakter dan jati diri kebangsaan peserta didik.

Seiring perkembangan teknologi dan informasi yang semakin canggih berdampak positif dan negatif terhadap kehidupan manusia. Hal ini berdampak negatif kepada peserta didik, apabila tidak dimanfaatkan secara bijaksana. Dampak negatif tersebut seperti pergaulan bebas di kalangan remaja yang menjerumuskan pada penyalahgunaan obat terlarang, alkohol, perkelahian antar teman, reaksi emosional yang berlebihan, kemalasan, sifat konsumtif, serta tindakan kriminal (Dalmeri, 2014; Wahyuni, 2016). Permasalahan moral menjadi

penyakit kronis dalam kehidupan manusia terutama remaja (Sudrajat, 2011:47). Salah satu cara untuk mengatasi dampak tersebut, peserta didik harus melindungi dirinya dengan bersikap mandiri (Anis, 2017:15). Kemandirian ini dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari yakni mampu mengontrol diri, bertanggungjawab, rasa percaya diri, dan inisiatif dalam melakukan tindakan, terutama dalam kegiatan pembelajaran di sekolah (Dalmeri, 2014; Nugroho, 2018). Kemandirian akan menjauhkan peserta didik dari dampak negatif perkembangan IPTEK yang semakin dinamis. Kemandirian belajar sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran karena menjadi sikap pribadi yang dibutuhkan setiap individu. Kemandirian menjadikan peserta didik cenderung belajar lebih baik, mampu memantau, mengevaluasi, dan mengatur belajarnya secara efektif, menghemat waktu secara efisien, mampu mengarahkan, mengendalikan diri dalam berfikir dan bertindak, serta tidak bergantung pada orang lain secara emosional (Sumarmo, 2004:5). Peserta didik mampu menganalisis permasalahan kompleks, bekerja secara individu maupun kelompok, serta berani mengemukakan gagasannya.

Penelitian terdahulu menyatakan bahwa permasalahan pembelajaran sejarah disebabkan pendidik mengalami kesulitan dalam merancang desain pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk memaknai peristiwa sejarah (Umamah, 2014). Hasil penelitian Umamah (2008) menunjukkan bahwa kemampuan pendidik dalam mengembangkan desain pembelajaran didasarkan pada 32,7% penelitian, 44% pengalaman, dan 23,35% intuisi. Kemampuan pendidik dalam mengembangkan desain pembelajaran lebih didasarkan pada pengalaman, sehingga kurang membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan menjawab persoalan secara mandiri. Diterapkannya kurikulum 2013, menuntut pendidik untuk mendesain pembelajaran yang mengarah pada ranah analisis, evaluasi sampai menciptakan, dan tidak cukup merancang desain yang menekankan pada ranah kognitif.

Permasalahan lain yang tidak kalah menarik yakni mata pelajaran sejarah yang dipandang sebagai mata pelajaran menghafal, kurang menarik, sulit, monoton, dan membosankan sehingga mendapat posisi terakhir sebagai mata

pelajaran yang diminati peserta didik (Magdalia, 2011; Mujiyati dan Sumiyatun, 2016; Suyuti, 2015; Sayono, 2013; Alfian, 2011; Maksum, 2015; Agung, 2013). Selain itu, model pembelajaran yang digunakan masih konvensional menjadikan peserta didik pasif dalam pembelajaran (Prasetyawati, 2012:1). Media dan bahan ajar yang digunakan masih terbatas dan belum bervariasi, seperti buku paket BSE yang beredar masih belum menjadi materi ajar utama yang digunakan pendidik, sebab susunan materinya belum sesuai dengan kurikulum, terlalu singkat, terdapat kesalahan konsep, dan penampilannya kurang menarik (Jumanto, dkk, 2015). Pendidik diharapkan mampu menjadi fasilitator sekaligus perancang (*designer*) proses pembelajaran yang baik untuk meningkatkan minat dan kemampuan peserta didik.

Identifikasi masalah melalui hasil analisis performansi yang instrumennya mengadaptasi dari Umamah (2014:3) mampu menunjukkan analisis kebutuhan dan kesenjangan terkait pembelajara sejarah di tiga SMA Negeri di Jember yaitu SMAN 1 Jember, SMAN 3 Jember, dan SMAN I Arjasa. Hasil analisis performansi tersebut ditemukan beberapa kesenjangan diantaranya: (1) implementasi kurikulum 2013 pada mata pelajaran sejarah yang diterapkan di sekolah belum berjalan dengan maksimal; (2) pendidik hanya menyampaikan tujuan pembelajaran di awal KD baru dan pertemuan selanjutnya tidak disampaikan; (3) pendidik tidak melakukan pengembangan materi karena hanya mengacu pada materi buku paket dan LKS; (4) metode pembelajaran yang dominan digunakan adalah ceramah, meskipun sudah menggunakan metode yang berdasarkan kurikulum 2013 tetapi belum menerapkan sintaks secara benar; (5) media pembelajaran yang digunakan sebatas power point dan gambar sehingga kurang bervariasi; (6) untuk kegiatan evaluasi, peserta didik dihadapkan pada soal pilihan ganda yang mencakup level C1-C2, sehingga tidak memfasilitasi peserta didik untuk mencapai level C4, padahal dari 10 KD yang ada 90%-nya berada pada level menganalisis dan 1% mengevaluasi; (7) sumber belajar yang digunakan hanya buku paket dan LKS dan belum memfasilitasi peserta didik untuk belajar mandiri (lihat lampiran F dan H). Terbatasnya penggunaan media, metode, bahan ajar, dan sumber belajar menyebabkan kemandirian peserta didik menjadi rendah

yakni hanya mencapai nilai 54%-56%, sehingga peserta didik memiliki tingkat kemandirian kurang baik berdasarkan angket kemandirian yang diadaptasi dari Steinberg (2002) meliputi kemandirian emosi, perilaku, dan nilai (lihat lampiran N). Pengembangan diperlukan untuk memfasilitasi peserta didik untuk meningkatkan kemandirian dalam belajar.

Permasalahan yang telah diuraikan dapat diatasi dengan perbaikan model pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013 sebagai berikut.

Model	Kelebihan	Kekurangan
<i>Discovery Learning</i>	mendorong berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri	membutuhkan waktu yang lama
	mengarahkan kegiatan belajar sendiri dengan melibatkan akalunya dan motivasi sendiri	harapan dapat buyar ketika peserta didik dan pendidik terbiasa dengan cara belajar lama
	mendorong berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri	menimbulkan frustrasi ketika mengalami kesulitan berpikir
<i>Inquiry Learning</i>	memberikan ruang peserta didik untuk belajar sesuai gaya belajarnya	sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan peserta didik
	menjadikan pembelajaran lebih bermakna	memerlukan waktu yang panjang
	sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern	keberhasilan ditentukan oleh kemampuan peserta didik dalam menguasai materi
<i>Problem Based Learning</i>	mendorong peserta didik memiliki kemampuan memecahkan masalah	tidak semua materi cocok menggunakan model ini
	mengurangi beban menghafal atau menyimpan informasi	kesulitan jika diterapkan di kelas dengan keragaman peserta didik tinggi
	memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri	membutuhkan waktu yang tidak sedikit
<i>Project Based Learning</i>	meningkatkan motivasi belajar	kesulitan pengumpulan data bagi peserta didik yang lemah dalam penelitian atau percobaan
	mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi	kemungkinan adanya peserta didik yang kurang aktif dalam kelompok
	memberikan pengalaman dalam mengorganisasi proyek, membuat alokasi waktu, dan sumber yang dibutuhkan	ketika topik masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak mampu memahaminya

Sumber: Kemendikbud (2017)

Dari uraian kelebihan dan kekurangan model di atas, maka dibuat e-book berbasis *discovery learning* untuk memfasilitasi kemampuan peserta didik untuk belajar secara mandiri. E-book akan disusun secara utuh dan sistematis yang memuat seperangkat pengalaman belajar yang membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, memperkaya alat pengajaran pendidik yang mempermudah dalam penyampaian materi (Embong, dkk, 2012). Didesain untuk memberikan dampak positif bagi peserta didik dalam berbagai usia dan jenjang pendidikan (Chau, 2008). E-book akan membantu mereka belajar mandiri (otonomi) dalam memahami materi tanpa bergantung penjelasan pendidik (Huang, dkk, 2012; Embong, 2012). Selain itu menjadi salah satu teknologi yang memanfaatkan komputer untuk menampilkan informasi multimediannya dalam bentuk ringkas serta dinamis disatukan dengan suara, grafik, gambar, animasi, maupun film sehingga informasi yang disajikan menjadi lebih bervariasi serta memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi dibandingkan buku konvensional. E-book dianggap efektif dan efisien memungkinkan peserta didik memiliki waktu belajar lebih banyak sekaligus fleksibel.

Model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemandirian belajar peserta didik salah satunya ialah *discovery learning* (Artanti dan Lestari, 2017; Nurdyansyah dan Widodo, 2015; Nadia, dkk, 2017). *Discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk menemukan sendiri pengetahuannya guna menyelesaikan pertanyaan atau permasalahan yang dihadapi, sehingga meningkatkan kemampuan kognitif ataupun metakognitifnya (Donuk, 2016; Lee, 2014). Metode ini didesain untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam menemukan pengetahuan yang didasarkan pada fakta, hubungan, dan kebenaran baru yang bermakna melalui sumber belajar (Bruner, 1961; Castranova, 2002). Kesimpulannya, penggunaan *discovery learning* mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam menemukan fakta-fakta sejarah dan memecahkan masalah secara mandiri berdasarkan pengalaman yang didapat, sehingga mudah dalam mengingat dan diperoleh secara bermakna. Pendidik hanya berperan sebagai fasilitator dan peserta didik dituntut untuk mandiri dalam



belajar (Artanti dan Lestari, 2017:291). *Discovery learning* menjadi salah satu metode wajib diterapkan untuk membantu peserta didik belajar secara aktif memahami dan menganalisis peristiwa sejarah (Kemendikbud, 2013; Artanti dan Lestari, 2017). Sehingga e-book berbasis *discovery learning* dianggap mampu meningkatkan kemandirian peserta didik. Sebab akan disusun berdasarkan sintaks dari *discovery learning*.

E-book ini memuat materi KD 3.4 berkesinambungan dengan materi 3.6 kelas XI, sehingga produk e-book ini bisa digunakan dalam satu tahun atau dua semester pada kelas XI karena sudah mencakup 20% materi yang berkesinambungan. Penyusunannya berdasarkan sintaks *discovery learning* yaitu (1) pemberian stimulasi peserta didik yang berisi permasalahan atau mengajakannya untuk melakukan eksplorasi tentang “Nilai-nilai Sumpah Pemuda dan Maknanya Bagi Kehidupan di Indonesia Pada Masa Kini”; (2) memberi kesempatan peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah relevan dengan bahan pelajaran, kemudian membentuk hipotesis dari permasalahan yang muncul; (3) mengumpulkan informasi untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis; (4) mengolah informasi yang didapat peserta didik; (5) pemberian kesempatan peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman sebagai tahap verifikasi; dan (6) menarik kesimpulan dari hasil verifikasi. E-book berbasis *discovery learning* lebih menekankan pada belajar penemuan, peserta didik diajak untuk menemukan jawaban atas permasalahan yang dihadapi secara mandiri.

Pengembangan ini agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik, maka dilakukan *analyze learners characteristic*. Analisis tersebut untuk memaksimalkan kebutuhan serta kemauan belajar dari peserta didik yang merupakan generasi masa depan atau generasi Z (gen Z) (Umamah, 2017). Hasil penyebaran angket dilakukan pada tiga SMA Negeri yaitu SMAN 1 Jember, SMAN 3 Jember, dan SMAN I Arjasa berdasarkan pada great kualitas menghasilkan data berikut: (1) *general characteristic* seperti umur, bahasa, dan karakteristik lainnya dari peserta didik; (2) *specific entry competencies* menunjukkan 36% peserta didik mengetahui materi yang dikembangkan serta 64% tidak mengetahui materi tersebut; (3) *learning style* menunjukkan bahwa

48% gaya belajar visual, 6% peserta didik memiliki gaya belajar audiotori, 9% memiliki gaya belajar kinestetik, 26% cenderung memiliki dua gaya belajar, dan 11% bergaya belajar semua; dan (4) motivasi belajar sejarah menghasilkan 15% peserta didik memiliki motivasi sangat tinggi, 42% peserta didik memiliki motivasi tinggi, 28% peserta didik memiliki motivasi cukup tinggi, 12% peserta didik memiliki motivasi rendah, dan 4% peserta didik memiliki motivasi sangat rendah (lihat lampiran L). Kegiatan ini bertujuan mengetahui bahan ajar yang dibutuhkan oleh peserta didik. Ketiga SMA Negeri yang diteliti hanya menggunakan Buku Paket dan LKS sehingga kurang memenuhi kebutuhan peserta didik yang menjadikan mereka kurang mandiri dalam belajar. Peserta didik merasa kesulitan memahami isi dari bahan ajar yang digunakan. Hal ini terlihat dari jawaban soal pada tahap kemampuan awal.

Berdasarkan uraian di atas diperlukan bahan ajar tambahan e-book berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan kemandirian peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket menunjukkan kebutuhan atas pengembangan e-book berbasis *discovery learning* dalam pembelajaran sejarah. E-book didesain sedemikian rupa agar mudah dipahami dan menuntun peserta didik menemukan jawaban atas persoalan secara mandiri. Untuk itu peneliti tertarik melakukan pengembangan bahan ajar dengan judul **“Pengembangan E-Book Sejarah Indonesia Berbasis *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kemandirian Peserta Didik Menggunakan Model ASSURE”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, terdapat beberapa permasalahan yang muncul dari hasil analisis performansi di tiga sekolah SMA Negeri, yakni SMA Negeri 1 Jember, SMA Negeri 3 Jember, dan SMA Negeri 1 Arjasa menunjukkan bahwa (1) pendidik hanya menyampaikan tujuan pembelajaran di awal pertemuan Kompetensi Dasar (KD) baru; (2) pendidik tidak melakukan pengembangan materi sehingga bahan ajar masih terbatas pada Buku Paket serta Lembar Kerja Siswa (LKS); (3) penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional; (4) perlu adanya tambahan bahan ajar dan penggunaan model atau

metode pembelajaran sesuai kurikulum 2013 dalam memfasilitasi peserta didik untuk belajar mandiri.

Pemecahan masalah yang terjadi dengan melakukan pengembangan e-book berbasis *discovery learning* tervalidasi dan layak digunakan sebagai sumber belajar mandiri. Berdasarkan hasil analisis performansi dan *analyze learners characteristic* pendidik dan peserta didik mengusulkan materi “Nilai-nilai Sumpah Pemuda dan Maknanya Bagi Kehidupan di Indonesia Pada Masa Kini” untuk dikembangkan, sehingga rumusan masalah pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana hasil validasi ahli terhadap e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* menggunakan model ASSURE?
- 2) Bagaimana pengembangan e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* menggunakan model ASSURE dapat meningkatkan kemandirian peserta didik?

### 1.3 Tujuan

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai yakni.

- 1) Menghasilkan e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* yang tervalidasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain pembelajaran.
- 2) Menghasilkan e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* yang mampu meningkatkan kemandirian peserta didik.

### 1.4 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa bahan ajar e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* yang dikembangkan menggunakan model ASSURE untuk meningkatkan kemandirian peserta didik dalam belajar. E-book memiliki empat karakteristik sebagai berikut (Nguyen, 2015).

- 1) E-book merupakan produk buku berbentuk perangkat lunak yang memiliki struktur mekanis layaknya buku pada umumnya. Pengguna dapat mengakses halaman pada e-book secara acak seperti halaman buku normal.

- 2) E-book merupakan perangkat lunak buku yang cara kerjanya menggunakan internet (*online*) ataupun tanpa internet (*offline*) dan memungkinkan pengguna untuk menambahkan komponen diantaranya seperti gambar, animasi, dan video, sehingga pembelajaran lebih mudah dipahami secara mendalam.
- 3) E-book dilengkapi dengan e-book readers sehingga dapat dilihat melalui komputer pribadi (PC, laptop), *e-reader* (Kindle, Nook, Sony, Reader) dan komputer tablet (Multiform: iPad, Tablet Android (Galaxy Tab, Kindle Fire).
- 4) E-book didesain memiliki kemampuan mengintegrasikan bentuk teknologi canggih dan modern sebagai media transmisi informasi terbaik.

Mengingat e-book yang dikembangkan berbentuk elektronik maka pemaparan spesifikasi dari produk tersebut adalah sebagai berikut.

- a) E-book ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *eXe 1.04.0* merupakan aplikasi pembuat bahan ajar berbasis Web namun dapat diakses secara *offline*.
- b) E-book yang dikembangkan yaitu e-book berbasis *discovery learning*.
- c) E-book ini dirancang menggunakan sintaks *discovery learning* dengan materi KD 3.4 kelas XI “Menghargai Nilai-nilai Sumpah Pemuda dan Maknanya Bagi Kehidupan di Indonesia Pada Masa Kini”.
- d) E-book ini menggunakan bahasa yang komunikatif dalam menyampaikan materi untuk memudahkan peserta didik dalam memahaminya.

Susunan e-book berbasis *discovery learning* mengikuti sistematika penulisan buku berdasarkan ketentuan Kemendikbud (2017) yang terdiri atas: (1) bagian pendahuluan yang terdiri dari judul, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, latar belakang, tujuan, peta kompetensi, ruang lingkup, dan petunjuk penggunaan buku; (2) bagian isi terdiri dari *stimulation* (pemberian rangsangan) pada peserta didik, *problem statement* (pernyataan atau identifikasi masalah), *data collection* (pengumpulan data), *data processing* (pengolahan data), *verification* (pembuktian berupa uraian materi), dan *generalization* (menarik kesimpulan atau generalisasi), dan rangkuman; dan (3) bagian penunjang terdiri atas uji kompetensi, umpan balik, kunci jawaban, glosarium, daftar pustaka, dan profil penulis.

Keunggulan e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* diantaranya (1) memperbaiki dan meningkatkan keterampilan dan proses kognitif peserta didik; (2) mengarahkan peserta didik agar belajar mandiri melalui akal dan motivasinya; (3) membantu peserta didik memperkuat konsepnya karena memiliki rasa percaya diri untuk bekerja sama; (4) menjadikan peserta didik sebagai pusat dalam pembelajaran dan pendidik berperan sebagai fasilitator; (5) mendorong peserta didik berpikir dan bekerja menggunakan inisiatif sendiri. Sedangkan kelemahannya meliputi (1) bagi peserta didik yang kurang pandai akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir sehingga menimbulkan frustrasi; (2) terbatas pada materi KD 3.4 dan berkaitan dengan KD 3.6 kelas XI sehingga hanya dapat digunakan dalam dua semester (satu tahun).

### **1.5 Pentingnya pengembangan**

Pengembangan memiliki arti penting dalam dunia pendidikan dalam menghasilkan produk sebagai penunjang proses pembelajaran. Beberapa alasan pentingnya dilakukan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan e-book berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA dengan bahasan pokok “Nilai-nilai Sumpah Pemuda dan Maknanya Bagi Kehidupan di Indonesia Pada Masa Kini” dapat digunakan sebagai sumber belajar peserta didik.
- 2) Pengembangan e-book berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA dengan bahasan pokok “Nilai-nilai Sumpah Pemuda dan Maknanya Bagi Kehidupan di Indonesia Pada Masa Kini” dapat digunakan untuk melengkapi cakupan materi bahan ajar yang belum lengkap.
- 3) Pengembangan e-book berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA dengan bahasan pokok “Nilai-nilai Sumpah Pemuda dan Maknanya Bagi Kehidupan di Indonesia Pada Masa Kini” mampu meningkatkan kemandirian peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah.
- 4) Pengembangan e-book berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA dengan bahasan pokok “Nilai-nilai Sumpah Pemuda dan Maknanya Bagi Kehidupan di Indonesia Pada Masa Kini” dapat digunakan

sebagai motivasi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian pengembangan sejenisnya.

- 5) E-book dapat dijadikan sebagai bahan pengayaan karena terdapat kompetensi peserta didik.

## 1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

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

### 1.6.1 Asumsi

Asumsi penelitian pengembangan ini adalah suatu anggapan dasar dari pemikiran mengenai sebuah objek penelitian yang masih memerlukan pembuktian. Beberapa asumsi dalam pengembangan e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan kemandirian peserta didik ini meliputi:

- 1) pengembangan e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* ini mampu meningkatkan kemandirian peserta didik SMA kelas XI.
- 2) pengembangan e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* menjadi salah satu alternatif sumber belajar dalam pembelajaran sejarah.
- 3) e-book ini berisi fakta yang telah dipilih dan diuji dengan teliti sehingga memberikan pengetahuan peristiwa sejarah tanpa mengubah faktanya.
- 4) pengembangan e-book ini dapat menumbuhkembangkan karakteristik peserta didik sesuai dengan kondisi lingkungannya, serta dapat menumbuhkan kesadaran peserta didik akan pentingnya menghargai dan mengamalkan nilai-nilai perjuangan dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) pengembangan e-book disusun secara sistematis untuk membantu pendidik dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

### 1.6.2 Keterbatasan pengembangan

Keterbatasan dalam pengembangan e-book Sejarah Indonesia ini meliputi:

- 1) pengembangan e-book terbatas hanya untuk mata pelajaran Sejarah kelas XI SMA;

- 2) pengembangan e-book berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA dengan bahasan pokok “Nilai-nilai Sumpah Pemuda dan Maknanya Bagi Kehidupan di Indonesia Pada Masa Kini” hanya terbatas satu KD sebagai pokok pembahasan;
- 3) pengembangan e-book berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA pada bahasan pokok “Nilai-nilai Sumpah Pemuda dan Maknanya Bagi Kehidupan di Indonesia Pada Masa Kini” hanya diterapkan di satu sekolah yakni SMAN 1 Jember atas dasar keterbatasan waktu dan biaya.

### 1.7 Batasan Istilah

Batasan istilah dibutuhkan untuk menghindari kesalahan penafsiran antara peneliti dan pembaca dalam memahami produk penelitian. Batasan istilah juga digunakan untuk memperkuat landasan teori. Istilah-istilah penting dalam pengembangan e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning*, sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan metode yang secara sengaja dan sistematis bertujuan untuk mencari, menguji keefektifan produk, model, metode, dan strategi untuk menghasilkan produk unggul bagi dunia pendidikan (Putra, 2012:67). Bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran.
- 2) E-book menjadi salah satu bahan ajar yang diprogramkan melalui komputer atau smartphone sehingga memvisualisasikan materi yang tadinya abstrak menjadi bentuk visual yang dapat dianimasikan agar menarik minat pembelajar (Suryani, 2012:2). E-book merupakan versi elektronik dari buku.
- 3) Pengembangan e-book berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA pada bahasan pokok “Nilai-nilai Sumpah Pemuda dan Maknanya Bagi Kehidupan di Indonesia Pada Masa Kini” merupakan bahan ajar elektronik yang didesain secara sistematis, utuh, dan menarik. Bagian inti dari struktur e-book mengikuti sintaks *discovery learning*.
- 4) Model ASSURE merupakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Smaldino, dkk dalam bukunya berjudul “*Instructional Technology and Media for Learning*”. Titik tekannya menciptakan model pembelajaran berorientasi

pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran yang diinginkan (Smaldino, dkk, 2005:49).

Berdasarkan batasan istilah tersebut pengembangan e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan kemandirian peserta didik menggunakan model ASSURE adalah proses pengembangan dan memvalidasi produk berupa buku elektronik berisi materi “Nilai-nilai Sumpah Pemuda dan Maknanya Bagi Kehidupan di Indonesia Pada Masa Kini” didesain berdasarkan sintaks *discovery learning* untuk meningkatkan kemandirian peserta didik menggunakan model ASSURE. Proses pengembangannya melalui *analyze learner characteristic, state performance objective, select methods, media, and materials, utilize materials, requires learner participation, dan evaluate and revise*.

### **1.8 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan pengembangan e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan kemandirian peserta didik menggunakan model ASSURE adalah: Bab I Pendahuluan meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, spesifikasi produk pengembangan, pentingnya pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, batasan istilah serta sistematika penulisan. Bab 2 Tinjauan Pustaka menguraikan urgensi e-book Sejarah Indonesia dalam pembelajaran sejarah, e-book Sejarah Indonesia, *discovery learning*, nilai karakter kemandirian, peningkatan kemandirian melalui penggunaan e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning*, argumentasi pemilihan model pengembangan ASSURE, dan kerangka berpikir. Bab 3 Metode Pengembangan menjelaskan hakikat penelitian pengembangan, desain penelitian pengembangan, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data. Bab 4 Hasil dan Pembahasan terdiri dari hasil validasi ahli dan uji coba serta penggunaa e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan kemandirian peserta didik dan Bab 5 sebagai penutup berisi simpulan dan saran.



## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka ini meliputi: (1) Urgensi e-book Sejarah Indonesia dalam pembelajaran sejarah; (2) E-book Sejarah Indonesia; (3) *Discovery learning*; (4) Nilai karakter kemandirian; (5) Peningkatan kemandirian melalui penggunaan e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning*; (6) Argumentasi pemilihan model ASSURE; dan (7) Kerangka berpikir.

### 2.1 Urgensi E-book Sejarah Indonesia dalam Pembelajaran Sejarah

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang dapat membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran baik yang berupa tulisan ataupun non-tulisan (Majid, 2013:173). Bahan ajar ini diharapkan mampu menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan peserta didik untuk belajar (Depdiknas, 2008). Bahan ajar dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dalam penyampaian materi. Bentuk dari bahan ajar meliputi (1) bahan ajar cetak (*printed*) seperti handout, buku, modul, LKS, brosur, *leaflet*, foto, gambar, dan model (maket); (2) bahan ajar dengar (audio) seperti radio, kaset, dan piringan hitam; (3) bahan ajar pandang (audio visual) seperti video *compact disk* (VCD), dan film; (4) bahan ajar interaktif (*interactive teaching material*) yang meliputi *compact disk* interaktif.

Bahan ajar disusun untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi, meningkatkan motivasi, dan mengurangi kesalahpahaman peserta didik terhadap penjelasan yang diberikan (Arsyad, 2011). Bahan ajar juga bersifat mandiri sehingga dapat dipelajari oleh peserta didik secara mandiri karena sistematis dan lengkap (Panen dan Purwanto, 2004:16). Suhartatik (dalam Yaumi, 2013:274-275) menyebutkan kedudukan bahan ajar dalam rancangan pembelajaran adalah (1) untuk membantu peserta didik dalam belajar secara individual; (2) memberikan keleluasaan dalam penyajian pembelajaran jangka pendek ataupun panjang; (3) rancangan bahan ajar secara sistematis akan berpengaruh pada perkembangan sumber daya manusia secara individu; (4) memberi kemudahan dalam proses pembelajaran melalui pendekatan sistem; (5)

memudahkan dalam belajar sebab dirancang berdasarkan pengetahuan manusia. Beberapa kriteria yang harus ada dalam bahan ajar adalah sebagai berikut (1) petunjuk belajar (petunjuk peserta didik atau pendidik), (2) kompetensi yang akan dicapai, (3) isi materi pembelajaran, (4) informasi pendukung, (5) latihan-latihan, (6) petunjuk kerja, berupa lembar kerja, (7) evaluasi (Depdiknas, 2008:8).

Tujuan pengembangan ini adalah (1) membantu peserta didik dalam mempelajari materi; (2) mempermudah pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran; (3) membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik; (4) menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar sehingga sesuai dengan keinginan peserta didik. Penjelasan para ahli di atas dapat dijadikan dasar tentang pentingnya melakukan pengembangan bahan ajar guna membantu peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang kondusif, efektif, dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Salah satu jenis bahan ajar yang dianggap mampu mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran di sekolah adalah buku elektronik atau disebut dengan e-book (*electronic book*) atau *digital book* (Rosida, 2017:20). E-book adalah salah satu teknologi yang memanfaatkan komputer dalam menampilkan informasi multimediannya dalam bentuk yang ringkas serta dinamis yang dapat disatukan dengan suara, grafik, gambar, animasi, maupun film sehingga informasi yang disajikan menjadi lebih bervariasi serta memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi jika dibandingkan dengan buku konvensional (Munadi, 2010; Forum Diskusi Pendidikan, 2015; Hofstetter dalam Suyanto, 2001). E-book mudah diintegrasikan dengan media lainnya.

E-book menjadi salah satu bahan ajar yang diprogramkan melalui komputer sehingga dapat memvisualisasikan materi yang tadinya abstrak menjadi bentuk visual yang dapat dianimasikan yang bertujuan untuk menarik minat pembelajar (Suryani, 2012:2). Seiring perkembangan zaman, e-book pun menjadi gaya hidup modern yang didukung oleh perangkat elektronik, diantaranya seperti di Amerika Serikat e-book mampu menggeser buku cetak (Rosida, 2017:22). E-book pun dianggap lebih efektif daripada buku cetak.

E-book dibedakan menjadi dua yakni e-book berbentuk digital dan e-book yang membutuhkan alat baca khusus. Pertama e-book berbentuk digital atau bersifat terbuka ini tersedia di internet dan dapat dibaca dengan berbagai alat digital mulai dari desktop, laptop sampai PDA (*Personal Digital Assistant*). Sedangkan yang kedua e-book yang membutuhkan alat baca khusus atau bersifat tertutup ini hanya dapat dibaca dengan alat dan program khusus perangkat (*e-books reader*). E-book jenis kedua ini mempunyai banyak kekurangan seperti tingkat resolusi layarnya masih lebih rendah dibandingkan resolusi kertas yang menyebabkan pembacanya mengeluh sering sakit kepala dan memerlukan energi baterai yang lebih banyak.

E-book tetap didedikasikan bagi para pembaca media elektronik baik melalui komputer atau ponsel yang memberi kemudahan tanpa memandang di mana dan kapan ketika ingin membacanya. Konten yang disediakan e-book dapat diubah dengan mudah sesuai kebutuhan pembaca dengan mengunggah buku baru dan menghapus teks yang tidak diinginkan atau sudah tidak relevan. Kelebihan dari bahan ajar berbentuk e-book ini adalah sebagai berikut (Suyutna, 2015):

- a) tidak banyak mengambil tempat atau dapat dikatakan ukuran fisik yang lebih kecil, karena e-book dapat dibuat dengan format digital yang dapat disimpan dalam format kompak baik puluhan atau ratusan sekalipun dapat disimpan dalam sebuah DVD;
- b) tahan lama sebab tidak mudah lapuk dengan kualitas yang sama;
- c) menghemat waktu dalam hal pencarian karena lebih cepat;
- d) dapat dikirim melalui media elektronik sehingga hemat biaya dan membutuhkan waktu yang singkat;
- e) dilengkapi dengan fitur tambahan seperti animasi bergerak sehingga membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi pelajaran.

Selain itu, Zarley (2011:9-11) juga menyatakan keuntungan yang didapat ketika menggunakan e-book dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

a. *Mobility*

Penggunaan e-book akan memberikan kemudahan untuk dibawa dan dibuka melalui bermacam-macam perangkat digital yang bisa dibawa kemana

saja. Sebab e-book didesain menggunakan perangkat digital diantaranya seperti *Smartphone*, Ipad, tablet, netbook, dan laptop.

b. *Ease of Updating Content*

E-book juga memberi kemudahan untuk melakukan pengeditan, mengupdate dan mempublikasikannya kembali kepada para pembaca, sebab formatnya yang dibuat digital.

c. *Cost Effective Publication*

Apabila bahan ajar cetak membutuhkan waktu yang lama dan proses yang cukup panjang dalam hal mempublikasi dan mendistribusikan. Sedangkan e-book tidak menimbulkan biaya apapun dalam hal memperbaharui, mengedit dan publikasi ataupun distribusi ulang. Sehingga manfaat e-book bagi para penulis yaitu hemat biaya distribusi ulang. Penulis dapat meng-update tulisannya lebih sering sesuai kebutuhannya.

d. *Multimedia Capability*

E-book juga dianggap mudah untuk berintegrasi atau bersatu dengan elemen-elemen multimedia (diantaranya seperti video, audio, dan *interactive graphics*).

e. *E-Reader "Plusses"*

E-book memiliki kecocokan dengan berbagai device atau perangkat digital yang membuat pengguna atau pembaca tidak perlu banyak mengutak-atik device atau melakukan pengaturan ulang.

f. *Scalable and Re-Flowable Text*

E-book sangat menarik bagi pembaca ketika digunakan karena tampilan teks, warna, ukuran dan terutama format e-book ini telah diatur sedemikian rupa agar aspek visualnya bisa di edit ulang oleh pembaca.

g. *Built-In Dictionary*

E-book dilengkapi dengan *built-in dictionary*, maka pembaca dapat mencari definisi setiap kata yang belum dimengerti di dalam bacaannya.

#### h. *Bookmarking*

Bahan ajar elektronik ini juga memiliki pembatas buku otomatis dapat memudahkan pembaca untuk kembali ke halaman yang dibacanya dan membolak-balik halaman tanpa khawatir lupa halaman yang dibaca terakhir

#### i. *Highlights, Annotations and Notes*

Manfaat yang menarik dari e-book adalah dapat menandai kalimat yang dibaca dan membuat catatan dan komentar untuk menandai bacaan yang dibaca. Penambahan-penambahan ini akan terus menempel di e-book sampai pembaca memutuskan untuk menghapusnya.

Kelebihan yang disebutkan di atas secara umum disimpulkan bahwa e-book lebih praktis untuk dibawa, ramah lingkungan, lebih simpel, tahan lama, dan lebih *portable*. Peserta didik juga akan menganggap penggunaan e-book lebih menyenangkan, sebab memiliki fitur menarik, diantaranya seperti mudah digunakan, grafis yang menarik, ukuran teks yang diperbesar, *speaker plug-in* yang mampu mendorong kreativitas peserta didik dan otonomi belajar (Embong, dkk, 2012:1804). E-book semakin populer dengan berbagai fitur yang mampu mempermudah dalam penggunaannya tersebut. Adanya e-book mampu mengajak peserta didik untuk belajar secara mandiri tanpa selalu bergantung pada penjelasan pendidik di depan kelas. Hal ini sesuai dengan paradigma pendidikan yang diterapkan di Indonesia, yakni paradigma konstruktivis yang berbudaya literasi. Berdasarkan kurikulum 2013, pendekatan yang digunakan paradigma konstruktivis adalah pendekatan *Student Centered Learning* (SCL).

SCL merupakan proses pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran sedangkan pendidik berfungsi sebagai fasilitator. Pembelajaran ini lebih menekankan pada keaktifan peserta didik yang diberikan kesempatan untuk melakukan pembelajaran secara mandiri agar pembelajaran bisa terlaksana secara efektif dan efisien. Bentuk dari keaktifan peserta didik yakni mampu mencari sumber belajar secara mandiri. Hal ini berlawanan dengan paradigma lama yang menerapkan pendekatan *Teacher Centered Learning* (TCL) hanya menonjolkan keaktifan pendidik dalam proses pembelajaran di kelas dan peserta didik cenderung pasif karena menerima semua informasi dan materi secara mentah tanpa melakukan rekonstruksi secara mandiri.

Selain itu hal-hal yang menjadi pertimbangan penggunaan e-book dalam pembelajaran meliputi:

- a) mampu menghemat tempat penyimpanan koleksi serta waktu;
- b) jika suka menandai hal-hal yang penting dalam e-book dapat menggunakan alat baca yang tersedia sehingga menghilangkan kekhawatiran akan rusak atau membuatnya jelek;
- c) mampu mengurangi kerusakan lingkungan sebab bila penerbit menjual 1.000.000 copy dengan 250 halaman percopynya memerlukan 12.000 pohon untuk memproduksi satu judul buku;
- d) dapat mengatur besar-kecilnya huruf e-book sesuai keinginan;
- e) menghemat biaya sebab harganya jauh lebih murah dibandingkan buku cetak dengan sumber daya serta biaya produksi yang besar;
- f) memerlukan kapasitas kecil sehingga mampu memuat lebih banyak file e-book;
- g) alat baca e-book tidak membutuhkan penerangan sebab dilengkapi dengan display sehingga menghemat energi.

Pembelajaran sejarah adalah perpaduan aktivitas belajar dan mengajar untuk mempelajari peristiwa masa lampau yang berkaitan erat dengan kehidupan sekarang (Widja, 1989:23). Membelajarkan sejarah pada hakikatnya perlu menyangkut tiga aspek yakni (1) mengapa sesuatu terjadi; (2) apa yang sebenarnya terjadi; dan (3) ke mana arah kejadian-kejadian tersebut. Kesimpulannya dalam pembelajaran sejarah harus terdapat aspek kausalitas, kronologis, komprehensif, serta berkaitan (Kuntowijoyo, 1995:23). Pembelajaran sejarah juga berfungsi untuk memberikan kesadaran pada peserta didik tentang adanya proses perubahan serta perkembangan masyarakat dalam dimensi dan membangun perspektif maupun kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami, serta menjelaskan jati diri bangsa pada masa lalu, masa sekarang hingga masa yang akan datang di tengah-tengah perubahan bumi (Agung dan Wahyuni, 2013:56). Mata pelajaran sejarah pun diharapkan mampu membangun karakter.

Pembelajaran sejarah menggunakan e-book Sejarah Indonesia dianggap sesuai dengan masa kini untuk menghadapi R.I 4.0 serta mampu menciptakan

pembelajaran yang efektif dan membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran sejarah. Era revolusi industri 4.0 merupakan era digital, di mana data yang tadinya bersifat fisik dan manual berubah haluan menuju data digital dengan bahasa pemrograman komputer ataupun *smartphone* sehingga lebih efektif, efisien, dan *manageable* (Mubarak, 2018:1). Era tersebut diikuti dengan dampak berupa kekacauan dan anti *mainstream* dari semua kehidupan yang dianggap mapan di masa lalu. Jenis pekerjaan mulai bervariasi dan komputer menjadi asisten paling hebat di dunia. Pendidikan sebagai penyedia layanan sumber daya manusia harus melihat kecenderungan perubahan tersebut sebagai tantangan yang harus dijawab. *Move on* dari paradigma lama menuju paradigma baru, dari tradisi zaman *old* ke zaman *now* serta cara tradisional (manual) berubah ke cara digital (Mubarak, 2018:2). Sehingga meningkatkan daya saing bangsa Indonesia dengan bangsa lainnya di tengah persaingan global.

Generasi muda era ini disebut dengan generasi Z (*iGeneration*) yakni generasi internet yang mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu, seperti nge-tweet menggunakan ponsel, *search* dengan PC, mendengarkan musik menggunakan headset, dan tidak jauh dengan dunia maya. Sejak kecil generasi ini sudah mengenal akrab teknologi dan gadget canggih yang secara tidak langsung turut membentuk kepribadiannya (Syamsuri dan Ishaq, 2018). Karakteristik dari generasi Z adalah sebagai berikut:

- a) fasih teknologi, mereka mahir dan gandrung terhadap teknologi informasi beserta aplikasinya yang canggih. Mengakses semua informasi yang dibutuhkan secara mudah dan cepat untuk kepentingan pendidikan ataupun kehidupan sehari-hari;
- b) sosial, mereka intens berkomunikasi melalui media sosial dengan semua kalangan tanpa memandang usia, kendala waktu, dan tempat, yakni melalui Facebook, Twitter, atau SMS. Media tersebut menjadi wadah mengekspresikan perasaan secara spontan;
- c) ekspresif, mereka cenderung toleran terhadap perbedaan kultur dan peduli dengan lingkungan;

- d) *multitasking*, mereka terbiasa dengan aktivitas dalam satu waktu secara bersamaan, bisa membaca, berbicara, menonton, ataupun mendengarkan musik dalam kesempatan yang sama. Semuanya harus dilakukan dan berjalan serba cepat dan mudah;
- e) *fast switcher*, cepat berpindah dari satu pemikiran atau pekerjaan ke pemikiran atau pekerjaan lainnya;
- f) senang berbagi.

E-book Sejarah Indonesia ini dapat dijadikan salah satu cara dalam menjawab tantangan era revolusi industri 4.0 dalam bidang pendidikan sekaligus menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik sebagai generasi Z. Selain itu, e-book ini dapat dijadikan sebagai bahan visualisasi masa lalu sebab peristiwa sejarah tidak dapat dihadirkan kembali melainkan dapat direkonstruksi kembali dengan bantuan pemikiran manusia sehingga peserta didik mampu mencernanya dengan baik. Edgar Dale menggambarkan pentingnya visualisasi dan verbalistik dalam pengalaman belajar yang disebut dengan “Kerucut Pengalaman Edgar Dale”. Ada suatu kontinum dari konkret ke abstrak antara langsung, visual, dan verbal dalam menanamkan konsep atau pengertian terhadap peserta didik. Semakin konkret pengalaman yang diberikan akan menjamin terjadinya proses pembelajaran, tetapi efisiensi belajar akan terjadi jika pengalaman belajar diberikan semakin abstrak (Warsita, 2008). Keduanya pun saling berpengaruh penting dalam mencapai keberhasilan belajar peserta didik. Bahan ajar ini akan berisi materi Sejarah Nasional Indonesia yang disusun berdasarkan sintak dari metode *discovery learning*. Materi yang dimuat adalah KD. 3.4 kelas XI SMA yang dipilih untuk dikembangkan berdasarkan hasil observasi, wawancara dan angket dari pendidik.

## 2.2 E-book Sejarah Indonesia

E-book merupakan singkatan dari buku elektronik (buku digital) versi elektronik dari buku. Pembaca perlu menggunakan perangkat khusus pada komputer pribadi, *tablet* ataupun *smartphone* dalam membuka atau membaca untuk belajar secara mandiri, sehingga peserta didik lebih aktif didalam proses



pembelajaran. Belajar mandiri merupakan kegiatan belajar yang memacu keaktifan peserta didik dan peran pendidik adalah sebagai seorang fasilitator saja, sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif. E-book ini akan dirancang untuk membantu peserta didik belajar mandiri sehingga akan terwujud pembelajaran yang efektif dengan menguasai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Embong, dkk (2012) dalam penelitiannya yang berjudul “*E-book as the Text Books in the Classroom*” mengemukakan bahwa e-book dapat dijadikan salah satu solusi alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta mampu mengatasi keterbatasan dari buku teks di kelas.

Layaknya bahan ajar lainnya e-book memiliki empat karakteristik sebagai berikut (Nguyen, 2015): (1) e-book merupakan produk buku berbentuk perangkat lunak memiliki struktur mekanis layaknya buku pada umumnya. Pengguna dapat mengakses halaman e-book secara acak seperti halaman buku normal; (2) e-book merupakan perangkat lunak buku yang cara kerjanya menggunakan internet (*online*) ataupun tanpa internet (*offline*) memungkinkan pengguna dapat memasukkan konten lainnya seperti gambar, animasi, dan video, menjadikan materi yang dipelajari lebih mudah dipahami dan mendalam; (3) e-book dilengkapi dengan e-book *readers*, sehingga dapat dilihat melalui komputer pribadi (PC, laptop), e-reader (*Kindle, Nook, Sony, Reader*), Komputer tablet (Multiform: iPad, Tablet Android (*Galaxy Tab, Kindle Fire*) dan *smartphones*; dan (4) e-book didesain dengan kemampuan mengintegrasikan bentuk teknologi canggih dan modern sebagai media transmisi informasi terbaik. Karakteristik tersebut yang membantu peserta didik untuk belajar mandiri (Huang, dkk, 2012:703).

Materi yang dibahas dalam pengembangan e-book ini adalah KD 3.4 Menghargai nilai-nilai Sumpah Pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini. Rincian gradasi sikap, pengetahuan, dan keterampilan adalah sebagai berikut.

Tabel 2.1 Gradasi sikap, pengetahuan, dan keterampilan

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Menerima	Mengingat	Mengamati
Menjalankan	Memahami	Menanya
Menghargai	Menerapkan	Mencoba
Menghayati	Menganalisis	Menalar
Mengamalkan	Mengevaluasi	Menyaji
		Mencipta

Sumber: Permendikbud No. 65 Tahun 2013

Kesimpulannya menghargai berada di posisi nomor 3 dalam rincian gradasi sikap. Sub materi yang nantinya terdapat dalam e-book yang dikembangkan yaitu:

*Kompetensi Inti*

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

### *Kompetensi Dasar*

- 3.4 Menghargai nilai-nilai Sumpah Pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini.
- 3.4.1 Menyebutkan latar belakang terjadinya peristiwa Sumpah Pemuda.
  - 3.4.2 Menjelaskan peristiwa Sumpah Pemuda.
  - 3.4.3 Mengaplikasikan nilai-nilai Sumpah Pemuda dan maknanya dalam kehidupan sehari-hari.
  - 3.4.4 Menganalisis proses penguatan jati diri keindonesiaan setelah Sumpah Pemuda.
  - 3.4.5 Menghayati dan menerapkan Nilai-nilai Sumpah Pemuda dalam memperkuat jati diri keindonesiaan.
- 4.4 Menyajikan langkah-langkah dalam penerapan nilai-nilai Sumpah Pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini dalam bentuk tulisan dan atau media lain.

Pada bab pertama akan membahas tentang materi Peristiwa Sumpah Pemuda yang berisi tentang latar belakang terjadinya Sumpah Pemuda, proses terjadinya Sumpah Pemuda dan dampak peristiwa Sumpah Pemuda. Bab kedua berisi tentang nilai-nilai Sumpah Pemuda. Bab ketiga akan menjelaskan tentang makna nilai Sumpah Pemuda pada kehidupan masa kini. E-book Sejarah Indonesia didesain secara utuh dan sistematis menggunakan sintaks *discovery learning* berisi materi Sejarah Nasional Indonesia. Tujuannya adalah membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri dalam memahami materi sejarah yang panjang dan kompleks.

### **2.3 Discovery Learning**

*Discovery learning* merupakan model pembelajaran yang tidak menyajikan pelajaran dalam bentuk finalnya dan peserta didik diajak untuk mengorganisasikannya sendiri secara mandiri (Kemendikbud, 2013). Selain memang disarankan oleh kurikulum 2013 untuk diterapkan, belajar penemuan memang penting dalam proses pembelajaran (*learning by discovery then important in teaching and learning*) (Ediger dan Rao, 2010:105). *Discovery*

*learning* memang dirancang untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dan berorientasi pada proses dan hasil secara bersama-sama. Bruner (1961:1) menyatakan *discovery learning* merupakan pembelajaran berbasis penemuan yang terjadi dalam memecahkan masalah. Peserta didik belajar melalui pengalaman dan pengetahuan yang ada guna menemukan fakta-fakta, hubungan, dan kebenaran baru yang bermakna. Pendapat tersebut sesuai dengan Piaget yang menyatakan anak harus berperan aktif dalam belajar di kelas. *Discovery* terjadi ketika individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya menemukan beberapa konsep dan prinsip yang dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan, dan *inferi*. Proses tersebut disebut proses kognitif (*cognitive process*) sedangkan *discovery* itu sendiri adalah proses asimilasi konsep dan prinsip-prinsip dalam pikiran.

Model *discovery learning* merupakan proses yang mengarahkan peserta didik untuk menemukan sendiri konsep yang dipelajari. Menurut Thorset (dalam Kurniati, dkk, 2017:111), *discovery learning* pada prinsipnya tidak memberi pengetahuan secara langsung kepada siswa, tetapi siswa harus mampu menemukan sendiri pengetahuannya. Kosasih (2015:83) juga menyatakan model pembelajaran *discovery* merupakan nama lain dari pembelajaran penemuan. Sesuai dengan namanya, model ini mengarahkan peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka sendiri dengan mengadakan penemuan sebuah prinsip dari hasil percobaan (Joolingen, 1999:386). Peserta didik akan berpikir analisis dan mencoba memecahkan masalah yang dihadapinya.

Pendidik berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar secara aktif, serta mengarahkan kegiatan belajar peserta didik sesuai dengan tujuan dalam aplikasi *discovery learning* (Artanti dan Lestari, 2017:291). Kondisi seperti ini merubah kegiatan pembelajaran yang biasanya *teacher oriented* menjadi *student oriented* (Anis, 2017:17). Peserta didik dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mengorganisasikan bahan belajar, serta membuat kesimpulan.

Hal tersebut melatih peserta didik untuk lebih banyak belajar sendiri (Suherman, 2001:179). *Discovery* sangat sesuai digunakan dalam proses pembelajaran karena memfasilitasi peserta didik untuk belajar mengidentifikasi masalah, menemukan solusi permasalahan, mencari informasi yang relevan, mengembangkannya kemudian diterapkan sebagai solusi yang tepat (Borthick dan Jones, 2000:181). Castranova (2002) dalam penelitiannya yang berjudul “*Discovery Learning for the 21 st Century: What is It and How Does It Compare to Traditional Learning In Effectiveness In the 21 st Century?*” menyatakan *discovery learning* lebih efektif dibandingkan cara belajar tradisional jika diterapkan di abad ke-21. Model ini menjadikan peserta didik mampu berkolaborasi, berkerja dalam kelompok, mengajari orang lain, dan bernegosiasi.

Berdasarkan pendapat para ahli maka disimpulkan bahwa *discovery learning* atau pembelajaran berbasis penemuan merupakan proses yang harus dilalui peserta didik untuk menemukan sendiri konsep yang dipelajari sebagai upaya belajar secara mandiri melalui proses intuitif hingga akhirnya mampu menarik kesimpulan. Karakteristik *discovery learning* menurut Hosnan (2014) adalah sebagai berikut:

- 1) mengeksplorasi serta memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan, dan menyimpulkan pengetahuan yang ditemukan;
- 2) pembelajaran berpusat pada peserta didik (*learning is student centered*) yang mendorong peserta didik untuk mengembangkan pengetahuannya secara mandiri;
- 3) kegiatan yang digunakan untuk memadukan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada.

Sedangkan Bell menyatakan tujuan *discovery learning* adalah untuk melatih peserta didik agar menjadi pribadi yang mandiri serta kreatif, antara lain sebagai berikut (dalam Hosnan, 2014):

- a) pembelajaran penemuan memberi kesempatan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran;
- b) peserta didik menjadi belajar untuk menemukan pola dalam keadaan yang konkrit maupun abstrak dan mampu meramalkan informasi tambahan;

- c) peserta didik belajar untuk merencanakan strategi tanya jawab yang tidak ambigu serta menggunakannya untuk memperoleh informasi yang bermanfaat;
- d) membentuk kerja sama antar peserta didik secara efektif dan efisien, saling bertukar informasi sekaligus menemukan pengetahuan baru;
- e) menunjukkan bahwa keterampilan, konsep, dan prinsip dapat dipelajari melalui penemuan yang bermakna;
- f) belajar menjadi lebih mudah dalam mentransfer dan mengaplikasikan keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar yang baru.

Langkah yang dilakukan ketika menerapkan model *discovery learning* dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut (Syah, 2004; Kemendikbud, 2014).

a. *Stimulation* (Stimulasi atau Pemberian Rangsangan)

Stimulasi atau pemberian rangsangan bertujuan menyediakan kondisi interaksi belajar yang menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi ataupun penjelasan agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri (Affan dan Santosa, 2008: 14). Pendidik mengajukan persoalan atau menyuruh anak didik membaca atau mendengarkan uraian yang memuat permasalahan. Hal tersebut sama dengan apa yang dilakukan oleh Bruner yang memberikan *stimulation* melalui teknik bertanya yaitu mengajukan pertanyaan yang menghadapkan peserta didik pada kondisi internal sehingga mendorong terjadinya eksplorasi.

b. *Problem Statement* (Pernyataan atau Identifikasi Masalah)

Pada tahap ini pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah-masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis atau jawaban sementara dari permasalahan yang muncul. *Problem statement* bertujuan untuk mendorong peserta didik menjadi aktif.

c. *Data collection* (Pengumpulan Data)

Ketika eksplorasi berlangsung pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan,

membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, ataupun melakukan uji coba sendiri untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis (Affan dan Santosa, 2008; Djamarah, 2002).

d. *Data processing* (Pengolahan Data)

*Data processing* merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh peserta didik baik melalui wawancara, observasi, membaca literatur, ataupun melakukan uji coba (Syah, 2004:244). *Data processing* disebut juga dengan pengkodean (*coding* atau kategorisasi) yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Berdasarkan hasil generalisasi peserta didik akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban atau penyelesaian sehingga mendapatkan pembuktian secara logis.

e. *Verification* (Pembuktian)

Verifikasi menurut Bruner bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika pendidik memberikan kesempatan peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari (Budiningsih, 2005:41).

f. *Generalization* (Menarik Kesimpulan atau Generalisasi)

Generalisasi adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama dengan memperhatikan hasil verifikasi (Syah, 2004:24). Peserta didik belajar menarik kesimpulan atau generalisasi tertentu berdasarkan hasil verifikasi (Djamarah, 2002:22). Akhirnya dirumuskannya dengan kata-kata prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi (Riensuciati, 2013:198).

## 2.4 Nilai Karakter Kemandirian

Penerapan kurikulum 2013 di sekolah lebih menekankan pada pentingnya pembentukan karakter pada diri peserta didik di sekolah (Kemalayanti, dkk., 2016:2). Pendidikan karakter tersebut dijadikan sebagai upaya dalam membentuk kepribadian seseorang melalui pendidikan yang hasilnya akan tampak melalui tindakan nyata seseorang diantaranya seperti berperilaku yang baik, jujur, bertanggung jawab, toleransi, mandiri, dapat mengontrol emosi, dan kerja keras

(Dalmeri, 2014; Wahyuni, 2016). Pendidikan karakter sangat penting menjadi perhatian suatu negara guna mempersiapkan generasi yang berkualitas yang bukan hanya untuk kepentingan secara individu tetapi juga untuk masyarakat secara keseluruhan (Lickona, 1991). Penguatan pendidikan karakter ini pada era sekarang sangat relevan dalam mengatasi atau meminimalisir krisis moral yang melanda generasi muda di Indonesia (Wahyuni, 2016:5). Permasalahan moral menjadi penyakit kronis atau akut dalam kehidupan manusia tanpa melihat tempat (Sudrajat, 2011:47). Nilai-nilai karakter yang dicetuskan dalam naskah akademik Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa oleh Kemendikbud adalah sebagai berikut: (1) religius; (2) jujur; (3) toleransi; (4) disiplin; (5) kerja keras; (6) kreatif; (7) mandiri; (8) demokratis; (9) rasa ingin tahu; (10) semangat kebangsaan; (11) cinta tanah air; (12) menghargai prestasi; (13) bersahabat/komunikatif; (14) cinta damai; (15) gemar membaca; (16) peduli lingkungan; (17) peduli sosial; dan (18) tanggung jawab. Berdasarkan Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter (2011), fungsi dari diterapkannya pendidikan karakter adalah sebagai berikut.

- a) Membangun kehidupan kebangsaan yang multikultural;
- b) Membangun peradaban bangsa yang cerdas, berbudaya luhur, dan mampu berkontribusi terhadap pengembangan umat manusia;
- c) Mengembangkan potensi dasar agar bertindak, berpikiran, serta keteladanan baik;
- d) Membangun sikap warga negara yang cinta damai, kreatif, mandiri, serta mampu hidup berdampingan dengan manusia lain.

Kurikulum 2013 pada dasarnya digunakan untuk mempersiapkan manusia Indonesia yang mempunyai kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif sekaligus mampu memberi sumbangsi bagi kehidupan masyarakat, bangsa, negara, serta peradaban dunia (Permendikbud, 2013:4). Bekal kecakapan hidup tersebut dapat dijadikan modal menghadapi tantangan hidup secara mandiri, cerdas, kritis, rasional, dan kreatif dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.



Proses pembelajaran pada satuan pendidikan dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik agar berpartisipasi secara aktif serta mampu memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis dari peserta didik (Permendikbud No. 65 Tahun 2013). Kemandirian pun menjadi salah satu tujuan dari Pendidikan Nasional dan untuk itu memerlukan perhatian khusus dari semua pendidik sebab tidak ada mata pelajaran khusus mengenai kemandirian.

Kemandirian belajar adalah kondisi aktivitas belajar yang mandiri tidak tergantung pada orang lain atau berinisiatif sendiri dalam belajar dengan atau tanpa bantuan pihak lain dalam hal penentuan tujuan belajar, metoda belajar, evaluasi hasil belajar (Tahar, dkk, 2006:92). Kemudian Wahyuni (2016), menyatakan bahwa seseorang memiliki sikap mandiri apabila memiliki sifat mandiri dalam berpikir dan bertindak, dapat mengambil keputusan yang terbaik, serta mampu mengarahkan dan mengembangkan diri yang didasarkan pada nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. Peserta didik diberi kebebasan dalam menentukan sekaligus mengolah sendiri bahan ajar, waktu, tempat, dan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang dibutuhkan, sehingga mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab dan terampil dalam memanfaatkan sumber belajar (Al Fatimah, 2016:30). Kemandirian menjadikan semangat yang memotivasi peserta didik dalam kegiatan belajarnya sehingga prestasi belajar dapat tercapai secara optimal.

Kemandirian adalah kemampuan individu dalam berpikir, merasakan, dan membuat keputusan secara pribadi atau diri sendiri tanpa mengikuti perkataan orang lain (Steinberg, 2002). Kemandirian secara operasional merupakan kemampuan individu dalam berpikir, berperilaku, serta menentukan tindakan berdasarkan kemampuannya sendiri tanpa bergantung pada orang lain (Purbasari dan Nawangsari, 2016:5). Kemandirian menjadi salah satu proses perkembangan yang penting bagi remaja (Soesens, dkk, 2007; Ramadhan dan Saripah, 2017). Sehingga siswa harus memiliki sikap mandiri terutama dalam hal belajar untuk mengatur dan mendisiplinkan dirinya sendiri.

Kemandirian belajar akan terwujud ketika peserta didik mampu mengontrol sendiri segala sesuatu yang dikerjakan, mengevaluasi, merencanakan cara belajarnya, dan menjadikannya aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, seorang pendidik harus mampu mengajak peserta didik untuk mengembangkan kemandirian belajar, diantaranya melalui penerapan model pembelajaran yang tepat. Selain itu, belajar mandiri juga dapat diciptakan oleh pendidik dengan cara menumbuhkan minat peserta didik dengan mata pelajaran yang diajarkan melalui pemberian motivasi dan perencanaan yang baik (Nugroho, 2018:2). Sehingga tugas pendidik dalam proses belajar mandiri adalah sebagai fasilitator yang memberi bantuan kepada peserta didik jika dibutuhkan.

Kemandirian dapat dideskripsikan apabila: (1) peserta didik berusaha untuk meningkatkan tanggung jawab dalam mengambil berbagai keputusan; (2) kemandirian dipandang sebagai suatu sifat yang sudah ada pada setiap orang dan situasi pembelajaran; (3) kemandirian bukan berarti memisahkan diri dari orang lain; (4) pembelajaran mandiri dapat mentransfer hasil belajarnya yang berupa pengetahuan dan keterampilan dalam berbagai situasi; (5) peserta didik yang belajar mandiri dapat melibatkan berbagai sumber daya dan aktivitas seperti membaca sendiri, belajar kelompok, latihan dan kegiatan korespondensi (Susilawati, 2009). Hal terpenting dalam proses belajar mandiri adalah meningkatkan kemampuan dan keterampilan peserta didik untuk tidak bergantung atau mengandalkan bantuan pendidik, teman, atau orang lain dalam proses belajarnya.

#### 2.4.1 Indikator Nilai Karakter Kemandirian

Peserta didik tingkat SMA sederajat merupakan individu yang sedang berkembang berpotensi mengembangkan perilaku mandiri. Lembaga pendidikan sekolah tidak hanya bertanggung jawab membentuk peserta didik berprestasi di bidang akademik, tetapi juga harus mampu mengembangkan perilaku positifnya diantaranya seperti kemandirian. Sekolah bertugas mendidik dan mengajar serta memperbaiki dan memperhalus tingkah laku anak didik yang dibawa dari

keluarganya (Yudha, 2012:23). Aspek-aspek yang dapat dijadikan indikator kemandirian adalah sebagai berikut (Steinberg, 2002):

a) Kemandirian Emosional

Kemandirian emosional (*emotional autonomy*) adalah dimensi yang berkaitan dengan perubahan keterikatan antara hubungan emosional siswa dengan orang lain. Kemandirian ini diartikan sebagai kemampuan siswa untuk tidak mengandalkan dukungan emosional dari orang tua. Kemandirian emosional terdiri dari empat aspek, yakni: (1) tidak memandang orangtua sebagai sosok yang ideal atau sempurna (*de-idealized*); (2) kemampuan individu memandang orangtua sebagai orang dewasa pada umumnya (*parents as people*); (3) bergantung pada kemampuannya sendiri tanpa mengharapkan bantuan orang lain (*non dependency*); (4) dan individu yang memiliki pikiran dan perasaan yang berbeda dengan orang tuanya serta memiliki privasi (*individuation*) (Steinberg, 2002).

b) Kemandirian Perilaku

Kemandirian perilaku (*behavioral autonomy*) adalah kemampuan menentukan pilihan sekaligus mengambil keputusan secara mandiri. Kemandirian ini mencakup kemampuan meminta pendapat orang lain jika dibutuhkan yang dijadikan dasar pengembangan alternatif pilihan, menimbang berbagai pilihan hingga mengambil kesimpulan sebagai keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan. Kemandirian perilaku memiliki tiga aspek yakni (Steinberg, 2002): (1) kemampuan individu dalam mengambil keputusan secara mandiri ditandai adanya kesadaran akan resiko dari tingkah lakunya, memiliki alternatif pemecahan masalah berdasarkan pertimbangan diri sendiri ataupun orang lain serta bertanggung jawab atas konsekuensi dari keputusan yang diambil; (2) memiliki kekuatan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain yang ditandai dengan tidak mudah terpengaruh situasi yang menuntut konformitas, tekanan teman sebaya dan orang tua dalam mengambil keputusan, serta memasuki kelompok sosial tanpa tekanan; (3) dan merasa percaya diri (*self reliance*) yang tampak ketika merasa mampu memenuhi kebutuhan sehari-hari dan bertanggung jawab di rumah ataupun sekolah, mampu mengatasi masalahnya sendiri, berani mengemukakan ide dan gagasan.

### c) Kemandirian Nilai

Kemandirian nilai merupakan kemampuan memiliki sikap independen dan keyakinan tentang spiritualitas atau keyakinan, politik, dan moral. Kemandirian ini terdiri dari tiga aspek yaitu sebagai berikut (Steinberg, 2002): (1) kemampuan berpikir abstrak dalam memandang suatu masalah (*abstract belief*) seperti mampu menimbang berbagai kemungkinan dalam bidang nilai; (2) memiliki keyakinan berasal dari prinsip umum berdasarkan ideologi (*principled belief*), seperti berpikir dan bertindak sesuai dengan prinsip yang dapat dipertanggungjawabkan dalam bidang nilai; (3) memiliki keyakinan terhadap nilai-nilainya sendiri, tidak hanya sistem nilai yang disampaikan orangtua ataupun figur otoritas lainnya (*independent belief*), seperti mampu mengevaluasi kembali keyakinan akan nilainya sendiri, berpikir serta bertingkah laku sesuai dengan keyakinan dan nilainya sendiri. Kemandirian nilai berkembang selama masa remaja akhir (Rest dalam Steinberg, 2002). Sehingga masa ini adalah masa penting bagi peserta didik.

#### 2.4.2 Keterkaitan Materi dengan Kemandirian

Materi yang dikembangkan dalam e-book ini selain penting untuk dikembangkan juga didasarkan pada kandungan nilai kemandirian di dalamnya. Materi yang menjadi pokok pembahasan adalah Sejarah Indonesia kelas XI mengenai Nilai dan makna Sumpah Pemuda. Termasuk dalam Kompetensi Inti 3, yakni memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

Kompetensi Dasar yang diacu adalah KD 3.4 Menghargai nilai-nilai Sumpah Pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini. Perjalanan sejarah bangsa Indonesia menuju kemerdekaan mampu memperlihatkan kegigihan, kemandirian, saling menghormati, serta semangat

persatuan. Nilai kemandirian yang terkandung dalam materi ini adalah sebagai berikut (Susanto, 2014:27):

- a) perjuangan para tokoh kebangsaan yang ingin mandiri secara politik, ekonomi, dan peri kehidupan lainnya (tanpa penjajahan) sehingga membawa Indonesia pada fase kemerdekaan;
- b) berusaha menjadi bangsa yang mandiri dan *independent* karena yakin mampu berdiri sendiri untuk bersaing dengan negara lainnya;
- c) mampu memecahkan masalah melalui jalan musyawarah, diantaranya seperti mengadakan Kongres Pemuda I dan Kongres Pemuda II;
- d) mampu memotivasi rakyat atau bangsa lain untuk berjuang membebaskan diri dari penjajah;
- e) memunculkan tokoh-tokoh besar yang memiliki jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab yang berpengaruh dalam masanya dan masih terkenang sampai sekarang;
- f) baik organisasi yang bersifat kooperatif ataupun non-kooperatif memiliki inisiatif sendiri dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia;
- g) memiliki rasa disiplin tinggi dalam memanfaatkan waktu dengan melakukan berbagai cara demi melepaskan diri dari penjajah.

### **2.5 Peningkatan Kemandirian Melalui Penggunaan E-book Sejarah Indonesia Berbasis *Discovery Learning***

E-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* adalah bahan ajar mata pelajaran sejarah yang dalam penyusunannya mengacu pada sintaks *discovery learning*. Pengembangan e-book ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Karakteristik tersebut meliputi usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, pekerjaan, etnis, kebudayaan, dan faktor sosial budaya. Karakteristik ini dapat digunakan untuk menuntun dalam memilih metode, strategi dan media untuk pembelajaran. Bahan ajar ini diharapkan mampu meningkatkan kemandirian peserta didik dalam belajar dengan menemukan pengetahuannya secara mandiri. Penyusunannya berdasarkan langkah model *discovery learning* meliputi (1) *stimulation* (pemberian rangsangan) pada peserta didik; (2) *problem*

*statement* (pernyataan atau identifikasi masalah); (3) *data collection* (pengumpulan data); 4) *data processing* (pengolahan data); (5) *verification* (pembuktian); (6) *generalization* (menarik kesimpulan atau generalisasi) (Kemendikbud, 2014:10-15).

Bahan ajar ini menyajikan pertanyaan sebagai stimulasi untuk pendidik agar mendorong peserta didik melakukan eksplorasi. Permasalahan disajikan pada setiap kegiatan pembelajaran. Pertanyaan yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari. Penyajian pertanyaan berupa ilustrasi peristiwa mengenai nilai-nilai Sumpah Pemuda dan maknanya bagi kehidupan di Indonesia pada masa kini yang dapat digunakan peserta didik untuk belajar secara individu maupun kelompok. Penyajian masalah disesuaikan dengan sintaks *discovery learning* yakni (1) mengajak peserta didik membaca untuk menemukan permasalahan berbentuk pertanyaan-pertanyaan; (2) pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah-masalah yang relevan dengan bahan pelajaran; (3) peserta didik harus mengumpulkan informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, ataupun melakukan uji coba sendiri; (4) mengolah data dan informasi yang telah diperoleh peserta didik baik melalui wawancara, observasi, membaca literatur, ataupun melakukan uji coba; (5) pemberian kesempatan peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari; (6) proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Bahan ajar ini juga dilengkapi dengan tes formatif disetiap subbab. Tes formatif berisikan soal serta dilengkapi dengan pedoman penilaian, sehingga diakhir pembelajaran peserta didik mampu mengukur kemampuannya melalui pencocokan jawaban dengan kunci jawaban yang disediakan. Tes formatif bisa diartikan sebagai suatu syarat yang harus dipenuhi oleh peserta didik agar mengetahui sejauh mana penguasaan materi yang diperolehnya untuk kemudian lanjut ke subbab berikutnya. Susunan e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* mengikuti sistematika penulisan buku sesuai dengan ketentuan

Kemendikbud (2017). Di dalamnya akan menerapkan sintaks *discovery learning* yang terdiri sebagai berikut.

a. Bagian Pendahuluan

- 1) Judul
- 2) Kata pengantar
- 3) Daftar isi
- 4) Daftar gambar
- 5) Latar belakang
- 6) Tujuan
- 7) Peta kompetensi
- 8) Ruang lingkup
- 9) Petunjuk penggunaan buku

b. Bagian Isi

- 1) *Stimulation* (pemberian rangsangan) pada peserta didik
- 2) *Problem statement* (pernyataan atau identifikasi masalah)
- 3) *Data collection* (pengumpulan data)
- 4) *Data processing* (pengolahan data)
- 5) *Verification* (pembuktian yang berisi uraian materi)
- 6) *Generalization* (menarik kesimpulan atau generalisasi)
- 7) Rangkuman

c. Bagian Penunjang

- 1) Latihan soal
- 2) Kunci jawaban
- 3) Glosarium
- 4) Daftar pustaka
- 5) Profil penulis

Penjelasan lebih lanjut dari masing-masing komponen dalam tiap bagian adalah sebagai berikut.

a) Judul

Judul e-book ini adalah “Nilai Sumpah Pemuda dan Maknanya Bagi Kehidupan Masa Kini”.

b) Kata pengantar

Kata pengantar berisi pembukaan sebagai awal interaksi dengan pengguna e-book oleh peserta didik.

c) Daftar isi dan gambar

Daftar ini untuk mempermudah peserta didik dalam menggunakan e-book ini.

d) Latar belakang

Bagian ini berisi alasan pentingnya e-book ini untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

e) Tujuan

Ketercapaian kompetensi oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran sejarah.

f) Peta kompetensi

Peta kompetensi terdiri dari peta kegiatan belajar, pokok pembahasan, dan indikator pencapaian kompetensi yang dikembangkan dalam e-book ini.

g) Ruang lingkup

Ruang lingkup berisi tentang bab dan subbab yang akan dibahas dalam e-book.

h) Petunjuk penggunaan e-book

Petunjuk penggunaan e-book berisi pedoman dan tata cara dalam penggunaan e-book.

i) *Stimulation* (pemberian rangsangan) pada peserta didik

Berisi mengenai persoalan, atau menyuruh peserta didik membaca yang menjadi permasalahan berbentuk pertanyaan-pertanyaan menghadapkan kondisi internal yang mendorong eksplorasi.

j) *Problem Statement* (pernyataan atau identifikasi masalah)

*Problem Statement* berkaitan dengan pemberian kesempatan peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah-masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis atau jawaban sementara.



k) *Data collection* (pengumpulan data)

Berisi tahapan di mana peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, ataupun melakukan uji coba sendiri untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis.

l) *Data processing* (pengolahan data)

Mengolah data dan informasi yang diperoleh peserta didik baik melalui wawancara, observasi, membaca literatur, ataupun melakukan uji coba sebagai pembentukan konsep dan generalisasi.

m) *Verification* (pembuktian)

Pemberian kesempatan peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga peserta didik akan diberikan uraian materi berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik untuk menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sekaligus dijadikan bahan pembenaran atau pembuktian.

n) *Generalization* (menarik kesimpulan atau generalisasi)

Proses menarik sebuah kesimpulan dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

o) Rangkuman

Berisi rangkuman materi tentang hal yang dipelajari.

p) Uji Kompetensi

Terdiri dari soal-soal penunjang materi yang telah dijelaskan dan diberikan kepada pengguna yakni peserta didik untuk mengetahui pemahamannya tentang materi yang dibahas serta dijadikan tahap evaluasi pencapaian kompetensi.

q) Umpan balik

Umpan balik dijadikan sebagai tahapan penilaian keberhasilan peserta didik dalam memahami materi secara mandiri tanpa bantuan fasilitator, sebab mereka dapat menghitung skor akhirnya.

r) Kunci jawaban

Memuat jawaban atas latihan soal yang telah dibuat dan diletakkan di akhir halaman e-book, bertujuan untuk mengasah pengetahuan peserta didik melalui penggunaan e-book.

s) Glosarium

Berisi daftar istilah penting dalam e-book.

t) Daftar pustaka

Berisikan sumber bacaan yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan e-book berbasis *discovery learning*.

u) Profil penulis

Berisi biodata atau identitas dari penulis.

Berdasarkan penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar E-book Interaktif Untuk Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Dampak Pencemaran Bagi Kehidupan”, oleh Rosida (2017), menghasilkan bahwa bahan ajar e-book memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan tanggapan dari pendidik dan peserta didik. Sehingga mampu meningkatkan berpikir kritis peserta didik sekaligus menjadikannya mandiri dalam belajar. Penerapan e-book tersebut diketahui hasil yang sama-sama menunjukkan bahwa peserta didik dapat dengan mudah memahami materi dalam proses pembelajaran. E-book menjadi satu solusi alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Embong, dkk, 2012). Sehingga mengatasi keterbatasan dan kekurangan dari buku teks di kelas.

Untuk mendukung peningkatan kemandirian belajar peserta didik, ebook ini menggunakan basis *discovery learning*. Castranova (2002) dalam penelitiannya yang berjudul “*Discovery Learning for the 21 st Century: What is It and How Does It Compare to Traditional Learning In Effectiveness In the 21 st Century?*”, menunjukkan bahwa *discovery learning* lebih efektif dibandingkan cara belajar tradisional jika diterapkan di abad ke-21. Model ini menjadikan peserta didik mampu berkolaborasi, berkerja dalam tim, mengajari orang lain, dan bernegosiasi. Model *discovery learning* dapat meningkatkan kemandirian dan hasil belajar peserta didik. Peserta didik secara keseluruhan berada pada kategori

baik dan sangat baik (Anis, 2017). Penelitian oleh Artanti dan Lestari (2017) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemandirian Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Model *Discovery Learning* di MAN 3 Yogyakarta” yang menunjukkan kemandirian belajar mengalami peningkatan. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ekasunu (2014) yang bertujuan untuk mengetahui apakah metode *discovery learning* dapat meningkatkan kemandirian belajar dan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas X program keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Wonosari.

*Discovery learning* menjadi model pembelajaran yang menuntut peserta didik menemukan sendiri pengetahuannya dalam menyelesaikan pertanyaan atau permasalahan yang dihadapi, sehingga meningkatkan kemampuan kognitif ataupun metakognitifnya (Donuk, 2016; Lee, 2014). Metode ini memang didesain untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam menemukan pengetahuan secara mandiri didasarkan pada fakta, hubungan, dan kebenaran baru secara bermakna melalui sumber belajar (Bruner, 1961; Castranova, 2002). E-book berbasis *discovery learning* mampu meningkatkan kemandirian peserta didik dengan menemukan konsep atau pengetahuan sebagai solusi dari pertanyaan atau permasalahan.

Berdasarkan penelitian di atas, secara keseluruhan disimpulkan bahwa e-book dan model *discovery learning* mampu meningkatkan kemandirian peserta didik dan model ASSURE sangat sesuai bagi pengembangan yang memanfaatkan teknologi dan informasi. Berbeda dari sebelumnya, penelitian ini lebih pada pengembangan e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan kemandirian peserta didik menggunakan model ASSURE.

Kelebihan dari e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* dalam pembelajaran, diantaranya seperti (1) membantu peserta didik untuk memperbaiki sekaligus meningkatkan keterampilan dan proses kognitif; (2) mengarahkan peserta didik agar belajar sendiri (mandiri) dengan melibatkan akal dan motivasi pada dirinya; (3) membantu peserta didik dalam memperkuat konsep dirinya, karena memiliki rasa percaya diri untuk bekerja sama; (4) menjadikan peserta didik sebagai pusat dalam pembelajaran, sedangkan pendidik berperan

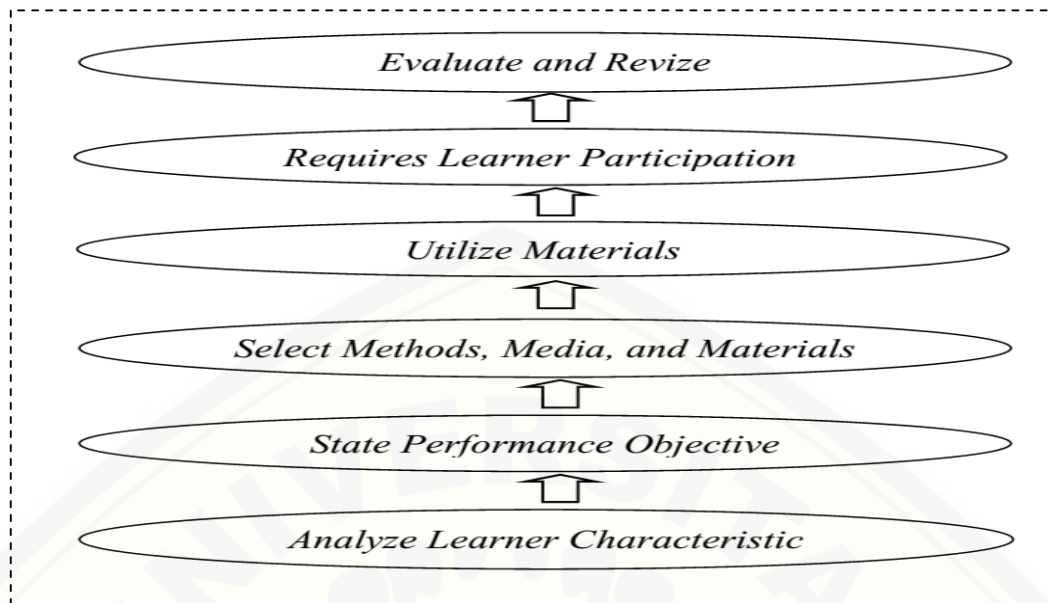
sebagai fasilitator dalam proses diskusi; (5) mendorong peserta didik berpikir dan bekerja menggunakan inisiatif sendiri. Bahan ajar ini juga memiliki kekurangan meliputi: (1) menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar, bagi peserta didik yang kurang pandai akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir sehingga menimbulkan frustrasi; (2) terbatas pada materi KD 3.4 dan berkaitan dengan KD 3.6 kelas XI sehingga hanya dapat digunakan dalam dua semester (satu tahun).

## 2.6 Argumentasi Pemilihan Model ASSURE

Model merupakan seluruh kegiatan yang dilakukan dari awal hingga akhir penelitian (Mulyatiningsih, 2011:162). Model akan menyajikan informasi yang kompleks menjadi sederhana atau lebih mudah. Seseorang akan lebih mudah memahami dibandingkan dengan penjelasan yang panjang (Setyosari, 2010:221). Sedangkan model pengembangan perangkat pendidikan adalah model yang berasal dari pemikiran, bersifat konseptual, dan terorganisir dari tahap perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi hasil (Mulyatiningsih, 2011). E-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* ini akan memilih model pengembangan ASSURE oleh Smaldino, dkk. Uraian mengenai model ASSURE dan argumentasi pemilihannya adalah sebagai berikut.

### 2.6.1 Model ASSURE

ASSURE merupakan salah satu model pengembangan yang dikembangkan oleh Smaldino, dkk dalam bukunya yang berjudul "*Instructional Technology and Media for Learning*". Titik tekan dari model ini adalah menciptakan model pembelajaran yang lebih berorientasi pada pemanfaatan media dan teknologi dalam proses dan aktivitas pembelajaran yang diinginkan (Smaldino, dkk, 2005:49). Model ini terdiri dari enam tahap yaitu: (1) *analyze learner characteristic*; (2) *state performance objective*; (3) *select methods, media, and materials*; (4) *utilize material*; (5) *requires learner participation*; dan (6) *evaluate and revize*. Keenam tahap pengembangan tersebut harus dilakukan secara linier (Smaldino dkk, 2005:49). Prosedural tahapan penelitian pengembangan model ASSURE sebagai berikut.



Gambar 2.1 Alur pengembangan model ASSURE adaptasi Smaldino, dkk (2005:48)

Penjelasan lebih lanjut dari enam tahapan model ASSURE tersebut adalah sebagai berikut.

a. *Analyze Learners Characteristic* (Menganalisis Karakteristik Peserta Didik)

Langkah pertama dalam pengembangan ASSURE adalah mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik peserta didik yang mencakup: (1) *general characteristic* (karakteristik umum); (2) *specific entry competencies* (kemampuan awal); dan (3) *learning style* (gaya belajar). Informasi ini akan memandu dalam mengambil keputusan dan digunakan sebagai panduan dalam merancang mata pelajaran yang diajarkan. Pendidik akan mengetahui kebutuhan peserta didik dalam proses belajarnya. Penjelasan dari komponen tersebut adalah sebagai berikut (Smaldino, dkk, 2011:112).

1) *General Characteristic* (Karakteristik Umum)

Untuk memenuhi kebutuhan peserta didik, maka karakteristik umum dari masing-masing individu perlu diperhatikan. Sebab karakteristik ini akan mempengaruhi cara belajar peserta didik. Karakteristik umum ini meliputi usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, pekerjaan, etnis, kebudayaan, dan faktor sosial budaya. Informasi karakteristik umum digunakan untuk menuntun dalam

memilih metode, strategi dan media untuk pembelajaran, sehingga peneliti atau pendidik dapat menciptakan proses pembelajaran yang baik dan kondusif.

### 2) *Specific Entry Competencies* (Kompetensi Dasar Spesifik)

Kompetensi dasar spesifik berkaitan erat dengan pengetahuan dan kemampuan yang sudah dimiliki peserta didik sebelumnya. Informasi ini dapat diperoleh dengan memberikan *entry test* pada peserta didik, sebelum melaksanakan program pembelajaran (*entry behavior*). Hasil dari *entry test* dijadikan acuan dalam menentukan hal-hal yang perlu dan tidak perlu untuk disampaikan ke peserta didik. Sedangkan kompetensi yang perlu dimiliki atau menjadi syarat sebelum mengikuti proses pembelajaran yang disebut dengan keterampilan prasyarat (*prerequisite skill*).

### 3) *Learning Style* (Gaya Belajar)

Gaya belajar adalah cara setiap peserta didik dalam berinteraksi dan bertindak secara emosional terhadap proses pembelajaran (Smaldino, 2011:110). Gaya belajar timbul dari kenyamanan yang dirasakan secara psikologis dan emosional saat berinteraksi dengan lingkungan belajar, sehingga gaya belajar peserta didik ada yang cenderung auditori, visual, atau kinestetik. Metode dan media pembelajaran yang akan digunakan harus disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik. Teori Gardner menyatakan bahwa pendidik secara efektif memperhatikan gaya belajar dari masing-masing peserta didik untuk memahami kekuatan dan preferensi konseptual, kebiasaan dalam memproses informasi, pengaruh faktor motivasi, serta faktor fisiologis (Smaldino, dkk, 2011:115).

#### b. *State Performance Objective* (Menyatakan Standar dan Tujuan Pembelajaran)

Langkah selanjutnya adalah menyatakan standar dan tujuan belajar yang spesifik. Standar diambil dari Standar Kompetensi yang sudah ditetapkan. Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari kurikulum, silabus, informasi yang tercatat di buku teks, atau dirumuskan sendiri oleh pengembang atau pendidik berdasarkan proses penilaian kebutuhan belajar (*learning need assessment*). Tujuan pembelajaran yang dinyatakan dengan baik akan memperjelas tujuan, perilaku yang harus ditampilkan, kondisi atau kinerja yang diamati, dan tingkat

pengetahuan atau kemampuan baru yang harus dikuasai peserta didik. Merumuskan tujuan pembelajaran harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

### 1) Menggunakan Format ABCD

Tabel 2.2 Komponen ABCD

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

Sumber: Smaldino, dkk, (2014:119)

- a) A (*Audience*): *audience* adalah peserta didik, di mana instruksi yang diajukan harus berfokus pada apa yang harus dilakukan peserta didik bukan pada apa yang harus dilakukan pendidik.
- b) B (*Behaviour*): kata kerja yang mendeskripsikan kemampuan baru yang harus dimiliki peserta didik setelah proses pembelajaran dan dapat diukur.
- c) C (*Condition*): kondisi pada saat performa peserta didik sedang diukur.
- d) D (*Degree*): kriteria yang menjadi dasar dalam mengukur tingkat keberhasilan peserta didik.

### 2) Mengklasifikasi Tujuan

Pengklarifikasian tujuan akan membantu perumusan tujuan pembelajaran secara tepat, menuntun pemilihan metode, strategi, dan media pembelajaran yang akan digunakan.

### 3) Perbedaan Individu

Kondisi ini dapat dijadikan penuntun dalam merumuskan tujuan pembelajaran dan pelaksanaannya secara tepat.

#### c. *Select Methods, Media, and Materials* (Memilih Strategi, Teknologi, Media, dan Materi)

Setelah melakukan analisis peserta didik dan menyatakan standar serta tujuan belajar peserta didik, maka selanjutnya yang dilakukan adalah membangun jembatan diantara kedua titik tersebut dengan memilih strategi pembelajaran, teknologi, dan media yang sesuai, baru kemudian memilih materi yang digunakan

dalam menerapkan berbagai pilihan tersebut. Penjelasan dari komponen *select methods, media, and materials* sebagai berikut:

- 1) *select methods* merupakan cara atau metode yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) *select media* merupakan alat bantu yang dipilih untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada penerima (peserta didik).
- 3) *select materials* merupakan isi atau materi ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang perlu dipelajari peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.

d. *Utilize Materials* (Menggunakan Teknologi, Media, dan Material)

Tahap ini melibatkan perencanaan dan peran seorang pendidik untuk menerapkan teknologi, media, dan materi yang dipilih untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan.

- 1) *Preview* (mengulas) *the Teknologi, Media, and Materials* yakni meninjau e-book, kegiatan ini dilakukan melalui validasi ahli dan uji pengguna bahan ajar e-book.
- 2) *Prepare* (menyiapkan) *the Teknologi, Media, and Materials* adalah mempersiapkan bahan pembelajaran dengan mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran menggunakan e-book.
- 3) *Prepare* (menyiapkan) *the Enviroment* yakni menyiapkan lingkungan belajar yang mendukung.
- 4) *Prepare* (menyiapkan) *the Learner* yakni menyiapkan peserta didik.
- 5) Memberikan (*provide*) pengalaman belajar.

d. *Requires Learner Participation* (Mengharuskan Partisipasi Peserta Didik)

Tahap kelima dalam model ASSURE yaitu *requires learner participation* (melibatkan peserta didik dalam proses belajar). Proses pembelajaran diharapkan berlangsung secara efektif dan efisien, maka memerlukan peran aktif peserta didik. Peserta didik yang aktif akan lebih mudah memahami materi pelajaran. Pemberian soal latihan menjadi solusi alternatif untuk melibatkan peserta didik. Praktik yang memungkinkan keterlibatan tersebut dengan memeriksa kemandirian peserta didik, pengajaran yang dibantu dengan komputer, kegiatan internet,



maupun kerja kelompok. Pendidik, komputer, peserta didik, dan evaluasi mandiri dijadikan sebagai pemberian umpan balik.

e. *Evaluate and Revize* (Mengevaluasi dan Merevisi)

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran, tahap selanjutnya adalah evaluasi mengenai dampak dari kegiatan pembelajaran tersebut. Evaluasi ini sebaiknya tidak hanya memeriksa tingkat pencapaian tujuan belajar peserta didik, tetapi juga memeriksa keseluruhan proses pengajaran serta dampak penggunaan teknologi dan media. Apabila terdapat kecocokan antara tujuan belajar dan hasil belajar peserta didik, maka perlu mempertimbangkan revisi rencana mata pelajaran untuk membahas hal-hal yang perlu dipertimbangkan. Revisi harus dilakukan ketika hasil evaluasi dari produk yang dirancang belum mencapai hasil yang maksimal. Komponen yang dianggap kurang harus diperbaiki agar mencapai hasil yang diharapkan.

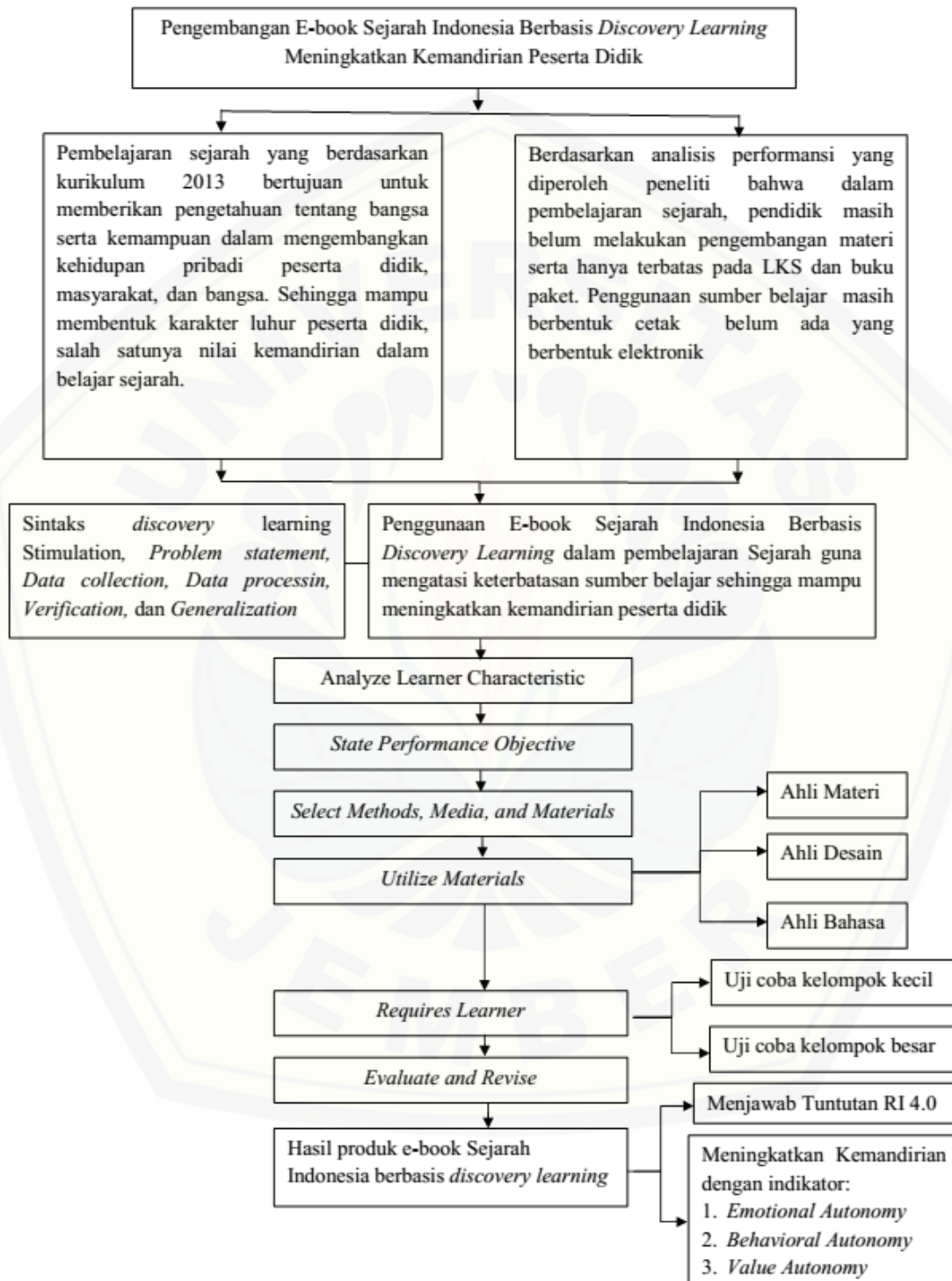
### 2.6.2 Argumentasi Pemilihan Model

Kegiatan pengembangan bertujuan untuk memanfaatkan kaidah serta teori ilmu pengetahuan yang terbukti kebenarannya guna meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau untuk menghasilkan sebuah teknologi baru sehingga berdampak positif bagi pendidikan (Undang-Undang RI Nomor 18 Tahun 2002). Kegiatan pengembangan ini diintegrasikan dengan kegiatan penelitian yang memerlukan upaya memadukan beberapa jenis metode penelitian, diantaranya seperti penelitian survei dengan melakukan eksperimen dan evaluasi. Produk yang dikembangkan menurut Mulyatiningsi (2012) dapat berupa model, media, buku, modul, kurikulum, kebijakan sekolah atau perangkat pembelajaran lainnya yang memerlukan prosedur penelitian yang berbeda sesuai dengan spesifikasi produknya. Sebenarnya dalam penelitian pengembangan ada banyak model yang dapat digunakan seperti model Kaufman, model Kemp, IDI, ADDIE, Dick & Carrey, ASSURE, dan masih banyak lainnya (Setyosari, 2010:223). Peneliti sebagai pengembang memilih model pengembangan ASSURE karena disesuaikan spesifikasinya dan daya dukung model tersebut terhadap produk yang dihasilkan.

Beberapa pertimbangan lainnya yang terkait dengan pemilihan model ASSURE ini, diantaranya:

- 1) produk yang akan dihasilkan berupa e-book atau buku elektronik merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang memerlukan teknologi dalam pembuatannya maupun penggunaannya, sehingga produk ini sangat berkaitan erat dengan teknologi seperti komputer, *smartphone*, ataupun *tablet*. Sesuai dengan model ASSURE yang memang dirancang untuk membantu pendidik dalam merencanakan mata pelajaran yang secara efektif dengan memadukan penggunaan teknologi dan media di ruang lingkup kelas (Smaldino, 2011:111);
- 2) model ASSURE memiliki langkah yang mudah dan sederhana untuk dilakukan serta mampu mengintegrasikan teknologi dan media dalam pembelajaran dengan perencanaan yang teliti dan cermat;
- 3) model ini mampu mewujudkan tujuan dari diadakannya pengembangan berdasarkan Undang-Undang RI Nomor 18 Tahun 2002 yakni untuk menghasilkan sebuah teknologi yang baru sehingga mampu berdampak positif bagi pendidikan;
- 4) penelitian terdahulu membuktikan mata pelajaran yang dirancang dengan baik yang diawali dengan timbulnya minat peserta didik, dilanjutkan pada penyajian material baru, melibatkan peserta didik dalam praktiknya melalui umpan balik, menilai pemahamannya, dan memberikan kegiatan tindak lanjut yang dianggap relevan. Model ASSURE pun menggabungkan semua kegiatan instruksional tersebut yang dijadikan sebagai formulasi untuk kegiatan belajar mengajar (KMB) atau dikatakan sebagai model yang berorientasi pada kelas.
- 5) tahapan *analyze learner characteristic* memudahkan peneliti atau pendidik dalam menyusun e-book yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik berdasarkan karakteristik umum, kemampuan awal, dan gaya belajar. Selain itu juga dilakukan analisis kurikulum maupun perangkat pembelajaran.

## 2.7 Kerangka Berpikir



### BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai: (1) hakikat penelitian pengembangan; (2) desain penelitian pengembangan; (3) teknik pengumpulan data; (4) teknik analisa data yang akan dijelaskan sebagai berikut.

#### 3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk melalui prosedur pengembangan (Mulyatiningsih, 2011:161). Metode pengembangan atau *research and development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk yang kemudian diuji keefektifannya (Sugiyono, 2014:297). Pembuatan produk ini harus melalui penelitian yang bersifat analisis kebutuhan agar dapat diterapkan atau berfungsi secara efektif dan efisien.

Pengembangan merupakan suatu metode yang secara sengaja dan sistematis yang bertujuan untuk mencari, menguji keefektifan produk, model, metode, dan strategi sehingga mampu menghasilkan produk yang unggul bagi dunia pendidikan (Putra, 2012:67). Penelitian jenis ini dijadikan sebagai bentuk usaha mengembangkan suatu produk yang efektif untuk diterapkan di sekolah dan bukan hanya sekadar membuktikan teori. Proses dan langkah-langkah untuk pengembangan produk baru atau menyempurnakan produk sebelumnya yang dapat dipertanggungjawabkan (Soedjadi, 2000:164).

Karakteristik dari penelitian pengembangan dibandingkan penelitian lainnya terletak pada proses uji coba (Setyosari, 2010:217). Selain itu, penelitian ini berbentuk siklus yang selalu diawali dengan analisis kebutuhan serta permasalahan yang membutuhkan solusi berupa produk tertentu. Sehingga mampu meningkatkan kualitas pendidikan. Pengembangan ini bertujuan untuk memanfaatkan kaidah serta teori ilmu pengetahuan yang terbukti kebenarannya guna meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada ataupun untuk menghasilkan sebuah teknologi yang baru sehingga mampu berdampak positif bagi pendidikan (UU RI No. 18 Tahun 2002). Pada

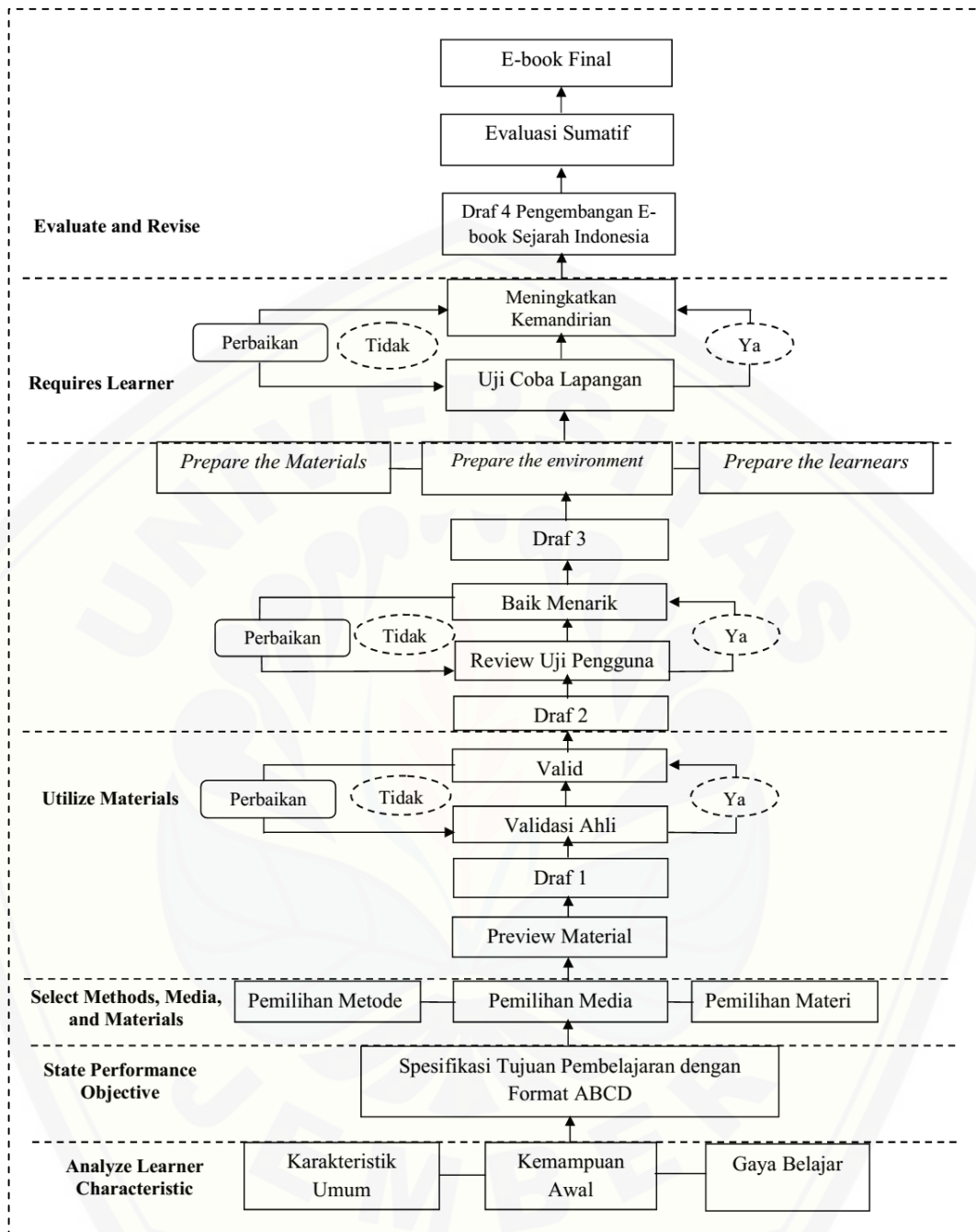
penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ASSURE (*analyze learner characteristic, state performance objective, select methods, media, and materials, utilize materials, requires learner participation, evaluate and revise*) untuk menghasilkan produk pengembangan berupa e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan kemandirian peserta didik dengan pokok pembahasan “Nilai-nilai Sumpah Pemuda dan Maknanya Bagi Kehidupan di Indonesia Pada Masa Kini”.

Model ASSURE dikembangkan oleh Sharon Smaldino, Robert Henich, James Russel, dan Michael Molenda pada tahun 2005 melalui bukunya yang berjudul “*Instructional Technology and Media for Learning*”. Alasan memilih model pengembangan ASSURE karena langkah-langkah maupun tahapan yang dilakukan sangat sistematis dan lebih sederhana dalam mengembangkan sebuah produk seperti e-book Sejarah Indonesia yang menggunakan peranan teknologi dan informasi.

### 3.2 Desain Penelitian Pengembangan

Desain dari penelitian pengembangan e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* ini menggunakan model ASSURE yang memuat materi tentang “Nilai-nilai Sumpah Pemuda dan Maknanya Bagi Kehidupan di Indonesia Pada Masa Kini”. Model pengembangan ASSURE ini memiliki enam tahap di dalamnya sebagai berikut: (1) *analyze learner characteristic* (menganalisis karakteristik peserta didik); (2) *state performance objective* (menyatakan standar dan tujuan); (3) *select methods, media, and materials* (memilih strategi, teknologi, media, dan materi); (4) *utilize materials* (menggunakan strategi, teknologi, media, dan materi); (5) *requires learner participation* (mengharuskan partisipasi peserta didik); (6) *evaluate and revise* (mengevaluasi dan merevisi) (Smaldino, dkk, 2011:110).

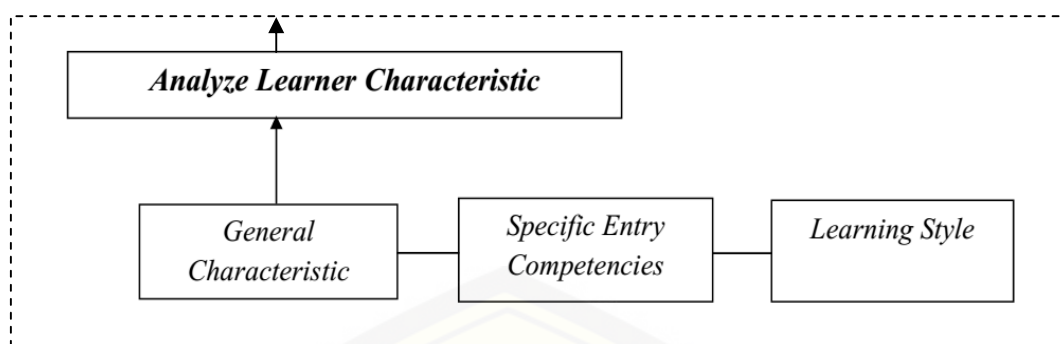
Berikut adalah tahapan dari model ASSURE yang disajikan dalam bentuk gambar di bawah ini.



Gambar 3.1 Tahapan desain pengembangan model ASSURE diadaptasi dari Smaldino dkk (2011)

### 3.2.1 *Analyze Learners Characteristic* (Menganalisis Karakteristik Peserta Didik)

Langkah pertama dalam merencanakan mata pelajaran adalah mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik peserta didik.



Gambar 3.2 Alur tahap *Analyze Learner Characteristic* adaptasi Smaldino, dkk (2011)

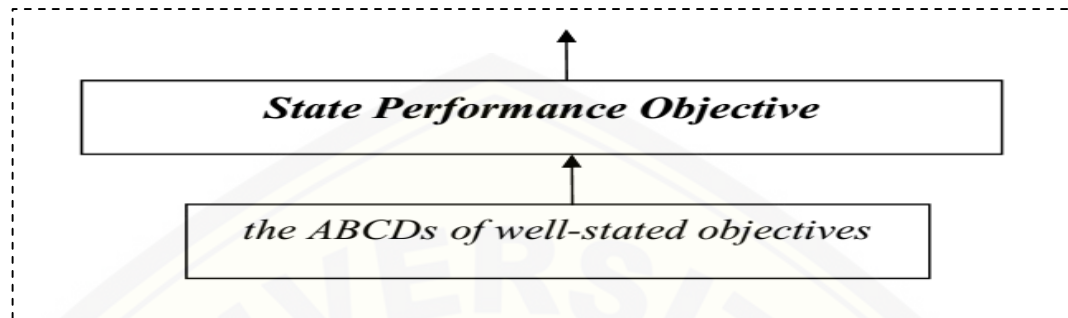
Analisis peserta didik akan memudahkan dalam menciptakan pembelajaran bermakna yang dirancang serta dikembangkan berdasarkan kondisi peserta didik sebagai subjek belajar serta komunitas sosial-kultural tempat siswa tinggal (Vygotsky dalam Moll, 1994). Informasi ini akan memandu dalam pengambilan keputusan serta dapat digunakan sebagai panduan dalam merancang mata pelajaran yang diajarkan. Area-area kunci yang harus dijadikan pertimbangan selama melakukan analisis pembelajar meliputi: (a) *general characteristic* (karakteristik umum); (b) *specific entry competencies* (kompetensi dasar spesifik), dan (c) *learning style* (gaya belajar). Cara yang dilakukan untuk memperoleh informasi tentang karakteristik peserta didik adalah melalui wawancara dan angket adalah menyiapkan pedoman wawancara yang bertujuan untuk mempermudah dalam memperoleh informasi mengenai karakteristik peserta didik.

Sedangkan angket diberikan pada pendidik dan peserta didik kelas XI di tiga SMAN di Kabupaten Jember, yakni SMAN 1 Jember, SMAN 3 Jember, dan SMAN 1 Arjasa. Penyebaran angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan analisis performansi, karakteristik umum peserta didik, kemampuan awal, gaya belajar, dan motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah.

### 3.2.2 *State Performance Objective* (Menyatakan Standar dan Tujuan)

Langkah selanjutnya adalah menyatakan standard dan tujuan belajar yang spesifik. Langkah ini dianggap sangat penting guna memulai dengan kurikulum dan teknologi. Tujuan-tujuan yang dinyatakan dengan baik akan mampu

memperjelas tujuan, perilaku yang harus ditampilkan, kondisi atau kinerja yang diamati, dan tingkat pengetahuan atau kemampuan baru yang harus dikuasai oleh peserta didik. Standar diambil dari Standar Kompetensi yang sudah ditetapkan.



Gambar 3.3 Alur tahap *State Performance Objective* adaptasi Smaldino, dkk (2011)

Merumuskan tujuan bertujuan untuk menetapkan kemampuan yang harus dicapai dan dimiliki peserta didik setelah proses pembelajaran sejarah melalui KI dan KD yang telah ditentukan. Perumusan dilakukan berdasarkan rumusan ABCD (*Audience, Behavior, Condition, Degree*).

*Audience* adalah sekumpulan sasaran yang dimaksud dalam tujuan pembelajaran yakni peserta didik kelas XI SMA. *Behavior* mendeskripsikan tentang kompetensi yang harus dicapai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. *Condition* mendeskripsikan tentang keadaan yang harus ada pada saat pembelajaran berlangsung sehingga dapat berjalan dengan baik. Kondisi tersebut dapat berupa fasilitas, peralatan, perlengkapan dan objek. Sedangkan *Degree* menggambarkan tingkat atau standar yang perlu ditunjukkan atau tahap pencapaian keberhasilan peserta didik dalam mencapai perilaku dan merujuk kepada kualitas dan kuantitas tingkah laku yang ditetapkan.

Mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI dipilih sebagai materi yang akan dikembangkan menjadi e-book Sejarah Indonesia. Tahap awal yang dilakukan adalah pemilihan standar kompetensi, Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 yang dijadikan sebagai acuan serta pedoman pengembangan.

#### *Kompetensi Inti*

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.



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

#### *Kompetensi Dasar*

- 3.4 Menghargai nilai-nilai Sumpah Pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini.
  - 3.4.1 Menyebutkan latar belakang terjadinya peristiwa Sumpah Pemuda.
  - 3.4.2 Menjelaskan peristiwa Sumpah Pemuda.
  - 3.4.3 Mengaplikasikan nilai-nilai Sumpah Pemuda dan maknanya dalam kehidupan sehari-hari.
  - 3.4.4 Menganalisis proses penguatan jati diri keindonesiaan setelah Sumpah Pemuda.
  - 3.4.5 Menghayati dan menerapkan Nilai-nilai Sumpah Pemuda dalam memperkuat jati diri keindonesiaan.
- 4.4 Menyajikan langkah-langkah dalam penerapan nilai-nilai Sumpah Pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini dalam bentuk tulisan dan atau media lain.

Hasil analisis KI dan KD kurikulum 2013 mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA, yakni KD 3.4 Menghargai nilai-nilai Sumpah Pemuda

dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran Sejarah Indonesia dengan e-book ini adalah sebagai berikut.

- a) Peserta didik mampu menyebutkan latar belakang terjadinya peristiwa Sumpah Pemuda dengan tepat.
- b) Peserta didik mampu menjelaskan peristiwa Sumpah Pemuda dengan benar.
- c) Peserta didik mampu mengaplikasikan nilai-nilai Sumpah Pemuda dan maknanya dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
- d) Peserta didik mampu menganalisis proses penguatan jati diri keindonesiaan setelah Sumpah Pemuda dengan tepat.
- e) Peserta didik mampu menghayati dan menerapkan nilai-nilai Sumpah Pemuda dalam memperkukuh jati diri keindonesiaan dengan benar.

### 3.2.3 *Select Methods, Media, And Materials* (Memilih Strategi, Teknologi, Media, dan Materi)

Setelah melakukan analisis peserta didik, serta menyatakan standar serta tujuan belajar, membuat titik permulaan (pengetahuan, kemampuan, dan sikap terkini siswa), dan titik akhir (tujuan belajar) dari pengajaran, maka selanjutnya yang dilakukan adalah membangun jembatan diantara kedua titik tersebut dengan memilih strategi pengajaran, teknologi, dan media yang sesuai, baru kemudian memutuskan materi guna menerapkan berbagai pilihan tersebut.

#### a. Memilih Metode

Metode yang digunakan dalam membantu e-book ini dalam skenario pembelajaran adalah metode *discovery learning* atau metode penemuan. *Discovery learning* merupakan metode yang mampu mendorong peserta didik untuk mendapat jawaban dari sebuah masalah. Prinsip dasar dari metode ini adalah mengajak peserta didik sesuai aktivitas dengan belajar secara efektif dan efisien dalam proses pembelajaran. Sehingga mampu mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif dan kreatif dalam menemukan pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar mereka sendiri.

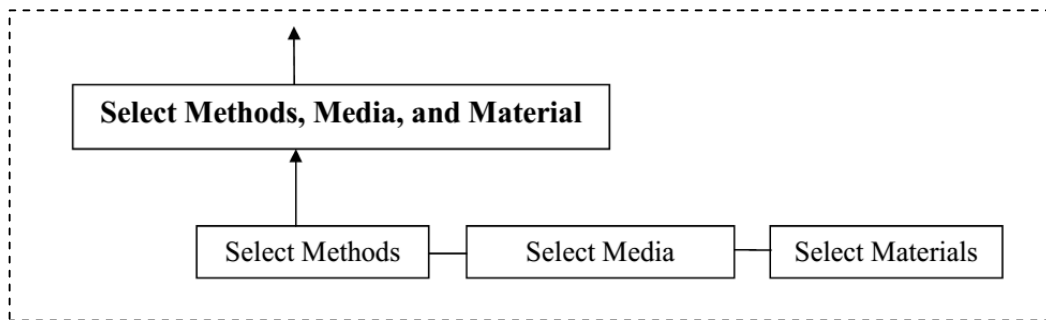
#### b. Memilih Media

Tujuan pemilihan media ini adalah mencari media yang sesuai untuk digunakan dalam pengembangan e-book. Pemilihan pengembangan e-book ini menggunakan aplikasi serta memanfaatkan perangkat komputer atau android guna meningkatkan daya tarik dan kemandirian peserta didik terhadap mata pelajaran Sejarah Indonesia. Pemilihan media yang tepat untuk pembelajaran diperlukan beberapa pertimbangan sebagai berikut (Smaldino, 2005:57).

- 1) Apakah media yang digunakan telah sesuai dengan kurikulum?
- 2) Apakah isi informasi dan pengetahuan yang terdapat di dalamnya akurat dan baru?
- 3) Apakah isi informasi yang didalamnya tersampaikan secara jelas?
- 4) Apakah media yang digunakan mampu memotivasi dan menarik minat peserta didik?
- 5) Apakah media yang dipilih mampu melibatkan mental peserta didik dalam proses pembelajaran?
- 6) Apakah teknis media pembelajaran yang digunakan sudah baik?
- 7) Apakah media yang digunakan telah diuji coba sebelumnya?

#### c. Memilih Materi

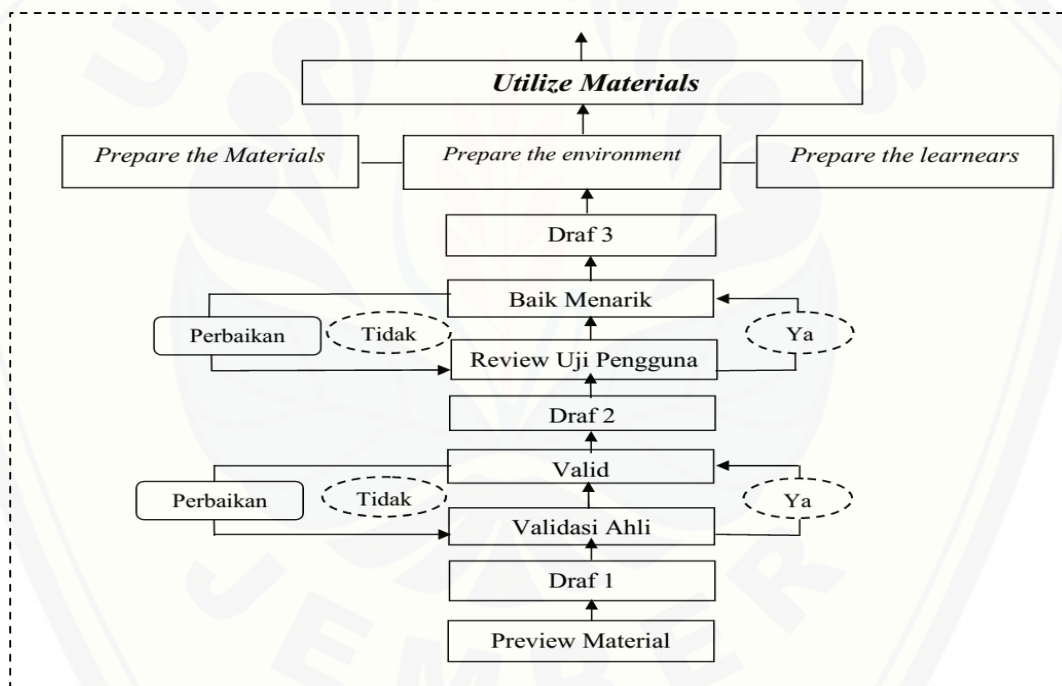
Materi merupakan substansi yang perlu dipelajari oleh peserta didik untuk dapat mencapai kompetensi yang harus dimiliki yang terdiri dari konsep, fakta prinsip, dan aturan, prosedur, ketrampilan interpersonal dan sikap. Tahap penelitian ini dilakukan dengan menyusun materi terkait dengan pokok bahasan “Nilai-nilai Sumpah Pemuda dan Maknanya Bagi Kehidupan di Indonesia Pada Masa Kini”. Setelah materi tersusun, selanjutnya didesain dalam bentuk e-book dengan memanfaatkan software *eXe*. Dihasilkan rancangan awal dari e-book yang terfokus pada sub pokok bahasan dari KD yang bersangkutan. Komponen dari e-book ini berupa judul, petunjuk penggunaan, kompetensi, tujuan pembelajaran, materi, evaluasi, serta daftar pustaka.



Gambar 3.4 Alur tahap *Select Methods, Media, and Materials* adaptasi Smaldino, dkk (2011)

### 3.2.4 *Utilize Materials* (Menggunakan Teknologi, Media, dan Material)

Tahap ini melibatkan perencanaan dan peran seorang pendidik untuk menggunakan teknologi, media, dan material untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan belajar yang ditentukan. Tahapan yang harus diikuti adalah sebagai berikut.



Gambar 3.5 Alur tahap *Utilize Materials* adaptasi Smaldino, dkk (2011)

#### 1. Meninjau E-book Sejarah Indonesia (*Preview Materials*)

Pada tahap ini akan dilakukan peninjauan e-book yang dibagi menjadi dua yaitu review oleh para ahli dan review pengguna. Kegiatan ini dilakukan guna menilai e-book yang telah dikembangkan, alat, bahan, dan lingkungan yang diperlukan dalam penggunaan e-book dalam proses pembelajaran sejarah, maka

diperlukan uji coba lapangan. Kegiatan dalam meninjau e-book (*preview materials*) adalah sebagai berikut.

a) Draf 1

Draf 1 merupakan tahap pengujian oleh para ahli terhadap e-book yang telah dibuat. Ahli tersebut meliputi ahli isi bidang studi, ahli bahasa, dan ahli desain pembelajaran. Jika dalam pengujian para ahli menyatakan e-book yang dihasilkan kurang baik, maka perlu dilakukan tahap revisi sampai e-book dianggap sudah baik. Tahapan selanjutnya ialah tahapan *review* pengguna.

b) Validasi Ahli

Validasi ahli terdiri dari validasi bidang materi, validasi bahasa, dan desain pembelajaran yang akan melakukan penilaian terhadap rancangan pertama dari e-book Sejarah Indonesia. Rancangan pertama ini akan direvisi berdasarkan hasil penilaian serta saran dari pakar ahli isi bidang studi, ahli bahasa, dan ahli desain pembelajaran. Kemudian mampu dihasilkan draf 2 e-book Sejarah Indonesia yang dapat berlanjut pada tahap berikutnya yakni *review* pengguna.

c) Draft 2

Draft 1 yang telah divalidasi oleh pakar ahli kemudian diperbaiki dan menghasilkan draft 2 e-book. Rancangan ini kemudian diuji oleh pengguna e-book yakni pendidik dan peserta didik. Apabila pengujian menyatakan e-book Sejarah Indonesia kurang baik, tidak menarik, serta tidak mampu meningkatkan kemandirian peserta didik, maka perlu dilakukan revisi hingga e-book menjadi baik dan dapat dilanjutkan pada tahap selanjutnya yakni uji coba lapangan.

d) Review Pengguna

Tahap ini terdiri dari uji pengguna 1 dan uji pengguna 2. Uji pengguna 1 akan dilakukan oleh pendidik mata pelajaran sejarah, sedangkan uji pengguna 2 dilakukan oleh peserta didik yang berperan sebagai responden.

1) Uji Pengguna 1

Uji pengguna 1 melibatkan pendidik mata pelajaran Sejarah Indonesia. Pendidik akan memberikan pendapatnya mengenai kualitas e-book berdasarkan draft 2. Hasil dari uji coba pengguna 1 ini dapat dijadikan patokan dalam perbaikan e-book sebelum lanjut ke tahap uji coba lapangan.

## 2) Uji Pengguna 2

Uji Pengguna 2 merupakan uji coba terbatas yang terdiri dari 13 peserta didik sebagai sampel yaitu memilih 5 peserta didik berkemampuan tinggi, 4 peserta didik berkemampuan menengah, dan 4 peserta didik berkemampuan rendah yang berasal dari kelas XI SMAN guna untuk mengetahui peningkatan kemandiri. Pemilihan responden tersebut didapatkan dari hasil konsultasi bersama pendidik mata pelajaran sejarah yang terkait. Uji pengguna 2 juga dilakukan untuk mengetahui minat dan komentar peserta didik terhadap e-book yang dikembangkan yang mengambil 10 peserta didik sebagai sampel.

### 2. Menyiapkan Bahan (*Prepare the Materials*)

Tahap berikutnya adalah menyiapkan alat dan bahan untuk melakukan uji coba lapangan pada kelas XI. Hal-hal yang dipersiapkan adalah sarana dan prasarana pendukung proses pembelajaran menggunakan e-book, seperti mempersiapkan komputer pada laboratorium TIK.

### 3. Menyiapkan Lingkungan (*Prepare the Environment*)

Pada kegiatan ini pengembang mempersiapkan lingkungan belajar untuk mendukung proses pembelajaran menggunakan e-book, diantaranya seperti kebersihan kelas, laboratorium TIK, ketersediaan listrik, pencahayaan ruangan, kebersihan ruangan, dan ketersediaan LCD serta proyektor. Tujuannya untuk menciptakan proses pembelajaran yang kondusif dan maksimal untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

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

Tahap ini merupakan awal dari proses pembelajaran, hal-hal yang harus dilakukan oleh pendidik mencakup: (1) menyiapkan kelas yang kondusif sekaligus aktif; (2) memberikan pengantar secara umum mengenai materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran; (3) memperkenalkan e-book yang akan digunakan dalam proses pembelajaran; dan (4) mengevaluasi hasil dari pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

### 3.2.5 *Requires Learner Participation* (Mengharuskan Partisipasi Pembelajar)

Tahap kelima dalam model ASSURE yaitu *requires learner participation* (melibatkan peserta didik dalam proses belajar). Agar pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien diperlukan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran cenderung mudah memahami materi yang diajarkan. Pemberian soal latihan menjadi alternatif untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Praktik yang memungkinkan mampu melibatkan adalah dengan memeriksa kemandirian peserta didik, pengajaran yang dibantu dengan komputer, kegiatan internet, maupun kerja kelompok. Pendidik, komputer, peserta didik lainnya, atau evaluasi mandiri yang memungkinkan untuk memberikan umpan balik.

Langkah berikutnya yang dilakukan oleh pendidik adalah menumbuhkan dan menciptakan aktivitas pembelajaran bermakna melalui penyajian pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan secara logis dan sistematis. Penyajian materi sejarah ini terdiri dari konsep, prinsip, aturan dan hukum, serta keterampilan secara runtut. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

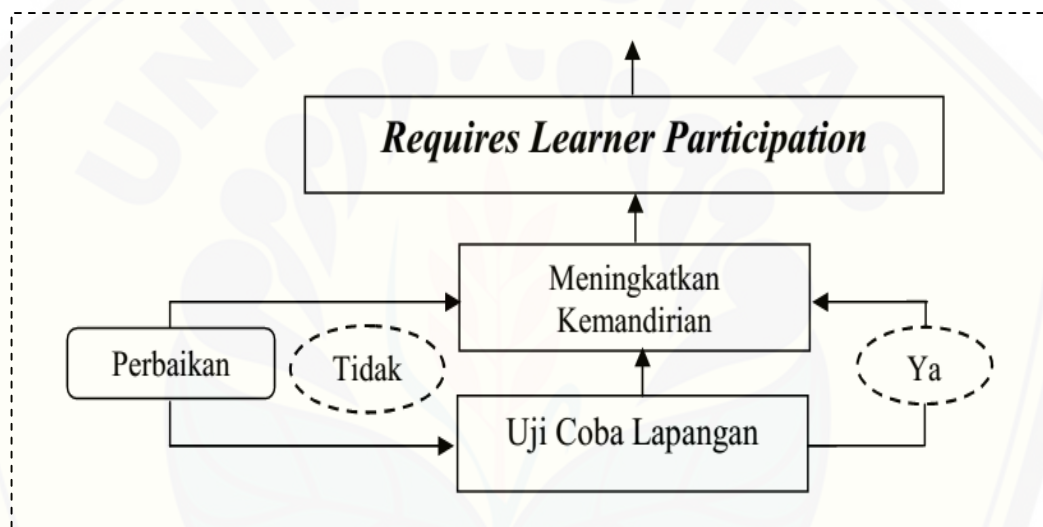
#### 1. Draft 3

Draft ke 3 merupakan rancangan yang telah direvisi, di mana sebelumnya sudah dinilai oleh ahli materi, bahasa, dan desain. Berikutnya yang dilakukan adalah uji coba lapangan pada draft ke 3 untuk mengetahui produk yang dikembangkan mampu meningkatkan kemandirian peserta didik dalam pembelajaran sejarah atau tidak. Hasil tersebut selanjutnya dianalisis untuk memperoleh informasi valid atau tidaknya e-book yang dikembangkan. Jika hasilnya tidak valid, maka dilakukan revisi kembali untuk mencapai kriteria valid.

#### 2. Uji Coba Lapangan

Tahap ini menggunakan sampel 27 peserta didik yang akan dikembangkan pada kelas XI. Proses ini melibatkan peran aktif peserta didik dalam belajar mandiri melalui e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* berbantuan komputer, sehingga peserta didik mampu mengasah struktur kognitifnya melalui materi yang dipelajari. Uji coba lapangan juga untuk mengetahui mampu atau tidaknya e-book tersebut dalam meningkatkan kemandirian peserta didik.

Penggunaan draf 3 e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* dalam pembelajaran sejarah telah melalui tahap revisi berdasarkan kritik dan saran, sekaligus penilaian dari review pengguna. Selain itu pada tahap ini akan diberikan angket kepada peserta didik sebagai responden guna mengetahui minat belajar sejarah melalui e-book sebagai sumber belajar sejarah. Hasil dari uji coba lapangan ini dijadikan sebagai acuan dalam melakukan perbaikan atau revisi e-book. Perbaikan dalam pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk berupa bahan ajar yang sesuai kaidah pengembangan yang baik dan berkualitas. Selain itu dapat dijadikan untuk sebagai sumber belajar peserta didik.



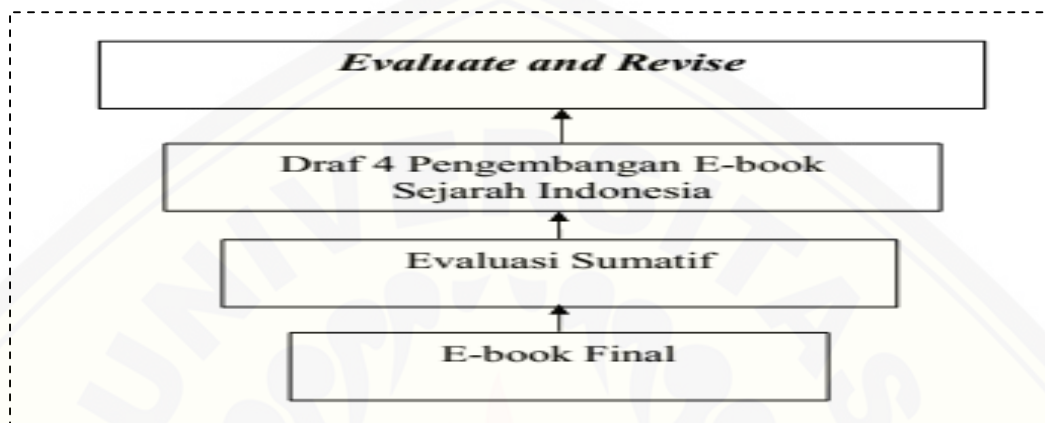
Gambar 3.6 Alur tahap *Requires Learner Participation* adaptasi Smaldino, dkk (2011)

### 3.2.6 Evaluate and Revise (Mengevaluasi dan Merevisi)

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran, tahap selanjutnya melakukan evaluasi sumatif mengenai dampak penggunaan e-book dalam kegiatan pembelajaran. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai tingkat kemandirian peserta didik setelah penggunaan e-book dalam proses pembelajaran. Penilaian ini sebaiknya tidak hanya memeriksa tingkat peserta didik dalam mencapai tujuan belajar tetapi juga memeriksa keseluruhan proses pengajaran serta dampak penggunaan teknologi dan media. Evaluasi sumatif dilakukan dengan mengumpulkan data-data obyektif selama proses pengembangan. Metode alternatif yang digunakan ialah metode jurnal yang bertujuan untuk mengemas



data-data yang telah didapat. Pada tahapan ini pengembang telah mendapatkan produk final yang melalui beberapa prosedur pengembangan yang telah dilakukan sebelumnya. Apabila hasil evaluasi belum maksimal, maka perlu melakukan revisi pada komponen-komponen yang dianggap menjadi kekurangan. Bahan ajar yang dihasilkan menjadi efektif dan efisien dalam pembelajaran sejarah (Sari, 2017:37).



Gambar 3.7 Alur tahap *Evaluate and Revise* adaptasi Smaldino, dkk (2011)

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan ini adalah teknik observasi, kuesioner atau penyebaran angket, dan wawancara. Penjelasan lebih lanjut dari teknik-teknik tersebut adalah sebagai berikut.

#### 3.3.1 Teknik Observasi

Kegiatan observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai analisis performansi, yakni studi untuk menentukan kenyataan di sekolah yang tidak sesuai dengan harapan ideal sekaligus menemukan solusi pemecahannya (Umamah, 2014). Observasi dilakukan melalui pengamatan secara langsung mengenai permasalahan yang muncul dalam pembelajaran sejarah. Kegiatan observasi ini meliputi penyampaian tujuan pembelajaran, pengembangan materi, metode, media, evaluasi, dan sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah di sekolah kabupaten Jember (SMAN 1 Jember, SMAN 3 Jember, dan SMAN 1 Arjasa) dapat diidentifikasi analisis kebutuhan dan

kesenjangan terkait pembelajaran sejarah, yakni sebagai berikut: (1) implementasi kurikulum 2013 pada mata pelajaran sejarah yang diterapkan di sekolah belum berjalan secara maksimal yang disebabkan oleh beberapa kendala; (2) tidak semua pendidik memberitahukan tujuan pembelajaran pada kegiatan awal; (3) kurangnya kemampuan pendidik dalam mengembangkan materi juga turut menjadi penghambat dalam pembelajaran sebab peserta didik akan kebingungan karena kekurangan materi; (4) metode pembelajaran yang digunakan sebagian pendidik masih menggunakan metode yang monoton seperti menjelaskan atau ceramah, sehingga peserta didik merasa jenuh dan bosan yang berakibat pada rendahnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran; (5) media yang digunakan hanya berupa power point dan gambar yang berbantu dengan proyektor LCD serta masih dalam jumlah yang terbatas dan harus berbagi dengan mata pelajaran yang lain; (6) sumber belajar yang digunakan oleh pendidik hanya dari Buku Paket dan LKS sehingga tidak dapat memenuhi kebutuhan peserta didik. Maka dari itu, perlu dilakukan sebuah pengembangan e-book sebagai sumber belajar yang mampu mengatasi permasalahan tersebut.

### 3.3.2 Teknik Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pendidik mata pelajaran sejarah kelas XI di SMAN 1 Jember, SMAN 3 Jember, dan SMAN 1 Arjasa guna mengetahui informasi mengenai permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah terkait analisis performansi, karakteristik umum peserta didik, kemampuan awal, serta gaya belajar dari peserta didik. Selain itu kegiatan wawancara juga dilakukan kepada tiga peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah guna mencocokkan data yang disampaikan oleh pendidik.

### 3.3.3 Kuesioner atau Angket

Melalui kuesioner ini, pengembang akan mengetahui kebutuhan di sekolah guna untuk mengatasi kesenjangan yang menjadi permasalahan. Selain itu, kegiatan ini juga digunakan untuk menguji serta mendapatkan data mengenai validasi produk berupa e-book oleh para pakar ahli. Angket diberikan kepada

peserta didik kelas XI SMAN 1 Jember, SMAN 3 Jember, dan SMAN 1 Arjasa untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk pengembangan. Angket yang digunakan yaitu angket analisis performansi, karakteristik umum, kemampuan awal, gaya belajar, motivasi belajar serta kemandirian belajar peserta didik.

#### 3.3.4 Studi Dokumen

Kegiatan dokumentasi dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data dari kegiatan pembelajaran sejarah, yakni dengan menelaah silabus, RPP yang dibuat oleh ketiga pendidik di SMAN 1 Jember, SMAN 3 Jember, dan SMAN 1 Arjasa, nilai hasil ulangan, jurnal nasional maupun internasional, buku, serta penelitian terdahulu.

### 3.4 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif sebagai berikut.

#### 3.4.1 Analisis Kualitatif

Analisis data kualitatif dijadikan sebagai tahap analisis data yang bersifat kualitatif, kemudian disusun dan ditafsirkan langsung untuk menyusun kesimpulan penelitian, yakni dengan kategorisasi dan kualitatif berdasarkan masalah dan tujuan penelitian (Sudjana dan Ibrahim, 2012:126). Analisis ini diperoleh dari pengumpulan data observasi, wawancara, dan angket. Data kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan beberapa saran yang diberikan oleh para ahli yang digunakan untuk perbaikan produk berikutnya.

#### 3.4.2 Analisis Kuantitatif

Analisis data kuantitatif adalah data yang bersifat numerikal dan memiliki makna yang belum menggambarkan apa adanya sebelum dilakukan pengolahan dan analisis lebih lanjut dan bersifat numerikal (Sudjana & Ibrahim, 2012:126). Analisis kuantitatif dilakukan untuk menggambarkan kualitas dari bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan saaran dan penilaian dari validator ahli yang meliputi

ahli studi, ahli bahasa, ahli media, desain bahan ajar, serta nilai karakter kemandirian.

#### a. Validasi Ahli

Teknik analisis data validasi ahli materi, bahasa, dan desain bahan ajar menggunakan rumus:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase

$\sum x$  : jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum xi$  : jumlah keseluruhan nilai ideal dalam item

100% : konstanta

Sumber: Arikunto (2008:216)

Berdasarkan hasil yang diperoleh, data yang sebelumnya presentase penilaian kuantitatif kemudian diubah menjadi data kualitatif deskriptif. Kualitas kelayakan produk e-book dapat dilihat dari kriteria kelayakan hasil validasi sebagai berikut:

Tabel 3.1 Tabel kelayakan produk

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

Sumber: Arikunto (2008:216)

#### b. Karakter Kemandirian

Peningkatan kemandirian peserta didik dapat diketahui dengan melakukan observasi. Aspek-aspek yang diamati sesuai dengan masing-masing indikator kemandirian. Pemberian skor pada masing-masing indikator yaitu nilai dari: 1 (sangat tidak setuju); 2 (tidak setuju); 3 (setuju); 4 (sangat setuju). Peserta didik dinyatakan kemandiriannya meningkat apabila terjadi peningkatan sebelum digunakannya e-book dan sesudah digunakannya e-book. Peningkatan

kemandirian secara klasikal peserta didik dianalisis menggunakan bantuan aplikasi SPSS IBM V.22 berupa *Paired Samples Statistics*. Untuk mengetahui selisih perbedaan peningkatan kemandirian peserta didik sebelum dan setelah penggunaan e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* dapat diketahui melalui rumus *Gain* ternormalisasi. Berikut pemaparan rumus yang digunakan.

$$g = \frac{\text{Skor Setelah-Skor Sebelum}}{\text{Skor Maksimum-Skor Sebelum}}$$

Keterangan:

g : nilai gain ternormalisasi (Hake, 1999)

Tabel 4.23 Kriteria *Gain Score*

<b>Skor Gain Ternormalisasi</b>	<b>Kriteria Gain Ternormalisasi</b>
$0,7 < g < 1$	Peningkatan Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Peningkatan Sedang
$0 < g < 0,3$	Peningkatan Rendah

Sumber: Hake (1999)

## BAB 5. PENUTUP

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil validasi ahli, uji coba pengguna, dan hasil peningkatan kemandirian peserta didik yang dilakukan selama proses pengembangan e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning*, maka dapat diambil disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Produk pengembangan berupa e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* telah tervalidasi ahli, yaitu: (1) validasi ahli isi bidang studi mendapatkan nilai sebesar 78% yang termasuk kriteria “baik”, (2) validasi ahli bahasa mendapatkan nilai sebesar 90% yang termasuk kriteria “sangat baik”, dan (3) validasi ahli desain mendapatkan nilai sebesar 83% termasuk kriteria “baik” dalam kriteria kelayakan produk. Selain tervalidasi ahli, e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* juga tervalidasi pengguna oleh pendidik dan peserta didik, yang mendapatkan nilai sebesar 89% oleh pendidik dan 86% dari peserta didik yang termasuk kategori “sangat baik” dalam kriteria kelayakan produk.
- 2) Penggunaan e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* dapat meningkatkan kemandirian peserta didik. Tingkat keberhasilan tersebut diketahui melalui dua uji coba, yakni uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Berdasarkan rata-rata dari nilai angket kemandirian sebelum dan setelah penerapan e-book berbasis *discovery learning*, yaitu: (1) uji coba kelompok kecil sebelum penggunaan e-book mendapatkan nilai sebesar 64,31 dan setelah penggunaan memperoleh nilai sebesar 82,05 dan (2) uji coba lapangan sebelum penggunaan memperoleh nilai 53,49 dan setelah penggunaan nilainya sebesar 82,61.

Berdasarkan hasil analisis data diatas, maka hasil dari penelitian dan pengembangan ini menunjukkan adanya peningkatan kemandirian peserta didik yakni  $P < 0.000$ ;  $df = 12$ ;  $t = -10.2$  dengan selisih perbedaan antara sebelum dan setelah penggunaan e-book senilai -17.9. Melalui perhitungan rumus *Gain Score* memperoleh angka 0,5 sehingga e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery*

*learning* mampu meningkatkan kemandirian peserta didik dengan kriteria “peningkatan sedang”. Sedangkan uji coba lapangan dan  $P < 0.000$ ;  $df = 26$ ;  $t = -23.6$  dengan selisih perbedaan antara sebelum dan setelah penggunaan e-book senilai  $-28.9$ . Melalui perhitungan rumus *Gain Score* memperoleh angka  $0,6$  sehingga e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* mampu meningkatkan kemandirian peserta didik dengan kriteria “peningkatan sedang”. E-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* yang berjudul “Nilai Sumpah Pemuda dan Maknanya Bagi Kehidupan Masa Kini” dapat dijadikan sebagai sumber belajar peserta didik yang menjadikan mereka lebih mandiri dalam belajar Sejarah Nasional. Sebab e-book ini dapat digunakan tanpa bantuan dari fasilitator sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kegiatan empiris uji coba produk yang telah dilaksanakan, saran yang dapat diberikan atas pemanfaatan e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* adalah sebagai berikut.

- 1) Proses pembelajaran menggunakan e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* sesuai dengan kurikulum 2013.
- 2) Peserta didik diharapkan mampu secara mandiri menggunakan e-book Sejarah Indonesia berbasis *discovery learning* dalam proses pembelajaran tanpa bantuan pendidik sebagai fasilitator dan mampu memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai penunjang dalam menyukseskan peran sebagai peserta didik.
- 3) Pendidik diharapkan dapat membentuk suasana belajar menjadi lebih inovatif dan kondusif dengan bahan ajar, media pembelajaran dan metode pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga mampu meningkatkan kemandirian belajar.

**DAFTAR PUSTAKA****Buku**

- Affan dan Santoso, J. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Badan Penerbit FKIP UMS: Surakarta.
- Agung, L.S. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Arikunto, S. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Budiningsih, A. 2005. *Belajar Dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Bruner, J.S. 1961. *The Act Discovery*. Harvard. Ed (31):1-9.
- Depdiknas. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Depdiknas
- Depdiknas. 2008. *Penulisan Modul*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, S. B. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Hasan, S.H. 2003. *Problematika Pendidikan Sejarah*. Bandung: UPI.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21: Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Kemendiknas. 2011. *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Kemendikbud. 2013. *Discovery Learning*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. 2014. *Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2014 Mata Pelajaran Sejarah SMK/SMA*. Jaakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan.
- Kemendikbud. 2017. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.



- Kochar, K. C. 2008. *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Kosasih, E. 2015. *Strategi Belajar Dan Pembelajarn*. Bandung: Yrama Widya.
- Kuntowijoyo. 1995. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Lickona, T. 1991. *Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam books.
- Majid. 2013. *Perencanaan Pembelajaran; Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moll, L. C. (ed). 1994. *Vygotsky and Education: Instructional Implications and Applications of Sociocultural Psychology*. Cambridge: University Press.
- Munadi. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Mulyasa, E. 2009. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyasa. 2010. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurdyansyah dan Widodo, A. 2015. *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Prastowo, A. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Putra, N. 2012. *Research and Development, Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Reigeluth, C.M. 2009. *Instructional-Design Theories and Models, Volume III. Building a Common Knowledge Base*. Routledge.
- Setyosari, H. P. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Smaldino, dkk. 2005. *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Smaldino, dkk. 2011. *Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

- Smaldino, dkk. 2014. *Instructional Technology and Media For Learning*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Steinberg, L. 2002. *Adolescence*. New York: Mc.Graw Hill Companies, Inc.
- Sudjana, N dan Ibrahim, 2012. *Penelitian dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suherman, dkk. 2001. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA.
- Susanto, H. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan, Dan Strategi Pembelajaran)*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno, P. 1997. *Filsafat konstruktivisme dalam pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suyanto, M. 2001. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.
- Syah, M. 2004. *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung
- Umamah, N. 2017. *Kapita Selekta (Pendidikan) Sejarah Indonesia: Dalam Perkumpulan Program Studi Sejarah se-Indonesia (PPSI), Masyarakat Sejarawan Indonesia (MSI), dan Departemen Sejarah UGM*. Yogyakarta: Ombak.
- Umamah, N. 2014. *Kurikulum 2013 Kendala yang Dihadapi Pendidik dalam Merancang Desain Pembelajaran Sejarah*. dalam Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Sejarah di Tengah Perubahan. Malang: UM.
- Umamah, N. 2014. *Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Bidang Studi*. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Vembriarto. 1985. *Pengantar Pengajaran Modul*. Yogyakarta: Yayasan Pendidikan Paramita.
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Widja, I. G. 1989. *Dasar-Dasar Pengembangan Strategi serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.

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*. Jakarta: Kencana.

Zarley, J. 2011. *E-Book Publication for Training: A Guide to Creating the Digital Reference Bookshelf for Today's Organization*. Ohio: Purple Palm Media.

### **Jurnal**

Al Fatihah, M. 2016. Hubungan Antara Kemandirian Belajar dengan Prestasi Belajar Pai Siswa Kelas III SDN Panularan Surakarta. *Jurnal*. Vol. 1 (2):197-208.

Alfian, M. 2011. "Pendidikan Sejarah dan Permasalahan yang Dihadapi". *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol. 3 (2).

Anis, Y. W. 2017. Peningkatan Kemandirian Dan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Discovery Learning Di Kelas VIII SMP. *Jurnal*. Vol. 3 (2):15-24.

Borthick, A.F dan Jones, D.R. 2000. The Motivation for Collaborative Discovery Learning Online and Its Application In An Information System Assurance Course. *Journal Issues In Accounting Education*. Vol. 15 (2):181-210.

Castranova, J.A. 2002. Discovery Learning for the 21 st Century: What is It and How Does It Compare to Traditional Learning In Effectiveness In the 21 st Century?. *Educational Journal*. Vol. 1 (1):1-12.

Dalmeri. 2014. Pendidikan Untuk Pengembangan Karakter (Telaah Terhadap Gagasan Thomas Lickona Dalam Educating For Character). *Jurnal*. Vol. 14 (1):269-288.

Donuk, D. 2016. Revisiting Language Learning Through the Self: Discovery Learning in the 21st Century. *Journal*. Vol. 1 (2):66-74.

Embong, A.M, dkk. 2012. E-book as the Text Books in the Classroom. *Journal*. Vol. 47:1802-1809.

Huang, Y.M, dkk. 2012. Empowering personalized learning with an interactive e-book learning system for elementary school students. *Journal*. Vol. 60:703-722.

Joolingen, W.V. 1999. Cognitive Tools For Discovey Learning. *International Journal Of Artificial Intelligence In Education (IJAIED)*. Vol. 10:385-397.

- Jumanto, dkk. 2015. Analisis Kualitas BSE Dan Non-BSE Sains SD Dengan Sistem Penilaian Buku Teks Sains. *Jurnal*. Vol. 3 (2).
- Lee, H. Y. (2014). Inquiry-based Teaching in Second and Foreign Language Pedagogy. *Journal of Language Teaching and Research*. Vol. 5 (6):1236-1244.
- Magdalia, A. 2011. Pendidikan Sejarah dan Permasalahan yang Dihadapi. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol. 3 (2).
- Maksum, A. 2015. Interpretasi Sejarah Sebagai Peristiwa dan Masalah Pendidikan. *Jurnal*. Vol. 9 (2):3-15.
- Mujiyati, N. dan Sumiyatun. 2016. Kontruksi Pembelajaran Sejarah Melalui Problem Based Learning (PBL). *Jurnal Historia*. Vol. 4 (2).
- Nadia, dkk. 2017. Analisis Kemampuan Representasi Matematis Ditinjau sari Self Efficacy Peserta Didik Melalui Inductive Discovery Learning. *Jurnal*. Vol. 6 (2):242-250.
- Nguyen, N.G. 2015. Designing and Using interactive e-book in Vietnam. *Journal*. Vol. 11 (1).
- Orange, C. 1999. Using Peer Modeling to Teach Self-Regulation. *Journal of Experimental Education*. Vol. 68 (1): 21-39.
- Kemalayanti, dkk. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Discovery Berbasis Karakter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tema Tempat Tinggalku. *Jurnal*. Vol. 4(1):1-10.
- Kurniati, dkk. 2017. Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Smart Sticker Untuk Meningkatkan Disposisi Matematik Dan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal*. Vol. 8 (2):109-118.
- Muzayana, dkk. 2014. Penerapan Metode Pembelajaran Discovery Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kreativitas Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas XI IPA 4 MAN Lumajang Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal*. Vol. 1 (1):1-7.
- Pintrich, A.G. dan Groot, V.D. 1990. Motivational and Self-Regulated Learning Components of Classroom Academic Perfomance. *Journal of Education Psychology*. Vol. 82 (1): 33-40.
- Prasetyawati. 2012. Analisis Proses Pembelajaran Berbasis Student Centered Learning dalam Pendekatan Sainifik pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri Se Kota Palu. *Jurnal*. Vol.4 (10).

- Puji, R. P. N, dkk. 2015. Gaya Belajar dan Kemahiran Pemikiran Sejarah dalam Pembelajaran Sejarah di Peringkat Universitas. *Jurnal*. Malaysia: Universitas Kebangsaan Malaysia.
- Purbasari, K. D. dan Nawangsari, N. A. F. 2016. Perbedaan Kemandirian pada Remaja yang Berstatus Sebagai Anak Tunggal Ditinjau dari Persepsi Pola Asuh Orang Tua. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*. Vol. 5 (1):1-9.
- Sayono, J. 2013. “Pembelajaran Sejarah Di Sekolah dari Pragmatis Ke Idealis”. *Jurnal Sejarah dan Budaya*. Vol 7 (1).
- Ramadhan, M. dan Saripah, I. 2017. Profil Kemandirian Siswa SMA Berdasarkan Urutan Kelahiran dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *Jurnal*. Vol. 1 (2):145-162).
- Setiyadi, A. G. 2015. Peningkatan Kemandirian Belajar Matematika Siswa melalui Strategi Discovery Learning pada Siswa Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Wonosari. *Jurnal Ekuivalen*.
- Soesens, dkk. (2007). Conceptualizing parental autonomy support: Adolescent perceptions of promotion of independence versus promotion of volitional functioning. *Jurnal*. Vol. 43 (3):633–646.
- Sudrajat, A. 2011. Mengapa Pendidikan Karakter?. *Jurnal*. Vol. 1 (1):47-58.
- Sulaeman, A. 2015. Pengembangan Kurikulum 2013 Dalam Paradigma Pembelajaran Kontemporer. *Jurnal*. Vol. 16 (1):71-95.
- Suyuti. 2015. Permasalahan Pembelajaran di SMA Negeri Torue. *Jurnal*. Vol. 1 (1):86-97.
- Tahar, dkk. 2006. “Hubungan Kemandirian Belajar Dan Hasil Belajar Pada Pendidikan Jarak Jauh”. *Jurnal*. Vol.7 (2):91-101.
- Ulhaq, dkk. 2017. Pembelajaran Sejarah Berbasis Kurikulum 2013 di SMA kota Madya Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan Sejarah*. Vol. 6 (2):1-12.
- Umamah, N. 2008. Kemampuan Guru dalam Mengembangkan Desain Pembelajaran IPS SD se-Eks Kotatiff Jember Tahun 2008. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*. Vol 1 (1).
- Yudha, B. P. 2012. Hubungan antara persiapan belajar dengan kecemasan dalam menghadapi ujian pada siswa di SMAN XXX Padang. *Journal*. Vol. 5 (1):23-26.

**Tesis**

Artanti, F. dan Lestari, T. K. 2017. “Upaya Meningkatkan Kemandirian Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Model *Discovery Learning* di MAN 3 Yogyakarta”. *Tesis*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Nugroho, A.W. 2018. Pengelolaan Pendidikan Karakter Kemandirian Belajar Pada Pembelajaran IPS. *Tesis*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Rosida. 2017. Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Untuk Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Dampak Pencemaran Bagi Kehidupan. *Tesis*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.

**Skripsi**

Aprianto, D. 2017. “Pengembangan Modul Elektronik Sejarah Kebudayaan Masyarakat Using Berbasis Local Genius Menggunakan Model Pengembangan Borg & Gall”. *Skripsi*. Jember: FKIP Universitas Jember.

Ekasunu, T. 2014. “Peningkatan Kemandirian Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Metode *Discovery Learning* Pada Siswa Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Wonosari”. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Hermawan, T. B. 2015. “Peningkatan Kemandirian Belajar dan Pemecahan Masalah melalui Pendekatan Saintifik dengan Strategi *Discovery Learning* pada Siswa Kelas VII Semester Genap SMPN 3 Mojongedang”. *Skripsi*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah.

Suryani, W. 2012. “Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Pokok Elektrokimia Kelas XII SMA”. *Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Wahyuni, E.S. 2016. “Pengembangan Cerita Sejarah “Gayatri Sri Rajapatni Perempuan Pembangun Imperium Majapahit” Pada Mata Pelajaran Sejarah SMA Kelas X Dengan Model ASSURE”. *Skripsi*. Jember: Universitas Jember.

Sari, Y.N. 2017. “Pengembangan Modul Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CC (Creative Cloud) pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA dengan Model Assure”. *Skripsi*. Jember: Universitas Jember.

**Prosiding**

Setiawan, dkk. 2017. Penggunaan Modul Berdasarkan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Prosiding TEP&PDs*, Malang: 15 Mei 2017. Hal. 666-672.

**Undang-Undang**

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

Permendikbud. 2016. *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

**Artikel**

Chau, M. 2008. *The Effects of Electronic Books Designed for Children in Education*. Essays on the Design of Electronic Text.

Mubarak, Z. 2018. Blended Learning, Solusi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Artikel*. Semarang: Universitas Negeri Semarang

Syamsuri, A.S. dan Ishaq. 2018. Guru, Generasi Z, dan Pembelajaran Abad 21. *Artikel*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.

Wahyuni, A. 2016. Membentuk Pribadi Positif Melalui Pendidikan Karakter di Sekolah. *Artikel*. Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

**Makalah**

Sumarmo, U. (2004). Kemandirian Belajar: Apa, Mengapa, dan Bagaimana Dikembangkan pada Peserta Didik. *Makalah disajikan dalam Seminar Pendidikan Matematika*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Suyatna, A. 2015. Makalah Seminar Nasional MIPA. *Makalah*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.

**Internet**

Forum Diskusi Pendidikan. 2015. Segudang Manfaat E-book (online). <http://pendidikan.id/main/forum/diskusipendidikan/artikelberita/550segudang-manfaat-menggunakan-e-book-electronic-book>. [diakses pada 10 Mei 2018].

Hake, R.R. 1999. Analyzing Change/Gain Score Woodland Hills Dept. of Physics. Indiana University (online). <http://physic.indiana.edu/sdi/analyzing>. [diakses pada 14 April 2019].

## Lampiran A. Matrik Penelitian

## Matrik Penelitian

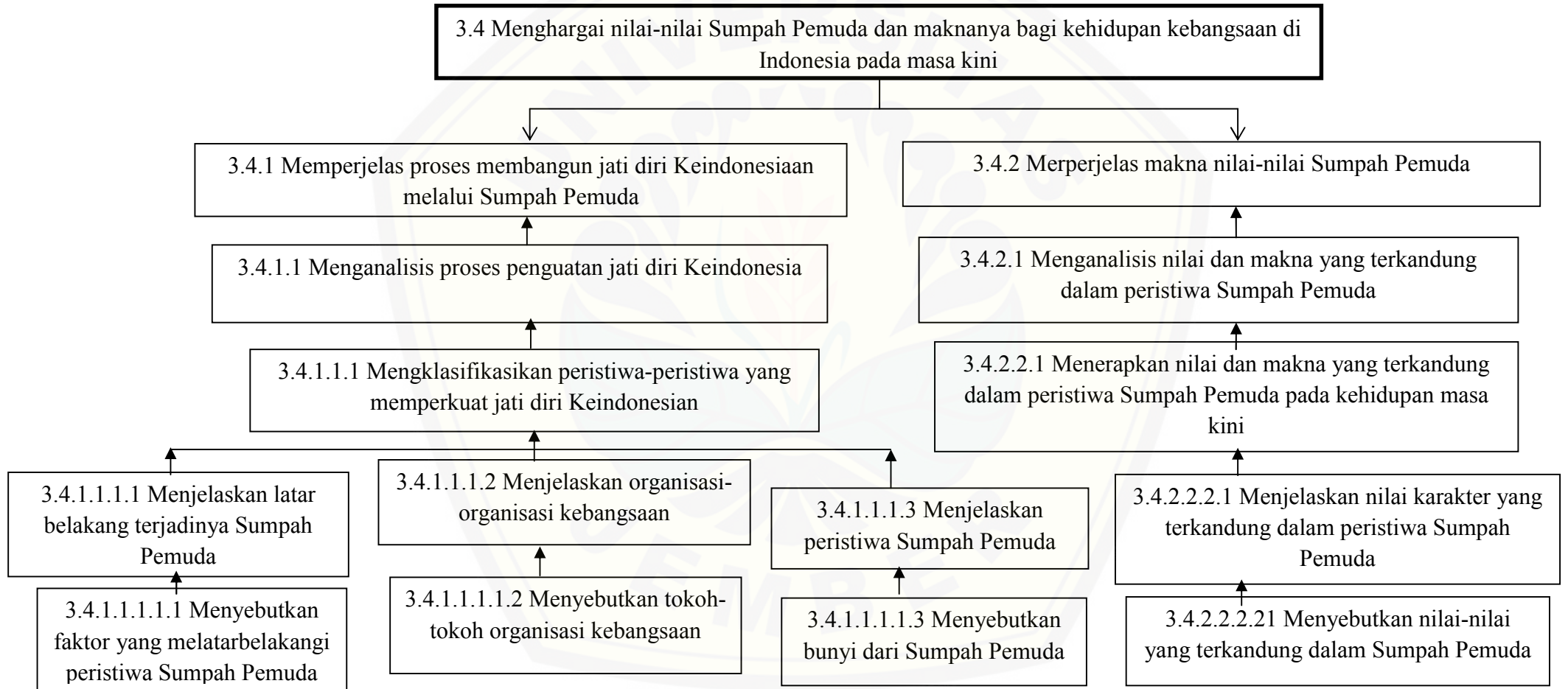
Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Pengembangan
Pengembangan E-Book Sejarah Indonesia Berbasis <i>Discovery Learning</i> Untuk Meningkatkan Kemandirian Peserta Didik Menggunakan Model Assure	1) Bagaimana hasil validasi ahli terhadap e-book Sejarah Indonesia berbasis <i>discovery learning</i> menggunakan model ASSURE? 2) Apakah e-book Sejarah Indonesia berbasis <i>discovery learning</i> menggunakan model ASSURE	1) Variabel bebas: pengembangan e-book Sejarah Indonesia berbasis <i>discovery learning</i> . 2) Variabel terikat: a) Hasil validasi ahli isi materi, bahasa, dan desain terhadap e-book Sejarah Indonesia berbasis <i>discovery learning</i> .	1) Hasil validasi ahli e-book Sejarah Indonesia yang meliputi: a) kelayakan isi materi b) kelayakan bahaasa c) kelayakan desain 2) Ketercapaian penggunaan e-book Sejarah Indonesia berbasis <i>discovery learning</i>	1) Observasi a) Analisis performansi pendidik dan peserta didik. 2) Wawancara a) Analisis performansi pendidik dan peserta didik. 3) Angket a) Data analisis pendidik yang meliputi karakteristik umum, kemampuan aawal, gaya belajar, dan motivasi belajar; b) Data hasil validasi ahli isi	1) Jenis penelitian: a) Penelitian pengembangan menggunakan model ASSURE. b) Penelitian Sejarah. 2) Tempat penelitian: kelas XI IPS SMAN 1 Jember, SMAN 3 Jember, dan SMAN 1 Arjasa. 3) Media pengumpulan data: observasi, angket, wawancara, dan studi dokumentasi. 4) Analisis data: a) Rumus yang digunakan untuk mengukur



	<p>dapat meningkatkan kemandirian peserta didik?</p>	<p>b) Ketercapaian penggunaan e-book Sejarah Indonesia berbasis <i>discovery learning</i> untuk meningkatkan kemandirian peserta didik.</p>	<p><i>learning</i> untuk meningkatkan kemandirian peserta didik menggunakan model ASSURE.</p>	<p>materi, ahli bahasa, dan ahli desain terhadap e-book Sejarah Indonesia berbasis <i>discovery learning</i> yang telah dikembangkan;</p> <p>c) Data hasil tanggapan pendidik terhadap e-book Sejarah Indonesia berbasis <i>discovery learning</i> yang telah dikembangkan;</p> <p>4) Dokumentasi</p> <p>a) Data daftar peserta didik</p> <p>b) Data nilai hasil belajar ranah kognitif peserta didik</p> <p>c) RPP</p> <p>d) Silabus</p>	<p>presentase hasil</p> $p = \frac{Ex}{Exi} \times 100\%$ <p>b) Peningkatan kemandirian peserta didik diukur menggunakan bantuan aplikasi SPSS IBM V.22 berupa <i>Paired Samples Statistics</i> beserta rumus <i>Gain Score</i> sebagai berikut:</p> $g = \frac{\text{Skor Setelah-Skor Sebelum}}{\text{Skor Maksimum-Skor Sebelum}}$
--	--	---	---	---	---

**Lampiran B. Analisis Instruksional Kompetensi Dasar 3.4**

Analisis Instruksional (KD 3.4 – Sejarah Indonesia SMA Kelas XI)



### Lampiran C. Pedoman Observasi

Pengamatan (observasi) yang dilakukan adalah mengamati desain pembelajaran pada proses pembelajaran mata pelajaran sejarah di 3 SMA Negeri di Jember yaitu SMAN 1 Jember, SMAN 3 Jember, dan SMAN 1 Arjasa meliputi:

#### A. Tujuan :

Untuk memperoleh informasi dan data baik fisik maupun nonfisik dalam pelaksanaan pembelajaran di SMAN 1 Jember, SMAN 3 Jember, dan SMAN 1 Arjasa.

#### B. Aspek yang diamati :

- 1) Tujuan pembelajaran
- 2) Pengembangan materi pembelajaran
- 3) Metode pembelajaran
- 4) Media pembelajaran
- 5) Evaluasi pembelajaran
- 6) Sumber belajar

## LAMPIRAN D. HASIL OBSERVASI

Pengamatan (observasi) yang dilakukan adalah mengamati desain pembelajaran pada proses pembelajaran mata pelajaran sejarah di tiga sekolah yaitu: SMAN 1 Jember, SMAN 3 Jember, dan SMAN 1 Arjasa meliputi:

### a. Tujuan:

Untuk memperoleh informasi dan data baik fisik maupun nonfisik dalam pelaksanaan pembelajaran di SMAN 1 Jember, SMAN 3 Jember, dan SMAN 1 Arjasa.

### b. Aspek yang diamati:

#### 1) Tujuan Pembelajaran

Pendidik hanya menyampaikan tujuan pembelajaran di awal KD baru dan pembelajaran selanjutnya tidak disampaikan.

#### 2) Pengembangan materi pembelajaran

Pendidik tidak melakukan pengembangan materi dan hanya menggunakan LKS dan Buku Paket, sehingga peserta didik menjadi pasif dalam pembelajaran dan kurang mampu memecahkan permasalahan yang dihadapi karena rendahnya minat belajar sejarah secara mandiri.

#### 3) Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran lebih dominan menjelaskan tu ceramah, tetapi sudah mulai menggunakan metode yang dianjurkan kurikulum 2013 meskipun belum menerapkan sintaks secara benar.

#### 4) Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan hanya PPT dan gambar sehingga kurang bervariasi.

#### 5) Evaluasi Pembelajaran

Kegiatan evaluasi pembelajaran, peserta didik dihadapkan dengan memberikan pertanyaan dan soal pilihan ganda pada level C1-C2, sehingga tidak memfasilitasi untuk mencapai C4, C5, bahkan C6.

#### 6) Sumber Belajar

Sumber belajar yang digunakan hanya penjelasan dari pendidik, Buku Paket dan LKS, sehingga kurang memfasilitasi peserta didik dalam memecahkan permasalahan secara mandiri. Untuk itu perlu adanya bahan ajar tambahan yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.



**Lampiran E. Instrumen Analisis Performansi Pendidik****I. Identitas pendidik**

Nama : .....

NIP : .....

Pendidikan Terakhir : .....

Nama sekolah : .....

Mengajar kelas : .....

**II. Petunjuk**

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

**III. Pertanyaan**

1. Apakah sekolah telah menerapkan kurikulum 2013?

.....

.....

.....

.....

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

.....

.....

.....

.....

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

.....

.....

.....

.....

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

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

5. Kompetensi dasar apa yang menurut bapak/ibu guru masih memerlukan tambahan buku penunjang?

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

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

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

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

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

8. Sumber belajar apa yang biasa bapak/ibu guru gunakan dalam pembelajaran sejarah?

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

9. Bahan ajar apa yang biasa bapak/ibu guru gunakan pada saat pembelajaran sejarah?

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

10. Bahan ajar apa yang belum tersedia sehingga perlu untuk dikembangkan dalam pembelajaran sejarah?

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

11. Sarana dan prasarana apa yang tersedia dan dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah?

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

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

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

(Sumber: Umamah, 2014:13)



## Lampiran F. Hasil Analisis Performansi Pendidik

No	Komponen	SMAN 1 Jember	SMAN 3 Jember	SMAN 1 Arjasa	Analisis
1.	<b>Kurikulum</b>	Menggunakan kurikulum 2013 revisi 2017	Menggunakan kurikulum 2013 revisi 2017	Menggunakan kurikulum 2013 revisi 2017	Kelima sekolah sudah menggunakan kurikulum 2013 revisi 2017
2.	<b>Tujuan Pembelajaran</b>	Iya disampaikan, tetapi sering di awal KD atau materi baru	Kadang-kadang disampaikan	Disampaikan hanya di awal materi atau KD baru	Ketiga sekolah hanya menyampaikan tujuan pembelajaran di awal KD baru dan untuk materi lanjutan sudah tidak disampaikan
3.	<b>Pengembangan materi</b>	Sudah melakukan pengembangan materi berdasarkan KD dan indikator pencapaian yang digunakan untuk menyusun soal HOTS. Adapun materi yang masih membutuhkan	Sudah melakukan pengembangan dengan menggunakan buku teks, artikel, dan modul pegangan guru. Sedangkan materi yang membutuhkan bahan ajar pendukung adalah organisasi-organisasi	Sudah melakukan pengembangan menggunakan buku paket dan LKS. Materi yang membutuhkan tambahan sumber belajar adalah materi makna nilai Sumpah Pemuda.	SMAN 1 Jember berfokus pada KD dan indikator pencapaian dalam pengembangan materi. Sedangkan SMAN 3 Jember mengacu pada banyak sumber, seperti buku teks, artikel, dan modul pegangan guru. Kemudian SMAN 1 Arjasa dalam pengembangan materi menggunakan buku paket dan LKS. 3 sekolah tersebut sama-sama merasa kekurangan sumber belajar untuk materi pergerakan nasional, organisasi-organisasi kebangsaan, dan makna

		tambahan bahan ajar adalah materi tentang pergerakan nasional.	kebangsaan.		nilai Sumpah Pemuda yang semuanya terdapat dalam KD. 3.4 SMA kelas XI.
4.	<b>Metode</b>	Saintifik, ceramah, tanya jawab, dan diskusi	Ceramah, tanya jawab, game/kuis, <i>kooperatif learning</i>	Ceramah dan tanya jawab	SMAN 1 Jember menggunakan Saintifik, ceramah, tanya jawab, dan diskusi. SMAN 3 Jember menggunakan ceramah, tanya jawab, game/kuis, <i>kooperatif learning</i> . Namun dari dua sekolah tersebut belum menerapkan sintaks secara benar. Sedangkan SMAN 1 Arjasa hanya menggunakan ceramah dan tanya jawab.
5.	<b>Media</b>	IT, Power point, video atau film sejarah	Power point dan video	Power Point dan video sejarah	SMAN 1 Jember menggunakan banyak media, seperti IT, Power point, video atau film sejarah. Sedangkan kedua sekolah (SMAN 3 Jember dan SMAN 1 Arjasa) hanya menggunakan dua media pembelajaran yakni power point dan video sejarah.
6.	<b>Sumber Belajar</b>	Buku paket, LKS,	Buku teks, artikel, dan	Buku paket, LKS, dan buku	SMAN 1 Jember yang menggunakan banyak

		artikel, internet, dan jurnal	buku pegangan guru	pegangan guru	sumber, seperti Buku paket, LKS, artikel, internet, dan jurnal. SMAN 3 Jember menggunakan Buku teks, artikel, dan buku pegangan guru. SMAN 1 Arjasa menggunakan Buku paket, LKS, dan buku pegangan guru.
7.	<b>Bahan Ajar</b>	Buku Paket dan LKS. Menginginkan bahan ajar elektronik.	Buku Paket dan LKS. Menginginkan bahan ajar elektronik.	Buku Paket dan LKS. Menginginkan bahan ajar elektronik.	Ketiga sekolah tersebut menggunakan bahan ajar berupa Buku Paket dan LKS dan menginginkan bahan ajar elektronik.
8.	<b>Sarana dan Prasarana</b>	Lab. komputer dan perpustakaan	Lab. komputer dan perpustakaan	Lab. komputer dan perpustakaan	Ketiga sekolah memiliki Lab. komputer dan perpustakaan.
9.	<b>Evaluasi</b>	Penilaian sikap, penilaian pengetahuan, dan penilaian keterampilan	Penilaian harian	Tes tulis pilihan ganda	SMAN 1 Jember penilaian yang dilakukan yakni penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan. SMAN 3 Jember hanya menggunakan penilaian harian. SMAN 1 Arjasa menggunakan tes tulis berupa pilihan ganda.

**Lampiran G. Instrumen Analisis Performansi Peserta Didik****I. Identitas peserta didik**

Nama : .....

Sekolah : .....

Kelas : .....

No. Absen : .....

Usia : .....

**II. Petunjuk**

Mohon jawablah pertanyaan dengan baik dan benar sesuai dengan realita yang ada

**III. Pertanyaan**

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah bapak/ibu guru anda menyampaikan tujuan pembelajaran di awal pertemuan?		
2.	Apakah bapak/ibu guru anda mendalami materi yang disampaikan?		
3.	Apakah bapak/ibu guru anda sudah menggunakan metode pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013?		
4.	Apakah bahan ajar yang tersedia di sekolah sudah memenuhi kebutuhan pembelajaran sejarah?		
5.	Apakah sumber belajar yang tersedia sudah memenuhi kebutuhan pembelajaran sejarah?		
6.	Apakah bapak/ibu guru anda menggunakan banyak media pembelajaran?		
7.	Apakah bapak/ibu guru anda sudah memberikan evaluasi yang mencapai tahap menganalisis?		
8.	Apakah sekolah sudah menyediakan sarana dan prasarana yang memadai?		

(Sumber: Umamah, 2014: 13)

## Lampiran H. Hasil Analisis Performansi Peserta Didik

## 1) SMAN 1 Jember

No.	Nama	Jenis Kelamin	Soal							
			1	2	3	4	5	6	7	8
1.	ARP	L	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y
2.	AAF	P	Y	Y	Y	T	T	Y	T	T
3.	AIN	P	Y	Y	T	T	T	T	T	T
4.	APK	P	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y
5.	AHF	L	Y	Y	T	T	T	T	T	T
6.	BF	P	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y
7.	BGA	P	Y	Y	T	T	T	T	T	Y
8.	DEP	L	T	T	T	T	T	T	T	T
9.	DSES	P	Y	Y	T	T	T	T	T	T
10.	DKP	P	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y
11.	DBS	L	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y
12.	EPMU	P	Y	T	Y	T	T	T	T	T
13.	FSA	P	Y	Y	T	T	T	T	T	Y
14.	APZ	P	Y	Y	T	T	T	T	T	T
15.	VT	P	Y	Y	T	T	T	T	T	Y
16.	FAF	P	Y	Y	T	T	T	T	T	T
17.	IAH	L	Y	Y	T	T	T	T	T	Y
18.	IRP	L	Y	Y	T	T	T	T	T	Y
19.	IM	P	T	T	T	T	T	T	T	T
20.	KD	L	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y
21.	LDA	P	Y	Y	Y	T	T	T	Y	T
22.	MAW	L	Y	Y	T	T	T	Y	T	T
23.	MRA	L	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y
24.	MDR	L	Y	Y	T	T	T	T	T	Y
25.	MSW	P	Y	Y	T	T	T	T	T	T
26.	NDPW	P	Y	Y	T	T	T	T	T	T
27.	NPM	P	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y

28.	RDR	P	Y	Y	T	T	Y	T	Y	T
29.	RAF	L	Y	T	T	T	T	T	T	T
30.	RYS	L	T	T	T	T	T	T	T	T
31.	SFD	P	Y	Y	Y	T	T	T	T	T
32.	TPD	P	Y	Y	T	T	T	T	T	T
33.	VNF	L	T	Y	Y	T	T	T	Y	Y

No.	Nama	Analisis Performansi	
		Y (Ya)	Tidak (Tidak)
	<b>Jumlah</b>	93	171
	<b>Prosentase</b>	35%	65%

## 2) SMAN 3 Jember

No.	Nama	Jenis Kelamin	Soal							
			1	2	3	4	5	6	7	8
1.	AFRF	L	Y	Y	T	T	T	T	T	T
2.	AMP	P	T	Y	T	T	T	T	T	Y
3.	APNR	P	T	T	T	T	T	T	T	Y
4.	ADP	L	Y	T	Y	T	T	T	T	T
5.	APH	P	-	-	-	-	-	-	-	-
6.	ADK	L	Y	Y	T	T	T	T	T	Y
7.	AYPP	L	T	Y	T	T	T	T	T	T
8.	AWS	L	-	-	-	-	-	-	-	-
9.	ASA	P	T	T	T	T	T	T	T	Y
10.	BMA	L	T	Y	Y	T	T	T	T	T
11.	CPL	L	T	T	T	T	T	T	T	T
12.	DDR	P	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y
13.	ER	L	T	T	T	T	T	T	T	T
14.	ES	L	Y	Y	Y	T	T	T	T	T
15.	EOP	P	T	T	T	T	T	T	T	T
16.	EK	L	Y	Y	T	T	T	T	T	Y
17.	FP	P	T	T	T	T	T	T	T	T
18.	FF	P	T	Y	Y	T	T	T	T	T

19.	FAP	L	Y	T	T	T	T	T	T	T
20.	ISNA	L	-	-	-	-	-	-	-	-
21.	IRN	P	Y	Y	T	T	T	T	T	T
22.	LCM	P	Y	T	T	T	T	T	T	Y
23.	MS	P	T	Y	Y	T	T	T	T	Y
24.	MN	P	T	Y	Y	T	T	Y	T	Y
25.	MJ	P	T	T	Y	T	T	T	Y	T
26.	MRA	L	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y
27.	MFE	L	T	Y	T	T	T	T	T	Y
28.	MHA	L	T	Y	T	T	T	T	T	T
29.	MROG	P	T	T	T	T	T	T	T	T
30.	NP	L	T	Y	T	T	T	T	T	Y
31.	QF	P	Y	Y	T	T	T	T	T	Y
32.	RK	L	T	T	T	T	T	T	T	T
33.	RF	L	Y	Y	T	T	T	T	T	T
34.	RR	P	Y	T	T	T	T	T	T	Y
35.	RO	L	-	-	-	-	-	-	-	-
36.	REN	L	T	T	T	T	T	T	T	T
37.	SFM	P	Y	Y	T	T	T	T	T	Y
38.	TSCA	P	T	T	Y	T	T	T	T	Y

No.	Nama	Analisis Performansi	
		Y (Ya)	Tidak (Tidak)
	<b>Jumlah</b>	61	211
	<b>Prosentase</b>	22%	78%

## 3) SMAN 1 Arjasa

No.	Nama	Jenis Kelamin	Soal							
			1	2	3	4	5	6	7	8
1.	AGQ	L	Y	Y	T	T	T	T	T	T
2.	AF	L	Y	T	T	T	T	T	T	Y
3.	AS	L	T	Y	T	T	T	T	T	T
4.	AI	P	T	Y	Y	T	T	Y	Y	T
5.	AGP	P	T	Y	T	T	T	T	T	T
6.	BSR	L	T	Y	T	T	T	T	T	Y
7.	CDO	P	T	T	T	T	T	T	T	T
8.	DAF	P	T	Y	T	T	T	T	T	T
9.	GPRD	P	T	Y	T	T	T	T	T	T
10.	IRI	P	T	T	T	T	T	T	T	T
11.	MFS	L	Y	Y	T	T	T	T	T	Y
12.	LSN	P	Y	Y	T	T	T	T	T	T
13.	ALF	L	Y	T	T	T	T	T	T	Y
14.	MSR	L	T	T	T	T	T	T	T	T
15.	MPR	P	Y	Y	T	T	T	Y	T	T
16.	MI	L	Y	Y	T	T	T	T	T	T
17.	MFR	L	T	T	T	T	T	T	T	T
18.	MMF	L	Y	Y	T	T	T	T	T	Y
19.	MRF	L	T	T	T	T	T	T	T	Y
20.	MNAD	L	Y	T	T	T	T	T	T	Y
21.	NF	P	Y	Y	T	T	T	T	T	T
22.	SBR	P	Y	T	T	T	T	T	T	T
23.	SQ	P	T	Y	T	T	T	T	T	T
24.	SM	P	T	Y	T	T	T	T	T	T
25.	SR	L	Y	T	T	T	T	T	T	Y
26.	SRE	L	Y	Y	T	T	T	T	T	T
27.	YGP	L	T	T	T	T	T	T	T	T
28.	YR	L	Y	Y	T	T	T	T	Y	Y



29.	YDH	P	Y	Y	T	T	T	Y	T	T
<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>Analisis Performansi</b>								
		<b>Y (Ya)</b>				<b>T (Tidak)</b>				
	Jumlah	49				183				
	Prosentase	21%				79%				
	<b>Total Keseluruhan (SMAN 1 Jember, SMAN 3 Jember, SMAN 1 Arjasa)</b>	<b>Y (Ya)</b>				<b>T (Tidak)</b>				
	Jumlah Total	203				565				
	Prosentase Total	26%				74%				



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

Nama : .....

Sekolah : .....

Kelas : .....

No. Absen : .....

Usia : .....

**V. Petunjuk**

Mohon jawablah pertanyaan dengan baik dan benar sesuai dengan realita yang ada

**VI. Pertanyaan**

1. Metode Pembelajaran apa yang biasa bapak/ibu guru gunakan dalam pembelajaran sejarah?

.....

.....

.....

.....

2. Bahan ajar apa yang sering anda gunakan dalam belajar sejarah?

.....

.....

.....

.....

3. Media pembelajaran apa yang biasa bapak/ibu guru gunakan?

.....

.....

.....

.....

4. Sumber belajar apa yang biasa bapak/ibu guru gunakan dalam pembelajaran sejarah?

.....

.....

.....  
.....

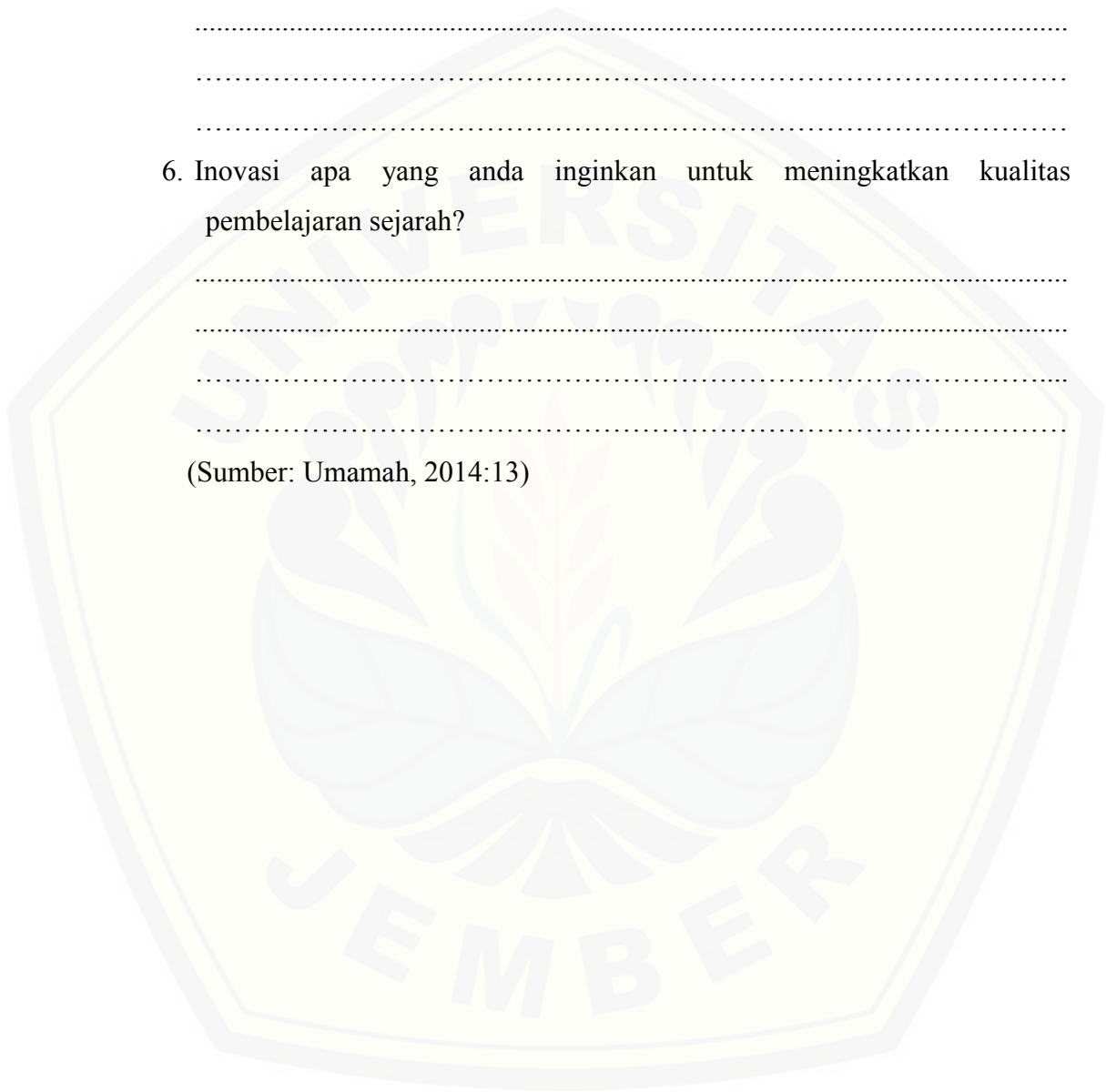
5. Bagaimana cara bapak/ibu guru melakukan evaluasi pembelajaran sejarah?

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

6. Inovasi apa yang anda inginkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah?

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

(Sumber: Umamah, 2014:13)



## Lampiran J. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik

## 1) SMAN 1 Jember

NO	NAMA	SOAL													
		1		2		3		4			5		6		
		Ceramah	Metode K13	Buku Paket dan LKS	Lainnya	PPT	Video	Buku Paket dan LKS	Internet	Guru	Tes Tulis	Non-Tulis	Bahan Ajar elektronik	Bahan Ajar Cetak	Media Interaktif
1.	ARP		√	√		√		√			√				√
2.	AAF	√		√			√			√		√			
3.	AIN	√		√		√			√	√		√			
4.	APK	√		√			√		√	√					√
5.	AHF	√		√		√		√		√			√		
6.	BF	√		√			√		√	√					√
7.	BGA		√	√		√		√		√					√
8.	DEP	√		√		√			√	√		√			
9.	DSES	√		√		√			√	√		√			
10.	DKP	√		√		√			√	√		√			
11.	DBS		√	√		√		√		√		√			
12.	EPMU		√	√		√		√			√	√			
13.	FSA	√		√			√	√		√					√

14.	APZ	√	√	√	√	√	√
15.	VT	√	√	√	√	√	√
16.	FAF	√	√	√	√	√	√
17.	IAH	√	√	√	√	√	√
18.	IRP	√	√	√	√	√	√
19.	IM	√	√	√	√	√	√
20.	KD	√	√	√	√	√	√
21.	LDA	√	√	√	√	√	√
22.	MAW	√	√	√	√	√	√
23.	MRA	√	√	√	√	√	√
24.	MDR	√	√	√	√	√	√
25.	MSW	√	√	√	√	√	√
26.	NDPW	√	√	√	√	√	√
27.	NPM	√	√	√	√	√	√
28.	RDR	√	√	√	√	√	√
29.	RAF	√	√	√	√	√	√
30.	RYS	√	√	√	√	√	√
31.	SFD	√	√	√	√	√	√

32.	TPD	√	√	√	√	√	√
33.	VNF	√	√	√	√	√	√

No.	Nama	Pilihan Terbanyak					
		1	2	3	4	5	6
		Ceramah	Buku Paket dan LKS	PPT	Buku Paket dan LKS	Tes Tulis	Bahan Ajar Elektronik
		23 orang	30 orang	24 orang	20 orang	31 orang	17 orang

2) SMAN 3 Jember

SOAL

NO	NAMA	1		2		3		4			5		6		
		Ceramah	Metode K13	Buku Paket dan LKS	Lainnya	PPT	Video	Buku Paket dan LKS	Internet	Guru	Tes Tulis	Non-Tulis	Bahan Ajar elektronik	Bahan Ajar Cetak	Media Interaktif
1.	AFRF	√		√		√			√		√		√		
2.	AMP	√		√		√		√			√		√		
3.	APNR	√			√	√		√			√			√	
4.	ADP	√		√		√		√			√		√		
5.	APH	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-				
6.	ADK		√	√		√				√	√				√
7.	AYPP	√		√		√		√			√				√

8.	AWS	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
9.	ASA	√		√		√		√		√	√
10.	BMA	√		√		√		√		√	√
11.	CPL	√		√		√		√		√	√
12.	DDR		√		√	√		√		√	√
13.	ER	√		√		√		√		√	√
14.	ES		√	√		√		√		√	√
15.	EOP	√		√		√		√		√	√
16.	EK	√		√		√		√		√	√
17.	FP	√		√		√		√		√	√
18.	FF		√	√		√		√		√	√
19.	FAP	√		√		√		√		√	√
20.	ISNA	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
21.	IRN	√		√		√		√		√	√
22.	LCM	√		√		√		√		√	√
23.	MS		√	√		√		√		√	√
24.	MN		√	√		√		√		√	√
25.	MJ		√	√		√		√		√	√

26.	MRA	√	√	√	√	√	√
27.	MFE	√	√	√	√	√	√
28.	MHA	√	√	√	√	√	√
29.	MROG	√	√	√	√	√	√
30.	NP	√	√	√	√	√	√
31.	QF	√	√	√	√	√	√
32.	RK	√	√	√	√	√	√
33.	RF	√	√	√	√	√	√
34.	RR	√	√	√	√	√	√
35.	RO	-	-	-	-	-	-
36.	REN	√	√	√	√	√	√
37.	SFM	√	√	√	√	√	√
38.	TSCA	√	√	√	√	√	√



No.	Nama	Pilihan Terbanyak					
		1	2	3	4	5	6
		Ceramah	Buku Paket dan LKS	PPT	Buku Paket dan LKS	Tes Tulis	Bahan Ajar Elektronik
		24 orang	31 orang	30 orang	19 orang	28 orang	20 orang

3) SMAN 1 Arjasa

NO	NAMA	SOAL													
		1		2		3		4			5		6		
		Ceramah	Metode K13	Buku Paket dan LKS	Lainnya	PPT	Video	Buku Paket dan LKS	Internet	Guru	Tes Tulis	Non-Tulis	Bahan Ajar elektronik	Bahan Ajar Cetak	Media Interaktif
1.	AGQ	√		√		√			√		√			√	
2.	AF	√		√			√		√			√	√		
3.	AS		√	√		√		√				√	√		
4.	AI	√		√			√			√	√			√	
5.	AGP	√		√			√			√	√			√	
6.	BSR	√		√			√			√		√			√
7.	CDO	√		√			√		√		√		√		
8.	DAF	√		√		√		√			√				√

9.	GPR	√	√	√	√	√	√
10.	IRI	√	√	√	√	√	√
11.	MFS	√	√	√	√	√	√
12.	LSN	√	√	√	√	√	√
13.	ALF	√	√	√	√	√	√
14.	MSR	√	√	√	√	√	√
15.	MPR	√	√	√	√	√	√
16.	MI	√	√	√	√	√	√
17.	MFR	√	√	√	√	√	√
18.	MMF	√	√	√	√	√	√
19.	MRF	√	√	√	√	√	√
20.	MNA	√	√	√	√	√	√
21.	NF	√	√	√	√	√	√
22.	SR	√	√	√	√	√	√
23.	SQ	√	√	√	√	√	√
24.	SM	√	√	√	√	√	√
25.	SR	√	√	√	√	√	√
26.	SRE	√	√	√	√	√	√

27.	YGP	√	√	√	√	√	√
28.	YR	√	√	√	√	√	√
29.	YDH	√	√	√	√	√	√

No.	Nama	Pilihan Terbanyak					
		1	2	3	4	5	6
		Ceramah	Buku Paket dan LKS	PPT	Buku Paket dan LKS	Tes Tulis	Bahan Ajar Elektronik
		24 orang	28 orang	16 orang	17 orang	21 orang	17 orang

**Lampiran K. Instrumen *Analyze Learner Characteristic*****I. Identitas peserta didik**

Nama : .....  
Usia : .....  
Jenis Kelamin : .....  
Sekolah : .....  
Kelas : .....  
No. Absen : .....  
Hari/tanggal : .....

**II. Petunjuk**

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

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

1. Bahasa apa yang anda gunakan dalam kehidupan sehari-hari?  
.....  
.....
2. Apa yang anda ketahui tentang latar belakang munculnya Sumpah Pemuda?  
.....  
.....  
.....  
.....
3. Apa yang anda ketahui tentang peristiwa Sumpah Pemuda?  
.....  
.....  
.....  
.....
4. Apa yang anda ketahui tentang proses penguatan jati diri Keindonesiaan setelah Sumpah Pemuda?  
.....  
.....

- .....
- .....
5. Apa yang anda ketahui tentang nilai-nilai Sumpah Pemuda dalam memperkukuh jati diri Indonesia?
- .....
- .....
- .....
- .....

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

### B. Gaya Belajar

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

No.	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saya lebih mudah memahami pelajaran dengan melihat bahasa tubuh/ekspresi muka pendidik, membaca dan menulis.		
2.	Saya tertarik pada objek yang mencolok dan berwarna.		
3.	Saya lebih mementingkan penampilan, baik dalam hal pakaian maupun kondisi lingkungan sekitar.		
4.	Saya mudah lupa dengan sesuatu yang disampaikan secara lisan dan sering kali minta bantuan orang lain untuk mengulanginya.		
5.	Saya lebih suka belajar dengan cara mendengar		
6.	Saya lebih mudah belajar dengan dalam bentuk aktivitas lisan.		
7.	Saya mudah mengingat sesuatu apabila itu didengarkan.		
8.	Saya lemah dalam menerima informasi tertulis.		
9.	Saya lebih mudah memahami materi pembelajaran		

	apabila belajar melalui manipulasi/praktek (aktivitas fisik).		
10.	Saya mudah menghafal dengan cara melihat gerakan tubuh/fisik sambil berjalan mempraktikkan.		
11.	Saya lebih mudah belajar apabila ada keterlibatan sejumlah anggota tubuh.		
12.	Saya cenderung berbicara dengan perlahan, sehingga perlu berdiri dekat ketika berbincang dengan orang lain.		

(Sumber: Adaptasi Porter & Hernacki, 2001)

### C. Motivasi Belajar

Pilihlah jawaban yang sesuai dengan cara memberi lingkaran pada salah satu pilihan jawaban!

Keterangan:

1 = sangat tidak setuju

2 = tidak setuju

3 = ragu-ragu

4 = setuju

5 = sangat setuju

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Pada awal pembelajaran sejarah, ada sesuatu yang menarik bagi saya.					
2.	Materi pembelajaran sejarah sangat menarik perhatian.					
3.	Rasa ingin tahu saya meningkat ketika belajar sejarah.					
4.	Pertama kali saya belajar sejarah, saya percaya bahwa pembelajaran ini mudah bagi saya.					
5.	Ketika saya belajar materi sejarah, saya					

- |     |  |   |   |   |   |   |
|-----|--|---|---|---|---|---|
|     | percaya bahwa saya dapat menguasainya.   |   |   |   |   |   |
| 6.  | Setelah mempelajari pembelajaran sejarah, saya percaya bahwa saya akan berhasil dalam tes.   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 7.  | Saya dapat menghubungkan isi pembelajaran sejarah dengan hal-hal yang telah saya lihat, saya lakukan, atau saya pikirkan di dalam kehidupan sehari-hari. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 8.  | Menyelesaikan tugas-tugas dalam pembelajaran sejarah membuat saya merasa puas terhadap hasil yang telah saya capai.                                      | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 9.  | Saya senang pada pembelajaran sejarah sehingga saya ingin mengetahui lebih lanjut pokok bahasan ini.   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 10. | Saya merasa senang menyelesaikan pembelajaran sejarah.   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

(Sumber: Keller's, 1987)

**Lampiran L. Hasil *Analyze Learner Characteristic*****A. Karakteristik Umum**

Hasil angket menunjukkan 86% peserta didik cenderung menggunakan bahasa Indonesia dalam berkomunikasi. Selebihnya menggunakan bahasa campuran seperti Jawa dan Madura untuk berkomunikasi antar teman. Untuk usia rata-rata mereka berusia 16-17 tahun.

**B. Kemampuan Awal Peserta Didik****1) SMAN 1 Jember**

No.	Nama	Jenis Kelamin	Soal			
			1	2	3	4
1.	ARP	L	T	T	TT	T
2.	AAF	P	T	T	T	T
3.	AIN	P	TT	TT	TT	TT
4.	APK	P	T	T	TT	T
5.	AHF	L	T	T	TT	T
6.	BF	P	T	T	T	T
7.	BGA	P	T	T	TT	T
8.	DEP	L	TT	TT	TT	T
9.	DSES	P	TT	TT	TT	TT
10.	DKP	P	TT	TT	TT	TT
11.	DBS	L	TT	TT	TT	TT
12.	EPMU	P	T	TT	TT	TT
13.	FSA	P	T	T	TT	T
14.	APZ	P	T	TT	TT	T
15.	VT	P	T	TT	T	TT
16.	FAF	P	TT	TT	TT	TT
17.	IAH	L	T	TT	T	TT
18.	IRP	L	TT	T	TT	TT
19.	IM	P	TT	TT	T	T
20.	KD	L	T	T	TT	TT
21.	LDA	P	TT	T	TT	TT



22.	MAW	L	T	T	TT	T
23.	MRA	L	T	T	TT	T
24.	MDR	L	T	T	TT	TT
25.	MSW	P	T	T	T	T
26.	NDPW	P	TT	TT	TT	TT
27.	NPM	P	T	T	TT	T
28.	RDR	P	TT	T	T	T
29.	RAF	L	TT	TT	TT	TT
30.	RYS	L	T	T	TT	T
31.	SFD	P	T	TT	TT	T
32.	TPD	P	T	TT	TT	TT
33.	VNF	L	T	T	TT	TT

No.	Nama	Kemampuan Awal	
		T (Tahu)	TT (Tidak Tahu)
	<b>Jumlah</b>	63	69
	<b>Prosentase</b>	48%	52%

## 2) SMAN 3 Jember

No.	Nama	Jenis Kelamin	Soal			
			1	2	3	4
1.	AFRF	L	TT	TT	TT	T
2.	AMP	P	TT	TT	T	T
3.	APNR	P	T	TT	TT	TT
4.	ADP	L	T	TT	TT	TT
5.	APH	P	-	-	-	-
6.	ADK	L	TT	TT	TT	T
7.	AYPP	L	TT	TT	TT	T
8.	AWS	L	-	-	-	-
9.	ASA	P	T	TT	TT	TT
10.	BMA	L	TT	TT	TT	TT
11.	CPL	L	T	TT	T	T
12.	DDR	P	T	T	TT	TT

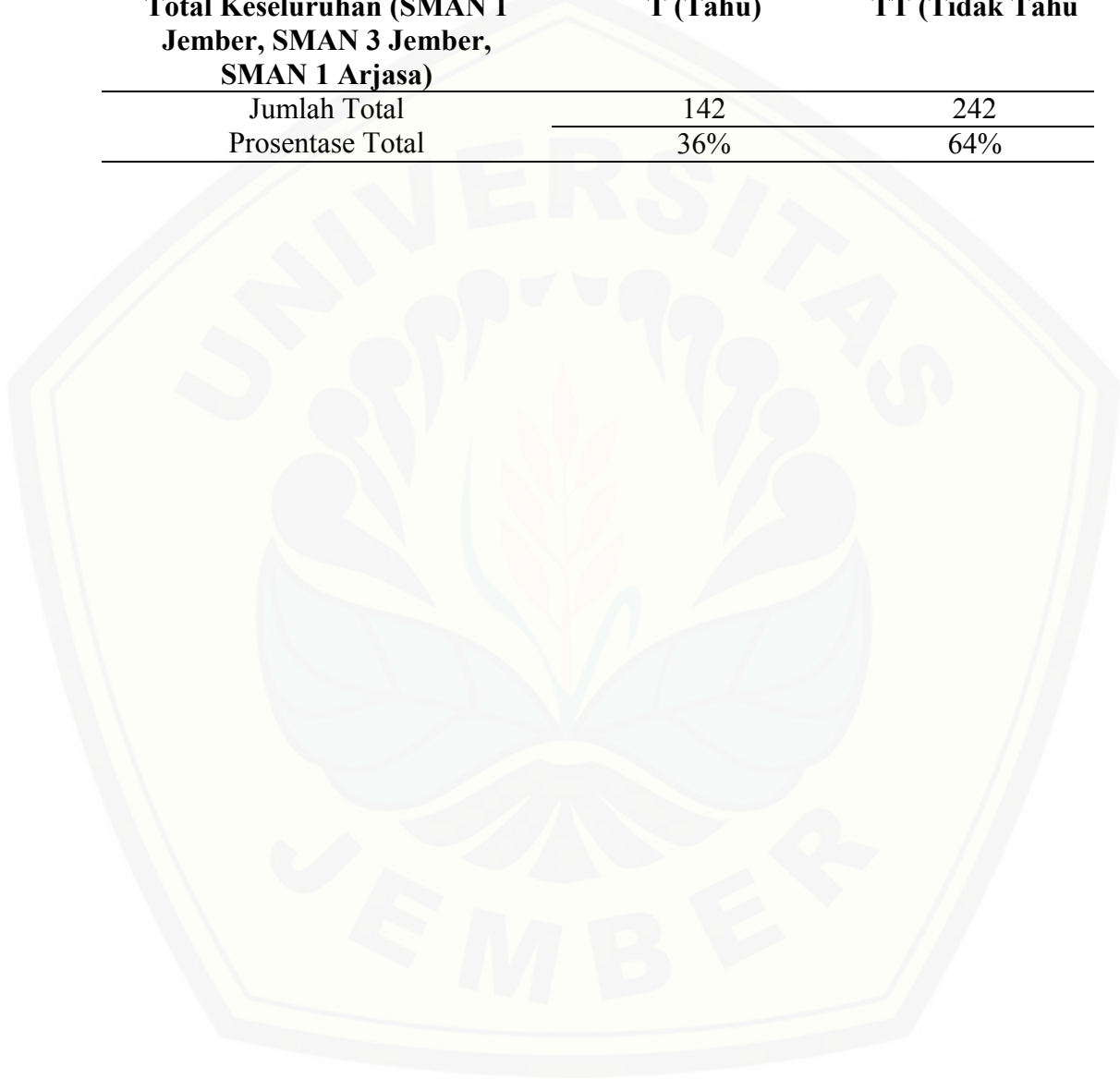
13.	ER	L	TT	TT	TT	TT
14.	ES	L	TT	T	TT	TT
15.	EOP	P	TT	T	TT	T
16.	EK	L	TT	TT	TT	T
17.	FP	P	TT	TT	TT	TT
18.	FF	P	T	TT	T	TT
19.	FAP	L	TT	TT	TT	TT
20.	ISNA	L	-	-	-	-
21.	IRN	P	T	T	TT	T
22.	LCM	P	T	T	TT	T
23.	MS	P	T	TT	T	TT
24.	MN	P	T	T	TT	TT
25.	MJ	P	TT	T	TT	T
26.	MRA	L	TT	TT	TT	T
27.	MFE	L	TT	TT	T	TT
28.	MHA	L	T	T	TT	T
29.	MROG	P	T	TT	TT	TT
30.	NP	L	TT	TT	TT	TT
31.	QF	P	T	T	TT	T
32.	RK	L	T	T	TT	T
33.	RF	L	T	TT	TT	T
34.	RR	P	T	T	T	T
35.	RO	L	-	-	-	-
36.	REN	L	T	T	TT	T
37.	SFM	P	T	T	TT	T
38.	TSCA	P	TT	TT	TT	TT

No.	Nama	Kemampuan Awal	
		T (Tahu)	TT (Tidak Tahu)
	<b>Jumlah</b>	55	81
	<b>Prosentase</b>	40%	60%

**3) SMAN 1 Arjasa**

No.	Nama	Jenis Kelamin	Soal			
			1	2	3	4
1.	AGQ	L	T	TT	TT	T
2.	AF	L	TT	TT	TT	TT
3.	AS	L	TT	T	TT	TT
4.	AI	P	T	TT	TT	TT
5.	AGP	P	T	T	T	TT
6.	BSR	L	T	TT	TT	T
7.	CDO	P	T	T	TT	TT
8.	DAF	P	T	T	TT	TT
9.	GPRD	P	T	TT	TT	T
10.	IRI	P	TT	TT	TT	TT
11.	MFS	L	TT	TT	TT	TT
12.	LSN	P	TT	TT	TT	TT
13.	ALF	L	TT	TT	TT	TT
14.	MSR	L	TT	TT	TT	TT
15.	MPR	P	TT	TT	TT	T
16.	MI	L	TT	TT	TT	TT
17.	MFR	L	TT	TT	TT	TT
18.	MMF	L	T	TT	TT	T
19.	MRF	L	TT	TT	TT	T
20.	MNAD	L	TT	TT	TT	TT
21.	NF	P	TT	TT	TT	TT
22.	SBR	P	TT	TT	TT	TT
23.	SQ	P	TT	TT	TT	T
24.	SM	P	TT	TT	TT	T
25.	SR	L	TT	TT	TT	TT
26.	SRE	L	TT	TT	TT	TT
27.	YGP	L	TT	TT	TT	T
28.	YR	L	TT	TT	TT	TT

29.	YDH	P	T	TT	TT	T
<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>Kemampuan Awal</b>				
		<b>T (Tahu)</b>	<b>TT (Tidak Tahu)</b>			
	Jumlah	24	92			
	Prosentase	21%	79%			
	<b>Total Keseluruhan (SMAN 1 Jember, SMAN 3 Jember, SMAN 1 Arjasa)</b>	<b>T (Tahu)</b>	<b>TT (Tidak Tahu)</b>			
	Jumlah Total	142	242			
	Prosentase Total	36%	64%			



## 4) Gaya Belajar Peserta Didik

## 1) SMAN 1 Jember

No.	Nama	Jenis Kelamin	Soal												Kesimpulan
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
			Visual				Audiotori				Kinestetik				
1.	ARP	L	Y	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y	T	Y	T	Visual
2.	AAF	P	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Visual
3.	AIN	P	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Semua
4.	APK	P	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Semua
5.	AHF	L	T	Y	T	Y	Y	T	T	T	Y	T	T	Y	Visual/Kinestetik
6.	BF	P	Y	T	T	Y	T	Y	T	T	Y	Y	T	Y	Kinestetik
7.	BGA	P	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	T	Y	Y	Visual
8.	DEP	L	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Visual
9.	DSES	P	T	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Kinestetik
10.	DKP	P	T	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Kinestetik
11.	DBS	L	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Visual/Audiotori
12.	EPMU	P	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Visual
13.	FSA	P	Y	Y	-	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Audiotori/Kinestetik
14.	APZ	P	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	T	Y	T	T	Visual

15.	VT	P	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	T	T	Y	T	Visual
16.	FAF	P	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Visual/Audiotori
17.	IAH	L	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Visual/Audiotori
18.	IRP	L	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	Visual
19.	IM	P	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	T	Y	Visual
20.	KD	L	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Visual/Kinestetik
21.	LDA	P	Y	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y	T	T	T	Visual
22.	MAW	L	T	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Kinestetik
23.	MRA	L	Y	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y	Y	Y	T	Visual
24.	MDR	L	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Visual/Kinestetik
25.	MSW	P	Y	T	Y	Y	T	T	T	T	Y	Y	Y	T	Visual/Kinestetik
26.	NDPW	P	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Visual
27.	NPM	P	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Audiotori
28.	RDR	P	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Visual
29.	RAF	L	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Visual
30.	RYS	L	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	T	Visual
31.	SFD	P	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Visual/Audio
32.	TPD	P	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	T	Visual/Audiotori

33.	VNF	L	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Visual
	<b>Visual</b>		16												
	Prosentase		48%												
	<b>Audiotori</b>		1												
	Prosentase		3%												
	<b>Kinestetik</b>		4												
	Prosentase		12%												
	<b>Dua Gaya Belajar</b>		10												
	Prosentase		30%												
	<b>Semua</b>		2												
	Prosentase		6%												

2) SMAN 3 Jember

No.	Nama	Jenis Kelamin	Soal												Kesimpulan
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
			Visual				Audiotori				Kinestetik				
1.	AFRF	L	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Semua
2.	AMP	P	Y	Y	T	T	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	Kinestetik
3.	APNR	P	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	T	Visual
4.	ADP	L	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	T	Y	Visual/Audiotori
5.	APH	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6.	ADK	L	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Semua

7.	AYPP	L	Y	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y	T	T	T	Visual
8.	AWS	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9.	ASA	P	T	Y	Y	T	T	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Semua
10.	BMA	L	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	T	T	Visual
11.	CPL	L	Y	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Kinestetik
12.	DDR	P	Y	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y	T	Y	Y	Visual
13.	ER	L	Y	T	Y	Y	-	T	Y	T	T	Y	T	Y	Visual
14.	ES	L	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Visual
15.	EOP	P	T	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	T	T	Y	Visual
16.	EK	L	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Semua
17.	FP	P	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	Visual
18.	FF	P	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T	T	Y	T	T	Visual
19.	FAP	L	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Semua
20.	ISNA	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
21.	IRN	P	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	Y	T	T	T	Visual
22.	LCM	P	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Visual/Kinestetik
23.	MS	P	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Visual
24.	MN	P	Y	Y	T	Y	T	T	T	T	Y	Y	Y	T	Visual/Kinestetik



25.	MJ	P	T	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	T	T	T	Audiotori
26.	MRA	L	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Semua
27.	MFE	L	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	Visual/Audiotori
28.	MHA	L	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Kinestetik
29.	MROG	P	Y	Y	T	Y	T	T	Y	T	Y	T	T	Y	Visual
30.	NP	L	Y	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y	Y	T	T	Visual
31.	QF	P	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	T	T	Y	Y	T	Visual
32.	RK	L	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	T	Visual
33.	RF	L	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Semua
34.	RR	P	Y	Y	T	Y	Y	T	T	T	Y	Y	Y	T	Visual/Kinestetik
35.	RO	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
36.	REN	L	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	Visual/Kinestetik
37.	SFM	P	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Visual
38.	TSCA	P	T	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	T	Visual
<b>Visual</b>															17
Prosentase															50%
<b>Audiotori</b>															1
Prosentase															3%
<b>Kinestetik</b>															3
Prosentase															9%

<b>Dua Gaya Belajar</b>	6
Prosentase	18%
<b>Semua</b>	7
Prosentase	21%

## 3) SMAN 1 Arjasa

No.	Nama	Jenis Kelamin	Soal												Kesimpulan
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
			Visual				Audiotori				Kinestetik				
1.	AGQ	L	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	T	Y	Visual
2.	AF	L	Y	Y	Y	Y	T	T	T	T	T	Y	T	Y	Visual
3.	AS	L	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Visual/Kinestetik
4.	AI	P	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Audiotori
5.	AGP	P	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Visual/Audiotori
6.	BSR	L	Y	Y	Y	Y	T	T	T	T	Y	Y	Y	T	Visual
7.	CDO	P	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Visual/Audiotori
8.	DAF	P	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Visual
9.	GPRD	P	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Audiotori
10.	IRI	P	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Visual
11.	MFS	L	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Semua



<b>Visual</b>	12
Prosentase	44%
<b>Audiotori</b>	3
Prosentase	11%
<b>Kinestetik</b>	2
Prosentase	7%
<b>Dua Gaya Belajar</b>	8
Prosentase	30%
<b>Semua</b>	2
Prosentase	7%

No	Total Keseluruhan (SMAN 1 Jember, SMAN 3 Jember, SMAN 1 Arjasa)	Gaya Belajar				
		Visual	Audiotori	Kinestetik	Dua Gaya Belajar	Semua
	Jumlah Total	45	5	9	24	11
	Prosentase Totak	48%	6%	9%	26%	11%

## 5) Motivasi Belajar Peserta Didik

## 1) SMAN 1 Jember

No.	Nama	Jenis Kelamin	Soal										
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	ARP	L	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2.	AAF	P	2	2	3	1	3	3	4	2	2	2	2
3.	AIN	P	4	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3
4.	APK	P	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	4
5.	AHF	L	5	4	4	3	4	4	3	2	3	3	3
6.	BF	P	2	2	3	1	3	4	3	5	3	5	5
7.	BGA	P	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3
8.	DEP	L	4	4	3	5	4	4	4	4	5	4	4
9.	DSES	P	4	2	2	2	2	3	4	3	2	3	3
10.	DKP	P	3	3	2	4	-	2	1	4	2	4	4
11.	DBS	L	3	4	5	3	4	3	4	5	3	4	4
12.	EPMU	P	4	4	4	2	3	2	4	4	4	4	4
13.	FSA	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
14.	APZ	P	3	3	5	2	4	3	5	4	5	5	5

15.	VT	P	4	4	4	3	3	4	4	4	4	5
16.	FAF	P	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3
17.	IAH	L	1	3	2	3	4	4	3	5	3	2
18.	IRP	L	1	3	3	2	2	3	3	2	3	3
19.	IM	P	4	3	4	2	2	2	3	3	3	4
20.	KD	L	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4
21.	LDA	P	4	4	3	3	3	3	2	4	3	4
22.	MAW	L	3	4	3	2	2	3	4	3	4	3
23.	MRA	L	4	5	4	3	4	3	4	5	4	4
24.	MDR	L	3	4	4	1	3	3	2	4	2	3
25.	MSW	P	2	3	5	3	3	2	5	2	5	4
26.	NDPW	P	2	2	2	3	2	3	2	5	1	3
27.	NPM	P	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3
28.	RDR	P	4	4	4	3	3	3	4	5	4	4
29.	RAF	L	5	5	5	5	5	4	5	3	5	5
30.	RYS	L	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4
31.	SFD	P	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
32.	TPD	P	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4

33.	VNF	L	4	4	4	4	4	3	4	5	3	4
-----	-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

No.	Nama	Indikator Motivasi Belajar				
		1	2	3	4	5
	Jumlah	7	44	115	122	31
	Prosentase	2%	14%	36%	38%	9%
	Jumlah Total	319				
	Prosentase Total	99%				

Simpulan:

1. 2% peserta didik memiliki motivasi sangat rendah dengan kategori sangat tidak setuju
2. 14% peserta didik memiliki motivasi rendah dengan kategori tidak setuju
3. 36% peserta didik memiliki motivasi cukup tinggi dengan kategori ragu-ragu
4. 38% peserta didik memiliki motivasi tinggi dengan kategori setuju
5. 9% peserta didik memiliki motivasi sangat tinggi dengan kategori sangat setuju

## 2) SMAN 3 Jember

No.	Nama	Jenis Kelamin	Soal									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	AFRF	L	4	3	4	3	5	5	4	5	5	5
2.	AMP	P	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3
3.	APNR	P	5	4	4	5	3	4	5	5	4	5
4.	ADP	L	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4
5.	APH	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6.	ADK	L	4	3	4	3	5	5	4	5	5	5
7.	AYPP	L	5	4	5	3	3	4	5	4	4	4
8.	AWS	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9.	ASA	P	5	4	4	4	5	4	3	4	5	5
10.	BMA	L	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11.	CPL	L	4	3	4	3	5	5	4	5	5	5
12.	DDR	P	4	2	2	2	2	3	4	4	2	4
13.	ER	L	5	4	3	4	4	5	5	1	1	1
14.	ES	L	4	4	5	4	2	2	2	3	5	5
15.	EOP	P	2	3	1	2	2	4	3	5	1	1



16.	EK	L	4	3	4	3	5	5	4	5	5	5
17.	FP	P	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
18.	FF	P	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4
19.	FAP	L	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
20.	ISNA	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
21.	IRN	P	2	4	4	4	3	3	3	4	3	2
22.	LCM	P	4	5	4	4	3	4	3	4	4	5
23.	MS	P	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
24.	MN	P	4	2	4	5	5	4	3	4	4	4
25.	MJ	P	2	4	5	4	5	4	5	5	5	5
26.	MRA	L	4	3	4	3	5	5	4	5	5	5
27.	MFE	L	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5
28.	MHA	L	2	4	4	3	3	3	4	4	3	2
29.	MROG	P	4	3	4	2	2	2	4	2	2	4
30.	NP	L	3	5	5	3	4	5	4	4	4	4
31.	QF	P	4	5	4	5	3	3	2	4	5	5
32.	RK	L	3	3	4	2	3	3	4	4	3	2
33.	RF	L	4	3	4	3	5	5	4	5	5	5

34.	RR	P	4	5	5	5	4	3	4	3	5	5
35.	RO	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
36.	REN	L	3	2	3	4	2	2	4	4	1	2
37.	SFM	P	4	5	3	4	5	5	4	4	4	4
38.	TSCA	P	3	3	4	3	3	4	5	5	5	4

No.	Nama	Indikator Motivasi Belajar				
		1	2	3	4	5
	Jumlah	7	31	72	142	88
	Prosentase	2%	9%	21%	42%	26%
	Jumlah Total	340				
	Prosentase Total	100%				

Simpulan:

1. 2% peserta didik memiliki motivasi sangat rendah dengan kategori sangat tidak setuju
2. 9% peserta didik memiliki motivasi rendah dengan kategori tidak setuju
3. 21% peserta didik memiliki motivasi cukup tinggi dengan kategori ragu-ragu
4. 42% peserta didik memiliki motivasi tinggi dengan kategori setuju
5. 26% peserta didik memiliki motivasi sangat tinggi dengan kategori sangat setuju

## 3) SMAN 1 Arjasa

No.	Nama	Jenis Kelamin	Soal									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	AGQ	L	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3
2.	AF	L	5	4	4	3	3	2	2	4	4	4
3.	AS	L	5	5	5	3	4	4	5	4	5	5
4.	AI	P	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
5.	AGP	P	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4
6.	BSR	L	5	5	4	5	5	5	4	4	3	5
7.	CDO	P	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4
8.	DAF	P	3	3	3	4	4	4	4	4	5	4
9.	GPRD	P	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
10.	IRI	P	3	4	2	2	3	2	3	4	4	3
11.	MFS	L	4	4	4	4	3	3	4	5	4	2
12.	LSN	P	3	4	2	2	3	2	3	4	4	3
13.	ALF	L	3	3	4	4	4	5	3	2	3	3
14.	MSR	L	4	2	4	4	1	1	1	2	1	2
15.	MPR	P	4	4	5	4	4	5	4	4	3	4

16.	MI	L	4	4	5	4	5	3	3	1	5	4
17.	MFR	L	2	3	2	3	3	2	2	5	4	3
18.	MMF	L	5	3	3	3	3	3	3	4	4	2
19.	MRF	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
20.	MNAD	L	1	4	4	4	4	3	4	4	4	1
21.	NF	P	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4
22.	SBR	P	4	2	4	4	1	1	1	2	1	2
23.	SQ	P	4	4	4	3	3	3	2	2	2	2
24.	SM	P	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3
25.	SR	L	1	4	4	4	4	3	4	1	4	1
26.	SRE	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
27.	YGP	L	4	2	4	4	1	1	1	2	1	2
28.	YR	L	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3
29.	YDH	P	4	2	2	3	3	3	2	2	3	4

No.	Nama	Indikator Motivasi Belajar				
		1	2	3	4	5
	Jumlah	18	32	72	125	23
	Prosentase	7%	12%	27%	46%	9%
	Jumlah Total	270				
	Prosentase Total	100%				

Simpulan:

1. 7% peserta didik memiliki motivasi sangat rendah dengan kategori sangat tidak setuju
2. 12% peserta didik memiliki motivasi rendah dengan kategori tidak setuju
3. 27% peserta didik memiliki motivasi cukup tinggi dengan kategori ragu-ragu
4. 46% peserta didik memiliki motivasi tinggi dengan kategori setuju
5. 9% peserta didik memiliki motivasi sangat rendah dengan kategori sangat setuju

No.	Total Keseluruhan (SMAN 1 Jember, SMAN 3 Jember, SMAN 1 Arjasa)	Indikator Motivasi Belajar				
		1	2	3	4	5
	Jumlah	32	107	259	389	142
	Prosentase	4%	12%	28%	42%	15%
	Jumlah Total	929				
	Prosentase Total	99,89%				

Simpulan:

1. 4% peserta didik memiliki motivasi sangat rendah dengan kategori sangat tidak setuju
2. 12% peserta didik memiliki motivasi rendah dengan kategori tidak setuju
3. 28% peserta didik memiliki motivasi cukup tinggi dengan kategori ragu-ragu
4. 42% peserta didik memiliki motivasi tinggi dengan kategori setuju
5. 15% peserta didik memiliki motivasi sangat tinggi dengan kategori sangat setuju

**Lampiran M. Instrumen Penilaian Kemandirian****1). Indikator Instrumen Kemandirian**

No.	Aspek	Sub-aspek	Indikator	Nomor Soal
1.	Kemandirian Emosi	Orang tua bukan sosok yang ideal	Peserta didik memandang orang tua bukan orang yang sempurna	1
		Orang tua sama seperti orang lain	Peserta didik mampu melihat orang tua sama seperti orang lain secara umum	2
		Tidak ketergantungan dengan orang lain	Peserta didik mampu membuat keputusan sendiri tanpa melibatkan orang lain	3
			Peserta didik mampu bertanggung jawab atas keputusannya	4
		Individualis	Peserta didik merasa sebagai seseorang yang memiliki pikiran dan perasaan yang berbeda dengan orang tua	5
			Peserta didik memiliki privasi	6
2.	Kemandirian Perilaku	Kemampuan mengambil keputusan	Peserta didik mampu mengetahui sumber masalah	7
			Peserta didik sadar akan resiko yang akan dihadapi	8
			Peserta didik mempertimbangkan berbagai hal yang akan ia putuskan	9

		Tidak mudah goyah terhadap pengaruh pihak lain	Peserta didik memiliki ketegasan terhadap diri sendiri	10
			Peserta didik tidak mudah terpengaruh	11
		Perubahan dalam rasa	Peserta didik percaya diri	12
3.	Kemandirian Nilai	Keyakinan abstrak	Peserta didik mampu membedakan yang benar dan salah	13, 14
			Peserta didik memiliki keyakinan beragama	15
		Keyakinan prinsipal	Peserta didik berperilaku sesuai prinsip	16
		Keyakinan independen	Peserta didik bertindak sesuai dengan keyakinan sendiri	17, 18

(Sumber: Steinberg, 1999:289)



**2). Instrumen Kemandirian****ANGKET KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA****I. Identitas Siswa**

Nama : .....

Kelas : .....

Jenis Kelamin : .....

No. Absen : .....

**II. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu dari 4 pilihan jawaban yang tersedia.
2. Jawablah dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

- III. Jawaban yang paling benar adalah jawaban yang sesuai dengan keadaan saudara sendiri.

No.	Pernyataan	Pilihan			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya memandang orang tua bukan sosok yang sempurna dalam menentukan keputusan.				
2.	Saya menganggap orang tua sama dengan orang lain dalam memberikan penyelesaian masalah dalam belajar.				
3.	Saya memilih sendiri strategi belajar tanpa pengaruh orang lain.				
4.	Saya selalu bertanggung jawab atas keputusan yang saya ambil dalam belajar.				

5.	Saya berani menyatakan pendapat meski berbeda dengan orang tua.				
6.	Saya ingin agar orang tua saya tidak perlu mencampuri urusan saya.				
7.	Saya mencoba menghilangkan rasa malas untuk melaksanakan belajar mandiri.				
8.	Apabila ada materi sejarah yang belum dimengerti, maka saya berusaha belajar lebih giat sehingga menjadi mengerti.				
9.	Saya mempertimbangkan pendapat teman dalam menyelesaikan tugas dari guru.				
10.	Saya memacu diri sendiri untuk melaksanakan belajar mandiri agar memperoleh prestasi belajar yang optimal.				
11.	Saya tidak mudah terpengaruh pendapat orang lain.				
12.	Saya berani menolak ajakan teman yang mengganggu kegiatan belajar saya.				
13.	Apabila soal yang saya kerjakan masih salah, maka saya berusaha mencari kebenarannya.				
14.	Saya mampu membedakan pendapat yang benar dan salah di dalam kelas.				
15.	Saya mengerjakan ibadah sesuai dengan keyakinan saya.				
16.	Saya berusaha melaksanakan rencana kegiatan belajar sebaik mungkin.				
17.	Saya mencari sendiri tambahan materi pelajaran untuk menunjang kegiatan belajar mandiri sehari-hari.				
18.	Saya mengerjakan soal latihan meskipun bukan sebagai tugas rumah.				

(Sumber: Steinberg, 2002)

## Lampiran N. Hasil Penilaian Kemandirian Awal

## 1) SMAN 1 Jember

No.	Nama	Pernyataan																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1.	ARP	STS	STS	STS	TS	S	STS	S	STS	TS	STS	TS	S	TS	TS	S	TS	STS	STS
		1	1	1	2	3	1	3	1	2	1	2	3	2	2	3	2	1	1
2.	AAF	STS	TS	TS	S	S	STS	S	STS	S	STS	TS	TS	S	STS	S	S	S	TS
		1	2	2	3	3	1	3	1	3	1	2	2	3	1	3	3	3	3
3.	AIN	TS	STS	STS	TS	S	TS	S	S	TS	S	STS	S	S	S	TS	S	S	STS
		2	1	1	2	3	2	3	3	2	3	1	3	3	3	2	3	3	3
4.	APK	STS	TS	STS	S	S	STS	S	STS	S	STS	TS	STS	S	S	S	STS	TS	STS
		1	2	1	3	3	1	3	1	3	1	2	3	3	3	3	2	3	3
5.	AHF	TS	TS	TS	S	S	S	STS	TS	TS	S	TS	S	S	S	S	S	S	STS
		2	2	2	3	3	3	1	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3
6.	BF	STS	STS	STS	STS	TS	TS	TS	TS	S	TS	S	TS	TS	S	S	S	S	STS
		1	1	1	1	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3
7.	BGA	STS	TS	TS	TS	S	STS	S	S	S	STS	TS	STS	S	TS	S	S	S	S
		1	2	2	2	3	1	3	3	3	3	1	2	1	3	2	3	3	3

		STS	TS	S	TS	STS	TS	S	S	TS	S	TS	S	STS	S	TS	STS	TS	STS
8.	DEP	1	2	3	2	1	2	3	3	2	3	2	3	1	3	2	1	2	1
		TS	TS	TS	S	TS	STS	S	TS	S	S	S	S	TS	STS	S	S	S	TS
9.	DSES	2	2	2	3	2	1	3	2	3	3	3	3	2	1	3	3	3	2
		STS	TS	TS	TS	S	STS	TS	S	S	S	TS	S	S	TS	S	S	S	STS
10.	DKP	1	2	2	2	3	1	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	1
		STS	TS	STS	S	TS	TS	S	S	STS	TS	S	STS	S	S	TS	S	S	TS
11.	DBS	1	2	1	3	2	2	3	3	1	2	3	1	3	3	2	3	3	2
		STS	S	S	STS	S	TS	STS	TS	S	S	STS	TS	TS	S	SS	S	S	STS
12.	EPMU	1	3	3	1	3	2	1	2	3	3	1	2	2	3	4	3	3	1
		S	STS	TS	TS	S	STS	S	S	S	S	TS	S	TS	S	TS	S	S	STS
13.	FSA	3	1	2	2	3	1	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	1
		STS	TS	S	TS	TS	TS	S	S	S	TS	S	TS	S	S	S	S	TS	S
14.	APZ	1	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3
		TS	STS	TS	S	S	STS	TS	STS	S	TS	TS	S	S	STS	TS	S	S	STS
15.	VT	2	1	2	3	3	1	2	1	3	2	2	3	3	1	2	3	3	1
		TS	TS	S	STS	TS	TS	TS	S	STS	S	STS	TS	S	S	S	S	S	TS
16.	FAF	2	2	3	1	2	2	2	3	1	3	1	2	3	3	3	3	3	2

		STS	TS	TS	S	STS	STS	S	STS	S	TS	TS	S	TS	STS	S	S	TS	STS
17.	IAH	1	2	2	3	1	1	3	1	3	2	2	3	2	1	3	3	2	1
		TS	TS	STS	S	TS	STS	S	TS	S	S	S	S	S	S	S	TS	S	STS
18.	IRP	2	2	1	3	2	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1
		STS	TS	TS	TS	S	S	S	STS	S	S	TS	S	TS	SS	S	TS	S	S
19.	IM	1	2	2	2	3	3	3	1	3	3	2	3	2	4	3	2	3	3
		STS	TS	TS	S	TS	STS	TS	S	STS	TS	STS	S	S	STS	TS	S	TS	S
20.	KD	1	2	2	3	2	1	2	3	1	2	1	3	3	1	2	3	2	3
		TS	S	STS	S	TS	TS	S	TS	TS	S	TS	TS	TS	S	S	S	TS	TS
21.	LDA	2	3	1	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2
		STS	TS	TS	TS	S	STS	TS	STS	S	STS	TS	S	S	S	S	TS	S	STS
22.	MAW	1	2	2	2	3	1	2	1	3	1	2	3	3	3	3	2	3	1
		TS	STS	TS	TS	STS	STS	S	TS	S	TS	STS	TS	S	TS	S	S	TS	S
23.	MRA	2	1	2	2	1	1	3	2	3	2	1	2	3	2	3	3	2	3
		STS	TS	S	S	TS	TS	S	S	STS	S	S	S	S	S	TS	S	S	TS
24.	MDR	1	2	3	3	2	2	3	3	1	3	3	3	3	3	2	3	3	2
		TS	TS	TS	TS	S	STS	TS	TS	S	S	TS	S	S	S	S	STS	S	STS
25.	MSW	2	2	2	2	3	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	1	3	1

		STS	TS	TS	STS	TS	STS	TS	TS	S	TS	TS	S	S	STS	SS	S	TS	STS	
26.	NDPW	1	2	2	1	2	1	2	2	3	2	2	3	3	1	4	3	2	1	
		STS	TS	TS	TS	S	STS	TS	STS	S	STS	TS	S	STS	S	STS	S	TS	TS	
27.	NPM	1	2	2	2	3	1	2	1	3	1	2	3	1	3	1	3	2	2	
		S	TS	TS	TS	STS	STS	S	S	TS	STS	TS	STS	S	S	S	S	STS	STS	
28.	RDR	3	2	2	2	1	1	3	3	2	1	2	1	3	3	3	3	1	1	
		STS	STS	TS	S	S	TS	S	TS	TS	STS	TS	S	TS	S	S	TS	S	TS	
29.	RAF	1	1	2	3	3	2	3	2	2	1	2	3	2	3	3	2	3	2	
		TS	TS	STS	TS	TS	STS	STS	S	S	S	TS	STS	S	TS	TS	S	S	STS	
30.	RYS	2	2	1	2	2	1	1	3	3	3	2	1	3	2	2	3	3	1	
		STS	TS	TS	S	S	STS	TS	TS	STS	S	TS	S	S	TS	S	S	STS	STS	
31.	SFD	1	2	2	3	3	1	2	2	1	3	2	3	3	2	3	3	1	1	
		TS	TS	STS	TS	STS	STS	TS	S	S	TS	TS	S	TS	TS	S	S	S	STS	
32.	TPD	2	2	3	2	1	1	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	1	
		STS	TS	STS	TS	STS	STS	S	S	STS	S	STS	S	S	STS	TS	S	STS	STS	
33.	VNF	1	2	1	2	1	1	3	3	1	3	1	3	3	1	2	3	1	1	
<b>Jumlah Skor STS</b>												141								
<b>Jumlah Skor TS</b>												408								

<b>Jumlah Skor S</b>	738
<b>Jumlah Skor SS</b>	12
<b>Total Skor Keseluruhan</b>	1299
<b>Prosentase Skor Keseluruhan</b>	<b>54,67%</b>

**Keterangan**

<b>STS</b> (Sangat Tidak Setuju)	: 1
<b>TS</b> (Tidak Setuju)	: 2
<b>S</b> (Setuju)	: 3
<b>SS</b> (Sangat Setuju)	: 4





		STS	TS	STS	S	TS	STS	TS	S	STS	TS	S	TS	S	TS	S	TS	TS	STS
9.	ASA	1	2	1	3	2	1	2	3	1	2	3	2	3	2	3	2	2	1
		TS	TS	S	S	S	STS	S	S	S	S	TS	S	TS	S	TS	S	TS	TS
10.	BMA	2	2	3	3	3	1	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2
		TS	STS	S	S	TS	STS	S	S	STS	S	TS	TS	S	S	S	TS	TS	TS
11.	CPL	2	1	3	3	2	1	3	3	1	3	2	2	3	3	3	2	2	2
		S	TS	TS	S	TS	S	S	TS	S	S	S	S	S	TS	S	S	STS	S
12.	DDR	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	1	3
		STS	STS	S	S	S	STS	TS	S	S	TS	S	TS	S	TS	S	S	TS	STS
13.	ER	1	2	3	3	3	1	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	1
		TS	TS	S	TS	S	STS	S	TS	S	S	TS	S	S	S	S	TS	S	S
14.	ES	2	2	3	2	3	1	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3
		S	STS	S	S	STS	STS	S	STS	STS	STS	TS	STS	S	S	S	STS	STS	STS
15.	EOP	3	1	3	3	1	1	3	1	1	1	2	1	3	3	3	1	1	1
		S	TS	TS	STS	S	TS	TS	S	S	S	TS	TS	S	S	S	TS	TS	TS
16.	EK	3	2	2	1	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2
		TS	TS	S	S	S	STS	S	TS	STS	STS	STS	S	S	S	S	STS	TS	STS
17.	FP	2	2	3	3	3	1	3	2	1	1	1	3	3	3	3	1	2	1

		STS	S	TS	S	TS	STS	S	TS	S	TS	TS	TS	S	STS	S	TS	S	STS
18.	FF	1	3	2	3	2	1	3	2	3	2	2	2	3	1	3	2	3	1
		STS	STS	S	TS	S	TS	S	S	S	TS	S	S	S	S	S	STS	STS	STS
19.	FAP	1	1	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	1	1
20.	ISNA	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		TS	STS	TS	TS	TS	TS	S	S	TS	STS	TS	TS	S	TS	S	TS	S	TS
21.	IRN	2	1	2	2	2	2	3	3	2	1	2	2	3	2	3	2	3	2
		STS	TS	S	TS	S	STS	TS	S	S	TS	S	TS	S	TS	TS	TS	TS	STS
22.	LCM	1	2	3	2	3	1	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	1
		STS	STS	TS	S	S	TS	S	TS	S	S	TS	S	TS	S	S	TS	S	TS
23.	MS	1	1	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2
		STS	TS	S	TS	TS	STS	TS	S	S	TS	S	TS	S	TS	S	TS	TS	STS
24.	MN	2	3	3	2	2	1	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	1
		STS	STS	STS	S	S	TS	S	S	TS	S	STS	S	TS	S	S	TS	S	TS
25.	MJ	1	1	1	3	3	2	3	3	2	3	1	3	2	3	3	2	3	2
		STS	TS	S	S	S	STS	TS	TS	S	TS	S	TS	S	TS	S	TS	TS	STS
26.	MRA	1	2	3	3	3	1	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	1



		TS	S	TS	S	TS	STS	S	TS	TS	S	TS	S	S	STS	S	STS	TS	STS	
36.	REN	2	3	2	3	2	1	3	2	2	3	2	3	3	1	3	1	2	1	
		STS	TS	S	TS	S	TS	TS	S	S	STS	STS	S	S	S	TS	STS	S	S	
37.	SFM	1	2	3	2	3	2	2	3	3	1	1	3	3	3	2	1	3	3	
		STS	TS	STS	S	STS	STS	S	TS	STS	TS	TS	TS	S	TS	S	STS	TS	STS	
38.	TSCA	1	2	1	3	1	1	3	2	1	2	2	2	3	2	3	1	2	1	
<b>Jumlah Skor STS</b>												116								
<b>Jumlah Skor TS</b>												478								
<b>Jumlah Skor S</b>												765								
<b>Jumlah Skor SS</b>												8								
<b>Total Skor Keseluruhan</b>												1367								
<b>Prosentase Skor Keseluruhan</b>												55,84%								

**Keterangan**

<b>STS</b>	(Sangat Tidak Setuju)	: 1
<b>TS</b>	(Tidak Setuju)	: 2
<b>S</b>	(Setuju)	: 3
<b>SS</b>	(Sangat Setuju)	: 4

## 3) SMAN I Arjasa

No.	Nama	Pernyataan																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1.	AGQ	STS	TS	S	STS	TS	STS	S	S	STS	TS	STS	TS	S	S	S	TS	STS	STS
		1	2	3	1	2	1	3	3	1	2	1	2	3	3	3	2	1	1
2.	AF	STS	TS	TS	S	STS	TS	TS	TS	TS	TS	STS	TS	TS	TS	TS	TS	STS	STS
		1	2	2	3	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1
3.	AS	STS	TS	S	TS	STS	TS	S	S	TS	S	TS	S	TS	S	SS	TS	TS	TS
		1	2	3	2	1	2	3	3	2	3	2	3	2	3	4	2	2	2
4.	AI	STS	S	S	TS	S	TS	S	S	S	TS	S	S	TS	STS	S	S	S	TS
		1	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	1	3	3	3	2
5.	AGP	STS	TS	S	TS	STS	STS	TS	S	STS	TS	STS	TS	S	TS	S	TS	STS	STS
		1	2	3	2	1	1	2	3	1	2	1	2	3	2	3	2	1	1
6.	BSR	TS	S	STS	S	S	S	S	TS	STS	TS	TS	S	S	S	S	S	S	TS
		2	3	1	3	3	3	3	2	1	2	2	3	3	3	3	3	3	2
7.	CDO	STS	TS	S	TS	TS	TS	TS	STS	TS	STS	STS	TS	S	S	S	TS	STS	STS
		1	2	3	2	2	2	2	1	2	1	1	2	3	3	3	2	1	1

		S	TS	S	TS	STS	S	S	S	TS	TS	STS	TS	S	S	TS	TS	TS	TS
8.	DAF	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	1	2	3	3	2	2	2	2
		STS	TS	S	TS	S	TS	S	TS	TS	S	TS	S	TS	TS	S	TS	TS	STS
9.	GPRD	1	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	1
		TS	TS	S	S	S	TS	S	TS	S	S	TS	S	S	TS	TS	S	TS	TS
10.	IRI	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2
		TS	TS	STS	S	S	STS	S	TS	S	S	TS	STS	S	S	S	S	TS	TS
11.	MFS	2	2	1	3	3	1	3	2	3	3	2	1	3	3	3	3	2	2
		TS	TS	SS	S	S	S	TS	S	STS	TS	S	TS	TS	S	SS	S	TS	S
12.	LSN	2	2	4	3	3	3	2	3	1	2	3	2	2	3	4	3	2	3
		STS	TS	TS	TS	S	STS	S	S	STS	TS	TS	TS	TS	S	TS	TS	TS	TS
13.	ALF	1	2	2	2	3	1	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2
		TS	TS	STS	S	S	TS	TS	STS	S	TS	TS	S	S	STS	S	S	TS	STS
14.	MSR	2	2	1	3	3	2	2	1	3	2	2	3	3	1	3	3	2	1
		STS	S	TS	S	STS	TS	STS	S	TS	TS	TS	STS	S	SS	S	S	TS	STS
15.	MPR	1	3	2	3	1	2	1	3	2	2	2	1	3	4	3	3	2	1
		STS	TS	TS	STS	STS	TS	S	S	TS	S	S	TS	S	S	S	TS	TS	STS
16.	MI	1	2	2	1	1	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	1

		STS	TS	S	S	TS	STS	S	S	TS	TS	STS	S	TS	S	S	S	TS	STS
17.	MFR	1	2	3	3	2	1	3	3	2	2	1	3	2	3	3	3	2	1
		STS	TS	TS	S	S	TS	S	STS	STS	S	TS	TS	S	S	TS	TS	TS	S
18.	MMF	1	2	2	3	3	2	3	1	1	3	2	2	3	3	2	2	2	3
		STS	STS	S	TS	TS	TS	S	TS	TS	TS	S	S	TS	S	S	S	S	STS
19.	MRF	1	1	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	1
		STS	STS	S	S	TS	STS	S	S	TS	S	TS	TS	TS	S	TS	S	TS	TS
20.	MNAD	1	1	3	3	2	1	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2
		TS	STS	TS	TS	TS	TS	S	TS	TS	TS	TS	TS	TS	TS	S	S	S	S
21.	NF	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3
		STS	STS	TS	S	TS	TS	S	TS	TS	S	TS	TS	TS	S	S	S	TS	STS
22.	SR	1	1	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	1
		STS	STS	TS	S	TS	TS	S	STS	TS	TS	STS	TS	STS	S	S	TS	TS	TS
23.	SQ	1	2	2	3	2	2	3	1	2	2	1	2	1	3	3	2	2	2
		STS	TS	STS	TS	S	TS	S	S	TS	STS	TS	S	STS	S	S	TS	TS	STS
24.	SM	1	2	1	2	3	2	3	3	2	1	2	3	1	3	3	2	2	1
		STS	STS	S	S	S	TS	S	S	STS	S	TS	STS	S	STS	S	S	TS	TS
25.	SR	1	1	3	3	3	2	3	3	1	3	2	1	3	1	3	3	2	2

		STS	STS	S	TS	S	TS	S	S	STS	S	TS	S	STS	S	S	TS	TS	STS	
26.	SRE	1	2	3	2	3	2	3	3	1	3	2	3	1	3	3	2	2	1	
		STS	TS	TS	S	STS	STS	S	STS	STS	S	STS	TS	S	S	S	STS	TS	TS	
27.	YGP	1	2	2	3	1	1	3	1	1	3	1	2	3	3	3	1	2	2	
		STS	TS	S	S	TS	STS	S	TS	TS	TS	STS	TS	TS	STS	S	TS	TS	STS	
28.	YR	1	2	3	3	2	1	3	2	2	2	1	2	2	1	3	2	2	1	
		TS	STS	TS	S	TS	STS	TS	STS	S	S	TS	S	STS	TS	S	S	TS	STS	
29.	YDH	2	1	2	3	2	1	2	1	3	3	2	3	1	2	3	3	2	1	
<b>Jumlah Skor STS</b>												108								
<b>Jumlah Skor TS</b>												440								
<b>Jumlah Skor S</b>												570								
<b>Jumlah Skor SS</b>												16								
<b>Total Skor Keseluruhan</b>												1134								
<b>Prosentase Skor Keseluruhan</b>												54,31%								

**Keterangan**

<b>STS</b>	(Sangat Tidak Setuju)	: 1
<b>TS</b>	(Tidak Setuju)	: 2
<b>S</b>	(Setuju)	: 3
<b>SS</b>	(Sangat Setuju)	: 4



**Lampiran O. Instrumen Pengumpulan Data (Angket Validasi)****1. Validasi Isi Bidang Studi**

## a) Angket Validasi Isi Bidang Studi

**Angket Validasi Isi Bidang Studi**

Judul Program :	Pengembangan E-book Sejarah Indonesia Berbasis <i>Discovery Learning</i> Untuk Meningkatkan Kemandirian Peserta Didik Menggunakan Model ASSURE
Materi :	Nilai Sumpah Pemuda dan Maknanya bagi Kehidupan Masa Kini
Sasaran :	Kelas XI SMA

**A. Petunjuk**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara melingkari skor yang terpenuhi;
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran

**B. Penilaian**

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
1.	Ketepatan KI dan KD dengan judul e-book.	1	2	3	4	5
2.	Ketepatan prosedur analisis tujuan.	1	2	3	4	5
3.	Kebenaran substansial isi e-book.	1	2	3	4	5
4.	Ketepatan struktur kerangka untuk menggambarkan langkah prosedural dalam mempelajari e-book.	1	2	3	4	5
5.	Ketepatan memilih bahan/materi yang sesuai untuk penyusunan e-book.	1	2	3	4	5
6.	Keruntutan kronologi waktu dalam materi.	1	2	3	4	5
7.	Ketepatan pemilihan gambar sebagai media untuk memperjelas materi.	1	2	3	4	5
8.	Ketepatan uraian materi pada bab I.	1	2	3	4	5
9.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada bab I.	1	2	3	4	5
10.	Ketepatan uraian materi pada bab II.	1	2	3	4	5

11.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada bab II.	1	2	3	4	5
12.	Ketepatan uraian materi pada bab III.	1	2	3	4	5
13.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada bab III.	1	2	3	4	5
14.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	1	2	3	4	5
15.	Kemampuan latihan untuk memandu peserta didik dalam menguji penguasaan dan pemahaman terhadap materi.	1	2	3	4	5
16.	Kemampuan umpan balik untuk menuntun peserta didik pada jawaban yang benar.	1	2	3	4	5
17.	E-book meningkatkan motivasi peserta didik untuk membaca.	1	2	3	4	5

**Skor Total =**

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

**Keterangan:**

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



## b) Hasil Validasi Ahli Isi Bidang Studi

**Angket Validasi Isi Bidang Studi**

Judul Program :	Pengembangan E-book Sejarah Indonesia Berbasis <i>Discovery Learning</i> Untuk Meningkatkan Kemandirian Peserta Didik Menggunakan Model ASSURE
Materi :	Nilai Sumpah Pemuda dan Maknanya bagi Kehidupan Masa Kini
Sasaran :	Kelas XI SMA

**A. Petunjuk**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara melingkari skor yang terpenuhi;
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran

**B. Penilaian**

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan KI dan KD dengan judul e-book.	1	2	3	4	5
2.	Ketepatan prosedur analisis tujuan.	1	2	3	4	5
3.	Kebenaran substansial isi e-book.	1	2	3	4	5
4.	Ketepatan struktur kerangka untuk menggambarkan langkah prosedural dalam mempelajari e-book.	1	2	3	4	5
5.	Ketepatan memilih bahan/materi yang sesuai untuk penyusunan e-book.	1	2	3	4	5
6.	Keruntutan kronologi waktu dalam materi.	1	2	3	4	5
7.	Ketepatan pemilihan gambar sebagai media untuk memperjelas materi.	1	2	3	4	5
8.	Ketepatan uraian materi pada bab I.	1	2	3	4	5
9.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada bab I.	1	2	3	4	5
10.	Ketepatan uraian materi pada bab II.	1	2	3	4	5
11.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada bab II.	1	2	3	4	5
12.	Ketepatan uraian materi pada bab III.	1	2	3	4	5

13.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada bab III.	1	2	3	4	5
14.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	1	2	3	4	5
15.	Kemampuan latihan untuk memandu peserta didik dalam menguji penguasaan dan pemahaman terhadap materi.	1	2	3	4	5
16.	Kemampuan umpan balik untuk menuntun peserta didik pada jawaban yang benar.	1	2	3	4	5
17.	E-book meningkatkan motivasi peserta didik untuk membaca.	1	2	3	4	5
<b>Skor Total =</b>		66				

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

**Keterangan:**

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

**Komentar dan Saran untuk Perbaikan E-book**

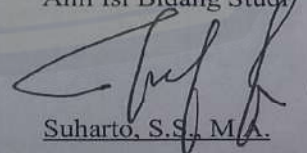
Pada dasarnya model ini sudah layak dengan predikat baik secara keseluruhan.

Model pembelajaran ini dinyatakan :

- ① Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

Jember, Januari 2019

Ahli Isi Bidang Studi



Suharto, S.S., M.A.

NIP. 197009212002121004

## 2. Validasi Bahasa

### a) Angket Validasi Bahasa

#### Angket Validasi Bahasa

Judul Program :	Pengembangan E-book Sejarah Indonesia Berbasis <i>Discovery Learning</i> Untuk Meningkatkan Kemandirian Peserta Didik Menggunakan Model ASSURE
Materi :	Nilai Sumpah Pemuda dan Maknanya bagi Kehidupan Masa Kini
Sasaran :	Kelas XI SMA

#### A. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara melingkari skor yang terpenuhi;
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran.

#### B. Penilaian

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

**Skor Total =**

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

**Keterangan:**

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

**Komentar dan Saran untuk Perbaikan E-book**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

E-book pembelajaran ini dinyatakan :

- a. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi
- b. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
- c. Tidak layak diujicobakan di lapangan

Jember, Januari 2019

Ahli Bahasa

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



## b) Hasil Validasi Bahasa

**Angket Validasi Bahasa**

Judul Program :	Pengembangan E-book Sejarah Indonesia Berbasis <i>Discovery Learning</i> Untuk Meningkatkan Kemandirian Peserta Didik Menggunakan Model ASSURE
Materi :	Nilai Sumpah Pemuda dan Maknanya bagi Kehidupan Masa Kini
Sasaran :	Kelas XI SMA

**A. Petunjuk**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara melingkari skor yang terpenuhi;
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran.

**B. Penilaian**

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan bahasa yang digunakan.					(5)
2.	Ketepatan penggunaan kata dalam tiap kalimat.					(5)
3.	Keefektifan kalimat.					(5)
4.	Kejelasan organisasi pesan.				(4)	5
5.	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa.					(5)
6.	Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat.				(4)	5
7.	Kemampuan mendorong minat baca.				(4)	5
8.	Kemampuan memotivasi pesan atau informatif.					(5)
9.	Ketepatan penggunaan bahasa dengan pemahaman pembaca.			(3)		5
10.	Ketepatan penggunaan bahasa dalam bab dan sub bab.					(5)
<b>Skor Total =</b>		<b>45</b>				

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

**Keterangan:**

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

**Komentar dan Saran untuk Perbaikan E-book**

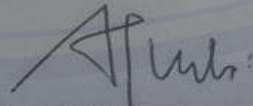
Secara umum sangat bagus. Perbaiki sistematika daftar pustaka.

**Media** pembelajaran ini dinyatakan :

- a) Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi
- b. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
- c. Tidak layak diujicobakan di lapangan

Jember, Januari 2019

Ahli Bahasa



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

### 3. Validasi Desain

#### a) Angket Validasi Desain

##### Angket Validasi Desain

Judul Program :	Pengembangan E-book Sejarah Indonesia Berbasis <i>Discovery Learning</i> Untuk Meningkatkan Kemandirian Peserta Didik Menggunakan Model ASSURE
Materi :	Nilai Sumpah Pemuda dan Maknanya bagi Kehidupan Masa Kini
Sasaran :	Kelas XI SMA

#### A. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara melingkari skor yang terpenuhi;
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran.

#### B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
1.	Kemenarikan desain cover.	1	2	3	4	5
2.	Konsistensi judul di setiap bab.	1	2	3	4	5
3.	Kesesuaian judul dan sub judul.	1	2	3	4	5
4.	E-book Sejarah Indonesia berbasis <i>discovery learning</i> mempermudah peserta didik mempelajari fungsi dan operasi <i>e-book</i> , sehingga meminimalkan waktu belajar.	1	2	3	4	5
5.	Ketepatan e-book Sejarah Indonesia berbasis <i>discovery learning</i> mempermudah peserta didik dalam belajar secara tuntas.	1	2	3	4	5
6.	E-book Sejarah Indonesia berbasis <i>discovery learning</i> dapat digunakan sebagai sumber belajar yang baik.	1	2	3	4	5
7.	E-book Sejarah Indonesia berbasis <i>discovery learning</i> memberikan penjelasan menarik melalui perpaduan teks, gambar, dan peta konsep.	1	2	3	4	5

8.	Ketepatan e-book Sejarah Indonesia berbasis <i>discovery learning</i> memudahkan peserta didik dalam menyelesaikan tugas.	1	2	3	4	5
9.	E-book Sejarah Indonesia berbasis <i>discovery learning</i> sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.	1	2	3	4	5
10.	Kemudahan memahami pertanyaan pada bagian sintaks <i>discovery learning</i> .	1	2	3	4	5
11.	E-book Sejarah Indonesia berbasis <i>discovery learning</i> dapat digunakan tanpa bantuan pendidik sebagai fasilitator.	1	2	3	4	5
12.	E-book Sejarah Indonesia berbasis <i>discovery learning</i> memvisualisasikan materi dari kombinasi teks, gambar, dan ilustrasi.	1	2	3	4	5

---

**Skor Total=**

---

(Sumber: Adaptasi Apriani, 2018)

**Keterangan:**

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



## b) Hasil Validasi Desain

**Angket Validasi Desain**

Judul Program :	Pengembangan E-book Sejarah Indonesia Berbasis <i>Discovery Learning</i> Untuk Meningkatkan Kemandirian Peserta Didik Menggunakan Model ASSURE
Materi :	Nilai Sumpah Pemuda dan Maknanya bagi Kehidupan Masa Kini
Sasaran :	Kelas XI SMA

**A. Petunjuk**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara melingkari skor yang terpenuhi;
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran.

**B. Penilaian**

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenarikan desain cover.				(4)	
2.	Konsistensi judul di setiap bab.				(4)	
3.	Kesesuaian judul dan sub judul.				(4)	
4.	E-book Sejarah Indonesia berbasis <i>discovery learning</i> mempermudah peserta didik mempelajari fungsi dan operasi <i>e-book</i> , sehingga meminimalkan waktu belajar.			(3)		
5.	Ketepatan e-book Sejarah Indonesia berbasis <i>discovery learning</i> mempermudah peserta didik dalam belajar secara tuntas.				(4)	
6.	E-book Sejarah Indonesia berbasis <i>discovery learning</i> dapat digunakan sebagai sumber belajar yang baik.					(5)
7.	E-book Sejarah Indonesia berbasis <i>discovery learning</i> memberikan penjelasan menarik melalui perpaduan teks, gambar, dan peta konsep.					(5)
8.	Ketepatan e-book Sejarah Indonesia berbasis <i>discovery learning</i> memudahkan peserta didik			(3)		

	dalam menyelesaikan tugas.					
9.	E-book Sejarah Indonesia berbasis <i>discovery learning</i> sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.	1	2	3	(4)	5
10.	Kemudahan memahami pertanyaan pada bagian sintaks <i>discovery learning</i> .	1	2	3	4	(5)
11.	E-book Sejarah Indonesia berbasis <i>discovery learning</i> dapat digunakan tanpa bantuan pendidik sebagai fasilitator.	1	2	3	(4)	5
12.	E-book Sejarah Indonesia berbasis <i>discovery learning</i> memvisualisasikan materi dari kombinasi teks, gambar, dan ilustrasi.	1	2	3	4	(5)
	<b>Skor Total=</b>			8		

(Sumber: Adaptasi Apriani, 2018)

**Keterangan:**

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

Komentar dan Saran untuk Perbaikan E-book

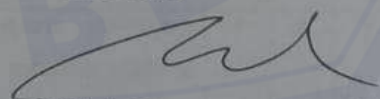
baik siap di ujikan .

E-book pembelajaran ini dinyatakan :

- 1) Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

Jember, Januari 2019

Ahli Desain



Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19870924 2015041001



**Lampiran P. Respon Pengguna**

## a. Angket Penilaian Pengguna

**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PENDIDIK  
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH**

Judul Program :	Pengembangan E-book Sejarah Indonesia Berbasis <i>Discovery Learning</i> Untuk Meningkatkan Kemandirian Peserta Didik Menggunakan Model ASSURE
Materi :	Nilai Sumpah Pemuda dan Maknanya bagi Kehidupan Masa Kini
Sasaran :	Kelas XI SMA

**A. Petunjuk**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara melingkari skor yang terpenuhi;
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran.

**B. Penilaian**

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

(Sumber: Adaptasi Aprianto, 2017)

Keterangan:

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



## b. Hasil Penilaian Pengguna

## Lampiran Angket Penilaian Pendidik

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PENDIDIK  
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH

Judul Program :	Pengembangan E-book Sejarah Indonesia Berbasis <i>Discovery Learning</i> Untuk Meningkatkan Kemandirian Peserta Didik Menggunakan Model ASSURE
Materi :	Nilai Sumpah Pemuda dan Maknanya bagi Kehidupan Masa Kini
Sasaran :	Kelas XI SMA

## A. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara melingkari skor yang terpenuhi;
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran.

## B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan judul dengan materi yang akan dibahas	1	2	3	4	5
2.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
3.	Runtutan kronologis cerita	1	2	3	4	5
4.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi	1	2	3	4	5
5.	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	1	2	3	4	5
6.	Desain <i>layout</i> modul elektronik	1	2	3	4	5
7.	Pemilihan <i>font</i> tata tulis	1	2	3	4	5
8.	Pemilihan ukuran <i>font</i>	1	2	3	4	5
9.	Kemampuan pemberian informasi penting dan baru	1	2	3	4	5

(Sumber: Adaptasi Aprianto, 2017)

## Keterangan:

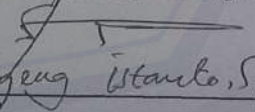
- 1 : Sangat kurang baik
- 2 : Kurang baik
- 3 : Cukup baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat baik

**Komentar dan Saran untuk Perbaikan E-book**

1. penjelasan Morala dan nilai simpah pemuda masih belum konkrit. ketika saya membaca masih terlihat bingung bedanya mana yg nilai dan makna.
2. penyaparan tentang nilai dan norma yg optimalif dalam kehidupan masyarakat masih kurang.


Jember, 26 Februari 2019

Guru Mata Pelajaran Sejarah

  
Sugeng Istanto, S.Pd  
NIP.

**Lampiran Q. Surat Penelitian**

## 1. Surat Izin Penelitian



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

---

Nomor : 1482/UN25.1.5/LI/2019 21 FEB 2019  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala SMA Negeri 1 Jember

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

Nama : Hestik Wulandari  
NIM : 150210302058  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Berkenaan dengan penyelesaian tugas akhir, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan Penelitian tentang "Pengembangan E-Book Sejarah Indonesia Berbasis *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kemandirian Peserta Didik Menggunakan Model ASSURE" di Sekolah yang Saudara pimpin selama bulan Februari 2019 s.d. selesai.

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.

  
Dekan  
Wakil Dekan I,  
Prof. Dr. Suratno, M.Si  
NIP. 196706251992031003

## 2. Surat Rekomendasi Bakesbang dan Politik

 **PEMERINTAH DAERAH KABUPATEN JEMBER**  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**  
 Jalan Letjen S Parman No. 89 ■ 337853 Jember

Kepada  
 Yth. Sdr. Kepala Cabang Dinas Pendidikan  
 Provinsi Jatim Wilayah Kab. Jember  
 di - JEMBER

**SURAT REKOMENDASI**  
 Nomor : 072/314/415/2019

Tentang  
**PENELITIAN**

Dasar : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi penelitian sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri nomor 7 Tahun 2014 Tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011;  
 2. Peraturan Bupati Jember No. 46 Tahun 2014 tentang Pedoman Penerbitan Surat Rekomendasi Penelitian Kabupaten Jember

Memperhatikan : Surat Dekan FKIP Universitas Jember tanggal 11 Pebruari 2019 Nomor : 1143/UN25.1.5/LT/2019 perihal Permohonan Penelitian

**MEREKOMENDASIKAN**

Nama / NIM. : Hestik Wulandari / 150210302058  
 Instansi : Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Jember  
 Alamat : Jl. Kalimantan 37 Kampus Tegal Boto Jember  
 Keperluan : Mengadakan penelitian untuk penyelesaian tugas akhir tentang : "Pengembangan E-Book Sejarah Indonesia Berbasis *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kemandirian Peserta Didik Menggunakan Model ASSURE"  
 Lokasi : SMA Negeri 1 Jember, SMA Negeri 3 Jember dan SMA Negeri 1 Arjasa  
 Waktu Kegiatan : Pebruari 2019 s/d Selesai

Apabila tidak bertentangan dengan kewenangan dan ketentuan yang berlaku, diharapkan Saudara memberi bantuan tempat dan atau data seperlunya untuk kegiatan dimaksud.

1. Kegiatan dimaksud benar-benar untuk kepentingan Pendidikan
2. Tidak dibenarkan melakukan aktivitas politik
3. Apabila situasi dan kondisi wilayah tidak memungkinkan akan dilakukan penghentian kegiatan.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Ditetapkan di : Jember  
 Tanggal : 11-02-2019  
 An. KEPALA BAKESBANG DAN POLITIK  
 KABUPATEN JEMBER  
 Sekretaris  
  
 Drs. HESTI WIDODO  
 Pembina Tk. I  
 NIP. 19611224 198812 1 001

Tembusan :  
 Yth. Sdr. : 1. Dekan FKIP Universitas Jember;  
 2. Yang Bersangkutan.

## 3. Surat Rekomendasi Dinas Pendidikan


**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH JEMBER**  
**KABUPATEN JEMBER - KABUPATEN LUMAJANG**  
 Kantor Jember : Jl. Kalimantan No. 42 telp. (0331) 4355870 email [cabangdispendikjember@yahoo.com](mailto:cabangdispendikjember@yahoo.com)  
 Kantor Lumajang : Jl. Arif Rahman Hakim 04 telp. (0334) 8781908 email [dispendiklumajang@gmail.com](mailto:dispendiklumajang@gmail.com)  
**JEMBER**

---

**REKOMENDASI**  
 Nomor : 421.3/407/101.6.5/2019

Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah Jember, setelah mempertimbangkan :

1. Surat Rekomendasi dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Jember nomor : 072/314/415/2019 tanggal 11 Februari 2019 tentang Penelitian;

maka pada prinsipnya kami tidak keberatan/memberikan izin kepada :

Nama	: <b>HESTIK WULANDARI</b>
NIM	: 150210302058
Instansi	: Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Jember
Alamat	: Jalan Kalimantan No. 37 Tegal Boto Jember
Keperluan	: Mengadakan penelitian untuk penyelesaian tugas akhir tentang : "Pengembangan E-book Sejarah Indonesia Berbasis <i>Discovery Learning</i> Untuk Meningkatkan Kemandirian Peserta Didik Menggunakan Model ASSURE"
Lokasi	: SMA Negeri 1, SMA Negeri 3 Jember dan SMA Negeri 1 Arjasa
Waktu kegiatan	: Februari 2019 s.d. selesai

Dalam pelaksanaan kegiatan diharapkan Saudara memperhatikan hal-hal berikut :

1. Tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar di sekolah;
2. Tidak dibenarkan melakukan aktivitas politik.

Demikian rekomendasi ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 12 Februari 2019

Kepala Cabang Dinas Pendidikan  
Wilayah Jember

  
**Drs. LUTFI ISA ANSHORI, M.M.**  
 Pembina Tingkat I  
 NIP. 19660504 199203 1 016

rekom\_lit-7

**Lampiran R. Hasil Penilaian Kemandirian Pada Uji Coba****a. Uji Coba Kelompok Kecil**1) Tingkat Kemandirian Peserta Didik Sebelum Penggunaan E-book Sejarah Indonesia Berbasis *Discovery Learning*

No	Nama	Pernyataan																		Total Skor	Skor Akhir
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		
1.	AF	STS	TS	TS	S	S	TS	S	S	S	S	TS	TS	S	S	S	S	S	TS	46	64
		1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3		
2.	ANH	TS	TS	S	S	S	TS	S	S	TS	S	TS	S	S	S	S	S	S	STS	47	65
		2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3		
3.	AN	STS	TS	S	S	S	TS	S	S	S	S	TS	S	S	S	STS	S	TS	S	46	64
		1	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	1	3	2	3		
4.	AWV	TS	TS	TS	S	TS	STS	S	S	S	S	S	S	TS	S	S	S	S	TS	46	64
		2	2	2	3	2	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3		
5.	BA	STS	TS	S	S	S	TS	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	50	69
		1	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		
6.	FSM	STS	TS	TS	S	SS	TS	SS	TS	S	TS	SS	TS	TS	S	SS	SS	TS	STS	47	65
		1	2	2	3	4	2	4	2	3	2	4	2	2	3	4	4	2	1		



		STS	TS	S	TS	S	TS	S	TS	S	SS	S	TS	S	S	SS	TS	S	TS			
7.	FIA	1	2	3	2	3	2	3	2	3	4	3	2	3	3	4	2	3	2	47	65	
		TS	TS	S	S	S	TS	S	S	S	S	TS	S	S	S	SS	S	TS	TS			
8.	MPS	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2	2	49	68	
		TS	TS	S	S	SS	STS	SS	TS	S	TS	S	S	TS	S	SS	SS	TS	STS			
9.	NH	2	2	3	3	4	1	4	2	3	2	3	3	2	3	4	4	2	1	48	67	
		TS	S	S	S	TS	TS	S	TS	S	S	TS	TS	TS	S	S	S	TS	TS			
10.	RM	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	45	63	
		STS	TS	S	S	S	TS	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	TS			
11.	SAS	1	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	49	68	
		S	TS	TS	STS	S	STS	STS	SS	S	STS	TS	S	S	SS	STS	S	S	S			
12.	SA	3	2	2	1	3	1	1	4	3	1	2	3	3	4	1	3	3	3	43	60	
		STS	S	STS	STS	S	TS	STS	SS	SS	STS	TS	S	SS	S	STS	TS	STS	TS			
13.	SYA	1	3	1	1	3	2	1	4	4	1	2	3	4	3	1	2	1	2	39	54	
<b>Jumlah Skor STS</b>																					24	
<b>Jumlah Skor TS</b>																					138	
<b>Jumlah Skor S</b>																					372	

<b>Jumlah Skor SS</b>	68
<b>Total Skor Keseluruhan</b>	602
<b>Mean Skor Keseluruhan</b>	64,31

**Keterangan**ST<sub>S</sub> (Sangat Tidak Setuju) : 1T<sub>S</sub> (Tidak Setuju) : 2

S (Setuju) : 3

S<sub>S</sub> (Sangat Setuju) : 42) Tingkat Kemandirian Peserta Didik Setelah Penggunaan E-book Sejarah Indonesia Berbasis *Discovery Learning*

No	Nama	Pernyataan																		Total Skor	Skor Akhir
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		
1.	AF	S	TS	SS	S	SS	S	SS	SS	S	S	S	S	S	S	SS	SS	S	S	59	82
		3	2	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3		
2.	ANH	S	TS	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	53	74
		3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		
3.	AN	SS	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	SS	S	SS	SS	58	81
		4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4		

		S	TS	S	S	S	SS	S	SS	S	S	S	SS	S	S	S	S	S	SS		
4.	AWV	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	57	79
		S	SS	S	SS	S	SS	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	SS	S		
5.	BA	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	58	81
		STS	S	SS	S	SS	SS	SS	SS	S	S	SS	S	S	S	SS	SS	S	S		
6.	FSM	1	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	60	83
		SS	SS	S	SS	SS	TS	S	S	S	SS	S	S	S	S	SS	SS	S	SS		
7.	FIA	4	4	3	4	4	2	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	61	85
		SS	SS	S	S	S	SS	SS	S	S	S	S	S	S	S	SS	S	S	S		
8.	MPS	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	59	82
		SS	SS	SS	S	SS	S	SS	S	S	SS	S	SS	S	S	SS	SS	S	S		
9.	NH	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	63	88
		S	S	S	S	S	TS	SS	SS	SS	S	SS	S	S	SS	SS	S	S	S		
10.	RM	3	3	3	3	3	2	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	59	82
		S	SS	S	S	S	SS	SS	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S		
11.	SAS	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	57	79
		S	S	S	SS	S	S	SS	SS	SS	SS	S	S	S	SS	SS	SS	S	SS		
12.	SA	3	2	2	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	63	88

		SS	S	S	SS	SS	S	SS	S	S	S	S	S	S	S	SS	SS	SS	S		
13.	SYA	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	61	85
<b>Jumlah Skor STS</b>																					1
<b>Jumlah Skor TS</b>																					10
<b>Jumlah Skor S</b>																					465
<b>Jumlah Skor SS</b>																					292
<b>Total Skor Keseluruhan</b>																					768
<b>Mean Skor Keseluruhan</b>																					82,05

**Keterangan**

- STS (Sangat Tidak Setuju) : 1
- TS (Tidak Setuju) : 2
- S (Setuju) : 3
- SS (Sangat Setuju) : 4

## 3) Peningkatan Kemandirian Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Kecil

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum	64.3077	13	3.92396	1.08831
	Setelah	82.2308	13	3.81125	1.05705

**Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Sebelum & Setelah	13	-.323	.282

**Paired Samples Test**

		Paired Differences				t	Df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Sebelum - Setelah	-17.92308	6.29102	1.74481	-21.72470	-14.12145	-10.272	12	.000

**b. Uji Coba Lapangan**1) Tingkat Kemandirian Peserta Didik Sebelum Penggunaan E-book Sejarah Indonesia Berbasis *Discovery Learning*

No.	Nama	Pernyataan																		Total Skor	Skor Akhir
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		
1.	AFM	STS	TS	S	TS	S	TS	TS	S	TS	TS	S	TS	S	TS	S	S	S	STS	42	58
		1	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	1		
2.	AYS	STS	TS	TS	STS	S	TS	TS	S	TS	TS	S	TS	S	TS	S	S	TS	STS	39	54
		1	2	2	1	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	1		
3.	AAPG	STS	STS	S	STS	S	STS	S	S	TS	S	TS	STS	S	TS	S	TS	STS	STS	36	50
		1	1	3	1	3	1	3	3	2	3	2	1	3	2	3	2	1	1		
4.	AW	STS	TS	S	TS	S	STS	S	S	TS	TS	TS	TS	STS	STS	S	TS	TS	TS	37	51
		1	2	3	2	3	1	3	3	2	2	2	2	1	1	3	2	2	2		
5.	ATPS	STS	TS	S	S	S	STS	S	TS	TS	S	TS	STS	STS	TS	S	TS	STS	STS	36	50
		1	2	3	3	3	1	3	2	2	3	2	1	1	2	3	2	1	1		
6.	ACC	STS	TS	S	S	TS	TS	S	S	S	S	TS	TS	STS	STS	S	S	STS	STS	39	54
		1	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	1	1	3	3	1	1		
7.	BEW	STS	TS	TS	S	TS	STS	S	S	TS	S	TS	TS	STS	S	TS	S	STS	STS	37	51
		1	2	2	3	2	1	3	3	2	3	2	3	1	3	2	3	1	1		

		STS	TS	S	STS	S	TS	S	TS	S	TS	TS	STS	S	STS	TS	TS	STS	STS		
8.	CPM	1	2	3	1	3	2	3	2	3	2	2	1	3	1	2	2	1	1	35	49
		TS	TS	S	TS	S	TS	S	TS	S	S	TS	TS	STS	STS	S	S	TS	TS		
9.	DDS	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	1	1	3	3	2	2	41	58
		STS	TS	TS	STS	S	TS	S	TS	S	TS	S	TS	TS	STS	S	S	TS	TS		
10.	DAM	1	2	2	1	3	2	3	2	3	2	3	2	2	1	3	3	2	2	39	54
		TS	TS	TS	TS	S	STS	S	TS	S	S	TS	S	TS	STS	S	STS	STS	TS		
11.	ENR	2	2	2	2	3	1	3	2	3	3	2	3	2	1	3	1	1	2	38	53
		STS	S	TS	S	TS	TS	SS	S	S	TS	TS	TS	STS	STS	S	STS	STS	STS		
12.	FNH	1	3	2	3	2	2	4	3	3	2	2	2	1	1	3	1	1	1	37	52
		STS	STS	S	STS	S	TS	S	TS	S	S	TS	TS	TS	STS	SS	S	STS	STS		
13.	FRD	1	1	3	1	3	2	3	2	3	3	2	2	2	1	4	3	1	1	39	54
		STS	TS	S	STS	S	STS	S	S	S	S	TS	TS	S	S	TS	TS	STS	STS		
14.	FNS	1	2	3	1	3	1	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	1	1	39	54
		STS	TS	S	TS	TS	STS	S	S	TS	S	TS	TS	S	TS	S	TS	S	STS		
15.	IYR	1	2	3	2	2	1	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	1	40	56
		STS	STS	S	TS	S	TS	S	TS	S	S	S	STS	S	STS	S	STS	TS	TS		
16.	IFA	1	1	3	2	3	2	3	2	3	3	3	1	3	1	3	1	2	2	39	54

		STS	STS	TS	STS	S	TS	S	TS	S	TS	S	STS	STS	S	S	TS	STS	STS		
17.	JDF	1	1	2	1	3	2	3	2	3	2	3	1	1	3	3	2	1	1	35	54
		STS	TS	TS	S	TS	STS	S	S	TS	S	TS	TS	STS	S	TS	STS	TS	STS		
18.	JQW	1	2	2	3	2	1	3	3	2	3	2	2	1	3	2	1	2	1	36	50
		STS	STS	S	TS	TS	STS	S	TS	TS	S	TS	S	S	TS	S	TS	STS	STS		
19.	KAQ	1	1	3	2	2	1	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	1	1	37	51
		STS	TS	TS	TS	TS	STS	TS	TS	S	TS	S	TS	TS	S	S	S	TS	STS		
20.	LA	1	2	2	2	2	1	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	1	38	53
		STS	TS	S	STS	S	STS	S	S	S	TS	S	TS	S	S	S	S	TS	STS		
21.	MPP	1	2	3	1	3	1	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	1	42	58
		STS	STS	S	TS	TS	TS	S	TS	TS	S	TS	TS	TS	S	TS	S	TS	TS		
22.	PLM	1	1	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	39	54
		TS	STS	S	S	S	STS	S	S	TS	S	TS	S	S	S	S	S	STS	STS		
23.	ROI	2	1	3	3	3	1	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	1	1	43	60
		STS	TS	S	TS	S	TS	TS	S	TS	S	TS	S	S	TS	S	TS	TS	STS		
24.	RRFA	1	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	1	41	57
		TS	STS	TS	TS	S	TS	S	S	TS	S	TS	S	TS	TS	S	TS	STS	STS		
25.	RKD	2	1	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	1	1	39	54



26.	SFF	STS	TS	S	TS	TS	STS	TS	S	S	S	TS	S	TS	TS	S	TS	TS	STS		
		1	2	3	2	2	1	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	1	39	54
27.	SNKA	STS	STS	S	TS	S	STS	S	TS	S	TS	S	STS	S	S	TS	S	STS	STS		
		1	1	3	2	3	1	3	2	3	2	3	1	3	3	2	3	1	1	38	53
<b>Jumlah Skor STS</b>												116									
<b>Jumlah Skor TS</b>												376									
<b>Jumlah Skor S</b>												540									
<b>Jumlah Skor SS</b>												8									
<b>Total Skor Keseluruhan</b>												1040									
<b>Mean Skor Keseluruhan</b>												53,49									

**Keterangan**

STS	(Sangat Tidak Setuju)	: 1
TS	(Tidak Setuju)	: 2
S	(Setuju)	: 3
SS	(Sangat Setuju)	: 4

2) Tingkat Kemandirian Peserta Didik Setelah Penggunaan E-book Sejarah Indonesia Berbasis *Discovery Learning*

No.	Nama	Pernyataan																		Total Skor	Skor Akhir
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		
1.	AFM	SS	S	S	S	S	SS	S	S	S	S	S	S	S	S	SS	S	SS	S	58	81
		3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3		
2.	AYS	SS	S	SS	SS	S	STS	SS	S	S	SS	S	S	S	S	SS	S	TS	S	57	79
		2	2	4	4	3	1	4	3	3	4	3	2	3	3	4	3	2	3		
3.	AAP	S	S	SS	S	S	SS	S	S	S	S	SS	S	S	S	S	SS	S	S	58	81
		3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3		
4.	AW	S	S	SS	S	S	S	S	S	TS	S	S	SS	S	S	SS	S	S	S	56	78
		3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	3		
5.	ATPS	SS	SS	SS	S	S	SS	S	S	S	S	S	S	TS	S	SS	S	S	SS	59	82
		4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	4		
6.	ACC	SS	S	S	S	SS	TS	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	SS	TS	55	76
		4	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3		
7.	BEW	S	S	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	S	SS	SS	S	SS	SS	S	SS	66	92
		3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4		

8.		S	S	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	S	S	SS	S	SS	SS	S	SS		
	CPM	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	65	90
9.		S	S	SS	SS	SS	S	SS	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S		
	DDS	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	58	81
10.		SS	S	S	S	S	S	S	S	SS	S	S	S	S	S	TS	SS	SS			
	DAM	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	4	4	57	79	
11.		TS	TS	SS	SS	S	SS	SS	S	S	SS	S	SS	S	S	SS	SS	S	S		
	ENR	2	2	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	60	83
12.		S	S	SS	SS	S	TS	SS	SS	S	SS	TS	SS	S	S	SS	SS	S	S		
	FNH	3	3	4	4	3	2	4	4	3	4	2	4	3	3	4	4	3	3	60	83
13.		TS	SS	S	S	S	S	S	S	S	SS	SS	S	S	SS	S	S	S			
	FRD	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	57	79	
14.		SS	TS	S	S	S	SS	S	S	S	SS	S	SS	SS	S	SS	SS	SS	S		
	FNS	4	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	61	85
15.		TS	S	S	S	S	S	S	S	S	TS	S	S	S	S	S	S	S			
	IYR	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	52	72	



		SS	SS	S	S	S	S	S	S	SS	S	S	S	S	S	SS	SS	S	S		
25.	RKD	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	59	82
		SS	S	S	S	S	SS	S	S	SS	S	TS	S	S	SS	SS	S	S	SS		
26.	SFF	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	4	4	3	3	4	59	82
		SS	S	SS	SS	S	SS	SS	SS	S	SS	S	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS		
27.	SNK	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	67	93
<b>Jumlah Skor STS</b>											1										
<b>Jumlah Skor TS</b>											44										
<b>Jumlah Skor S</b>											873										
<b>Jumlah Skor SS</b>											688										
<b>Total Skor Keseluruhan</b>											1606										
<b>Mean Skor Keseluruhan</b>											82,61										

**Keterangan**

STS	(Sangat Tidak Setuju)	: 1
TS	(Tidak Setuju)	: 2
S	(Setuju)	: 3
SS	(Sangat Setuju)	: 4

## 3) Peningkatan Kemandirian Peserta Didik pada Uji Coba Lapangan

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum	53.7037	27	2.78478	.53593
	Setelah	82.6296	27	5.03181	.96837

**Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Sebelum & Setelah	27	-.255	.199

**Paired Samples Test**

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Sebelum - Setelah	-28.92593	6.34232	1.22058	-31.43487	-26.41699	-23.698	26	.000

## Lampiran S. Dokumentasi Uji Coba Produk

### 1. Uji Coba Kelompok Kecil



### 2. Uji Coba Lapangan

