



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOODLE DALAM  
PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA MENGGUNAKAN MODEL  
ASSURE**

**SKRIPSI**

Oleh

**Fredany Artikasari**

**NIM 130210302011**

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

**2019**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOODLE DALAM  
PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA MENGGUNAKAN MODEL  
ASSURE**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember, dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**Fredany Artikasari**

**NIM 130210302011**

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

**2019**

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- (1) Ayah, Ibu dan Nenek serta keluarga yang telah mendoakan dan selalu memberi dukungan moril maupun materi untuk keberhasilan saya menyelesaikan skripsi;
- (2) Bapak, Ibu dosen pembimbing dan penguji, yang telah membimbing dan memberi arahan dengan sepenuh hati hingga terselesaikannya skripsi dengan baik;
- (3) Bapak dan ibu guru MAN 1 Jember yang telah banyak membantu selama saya melakukan penelitian;
- (4) Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember khususnya Prodi Pendidikan Sejarah;
- (5) Teman-teman yang telah membantu dan memberi dukungan sehingga terselesaikannya skripsi ini.

**MOTTO**

Salah satu pengkerdilan terkejam dalam hidup adalah membiarkan pikiran yang cemerlang menjadi budak bagi tubuh yang malas, yang mendahulukan istirahat sebelum lelah <sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Buya Hamka

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fredany Artikasari

NIM :130210302011

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Moodle pada pembelajaran Sejarah kelas X SMA menggunakan model ASSURE” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

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

Jember, 31 Mei 2019

Yang menyatakan,

Fredany Artikasari

NIM 130210302011

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOODLE PADA  
PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA MENGGUNAKAN MODEL  
ASSURE**

Oleh

**Fredany Artikasari**

**NIM 130210302011**

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Dr. Mohammad Naim, M.Pd

Dosen Pembimbing II : Rully Putri N.P, S.Pd., M.Ed

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Moodle pada pembelajaran Sejarah kelas X SMA menggunakan model ASSURE” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari : Jumat

tanggal : 31 Mei 2019

tempat : Gedung I FKIP Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Mohammad Naim, M.Pd.

NIP 196603282000121001

Rully Putri N.P, S.Pd., M.Ed.

NRP. 760016818

Anggota I

Anggota II

Dr. Nurul Umamah, M.Pd.

NIP 196902041993032008

Dr. Sumardi, M.Hum.

NIP 196005181989021001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

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

NIP 196808021993031004

## RINGKASAN

**Pengembangan Media Pembelajaran Moodle pada Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Menggunakan Model ASSURE;** Fredany Artikasari, 130210302011; 2019: xvii + 171 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Media pembelajaran adalah pembawa informasi dari sumber atau pendidik menuju penerima atau peserta didik. Media pembelajaran merupakan perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Media pembelajaran Moodle dapat digunakan dengan atau tanpa pendidik yang selalu mendampingi peserta didik dalam belajar, karena media Moodle ini telah dirancang agar pembelajaran tidak melulu harus dilaksanakan di dalam kelas melainkan fleksibel bisa dilakukan dimanapun asalkan tersedia jaringan internet sebagai komponen dasar media pembelajaran *e-learning*.

Berdasarkan hasil data angket peserta didik di tiga kelas IPS 4, IPS 2, IPS 2 di MAN 1, MAN 2, dan MAN 3 Jember, diketahui sebanyak 56% itu artinya tingkat minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran sejarah masih rendah. Pelajaran tersebut menurut mereka menarik apabila pendidik bisa menyampaikannya dengan atraktif dan inovatif. Mereka menuntut adanya inovasi dalam cara mengajar para pendidik. Inovasi tersebut antara lain adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran sejarah, diterapkannya metode yang lebih menyenangkan dan memasukkan unsur-unsur humor dalam pengajaran sejarah, sehingga sejarah tidak lagi menjadi pelajaran yang membosankan dan kurang menarik dan dapat meningkatkan minat mereka dalam belajar sejarah. Sedangkan data gaya belajar peserta didik diperoleh hasil yaitu, gaya belajar audio sebanyak 44%, Visual 30%, dan kinestetik sebanyak 26%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki gaya belajar yang beragam, sehingga pendidik dituntut untuk bisa menyajikan materi dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan keberagaman gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik. Berdasarkan hal diatas

maka pengembang mencoba mengembangkan media yang didasarkan pada kebutuhan dengan memanfaatkan media moodle yang diharapkan dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses belajar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah hasil validasi ahli desain media dan ahli materi dalam pembelajaran Moodle pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS dengan model ASSURE serta apakah media Moodle pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS dapat meningkatkan efektivitas belajar peserta didik. Tujuan pengembangan media ini adalah untuk efisiensi proses belajar.

Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi Moodle ini terdiri dari wawancara dengan pendidik, dokumentasi selama proses pengumpulan data, dan angket yang disebar kepada pendidik dan peserta didik. Hasil dari data yang terkumpul dijadikan acuan sebagai bentuk kebutuhan akan media pembelajaran disekolah yang diteliti.

Media pembelajaran moodle dengan model ASSURE telah tervalidasi oleh ahli dengan hasil yang diperoleh yaitu 75% untuk validasi ahli desain pengembangan, 80% untuk validasi ahli materi, 77% untuk penilaian dari pendidik, sedangkan penilaian awal peserta didik dengan pengambilan sampel mendapatkan hasil 85.2%. Hasil dari uji coba kelompok kecil adalah untuk X IPS 3 adalah 83%, sedangkan untuk X IPS 4 adalah 78%. Berdasarkan Tabel 4.9 dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran moodle dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan efektivitas belajar peserta didik. Hasil dari uji coba kelompok besar adalah untuk X IPS 3 adalah 80%, sedangkan untuk X IPS 4 adalah 82%.

Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini adalah bahwa hasil validasi ahli terhadap produk pengembangan moodle masuk dalam kategori baik; pembelajaran menggunakan media pembelajaran moodle terhadap uji kelompok besar dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan efektivitas belajar mandiri peserta didik pada mata pelajaran Sejarah.

***Kata Kunci: Media Pembelajaran Moodle, Efektivitas Belajar.***

## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan kuasanya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Moodle pada pembelajaran Sejarah kelas X SMA menggunakan model ASSURE”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata satu (1) pada Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

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

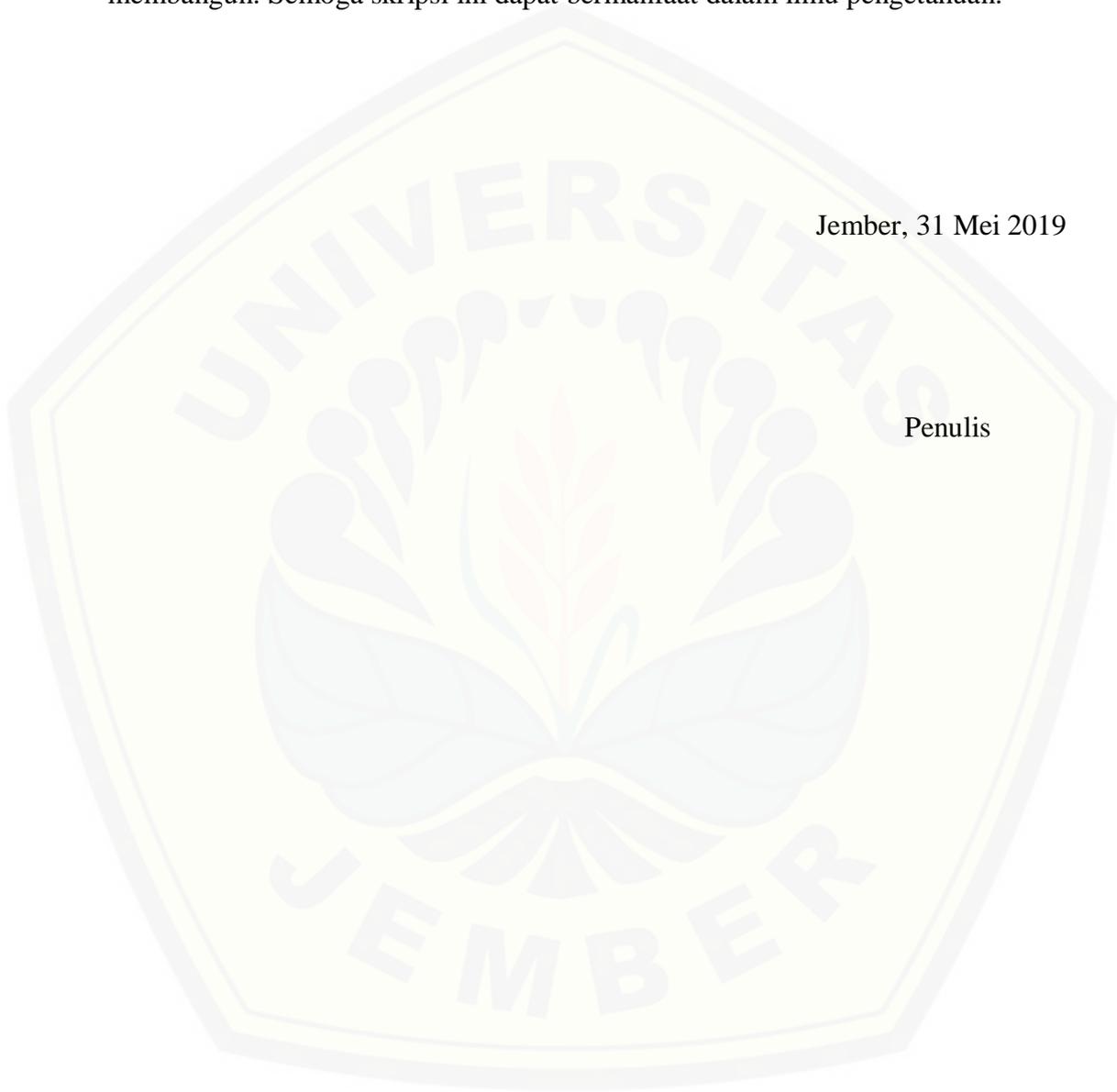
- (1) Drs. Moh. Hasan, M, Sc., Ph.D, selaku Rektor Universitas Jember;
- (2) Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
- (3) Dr. Sumardi, M.Hum, selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS Universitas Jember;
- (4) Dr. Nurul Umamah, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah;
- (5) Dr. Mohammad Naim, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama menyelesaikan skripsi;
- (6) Rully Putri N.P, S.Pd., M.Ed, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi;
- (7) Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan arahan dan saran dari awal kuliah hingga selesai;
- (8) Dosen-dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang telah memberikan ilmu, arahan dan bimbingan selama perkuliahan;
- (9) Guru di sekolah MAN 1,2,3 Jember yang telah membantu proses observasi hingga penelitian;
- (10) Ayah, Ibu dan nenek serta keluarga yang telah mendoakan dan selalu memberi dukungan moril maupun materi untuk keberhasilan saya menyelesaikan skripsi;
- (11) Teman-teman yang telah membantu dan memberi dukungan sehingga terselesaikannya skripsi ini;

(12) Wahyudi Suprpto yang telah mendoakan dan memberikan dukungan hingga terselesaikannya skripsi ini.

Penulis juga menerima kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dalam ilmu pengetahuan.

Jember, 31 Mei 2019

Penulis



**DAFTAR ISI**

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN SKRIPSI</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>RINGKASAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN 1</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan Penulisan .....	8
1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan .....	8
1.5 Pentingnya Pengembangan .....	9
1.6 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan .....	10
1.6.1 Asumsi.....	10
1.6.2 Keterbatasan Pengembangan.....	10
1.7 Batasan Istilah .....	11
1.8 Sistematika Penulisan .....	11
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>13</b>
<b>2.1 Media Pembelajaran</b> .....	<b>13</b>
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran .....	14
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran .....	15
2.1.3 Tujuan Media Pembelajaran.....	15

2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran.....	16
2.1.5 Pertimbangan Pemilihan Media .....	16
<b>2.2 Minat Belajar.....</b>	<b>17</b>
2.2.1 Definisi Minat.....	17
2.2.2 Definisi Belajar.....	18
2.2.3 Indikator Minat.....	18
<b>2.3 <i>Electronic Learning</i>.....</b>	<b>21</b>
2.3.1 Definisi <i>E-Learning</i> .....	21
2.3.2 Tujuan <i>E-Learning</i> .....	23
2.3.3 Manfaat <i>E-Learning</i> .....	23
2.3.4 Karakteristik Sistem <i>E-Learning</i> .....	24
2.3.5 Sistem <i>E-Learning</i> .....	25
<b>2.4 Aplikasi Moodle.....</b>	<b>29</b>
<b>2.5 Urgensi Media Pembelajaran <i>E-Learning</i> dengan Aplikasi Moodle pada Mata Pelajaran Sejarah .....</b>	<b>30</b>
<b>2.6 Pengembangan Desain Pembelajaran Model ASSURE .....</b>	<b>33</b>
2.6.1 <i>analyze learner characteristic</i> (analisis karakteristik peserta didik) .....	33
2.6.2 <i>State Performance Objective</i> (Menetapkan Tujuan Pembelajaran) .....	34
2.6.3 <i>Select Methods, Media, And Materials</i> (Memilih Metode, Media, Dan Bahan Ajar) .....	36
2.6.4 <i>Utilize Materials</i> (Pemanfaatan Bahan Dan Media Pembelajaran) .....	37
2.6.5 <i>Requires Learner Participation</i> (Melibatkan Peserta Didik Dalam Proses Belajar) .....	38
2.6.6 <i>Evaluate And Revize</i> (Evaluasi Dan Revisi) .....	38
<b>2.7 Materi.....</b>	<b>35</b>
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
<b>3.1 Jenis Penelitian .....</b>	<b>41</b>

<b>3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan .....</b>	<b>42</b>
3.2.1 <i>Analyze Learner Characteristic</i> (Analisis Karakteristik Peserta Didik).....	44
3.2.2 <i>State Performance Objective</i> (Menetapkan Tujuan Pembelajaran dan Kompetensi) .....	45
3.2.3 <i>Select Methods, Media, And Materials</i> (Memilih Metode, Media, dan Materi Pembelajaran) .....	46
3.2.4 <i>Utilize Materials</i> (Pemanfaatan Bahan dan Media Pembelajaran).....	48
3.2.5 <i>Requires Learner Participation</i> (Melibatkan Peserta Didik dalam Proses Belajar).....	51
3.2.6 <i>Evaluate And Revize</i> (Evaluasi dan Revisi) .....	53
<b>3.3 Teknik Pengumpulan Data.....</b>	<b>56</b>
<b>3.4 Teknik Analisis Data.....</b>	<b>57</b>
3.4.1 Teknik Analisis Data Validasi Ahli .....	58
3.4.2 Teknik Analisis Data Tingkat Kemenarikan .....	59
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>60</b>
<b>4.1 Kronologi Proses Pengembangan .....</b>	<b>60</b>
<b>4.2 <i>Evaluate and Revize</i> (Evaluasi dan Revisi).....</b>	<b>67</b>
<b>4.3 Uji Coba Kelompok Kecil .....</b>	<b>74</b>
<b>4.4 Uji Coba Kelompok Besar .....</b>	<b>76</b>
<b>4.5 Revisi Produk Pengembangan .....</b>	<b>79</b>
<b>BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>80</b>
<b>5.1 Kesimpulan.....</b>	<b>81</b>
<b>5.2 Saran Pemanfaatan .....</b>	<b>82</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>83</b>

**DAFTAR TABEL**

	Halaman
Tabel 2.3 Rumusan Tujuan .....	35
Tabel 3.1 Skala <i>Likert</i> .....	58
Tabel 3.2 Tabel Kelayakan Produk.....	59
Tabel 3.3 Tabel Kriteria Uji Relativitas Relatif .....	59
Table 4.1 Komentar dan Saran Ahli Desain Pengembangan .....	68
Tabel 4.2 Tabel Kelayakan Produk.....	69
Tabel 4.3 Saran dan Komentar Ahli Materi .....	70
Tabel 4.4 Tabel Kelayakan Produk.....	71
Tabel 4.5 Revisi Hasil Komentar dan Saran Ahli Materi .....	72
Tabel 4.6 Tabel Kelayakan Produk.....	73
Tabel 4.7 Tabel Hasil Uji Kelompok Kecil MAN 1 Jember X IPS 3 .....	75
Tabel 4.8 Tabel Hasil Uji Kelompok Kecil MAN 1 Jember X IPS 4 .....	75
Tabel 4.9 Tabel Perbandingan Nilai Rata-Rata Pre Test Dan Post Test .....	76
Tabel 4.10 Tabel Uji Kelompok Besar X IPS 3 MAN 1 Jember .....	77
Tabel 4.11 Tabel Uji Kelompok Besar X IPS 4 MAN 1 Jember .....	78
Tabel 4.12 Tabel Perbandingan Nilai Rata-Rata Pre Test Dan Post Test .....	79

**DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
Gambar 2.1 Tahapan desain pengembangan model ASSURE.....	33
Gambar 2.2 Alur tahap <i>analyse learner characteristic</i> .....	35
Gambar 2.3 Alur tahap <i>state performance objective</i> .....	36
Gambar 2.4 Alur tahap <i>select methods, media, and materials</i> .....	37
Gambar 2.5 Alur tahap <i>utilize materials</i> .....	38
Gambar 2.6 Alur tahap <i>requires learner participation</i> .....	38
Gambar 2.7 Alur tahap <i>evaluate and revise</i> .....	39
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan model ASSURE .....	43
Gambar 3.2 Kerangka media pembelajaran <i>e-learning</i> dengan aplikasi Moodle menggunakan model ASSURE .....	55

**DAFTAR LAMPIRAN**

	Halaman
Lampiran A. Matrik Penelitian .....	86
Lampiran B. Instrumen Pengumpulan Data (Observasi) .....	87
B1. Hasil Intrumen Observasi .....	89
Lampiran C. Wawancara Pendidik .....	91
C1. Hasil Wawancara Pendidik .....	92
Lampiran D. Instrumen Pengumpulan Data (Angket) .....	94
D1. Angket Pendidik .....	94
D2. Hasil Angket Pendidik Tentang Proses Pembelajaran .....	97
D3. Angket Karakteristik Peserta Didik .....	102
D4. Angket Pengetahuan Awal .....	104
D5. Angket Pengetahuan Akademik .....	106
D6. Gaya belajar .....	110
Lampiran E. Instrumen Pengumpulan Data (Angket Validasi) .....	112
E1. Angket Respon Pendidik .....	112
E2. Lembar Validasi Ahli Media .....	116
E3. Lembar Validasi Ahli Materi .....	120
Lampiran F. Soal Pretest Dan Post Test .....	124
Lampiran G. Hasil Uji Lapangan .....	138
G1. Hasil Uji Kelompok Kecil X Ips 3 .....	138
G2. Hasil Uji Kelompok Kecil X Ips 4 .....	139
G3. Uji Coba Kelompok Besar X Ips 3 .....	140
G4. Uji Coba Kelompok Besar X Ips 4 .....	142
Lampiran H. Buku Petunjuk Penggunaan Media <i>E- Learning</i> .....	144
Lampiran I. Materi Pembelajaran .....	150
Lampiran J. Daftar Gambar Media Pembelajaran <i>E-Learning</i> .....	164
Lampiran K. Surat Ijin Penelitian .....	167
Lampiran L. Foto-Foto Penelitian .....	168

## BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pendahuluan, meliputi: (1) latar belakang, (2) rumusan masalah, (3) tujuan pengembangan, (4) spesifikasi produk pengembangan, (5) pentingnya pengembangan, (6) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (7) batasan istilah, (8) sistematika penulisan.

### 1.1 Latar Belakang

Bertemali dengan karakteristik abad ke-21, tuntutan terhadap kompetensi berpikir semakin berkembang. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Maroco *et al* (dalam Abidin, 2008:5) bahwa pada abad ke-21 ini minimalnya ada empat kompetensi belajar yang harus dikuasai yaitu kemampuan pemahaman yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkolaborasi dan berkomunikasi. Hal ini telah dijelaskan pada kurikulum 2013 seperti mengutip pada pendapat Fadillah (2014:16) bahwa kurikulum 2013 dikembangkan untuk memberikan pengalaman belajar yang seluas-luasnya bagi peserta didik, yang memiliki titik tekan *pada soft skill* dan *hard skill* meliputi kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

Selain tuntutan kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik, pendidik juga dituntut untuk memiliki berbagai kompetensi seperti yang tertuang pada Undang-Undang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005 pasal 8 yang menyebutkan bahwa “*Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional*”. Dalam Pasal 8 diatur tentang berbagai kompetensi yang harus dimiliki oleh pendidik, baik yang bersifat kompetensi inti maupun kompetensi mata pelajaran. Selain itu, juga mengharuskan pendidik memiliki kemampuan untuk mengembangkan tidak hanya pada materi pembelajaran saja tetapi juga media pembelajaran yang disusun atau dibuat berdasarkan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, pembelajaran Sejarah di sekolah-sekolah, khususnya Sekolah Menengah Atas dan sederajat di tiga sekolah yaitu MAN 1, MAN 2, MAN 3 di Kabupaten Jember belum sepenuhnya efektif dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Peran pendidik di dalam kelas masih sangat dominan dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih terbatas sehingga pembelajaran masih bersifat satu arah. Kompetensi dalam bidang kognitif seperti penguasaan mata pelajaran, pengetahuan mengenai cara mengajar sejarah yang dimiliki oleh pendidik dalam pembelajaran sejarah masih diragukan. Beberapa pendidik mengajar tidak sesuai dengan ijazah bidang studinya. Sebagai contohnya, pendidik dengan ijazah sarjana sastra sejarah mengajar pendidikan sejarah di MAN 3 Jember karena dinilai sesuai dengan bidangnya, yang seharusnya diisi oleh lulusan pendidikan sejarah.

Penggunaan Media pembelajaran Sejarah juga belum dimanfaatkan oleh pendidik sejarah secara optimal. Padahal untuk mencapai mutu pendidikan yang berkualitas, menurut Sudjana (2009:18) seorang pendidik harus memiliki kompetensi yang dapat dibagi menjadi tiga bidang, yakni: kompetensi bidang kognitif, artinya kemampuan intelektual seperti penguasaan mata pelajaran, dan penguasaan mengenai belajar dan tingkah laku individu. Kompetensi bidang sikap, artinya kesiapan dan kesediaan guru terhadap berbagai hal yang berkenaan tugas dan profesinya. Kompetensi perilaku/*performance*, artinya kemampuan guru dalam berbagai ketrampilan/berprilaku, seperti ketrampilan mengajar, membimbing, menilai, menggunakan alat bantu atau media dan lain - lain.

Selain hal-hal diatas dalam pembelajaran sejarah, penggunaan media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran dirasa masih kurang adanya variasi, dapat dilihat dari keseharian pembelajaran bahwasanya pendidik terpaku pada penggunaan metode pembelajaran maupun media pembelajaran yang masih belum sepenuhnya menerapkan atau memanfaatkan perkembangan ilmu dan teknologi (IPTEK), seperti di sekolah MAN 1 Jember telah diterapkan media pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran sesuai perkembangan jaman tetapi kurang bervariasi yaitu terbatas pada media PPT (Power Point) tentu saja hal ini dinilai masih kurang variatif. Sedangkan di

MAN 2 dan MAN 3 Jember penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih terbentur pada penyediaan alat karena belum seluruh kelas telah terfasilitasi alat-alat penunjang pembelajaran berbasis IPTEK. Sebenarnya alternatif penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat dilakukan dengan melakukan proses pembelajaran di dalam ruang atau lab komputer, karena seluruh MA Negeri di Jember telah difasilitasi alat-alat penunjang yang dirasa cukup sebagai alternatif pembelajaran berbasis teknologi. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah membutuhkan inovasi media pembelajaran yang menarik dan lebih bervariasi dengan memanfaatkan IPTEK. Sehingga pembelajaran sejarah terasa lebih menyenangkan bagi pendidik maupun peserta didik dan dapat meningkatkan aktivitas belajar mandiri peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah.

Menurut Widja (1989:14) terdapat dua kompetensi yang harus dimiliki oleh guru sejarah, yaitu Kompetensi umum dan Kompetensi khusus. Kompetensi umum, meliputi menguasai bahan, mengelola program belajar mengajar, mengelola kelas, penggunaan media/sumber belajar, menguasai landasan-landasan kependidikan. Sedangkan kompetensi khusus, meliputi kompetensi dalam aspek pengetahuan, aspek ketrampilan, dan aspek sikap. Dalam pembelajaran, pendidik lebih menekankan pada hasil yang akan dicapai daripada proses pembelajaran yang berlangsung. Sarana dan prasarana yang mendukung dalam proses pembelajaran belum digunakan secara optimal dan masih sangat terbatas. Serta belum nampak adanya inovasi pembelajaran dan variasi penggunaan media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran sejarah belum sepenuhnya terlaksana dengan optimal.

Berdasarkan wawancara dengan salah seorang guru sejarah di MAN 1 Jember, yakni ibu Lilik pada tanggal 20 November 2018 menyatakan bahwa pelajaran sejarah sering dianggap oleh peserta didik sebagai pelajaran yang membosankan, peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran dan tidak konsentrasi terhadap apa yang disampaikan oleh pendidik. Selain itu juga terbatasnya alokasi waktu yang disediakan sekolah untuk mengajarkan sejarah. Senada dengan pernyataan di atas, guru sejarah di MAN 2 dan MAN 3 Jember

oleh bapak Gatot dan bapak Banuri pada tanggal 12 dan 18 Oktober 2018 menyatakan bahwa karena pelajaran sejarah sering dianggap sebagai pelajaran yang kurang menarik dan membosankan, maka diperlukan suatu inovasi atau pembaharuan dalam pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hasil data angket peserta didik di tiga kelas IPS 4, IPS 2, IPS 2 di MAN 1, MAN 2, dan MAN 3 Jember, diketahui sebanyak 56% itu artinya tingkat minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran sejarah masih rendah. Pelajaran tersebut menurut mereka menarik apabila pendidik bisa menyampaikannya dengan atraktif dan inovatif. Mereka menuntut adanya inovasi dalam cara mengajar para pendidik. Inovasi tersebut antara lain adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran sejarah, diterapkannya metode yang lebih menyenangkan dan memasukkan unsur-unsur humor dalam pengajaran sejarah, sehingga sejarah tidak lagi menjadi pelajaran yang membosankan dan kurang menarik dan dapat meningkatkan minat mereka dalam belajar sejarah. Sedangkan data gaya belajar peserta didik diperoleh hasil yaitu, gaya belajar audio sebanyak 44%, Visual 30%, dan kinestetik sebanyak 26%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki gaya belajar yang beragam, sehingga pendidik dituntut untuk bisa menyajikan materi dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan keberagaman gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik.

Kurikulum 2013 menyebutkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan proses internalisasi nilai-nilai, pengetahuan, keterampilan kesejarahan dari serangkaian peristiwa yang dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik. Pembelajaran sejarah adalah aktivitas belajar yang mempelajari kesinambungan antara peristiwa masa lampau dan masa sekarang dengan mencerminkan nilai semangat untuk mempelajari sejarah dengan cara memproyeksikan masa lampau ke masa kini (Widja, 1989:23).

Pendidikan sejarah sendiri mempunyai fungsi yang sangat penting dalam membentuk kepribadian bangsa, kualitas manusia dan masyarakat Indonesia pada umumnya. Pendidikan sejarah dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan sikap baik yang positif maupun negatif, sehingga pendidik

mampu memberikan motivasi kepada peserta didik agar memiliki rasa senang untuk mempelajari kronologi sejarah bangsanya. Pengajaran sejarah pada peserta didik SMA bukan hanya memberikan bukti tetapi harus mampu mendidik peserta didik untuk mempunyai kemampuan membangun argumen yang koheren (Kasmadi, 1996:82). Isjoni (2007:72) menyatakan bahwa melalui pembelajaran sejarah siswa mampu mengembangkan kompetensi untuk berpikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat.

Posisi mata pelajaran sejarah, dalam kurikulum 2013 yaitu mengembangkan aspek karakter peserta didik juga sebagai mata pelajaran wajib yang harus diperoleh oleh semua warganegara, dengan tujuan memberikan pengetahuan tentang bangsa, sikap sebagai bangsa, dan kemampuan penting untuk mengembangkan kehidupan pribadi, masyarakat dan bangsa. Implementasinya bahwa pembelajaran sejarah dirasa kurang menarik dan membosankan bagi peserta didik. Selain itu juga kesulitan untuk menghadirkan peristiwa tersebut dalam pembelajaran karena keterbatasan ruang dan waktu.

Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting di dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Daryanto (2010:6) media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar-mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa (Sudjana dkk, 2009:7).

Media pembelajaran sejarah merupakan bagian integral dari proses pembelajaran dan memiliki fungsi yang sangat penting dalam proses pembelajaran sejarah di sekolah. Dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah di sekolah harus dipersiapkan secara matang oleh pendidik melalui Rencana

Pelaksanaan pembelajaran (RPP). Sumber belajar dan Media merupakan salah satu komponen yang harus ada pada RPP. Suyatno (2009:1) menjelaskan bahwa apa yang tertuang di dalam RPP memuat hal-hal yang langsung berkait dengan aktivitas pembelajaran dalam upaya pencapaian penguasaan suatu KD. Media pembelajaran sejarah sendiri memiliki manfaat sebagai alat bantu untuk mengajar, terutama untuk memvisualisasikan peristiwa sejarah sedemikian rupa sehingga lebih memudahkan siswa untuk menangkap serta menghayati gambaran peristiwa sejarah. Oleh karena itulah media pembelajaran mutlak diperlukan dalam pembelajaran sejarah (Widja, 1989:60). Kegiatan belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran sejarah diyakini akan memotivasi dan membantu peserta didik untuk menguasai materi sejarah. Selain penggunaan media, guru sejarah harus mampu menerapkan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dan komunikatif sehingga dapat meningkatkan peran siswa dan kualitas dalam proses pembelajaran.

*E-Learning* adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran (Daryanto, 2016:186). Elektronik yang dimaksud disini lebih diarahkan pada penggunaan teknologi komputer dan internet. Portal e-learning dikembangkan dengan menggunakan LMS (*Learning Mangement System*). Dan Moodle merupakan salah satu LMS *open source* yang populer. Moodle dapat dengan mudah dipakai untuk mengembangkan portal sistem e-learning. Sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan IPTEK sesuai abad je-21, maka diharapkan dengan media pembelajaran e-learning maka pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan efektif dalam pembelajaran. Namun dibalik keunggulan dari moodle terdapat beberapa kekurangan diantaranya membutuhkan biaya cukup besar bagi individu apabila mengembangkan moodle, moodle yang pengembang kembangkan hanya dapat diakses secara online.

Kurikulum 2013 menyebutkan pembelajaran yang didasari dengan penuh minat akan lebih mendorong peserta didik belajar lebih baik sehingga akan meningkatkan hasil belajar. Minat belajar ini akan muncul jika peserta didik merasa tertarik terhadap berbagai hal yang akan dipelajari, atau jika peserta didik

tersebut menyadari kegiatan atau hal-hal yang akan dipelajarinya tersebut mempengaruhi terhadap pertumbuhan dan perkembangan pribadinya (Hamalik, 2013:110).

Berdasarkan hasil informasi dari ketiga sekolah MA Negeri di Jember, maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat peserta didik untuk lebih menyenangi pembelajaran sejarah yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis IPTEK yakni media pembelajaran *e-learning* dengan aplikasi Moodle. Media tersebut dapat digunakan dengan atau tanpa pendidik yang selalu mendampingi peserta didik dalam belajar, karena media *e-learning* dengan menggunakan aplikasi Moodle ini telah dirancang agar pembelajaran tidak melulu harus dilaksanakan di dalam kelas melainkan fleksibel bisa dilakukan dimanapun asalkan tersedia jaringan internet sebagai komponen dasar media pembelajaran *e-learning*.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Atas dasar pertimbangan tersebut, penulis terdorong untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Moodle pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS dengan Model ASSURE”**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Bagaimanakah hasil validasi media pembelajaran Moodle pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS ?
- (2) Bagaimanakah efektivitas belajar peserta didik setelah diterapkan media pembelajaran dengan aplikasi Moodle pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS?

### **1.3 Tujuan Pembelajaran**

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran

Moodle pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS sub pokok bahasan “masuk dan berkembangnya kebudayaan islam di nusantara” yang tervalidasi dan layak. Dikembangkannya media pembelajaran Moodle ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah, serta mampu membuat peserta didik belajar mandiri dan mencapai nilai KKM yang ditentukan, sehingga pembelajaran Sejarah menjadi efektif.

#### 1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran Moodle untuk mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X IPS. Spesifikasi media pembelajaran Moodle adalah sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran Moodle yang dikembangkan membutuhkan komputer dan jaringan internet untuk mengoperasikannya;
- b. Pengembangan media pembelajaran Moodle mata pelajaran sejarah kelas X IPS berfokus pada materi atau pokok bahasan “menganalisis masuk dan berkembangnya islam di Indonesia” dan masih dapat dikembangkan sesuai kebutuhan;
- c. Media pembelajaran Moodle yang dikembangkan dilengkapi dengan banyak fitur aplikasi yang memudahkan penggunaannya.

Kelebihan:

- (1) *free* dan *open source*. Moodle bernaung di bawah bendera *open source* sehingga dengan demikian semua orang dapat memodifikasinya sesuai dengan kebutuhan;
- (2) ukuran kecil, kemampuan maksimal. Dengan ukuran yang kecil mampu mengelola aktivitas kegiatan akademik dan pembelajaran hingga seukuran sebuah universitas dengan sekitar 50.000 orang;
- (3) dilandasi oleh *educational philosophy*. Moodle tidak dibangun oleh seorang *computer scientist* murni, tetapi berdasarkan pada pengalaman dan latar belakang pendidikan dalam bidang ilmu pendidikan. Sehingga Moodle mampu mengakomodir hampir semua kebutuhan pendidikan konvensional yang ditransfer dalam wujud *online learning*;

(4) komunitas besar dan saling berbagi. Komunitas pengguna Moodle tergabung dalam suatu organisasi yang bernaung di bawah bendera [www.moodle.org](http://www.moodle.org) (Darmawan, 2014:70-71).

Pengembangan media pembelajaran e-learning dengan aplikasi Moodle yang dirancang memuat: (1) petunjuk penggunaan aplikasi, (2) *Uploading & sharing materials* (Mengunggah file), (3) *Forums & chats* (Forum & Obrolan), (4) *Quizzes & Surveys* (Latihan Soal), (5) *Recording Grades* (Mengelola Nilai).

(1) Petunjuk Penggunaan

Petunjuk penggunaan aplikasi berisikan petunjuk bagaimana mengoperasikan media pembelajaran e-learning dengan aplikasi Moodle.

(2) *Uploading & sharing materials* (Mengunggah file)

*Uploading & sharing materials* merupakan salah satu fitur Moodle yang berfungsi untuk berbagi atau mengunggah *file* baik berupa materi pembelajaran ataupun pengumpulan tugas dari peserta didik.

(3) *Forums & chats* (Forum & Obrolan)

*Forums & chats* merupakan fitur yang berfungsi sebagai layanan komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik baik dilakukan secara chat (obrolan) atau secara forum atau e-mail.

(4) *Quizzes & Surveys* (Latihan Soal)

*Quizzes & Surveys* merupakan fitur yang menyediakan berbagai soal atau kuis yang berfungsi untuk mendapatkan respon (*feedback*) dari peserta didik terhadap pembelajaran yang telah berlangsung.

(5) *Recording Grades* (Mengelola Nilai)

Fungsi dari *Recording Grades* adalah melakukan perekaman nilai atau data *grade* peserta didik sesuai konfigurasi yang dilakukan oleh pendidik.

### 1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan memiliki arti penting dalam pendidikan terutama dalam menghasilkan produk yang disesuaikan dengan kebutuhan baik untuk pendidik dan peserta didik. Beberapa alasan pentingnya penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

- (1) Pengembangan media pembelajaran Moodle pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS pada sub pokok bahasan menganalisis masuk dan berkembangnya agam islam di Indonesia dapat menjadi media pembelajaran sekaligus sumber belajar bagi peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah, sebab media pembelajaran berbasis teknologi masih jarang digunakan sehingga sesuai dengan perkembangan jaman;
- (2) Pengembangan media pembelajaran Moodle pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS pada sub pokok bahasan menganalisis masuk dan berkembangnya agama islam di Indonesia dapat meningkatkan minat peserta didik pada mata pelajaran sejarah;
- (3) Pengembangan media pembelajaran Moodle pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS pada sub pokok bahasan menganalisis masuk dan berkembangnya agama islam di Indonesia dapat menunjang pembelajaran sejarah menjadi pembelajaran yang efektif;
- (4) Pengembangan media pembelajaran Moodle pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS pada sub pokok bahasan menganalisis masuk dan berkembangnya agam islam di Indonesia dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian sejenis.

## **1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembang**

### **1.6.1 Asumsi**

Beberapa asumsi dalam pengembangan media pembelajaran e-learning dengan aplikasi Moodle pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS adalah sebagai berikut.

- (1) Pengembangan media pembelajaran Moodle pada mata pelajaran sejarah dapat menjadi alternatif baru bagi pendidik dalam pembelajaran sejarah;
- (2) Pengembangan media pembelajaran Moodle pada mata pelajaran sejarah dapat menjadi variasi jenis media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sejarah;
- (3) Pengembangan media pembelajaran Moodle pada mata pelajaran sejarah dapat membantu peserta didik untuk meraih ketercapaian tujuan pembelajaran.

### 1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran Moodle pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS ini adalah sebagai berikut.

- (1) Pengembangan media pembelajaran Moodle terbatas penerapannya hanya pada sekolah yang telah dilengkapi dengan infrastruktur dan sarana yang menunjang seperti lab komputer beserta jaringan internet. Sehingga untuk menerapkannya diperlukan sarana dan prasarana yang mendukung.
- (2) Tingginya biaya pengadaan dan pengembangan program, terutama yang dirancang khusus untuk maksud pembelajaran.

### 1.7 Batasan Istilah

Berikut adalah istilah yang digunakan dalam pengembangan media Moodle.

- (1) Penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Setyosari, 2012:214);
- (2) *E-Learning* adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran (Daryanto, 2016:186). Elektronik yang dimaksud disini lebih diarahkan pada penggunaan teknologi komputer dan internet
- (3) Moodle merupakan sebuah LMS (*Learning Mangement System*) berbasis *open source*, Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment), merupakan portal e-learning yang dapat dimodifikasi sesuai kondisi dan kebutuhan sekolah (Sukari, 2013:2).
- (4) Model ASSURE (*Analyze, State, Select, Utilize, Requires, Evaluate*) adalah model pengembangan yang lebih berorientasi kepada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktifitas pembelajaran yang diinginkan (Smaldino,2005:49).

Pada penelitian ini pengembang mengembangkan media pembelajaran yang berbasis *e-learning* menggunakan aplikasi Moodle dengan model ASSURE.

### 1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi pengembangan media pembelajaran Moodle adalah sebagai berikut: Pada Bab I Pendahuluan, meliputi, latar belakang, rumusan masalah, tujuan, spesifikasi produk pengembangan, pentingnya pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, batasan istilah, sistematika penulisan. Bab II Tinjauan Pustaka meliputi, media pembelajaran; *e-learning*, Moodle, urgensi media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran sejarah, pendekatan ASSURE, materi. Bab III Metode Penelitian meliputi, Jenis Penelitian, Prosedur Penelitian, Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data. Bab IV Hasil Pengembangan, menguraikan hasil pengembangan yang terdiri dari penyajian data dan uji coba, analisis data, dan revisi produk pengembangan berdasarkan analisis data. Bab V Simpulan dan Saran.

## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dipaparkan hal-hal yang berkaitan dengan tinjauan pustaka seperti: (1) media pembelajaran; (2) minat belajar (3) *e-learning*; (4) Moodle; (5) urgensi media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran sejarah; (6) Pengembangan Desain Pembelajaran Model ASSURE; (7) materi.

### 2.1 Urgensi Media Pembelajaran

Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara optimal. Media pembelajaran Moodle didesain secara sistematis sebagai media pembelajaran yang dibuat untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah. Berikut ini akan dipaparkan mengenai definisi media pembelajaran Moodle.

#### 2.1.1 Definisi Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich *et.al*, dalam Daryanto, 2016:4). Sedangkan menurut AECT (*Assosiation for Education Communications and technology*) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi (Seels & Richey, dalam mudlofir & Rusydiyah, 2016:121). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi atau digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara peserta didik, pendidik, dan bahan ajar. Maka dapat dikatakan bahwa bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak bergerak, tulisan dan suara yang direkam. Dengan kelima bentuk stimulus ini akan membantu peserta didik mempelajari bahan pelajaran. Atau dapat disimpulkan bentuk-bentuk stimulus yang dapat dipergunakan sebagai media adalah berupa audio, visual, dan gerakan.

Menurut Sanaky (2013:5), media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pengertian yang lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah pembawa informasi dari sumber atau pendidik menuju penerima atau peserta didik. Media pembelajaran merupakan perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

### **2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran**

Media sebagai suatu komponen sistem pembelajaran mempunyai fungsi dan peran yang sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran yaitu:

- (1) menghadirkan obyek yang sebenarnya;
- (2) membuat duplikasi dari obyek yang sebenarnya;
- (3) membuat konsep abstrak ke konsep konkret;
- (4) memberi kesamaan persepsi;
- (5) mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak;
- (6) menyajikan ulang informasi secara konsisten, dan;
- (7) memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran (Sanaky, 2013:7).

Sedangkan menurut Degeng (dalam Mudlofir & Rusydyah, 2016:128) media pembelajaran memiliki berbagai fungsi penting diantaranya:

- (1) menghindari terjadinya verbalisme;
- (2) membangkitkan minat atau motivasi;
- (3) menarik perhatian peserta didik;
- (4) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan ukuran;
- (5) mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan belajar, dan
- (6) mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

Sehingga dapat disimpulkan fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai komponen sistem pembelajaran yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada peserta didik. Fungsi media selain untuk mengatasi keterbatasan juga untuk meerasang peserta didik dalam belajar juga media pembelajaran memiliki posisi strategis sebagai bagian integral dari pembelajaran. Integral yang dimaksud adalah media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran. Tanpa adanya media pembelajaran maka pembelajaran tidak akan berlangsung;

### **2.1.3 Tujuan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki tujuan sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu untuk:

- (1) mempermudah proses pembelajaran dikelas;
- (2) meningkatkan efisiensi proses pembelajaran;
- (3) menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar;
- (4) membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Sanaky, 2013:5).

### **2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat media pembelajaran baik secara umum maupun khusus sebagai alat bantu pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik adalah sebagai berikut:

- (1) proses pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami peserta didik;
- (3) metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pendidik, peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga;
- (4) peserta didik banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik saja tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti, mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain (Sanaky, 2013:5).

### 2.1.5 Pertimbangan Pemilihan Media

Setelah mengetahui tujuan dan manfaat media pembelajaran, langkah selanjutnya adalah menentukan pilihan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Pertimbangan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran menjadi pertimbangan utama, karena media yang dipilih harus sesuai dengan:

- (1) tujuan pembelajaran;
- (2) bahan atau materi pembelajaran;
- (3) metode pembelajaran;
- (4) ketersediaan alat yang dibutuhkan;
- (5) pribadi pendidik;
- (6) kondisi peserta didik, minat dan kemampuan pendidik;
- (7) situasi pembelajaran yang sedang berlangsung (Sanaky, 2013:6).

Keterkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, materi, metode, dan kondisi peserta didik harus menjadi perhatian dan pertimbangan pendidik dalam memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran, sehingga media yang digunakan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran tidak bisa berdiri sendiri tetapi terkait secara timbal balik dengan empat aspek tersebut. Sehingga alat-alat, sarana, atau media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan empat aspek tersebut, agar tercapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Sedangkan menurut Brown *et al.* (dalam Mudlofir & Rusydyah, 2016:150) prinsip-prinsip pemilihan dan penggunaan media adalah sebagai berikut:

- (1) tidak ada satupun media, prosedur dan pengalaman yang paling baik untuk belajar;
- (2) percaya bahwa penggunaan media sesuai dengan tujuan khusus pembelajaran;
- (3) harus mengetahui secara menyeluruh kesesuaian antara isi dan tujuan khusus program;
- (4) media harus mempertimbangkan kesesuaian anatara penggunaannya dan cara pembelajaran yang dipilih;

- (5) pemilihan media itu sendiri tidak boleh bergantung pada pemilihan dan penggunaan media tertentu saja;
- (6) sadar bahwa media yang paling baikpun apabila tidak dimanfaatkan secara baik akan berdampak kurang baik atau media tersebut digunakan dalam lingkungan yang kurang baik;
- (7) menyadari bahwa pengalaman, kesukaan, minat dan kemampuan individu serta gaya belajar mungkin berpengaruh terhadap hasil penggunaan media;
- (8) meyakini bahwa sumber-sumber dan pengalaman belajar bukanlah hal yang berkaitan dengan baik dan buruk, tetapi sumber dan pengalaman belajar ini berkaitan dengan hal yang konkret.

## 2.2 Minat Belajar

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan tersebut. Dalam diri manusia terdapat dorongan-dorongan (motif-motif) yang mendorong manusia untuk berinteraksi dengan dunia luar, motif menggunakan dan menyelidiki dunia luar (*manipulate and exploring motives*). Dari manipulasi dan eksplorasi yang dilakukan terhadap dunia luar itu, maka timbul minat terhadap sesuatu tersebut yang dapat mendorong seseorang untuk berbuat lebih giat dan lebih baik (Purwanto, 2007:56). Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah (Dalyono, 2009:56).

### 2.2.1 Definisi Minat

Kata minat secara etimologi berasal dari bahasa Inggris "*interest*" yang berarti kesukaan, perhatian (kecenderungan hati pada sesuatu), dan keinginan. Menurut Slameto (2003: 180), minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan diri sendiri

dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minatnya (Djaali, 2006:123). Adanya hubungan seseorang dengan sesuatu di luar dirinya, dapat menimbulkan rasa ketertarikan, sehingga tercipta adanya penerimaan. Dekat maupun tidak hubungan tersebut akan memengaruhi besar kecilnya minat yang ada.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa minat adalah suatu proses kejiwaan yang bersifat abstrak yang dinyatakan oleh seluruh keadaan aktivitas, ada objek yang dianggap bernilai sehingga diketahui dan diinginkan. Sehingga proses jiwa menimbulkan kecenderungan perasaan terhadap sesuatu, gairah atau keinginan terhadap sesuatu. Bisa dikatakan pula bahwa minat menimbulkan keinginan yang kuat terhadap sesuatu. Keinginan ini disebabkan adanya rasa dorongan untuk meraihnya, sesuatu itu bisa berupa benda, kegiatan, dan sebagainya baik itu yang membahagiakan ataupun menakutkan. Atau merupakan kecenderungan seseorang yang berasal dari luar maupun dalam yang mendorongnya untuk merasa tertarik terhadap suatu hal.

Dapat dikatakan juga bahwa pengertian minat adalah rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan. Selanjutnya terjadi perubahan dalam diri peserta didik yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, kecakapan, dan pengalaman belajar. Minat peserta didik untuk belajar mempunyai pengaruh yang besar terhadap keberhasilan belajar, karena minat peserta didik merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan pesereta didik, bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat pesereta didik, maka pesereta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya.

### **2.2.2 Definisi Belajar**

Belajar adalah sebuah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh kemampuan atau kompetensi yang diinginkan. Melalui proses belajar seseorang akan memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk melakukan sebuah tugas dan pekerjaan (Pribadi, 2011:12). Dengan kata lain, seseorang akan memiliki kemampuan dan kompetensi yang

lebih baik setelah menempuh proses belajar. Definisi lain tentang belajar yang juga dikemukakan oleh Gagne (dalam Pribadi, 2011:12) adalah bahwa belajar merupakan sebuah proses yang mendorong terjadinya perubahan disposisi dan kapabilitas peserta didik. Perubahan ini dapat tercermin melalui perilaku seseorang. Sedangkan menurut Whittaker (dalam Djamarah, 2011:12) merumuskan bahwa belajar sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Demikian pula menurut Djamarah (2011:13) belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.

Kesimpulannya bahwa belajar merupakan proses alami yang mendorong terciptanya perubahan dalam diri individu yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan perilaku positif dalam kehidupan. Aktivitas belajar dalam hal ini dapat diartikan sebagai interaksi antara individu dengan sebuah pengalaman dan sumber belajar yang dapat mengakibatkan terjadinya perubahan perilaku yang bersifat permanen atau menetap.

Dari berbagai pendapat yang telah dikemukakan mengenai pengertian minat dan pengertian belajar, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti: gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman. Minat belajar juga dapat diartikan sebagai kecenderungan dan perhatian dalam belajar yaitu kecenderungan individu yang mendasar untuk tekun dan bertingkah laku aktif terhadap pelajaran yang digemari, bersifat menetap dan mendapat perhatian dari individu itu sehingga memberikan perasaan senang dan kecenderungan untuk mencari obyek yang disenangi itu yang dirasakan berguna bagi dirinya. Dalam pengertian lain minat belajar adalah kecenderungan perhatian dan kesenangan dalam beraktivitas, yang meliputi jiwa dan raga untuk menuju perkembangan manusia seutuhnya, yang menyangkut cipta, rasa, karsa, kognitif, afektif dan psikomotor lahir batin.

### 2.2.3 Indikator Minat

Pengukuran minat seseorang dapat dilakukan dengan melihat tingkah lakunya. Seseorang yang memiliki minat belajar akan terlihat dari rasa senang terhadap sesuatu, perhatian yang lebih, keinginan untuk mencari sumber belajar, dan intensitas yang lebih dalam menggeluti hal yang diminatinya. Indikator minat belajar menurut (Safari, 2003:60) adalah sebagai berikut:

#### (1) Rasa Senang Terhadap Pelajaran

Pendidik dapat melihat tingkah laku peserta didik yang senang atau tidak ketika menerima pelajaran. Peserta didik yang menyenangi pelajaran akan menunjukkan sikap seperti datang lebih awal, mencari tempat duduk terdepan, menyiapkan buku yang digunakan. Menurut Sudjana (2005:32) bahwa rasa senang yang dimiliki oleh peserta didik terhadap pelajaran dapat terlihat dari tingkah lakunya, antara lain segera memasuki kelas pada waktu pendidik datang, duduk paling depan dan menyiapkan kebutuhan belajar. Peserta didik yang memiliki rasa senang terhadap pelajaran dalam penelitian ini ditunjukkan dengan: masuk kelas sebelum guru datang, menyiapkan buku pelajaran dan alat tulis sebelum pelajaran dimulai, selalu mengikuti pelajaran.

#### (2) Perhatian

Mengungkapkan bahwa perhatian merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang dengan hubungan dengan pemilihan rangsangan yang datang dari lingkungan ditandai dengan reaksi atau kegiatan. Jadi perhatian merupakan suatu kegiatan atau reaksi berupa pengamatan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang terhadap obyek atau rangsangan dari lingkungan. Peserta didik yang memiliki perhatian dalam proses pembelajaran dalam penelitian ini ditunjukkan dengan; mendengarkan secara seksama, mencatat materi yang disampaikan, tidak berbicara dengan teman (Slameto, 2003:105).

#### (3) Keinginan Mencari Sumber Belajar

Keinginan untuk mencari sumber belajar dapat diperoleh dari pendidik, teman, dan orang-orang terdekat. Sebagaimana menurut pendapat Slameto (2003:68) bahwa peserta didik yang selalu ingin mengetahui sesuatu hal yang belum diketahuinya akan mencari info sebanyak-banyaknya baik dari guru, teman

atau orang lain. Cara untuk mencari info tersebut adalah dengan bertanya langsung kepada pendidik bila ada pelajaran yang belum jelas. Ketertarikan peserta didik pada pelajaran dapat dilihat dari antusiasme untuk bertanya apabila ada hal yang tidak dimengerti, dan juga menjawab soal yang dilontarkan apabila dia merasa mengetahui jawabannya. Peserta didik yang memiliki keinginan mencari sumber belajar dalam penelitian ini ditunjukkan dengan bertanya apabila kurang jelas, menjawab pertanyaan guru, memiliki buku pelajaran.

#### (4) Intensitas Belajar

Seorang peserta didik yang memiliki ketertarikan terhadap pelajaran, akan memberikan banyak waktu untuk mempelajari pelajaran yang diminatinya, dan keseriusan dalam menghadapi pelajaran, ketertarikan nyata dari banyak waktu yang diberikan oleh murid untuk belajar. Peserta didik yang memiliki intensitas belajar pada penelitian ini ditunjukkan dengan; serius mengerjakan tugas yang diberikan, lebih banyak belajar daripada bermain, tidak mengerjakan tugas lain ketika pelajaran dimulai.

Seorang yang mempunyai perhatian terhadap suatu pelajaran, ia pasti akan berusaha keras untuk memperoleh nilai yang bagus yaitu akan memberikan perhatian lebih, memiliki konsentrasi dalam belajar dan mengikuti penjelasan guru serta mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.

### **2.3 Electronic Learning**

*E-Learning* menurut Darmawan (2014:20) merupakan salah satu pemikiran dalam upaya mengintegrasikan proses pembelajaran dari pembelajaran tradisional, pembelajaran jarak jauh, dan perpaduan berbagai model pembelajaran lainnya (*blended learning*). Materi pelajaran dalam *e-learning* dapat diperoleh secara gratis dalam bentuk file yang bisa di-*download* sedangkan interaktif pendidik dengan peserta didik dalam bentuk pemberian tugas maupun diskusi dapat dilakukan secara intensif dalam bentuk forum diskusi dan email.

### 2.3.1 Definisi *E-Learning*

*E-Learning* adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran (Daryanto, 2016:186). Elektronik yang dimaksud disini lebih diarahkan pada penggunaan teknologi komputer dan internet. Melalui komputer peserta didik dapat belajar secara individual baik secara terprogram maupun tidak terprogram. Secara tidak terprogram peserta didik dapat mengakses berbagai bahan belajar dan informasi di internet menggunakan fasilitas di internet seperti mesin pencari data (*search engine*). Kegiatan peserta didik dalam mengakses bahan belajar melalui *e-learning* dapat dideteksi apa yang mereka pelajari, bagaimana prosesnya, bagaimana kemajuan belajarnya, berapa skor hasil belajarnya dan lain-lain.

Cisco (dalam Mudlofir & Rusydiyah, 2014:175) menjelaskan filosofis *e-learning* adalah sebagai berikut:

- (1) *e-learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara online;
- (2) *e-learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar konvensional (model pembelajaran konvensional, kajian terhadap buku teks, CD Rom dan pelatihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi.

*E-Learning* adalah proses pembelajaran yang difasilitasi dan didukung melalui pemanfaatan teknologi informasi dan internet. Artinya, *e-learning* tidak lagi hanya terbatas pada proses pembelajaran yang sifatnya statis, *stand alone*, satu arah, tetapi telah meluas menjadi proses pembelajaran yang sifatnya dinamis, *collaborative*, dan multimedia (Sanaky, 2015: 239). Artinya pembelajaran menggunakan *e-learning* memungkinkan para pembelajar untuk belajar melalui komputer di tempat mereka masing-masing tanpa harus secara langsung mengikuti pelajaran di kelas. Menurut Clark & Mayer (dalam Sanaky, 2015:239) secara khusus *e-learning* mempunyai ciri-ciri, antara lain:

- (1) memiliki *content* yang relevan dengan tujuan pembelajaran;
- (2) menggunakan metode instruksional, misalnya penyajian contoh dan latihan;

- (3) menggunakan elemen-elemen seperti kata-kata dan gambar-gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran dan;
- (4) membangun pemahaman dan kemampuan yang terkait dengan tujuan pembelajaran baik secara perseorangan atau kelompok.

### 2.3.2 Tujuan *E-Learning*

Adapun tujuan sistem pembelajaran melalui *e-learning*, adalah sebagai berikut:

- (1) meningkatkan kualitas pembelajaran pembelajar. hal ini dikarenakan selain melatih kemandirian individual dalam pembelajaran juga melatih kemampuan peserta didik dalam menjalankan sistem belajar yang berbasis teknologi informasi;
- (2) mengubah budaya mengajar pengajar/pendidik. budaya mengajar yang sebelumnya bersifat konvensional dapat divariasikan dalam bentuk pembelajaran dengan menggunakan sistem *e-learning* yang mengandalkan pembelajaran melalui alat elektronik ataupun komputer dan meminimalisir dominan peran pendidik di dalam sebuah proses pembelajaran;
- (3) mengubah belajar pembelajar yang pasif kepada budaya belajar aktif, sehingga terbentuk belajar mandiri (*independent learning*). Belajar dapat lebih mudah dengan menggunakan Sistem *e-learning* karena tanpa bantuan secara khusus dari orang lain sekalipun pembelajaran dapat tetap berjalan;
- (4) memperluas basis dan kesempatan belajar untuk masyarakat dan;
- (5) mengembangkan dan memperluas produk dan layanan baru (Sanaky, 2013:240).

### 2.3.3 Manfaat *E-Learning*

Manfaat yang diperoleh dari pembelajaran melalui *e-learning* adalah:

- (1) adanya perubahan budaya belajar dan peningkatan mutu pembelajaran antara pembelajar dan pendidik;
- (2) perubahan pertemuan pembelajaran yang tidak hanya terfokus pada pertemuan (tatap muka) di kelas tetapi juga pertemuan yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu melalui fasilitas *e-learning*;

- (3) tersedianya materi pembelajaran di media elektronik melalui *website e-learning* yang mudah diakses oleh siapapun dan dapat dikembangkan oleh pembelajar dan mungkin juga dikembangkan oleh masyarakat;
- (4) pengkayaan materi pembelajaran sesuai dengan kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi;
- (5) menciptakan *competitive positioning* dan meningkatkan *brand image*;
- (6) meningkatkan kualitas pembelajaran dan kepuasan pembelajar serta kualitas pelayanan;
- (7) mengurangi biaya operasi dan meningkatkan pendapatan;
- (8) interaktivitas pembelajar meningkat, karena tidak ada batasan waktu untuk belajar;
- (9) pembelajar menjadi lebih bertanggung jawab akan kesuksesannya (*learner oriented*) (Sanaky, 2013:241).

#### **2.3.4 Karakteristik Sistem *E-Learning***

Dari beberapa sistem *e-learning* yang dikembangkan secara umum dapat dibagi berdasarkan sifat interaktivitas *e-learning* yaitu menjadi dua karakteristik, sebagai berikut:

- (1) Sistem yang bersifat statis
  - a. Pengguna hanya dapat men-download bahan belajar yang diperlukan;
  - b. Seorang administrator hanya dapat mengupload file-file materi;
  - c. Pada system ini suasana belajar yang sebenarnya tak dapat dihadirkan misalnya jalinan komunikasi;
  - d. System ini cukup bergna bagi pembelajar yang dapat belajar otodidak dari sumber-sumber bacaan yang disediakan dalam system ini, baik yang berformat HTML, powepoint, PDF, maupun yang berupa video;
  - e. Sistem ini berfungsi untuk menunjang aktivitas pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka di kelas;
- (2) Sistem yang bersifat dinamis

- a. Fasilitas yang tersedia pada system ini lebih bervariasi seperti forum diskusi, *chat*, *e-mail*, alat bantu pembelajaran manajemen pengguna, serta manajemen materi elektronik;
- b. Mahasiswa mampu belajar dalam lingkungan belajar yang tidak jauh berbeda dengan suasana di kelas perkuliahan;
- c. Sistem *e-learning* digunakan untuk membantu proses transformasi pengetahuan dengan paradigma *student centered*;
- d. Dosen aktif memberikan materi, meminta mahasiswa bertanya mengenai sesuatu yang belum dipahami dan mahasiswa di latih belajar secara kritis dan aktif;
- e. System *e-learning* dapat dikembangkan dengan mengguakan pendekatan metode belajar kolaboratif (*collaborative learning*) maupun belajar dari proses memecahkan problem yang disodorkan (*problem based learning*) (Sanaky, 2013: 241-242).

### 2.3.5 Sistem E-Learning

Sistem e-learning terdiri dari konfigurasi e-learning dan arsitektur serta desain e-learning, sebagai berikut:

- a. Konfigurasi e-learning, pemakai sistem *e-learning* dalam hal ini peserta didik dan pendidik dapat mengakses ke sistem dengan menggunakan piranti lunak *browser*. Maka, pemakai sistem dalam hal ini pembelajar dan pengajar dapat mengakses ke sistem dengan menggunakan piranti lunak *browser*. Konfigurasi sistem *e-learning* ini berbasis *client/server*. Dengan demikian, sebagai sistem penunjang pembelajaran yang berbasis kolaborasi di internet, pada dasarnya harus memiliki bagian-bagian sebagai berikut:
  - (1) *collaboration*, untuk melakukan kerjasama antar peserta didik dalam pemecahan masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Kolaborasi ini dapat diwujudkan dalam bentuk diskusi atau tanya jawab dengan memanfaatkan fasilitas internet yang umum dipakai misalnya *e-mail*, BBS, chatting, dikembangkan sesuai dengan kebutuhan aplikasi yang akan dibuat;

- (2) *Database*, untuk menyimpan materi pelajaran dari *record-record* yang berkaitan dengan proses pembelajaran khususnya proses kolaborasi;
  - (3) *Web Server*, merupakan bagian mengatur akses ke sistem dan mengatur tampilan yang diperlukan dalam proses pendidikan. Termasuk pula pengaturan keamanan sistem;
- b. Arsitektur dan desain *e-learning*, adapun arsitektur dan desain *e-learning* dalam penjelasan ini akan dibagi kedalam beberapa bagian yaitu: arsitektur aplikasi, fitur aplikasi, integrasi dengan sistem yang ada serta desain infrastruktur jaringannya. Selanjutnya dibawah ini akan disajikan secara lebih detail.
- (1) Arsitektur Aplikasi, arsitektur aplikasi yang dikembangkan pada *e-learning* yang diilustrasikan dalam gambar di bawah ini (gambar: 161), dari P. Carnaby National Library Of New Zealand. Kemudian dari gambar tersebut, dapat dijelaskan tentang arsitektur E-learning, yang akan disajikan lebih detail bagian-bagian dari desain tersebut.

a. *Learning Object*

*Learning object* adalah sistem data-base material pembelajaran (*learning material*) untuk bahan-bahan yang mendukung pembelajaran, seperti diktat, handout, presentasi, tugas dan lain-lain, dalam bentuk digital, yang didata-basekan menjadi resource dari sistem *e-learning*. Data-base ini bersifat *reusable* dimana resource tersebut dapat digunakan lagi pada periode akademik berikutnya dan juga oleh berbagai mata kuliah yang membutuhkan. Kemudian: (1) Spesifikasi: untuk tahap awal akan menggunakan *file directory server* dengan *script PHP* pada sistem operasi windows 2000 server yang siap dimigrasi ke linux platform; (2) sedangkan untuk tahap pengembangan akan menggunakan database MySQL.

b. *Digital Library* (Pengembangan)

Digital library merupakan database bahan referensi, yaitu buku-buku, journal-journal, makalah dan lain-lain, yang telah didigitalkan. Maka sistem ini: (1) akan terintegrasi dengan sistem perpustakaan dan dapat

menjadi link *resource system e-learning*; (2) spesifikasinya, menggunakan database atau file *directory server*.

c. *Other Resource*

Other resource merupakan link database *resource e-learning* dari pihak lain di luar yang dapat berupa resource dari internet atau system lain yang berkoneksi dengan system e-learning yang dikembangkan. Dengan spesifikasi, menggunakan *hyperlink* (terintegrasi bila memungkinkan).

d. *Packaging*

Sistem ini digunakan untuk menyusun *resource-resource* menjadi suatu paket distribusi ke peserta didik sebagai pengguna sesuai mata pelajaran yang bersangkutan. Maka spesifikasinya, menggunakan *web interface* dan database MySQL.

e. *Web Interface*

*Web interface*, digunakan sebagai antarmuka pengguna dengan system e-learning, sehingga dapat diakses melalui intra/internet. Web ini diakses melalui portal Unisys. Maka spesifikasinya, menggunakan script PHP dengan *web server IIS* (windows) yang siap dimigrasi ke platform Linux.

f. *Sound and Vision Realtime* (Pengembangan)

Sistem ini merupakan infrastruktur baik *hardware* (jaringan) maupun *software* yang dialokasikan khusus untuk melakukan real time conference. Maka spesifikasinya, menyesuaikan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

g. *Rules*

Sistem ini merupakan sistem untuk mengatur *user, course*, dan aturan-aturan lain dalam *e-learning*. Rules terintegrasi dengan sistem yang sudah ada. Maka spesifikasinya, menggunakan database MySQL dan Script PHP, COM + untuk integrasi dengan *existing system*.

(2) Fitur Aplikasi

Dalam fitur aplikasi ini akan dibahas tentang fitur standard dan pengembangan sistem e-learning UII. Adapun lebih detailnya adalah sebagai berikut:

a. Fitur standar e-learning

Adapun fitur standar yang ada adalah sebagai berikut:

- (1) Distribusi Materi Pembelajaran. Fasilitas untuk mendistribusikan bahan-bahan pembelajaran kepada peserta didik, maka peserta didik dapat *download* bahan-bahan tersebut dengan baik;
- (2) Forum Diskusi. Forum diskusi digunakan untuk diskusi antara peserta kuliah (pendidik, peserta didik). Dalam forum ini pendidik dapat menentukan topik-topik untuk didiskusikan dan pendidik juga dapat membuat topik-topik sendiri;
- (3) Pemberian, pengumpulan, dan penilaian tugas. Pendidik dapat memberikan tugas melalui sistem *website e-learning* dan peserta didik dapat mengumpulkan tugas dengan cara *upload file* pekerjaannya untuk dinilai;

a. Fitur Pengembangan. Adapun fitur yang dapat dikembangkan dalam sistem *E-Learning* adalah:

(1) Berita dan jurnal sesuai program studi

Dapat disajikan berita-berita program studi maupun jurnal-jurnal ilmiah serta opini;

(2) Email integrasi

Berita atau pengumuman melalui e-learning di distribusikan ke *e-mail* pengguna;

(3) Penilaian *rating*

Penilaian terhadap kuantitas akses pengguna untuk mengetahui keaktifan penggunaan *e-learning*;

(4) *Conference*

Pengembangan *e-learning* dengan fasilitas *video conference* (Sanaky, 2013:246-251).

## 2.4 Aplikasi Moodle

Moodle merupakan sebuah LMS (*Learning Management System*) berbasis *open source*, yang diperkenalkan pertama kali oleh Martin Dougiamas, seorang komputer scientist dan educator, yang menghabiskan sebagian waktunya untuk mengembangkan sebuah learning management system di salah satu perguruan tinggi di kota Perth, Australia (Darmawan, 2014:69). Dari sudut pandang peserta didik, Moodle menyediakan *a Virtual learning environment* (VLE) yang bisa menambah nilai atau 'menyelesaikan' studinya dengan membebaskan peserta didik mengakses materi pembelajaran, aktivitas dan tugas Baskaran, *et al* (tanpa tahun).

Moodle disajikan sebagai platform yang menyediakan alat yang dibutuhkan untuk virtual pendidikan (Aydin *et al*, dalam Daniel, 2012). Dengan demikian, Moodle memfasilitasi pengembangan Proses belajar mengajar di e-learning, Dan pendidikan tatap muka melalui elemen seperti interaksi (Swan *et al*, dalam Daniel, 2012:64). Moodle menyediakan beberapa fungsi. Moodle bisa memudahkan Interaksi peserta didik dengan pendidik, peserta didik dan peserta didik. Pesan dan ruang obrolan yang dapat disesuaikan memungkinkan peserta didik bisa dengan sendirinya berkomunikasi dalam kelompok dan menggunakan forum diskusi sendiri sedangkan panduan belajar diberikan oleh pendidik (Lewis *et al* dalam Chung, 2005). Menurut Costello (2013:189) fitur utama Moodle yang digunakan untuk membuat komunitas ini adalah Forum diskusinya. Pengadopsi perangkat lunak bisa berbicara langsung dengan Dougiamas dan satu sama lainnya dengan mudah.

Portal e-learning dikembangkan dengan menggunakan LMS (*Learning Management System*). Dan Moodle merupakan salah satu LMS *open source* yang populer. Moodle dapat dengan mudah dipakai untuk mengembangkan portal sistem e-learning. Dengan Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment), portal e-learning dapat dimodifikasi sesuai kondisi dan kebutuhan sekolah (Sukari, 2013:2). Moodle merupakan salah satu LMS. LMS memiliki karakteristik dasar yang menjadi panduan kementerian Pendidikan dan kebudayaan dalam mengembangkan LMS di sekolah. Karakteristik dasar LMS (*Learning Management System*) adalah sebagai berikut:

- (1) Memberikan layanan *student self service*, artinya seluruh peserta didik dalam pembelajaran berbasis TIK ini dapat melayani diri mereka sendiri ketika ingin menjalani aktivitas belajar. Struktur kurikulum dan bahan ajar dapat diakses secara mandiri tanpa campur tangan dari pihak lain;
- (2) Memberikan layanan *online learning*, artinya seluruh bahan ajar yang disiapkan oleh pendidik dapat diakses oleh peserta didik secara online melalui jalur internet maupun intranet. Bahan ajar disajikan dalam bentuk course (kursus) yang telah dipaketkan sesuai Standar Kompetensi;
- (3) Memberikan layanan *online assessment*, artinya peserta didik yang telah melakukan pembelajaran secara online dapat mengetahui apakah dirinya telah menguasai materi pembelajaran dengan cara mengikuti layanan assessment secara online;
- (4) Memberikan layanan *collaborative learning*, artinya aplikasi ini menyediakan layanan kolaborasi pembelajaran antara pendidik dengan pendidik, pendidik dengan peserta didik, maupun antar peserta didik;
- (5) Menyediakan layanan *training resources management*, artinya aplikasi ini menyediakan layanan pengelolaan sumber daya pelatihan secara komputerisasi (Sukari, 2014:2).

## 2.5 Urgensi Media Pembelajaran Moodle pada Mata Pelajaran Sejarah

Kemajuan teknologi informasi banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan. Khususnya teknologi komputer dan internet, baik dalam hal perangkat keras maupun perangkat lunak. Keunggulan yang ditawarkan bukan saja terletak pada faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi namun juga fasilitas multimedia yang dapat membuat belajar lebih menarik, visual dan interaktif. Sejalan dengan perkembangan teknologi internet, banyak kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi ini.

Kurikulum 2013 mengharuskan pendidik memiliki kemampuan untuk mengembangkan materi pembelajaran yang disusun berdasarkan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, salah satunya adalah melalui pengembangan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan jaman. Materi pembelajaran

dikemas dalam bentuk yang menarik dan ditampilkan melalui media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis internet seperti media pembelajaran e-learning dengan menggunakan aplikasi Moodle. Dengan dikembangkannya media pembelajaran *e-learning*, materi sejarah dikemas secara baik didalam aplikasi Moodle dengan tampilan yang menarik, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Fitur-fitur yang ada didalam aplikasi Moodle tidak hanya terbatas pada *Sharing Material* (berbagi bahan pembelajaran) tetapi juga meliputi banyak fitur seperti yang dikemukakan oleh Sukari (2014:2) yaitu *forum and Chat* (diskusi), latihan soal, *Recording grades* (pengelolaan nilai), dan perekaman aktifitas log (kegiatan peserta didik)

Ada beberapa alasan, sehingga menjadikan Moodle sebagai salah satu LMS yang sesuai untuk dijadikan media pembelajaran yang menarik bagi pembelajaran:

- (1) *free* dan *open source*. Moodle bernaung di bawah bendera *open source* sehingga dengan demikian semua orang dapat memodifikasinya sesuai dengan kebutuhan;
- (2) ukuran kecil, kemampuan maksimal. Dengan ukuran yang kecil mampu mengelola aktivitas kegiatan akademik dan pembelajaran hingga seukuran sebuah universitas dengan sekitar 50.000 orang;
- (3) dilandasi oleh *educational philosophy*. Moodle tidak dibangun oleh seorang *computer scientist* murni, tetapi berdasarkan pada pengalaman dan latar belakang pendidikan dalam bidang ilmu pendidikan. Sehingga Moodle mampu mengakomodir hampir semua kebutuhan pendidikan konvensional yang ditransfer dalam wujud *online learning*;
- (4) komunitas besar dan saling berbagi. Komunitas pengguna Moodle tergabung dalam suatu organisasi yang bernaung di bawah bendera [www.moodle.org](http://www.moodle.org) (Darmawan, 2014:70-71).

Mata pelajaran Sejarah Indonesia dalam kurikulum 2013 merupakan mata pelajaran kelompok A (wajib) yang diberikan pada jenjang pendidikan menengah (SMA/MA dan SMK/MAK). Mata pelajaran wajib bertujuan untuk memberikan

pengetahuan tentang bangsa, bahasa, sikap sebagai bangsa, dan kemauan penting untuk mengembangkan logika dan kehidupan pribadi peserta didik, masyarakat dan bangsa, pengenalan lingkungan fisik dan alam, serta seni budaya daerah dan nasional. Oleh karenanya kedudukan media pembelajaran Moodle bagi mata pelajaran sejarah memiliki posisi penting yaitu sebagai sumber belajar yang tidak hanya terbatas pada media cetak seperti yang selama ini digunakan. Media pembelajaran Moodle dapat digunakan oleh peserta didik untuk belajar mandiri dengan atau tanpa bantuan pendidik sebagai instruktur. Pembelajaran secara mandiri yang dilakukan oleh peserta didik melalui e-learning sesuai dengan pendekatan pembelajaran dalam kurikulum 2013.

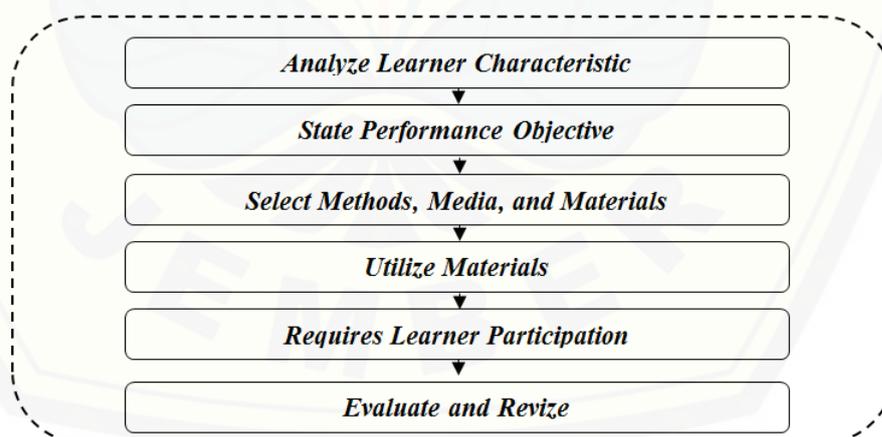
Salah satu pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum 2013 adalah pendekatan pembelajaran *Student Centered Learning* (SCL). Pendekatan ini menempatkan peserta didik di tengah proses pembelajaran. Pendidik memberikan kesempatan pada peserta didik untuk belajar mandiri sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Pendekatan *Student Centered Learning* (SCL) menempatkan peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan yang dimaksud adalah peserta didik dapat mencari sumber belajar secara mandiri. Berbeda dengan *Teacher Centred Learning* (TCL) yang lebih memusatkan proses pembelajaran pada pendidik atau biasa dikenal sebagai pembelajaran konvensional.

Menggunakan media pembelajaran Moodle, membuat proses pembelajaran tradisional-konvensional yang terjadi dalam ruangan kelas secara perlahan mulai kehilangan bentuk. Disamping itu dalam kenyataannya pada skala yang lebih besar kegiatan belajar tradisional-konvensional membutuhkan biaya yang cukup besar dalam penyiapan infrastrukturnya (ruangan, laboratorium, perpustakaan, meubel, dll). Dengan kondisi seperti itu maka dewasa ini banyak pihak penyelenggara pendidikan mulai melirik penerapan konsep *distance learning* sebagai alternatif pembelajaran yang dianggap lebih efektif dan efisien, terutama sebagai pengaruh munculnya perkembangan yang sangat pesat yang terjadi dalam bidang teknologi.

## 2.6 Pengembangan Desain Pembelajaran Model ASSURE

Model pengembangan yang digunakan untuk pengembangan media pembelajaran *e-learning* dengan aplikasi *moodle* mata pelajaran sejarah kelas X IPS adalah model ASSURE yang dikembangkan oleh Smaldino, dkk (2005) dalam buku "*Instructional Technology and Media for Learning*". ASSURE dikembangkan agar dapat digunakan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran khususnya yang memanfaatkan media dan teknologi di dalamnya (Pribadi, 2011:30). Model desain pembelajaran ini dengan kata lain dapat digunakan untuk memfasilitasi proses belajar peserta agar mampu mencapai kompetensi yang diinginkan.

Model pengembangan ASSURE terdiri dari enam komponen pengembangan yaitu (1) *analyze learner characteristic*, (2) *state performance objective*, (3) *select methods, media, and materials*, (4) *utilize materials*, (5) *requires learner participation*, dan (6) *evaluate and revize*. Keenam komponen pengembangan tersebut harus dilakukan secara linier (Smaldino dkk,2005:49). Berikut ini merupakan prosedural tahapan penelitian pengembangan model ASSURE:



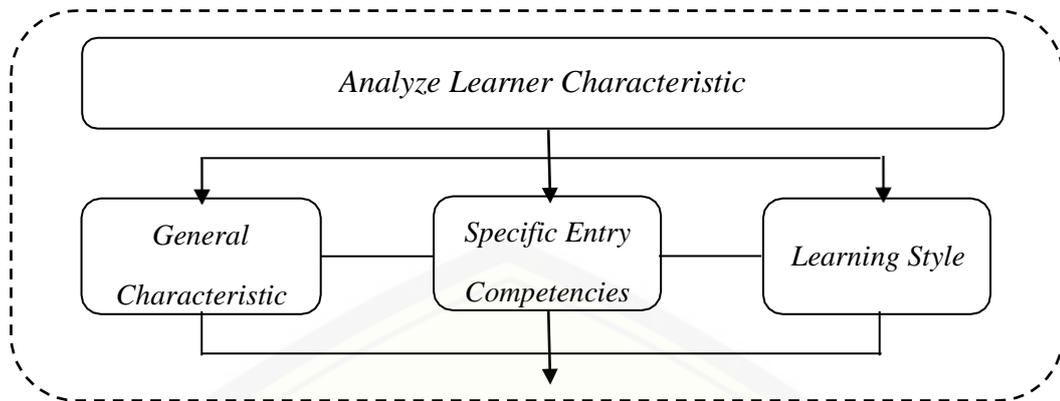
Gambar 2.1 tahapan desain pengembangan model ASSURE di adaptasi dari (Smaldino, 2005:48).

### 2.6.1 *analyze learner characteristic* (analisis karakteristik peserta didik)

Tahapan pengembangan yang pertama yaitu *analyze learner characteristic* (analisis karakteristik peserta didik). Analisis terhadap karakteristik peserta didik

memiliki beberapa aspek penting, diantaranya (1) *general characteristic* (karakteristik umum); (2) *specific entry competencies* (kompetensi spesifik yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya); dan (3) *learning style* (gaya belajar) peserta didik (Smaldino, 2005:49).

- (1) *general characteristic* (karakteristik umum) meliputi faktor kecerdasan, usia, kondisi sosial, dan ekonomi. Menurut Cruickshank (dalam Pribadi, 2011:43) mengemukakan beberapa karakteristik umum peserta didik yang perlu mendapatkan perhatian, yaitu, (1) kondisi sosial ekonomi, (2) factor budaya, (3) jenis kelamin, (4) pertumbuhan, (5) gaya belajar, dan (6) kemampuan belajar. Semua karakteristik yang bersifat umum perlu dipertimbangkan dalam menciptakan proses belajar yang dapat membantu individu mencapai kemampuan yang optimal.
- (2) *specific entry competencies* (kompetensi spesifik yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya) merupakan kemampuan awal yang dimiliki peserta didik sebelum mengikuti program pembelajaran (*entry behavior*). Sedangkan kompetensi yang perlu dimiliki atau dipersyaratkan sebelum mengikuti program pembelajaran disebut ketrampilan persyaratan (*prerequisite skill*);
- (3) *learning style* (gaya belajar) merupakan cara setiap individu atau peserta didik dalam berinteraksi dan bertindak secara emosional terhadap proses pembelajaran (Smaldino, dkk, 2005:50). Gaya belajar juga dapat dimaknai sebagai kesukaan atau preferensi seseorang dalam melakukan proses pembelajaran. Sedangkan menurut Heinich *et al.* (dalam Pribadi, 2011:45) Gaya belajar dapat juga dimaknai sebagai preferensi atau kebiasaan yang diperlihatkan oleh individu dalam memproses informasi dan pengetahuan serta mempelajari suatu keterampilan.



Gambar 2.2 alur tahap *Analyze Learner Characteristic* (diadaptasi dari Smaldino dkk, 2005:49).

### 2.6.2 *State Performance Objective* (Menetapkan Tujuan Pembelajaran)

Tahap pengembangan kedua yaitu *state performance objective* (menetapkan tujuan pembelajaran). Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari silabus, atau kurikulum, informasi yang tercatat dalam buku teks, atau dirumuskan sendiri oleh pengembang atau instruktur setelah melalui proses penilaian kebutuhan belajar atau *learning need assesment*. Robert M.Gagne dalam bukunya *The Conditions of Learning* mengemukakan taksonomi yang juga merupakan hasil belajar atau tujuan pembelajaran yang perlu dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti sebuah program pembelajaran (Pribadi, 2011:60).

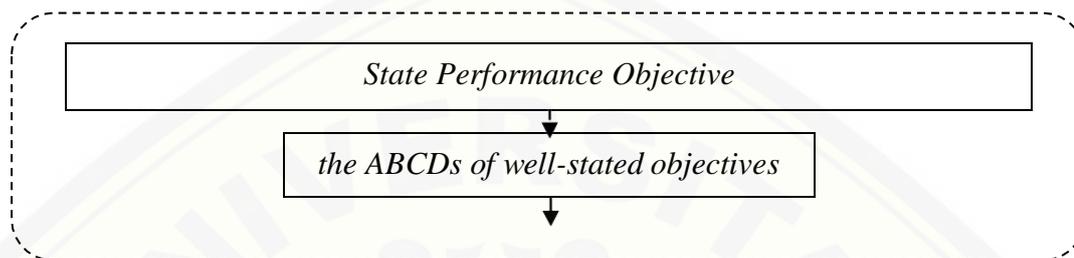
Perumusan tujuan pembelajaran atau kompetensi dapat dilakukan dengan menggunakan rumus ABCD. Rumusan ABCD merupakan singkatan dari komponen- komponen sebagai berikut.

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

Tabel 2.3 komponen ABCD (Smaldino, 2005:53)

*Audience* berisi tentang informasi peserta didik. *Behavior* mendeskripsikan tentang aspek kompetensi yang akan dimiliki oleh peserta didik setelah menempuh proses pembelajaran sejarah. *Condition* mendeskripsikan tentang

keadaan atau situasi yang harus ada pada saat pelaksanaan pembelajaran sejarah, dapat berupa fasilitas, peralatan, perlengkapan, dan objek, atau benda yang merupakan komponen esensial dalam melakukan suatu tugas atau pekerjaan. *Degree* menggambarkan tingkat atau standar yang perlu diperhatikan oleh peserta didik pada waktu menunjukkan kompetensi spesifik yang telah dipelajari.



Gambar 2.3 alur tahap *state performance objective* (diadaptasi dari Smaldino, 2005:53-54).

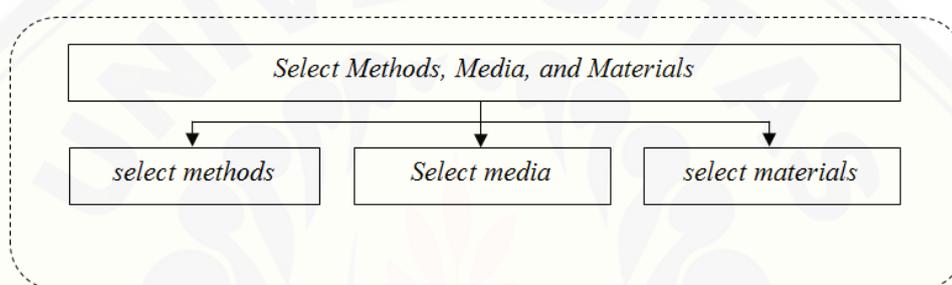
### 2.6.3 *Select Methods, Media, And Materials* (Memilih Metode, Media, Dan Bahan Ajar)

Setelah merumuskan tujuan pembelajaran tahap ketiga adalah *select methods, media, and materials* (memilih metode, media, dan bahan ajar). Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran secara spesifik. Berdasarkan tujuan dan aktivitas yang terdapat didalamnya, metode pembelajaran dapat diklasifikasikan kedalam beberapa jenis yaitu (1) kooperatif, (2) penemuan, (3) pemecahan masalah, (4) permainan, (5) diskusi, (6) latihan berulang, (7) tutorial, (8) demonstrasi, dan (9) presentasi (Pribadi, 2011:80). Metode yang dipilih dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran *e-learning* dengan aplikasi *moodle* adalah metode penemuan.

Media merupakan sesuatu yang membawa pesan dan informasi antara pengirim dan penerima (Smaldino, 2005:25). Media dapat juga dikatakan sebagai sarana yang digunakan dalam proses komunikasi. Smaldino (2005:26) mengemukakan beberapa jenis media yang dapat digunakan, yaitu (1) media cetak/teks, (2) media pameran/*display* (3) media audio, (4) gambar bergerak/*motion pictures*, (5) multimedia, dan (6) media berbasis web atau

internet. Berbagai macam media tersebut dapat ditentukan dengan mempertimbangkan faktor kurikulum. Pemanfaatan media harus dapat menunjang aktifitas pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan sesuai dengan kurikulum.

Selanjutnya adalah isi atau materi pada hakikatnya merupakan ilmu pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang perlu dipelajari oleh peserta didik agar memiliki kompetensi yang diharapkan. Isi atau materi pelajaran menggambarkan adanya suatu struktur atau hierarki yang perlu dipelajari oleh peserta didik secara sistematis (Pribadi, 2011:106).

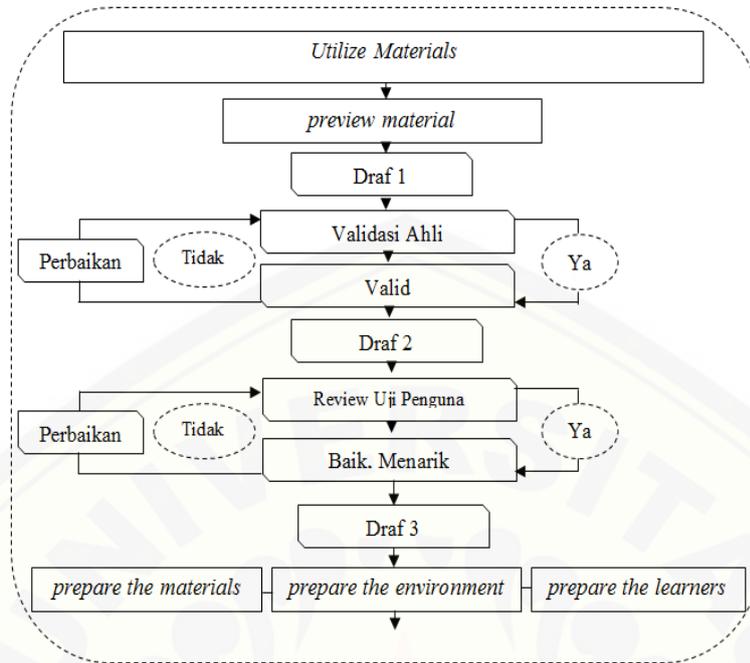


Gambar 2.4 alur tahap *select methods, media, and materials* (diadaptasi dari Smaldino, 2005:56-60).

#### 2.6.4 Utilize Materials (Pemanfaatan Bahan Dan Media Pembelajaran)

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

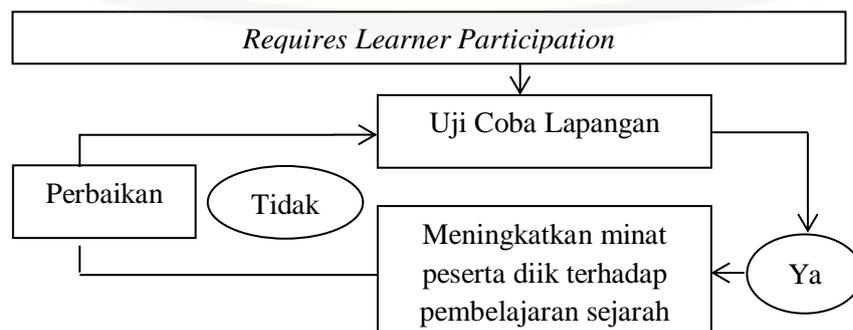
Kegiatan pada tahap *utilize materials* meliputi (1) *preview materials* (meninjau media pembelajaran *e-learning* dengan aplikasi *moodle*. Kegiatan ini dilakukan melalui validasi ahli dan uji pengguna media pembelajaran), (2) *prepare the materials* (mempersiapkan bahan pembelajaran), kegiatan ini dilakukan dengan mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran dengan modul digital, (3) *prepare the environment* (menyiapkan lingkungan belajar) yaitu menyiapkan lingkungan untuk mendukung proses pembelajaran, dan (4) *prepare the learners* (menyiapkan peserta didik).



Gambar 2.5 alur tahap *utilize materials* (diadaptasi dari Smaldino, 2005:61-63).

### 2.6.5 *Requires Learner Participation* (Melibatkan Peserta Didik Dalam Proses Belajar)

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

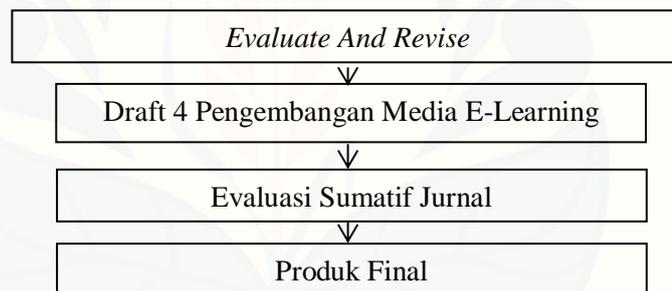


Gambar 2.6 alur tahap *requires learner participation* (diadaptasi dari Smaldino, 2005:66-68).

### 2.6.6 Evaluate And Revize (Evaluasi Dan Revisi)

Langkah terakhir dalam proses ini adalah *evaluate and revize* (evaluasi dan revisi). Tahapan ini dilakukan untuk menilai efektifitas dan efisiensi media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Agar dapat memperoleh gambaran yang lengkap mengenai kualitas media pembelajaran tersebut, perlu dilakukan proses evaluasi terhadap seluruh komponen media pembelajaran.

Revisi perlu dilakukan apabila media pembelajaran yang dirancang menunjukkan hasil yang kurang maksimal. Revisi dilakukan pada komponen-komponen media pembelajaran yang perlu diperbaiki agar didapatkan media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam pembelajaran.



Gambar 2.7 alur tahap *evaluate and revize* (diadaptasi dari Smaldino, 2005:68-73).

## 2.7 Materi

Pembelajaran sejarah adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman dari masa lalu, sehingga mereka dapat bersikap, bertindak dan bertingkaahlaku dengan perspektif kebijaksanaan (Isjoni, 2007:56).

Adapun tujuan pembelajaran sejarah yaitu menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia pada masa lampau hingga kini (Isjoni, 2007: 71). Dengan pembelajaran sejarah diharapkan siswa mampu berpikir secara kronologis sehingga siswa

dapat memahami perkembangan dan perubahan masyarakat agar memperoleh pelajaran yang dapat digunakan dalam kehidupannya

Salah satu kompetensi dalam kurikulum 2013 yaitu 3.7 menganalisis masuk dan berkembangnya agama Islam di Indonesia. Kompetensi dasar ini mengarah pada pola kehidupan masyarakat pada masa awal masuk dan berkembangnya islam beserta hasil kebudayaannya. Isi materi antara lain menelusuri teori-teori ahli mengenai masuknya islam, dampak masuknya islam di nusantara dan hasil kebudayaannya.



### BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan metode penelitian meliputi: (1) jenis penelitian; (2) prosedur penelitian; (3) teknik pengumpulan data, dan (4) teknik analisis data.

#### 3.1 Jenis Penelitian

Menurut Sugiyono (2014:297) penelitian dan pengembangan yaitu penelitian yang selain menghasilkan produk ada juga kegiatan lainnya yaitu menguji keefektifan dari produk yang dihasilkan. Penelitian pengembangan atau disebut dengan penelitian dan pengembangan (*research & development/ R&D*), merupakan suatu penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk melalui proses pengembangan (Mulyatiningsih, 2011:161). Kegiatan pengembangan bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru (Undang-undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002).

Penelitian dan pengembangan dalam pendidikan adalah dimana hasil penelitian digunakan untuk merancang produk baru, selanjutnya diuji lapangan secara sistematis, dievaluasi dan disempurnakan sampai memenuhi kriteria yang spesifik yaitu efektivitas, kualitas, dan memenuhi standar.

Penelitian pengembangan ini dimaksudkan untuk mengembangkan produk *e-learning* berbasis Moodle pada sub pokok bahasan “masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaann islam di Indonesia” Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan ASSURE (Analyze, State, Select, Utilize, Requires, Evaluate). Model tersebut dikembangkan oleh Sharon Smaldino, Robert Henich, James Russel dan Michael Molenda (2005) dalam buku “*Instrucional Technology and media for learning*”. Pengembangan media pembelajaran *e-learning* dengan aplikasi Moodle dikhususkan untuk peserta didik kelas X IPS mata pelajaran Sejarah Indonesia

pada sub pokok bahasan memahami corak kehidupan manusia pada masa pra-aksara.

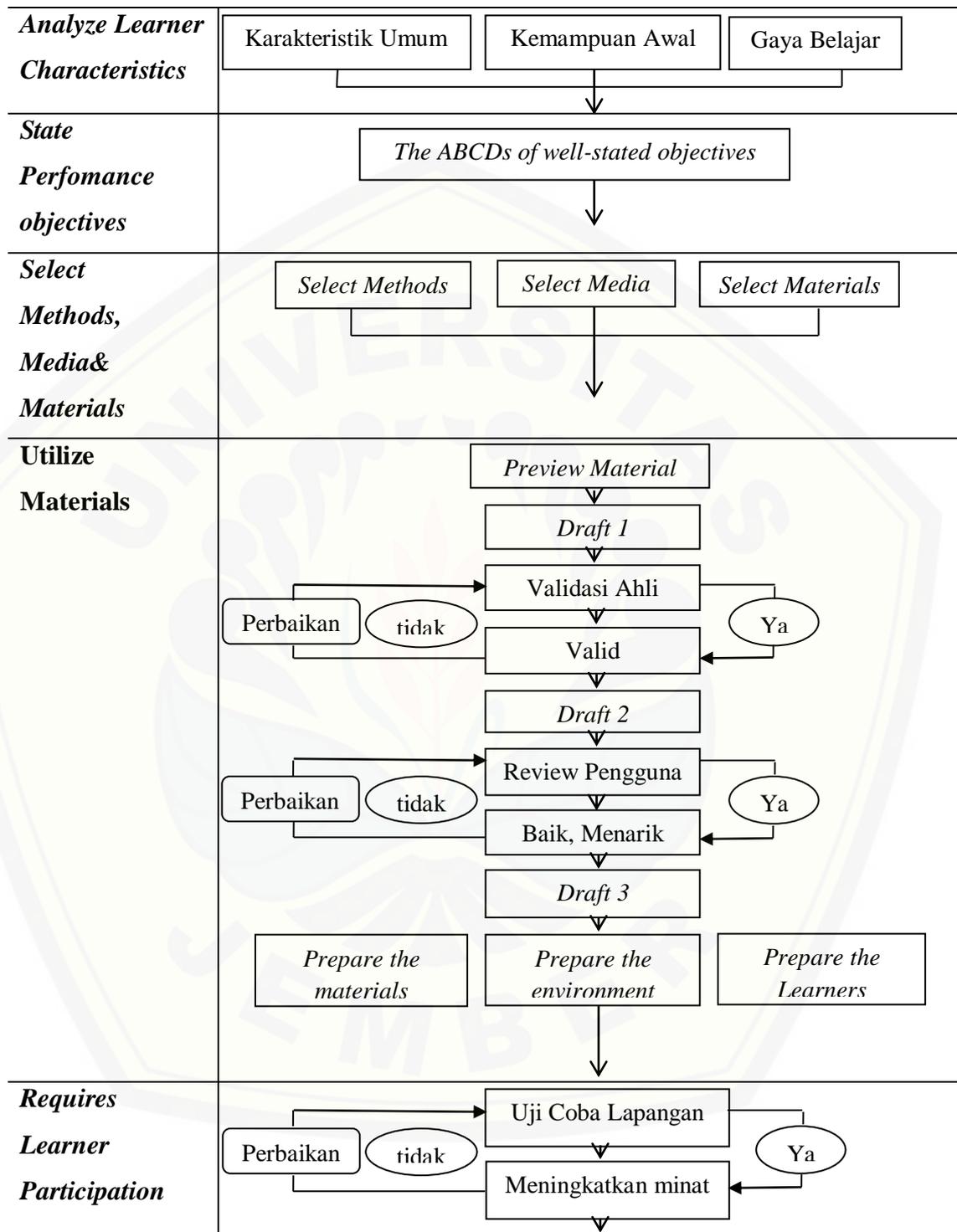
### 3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan

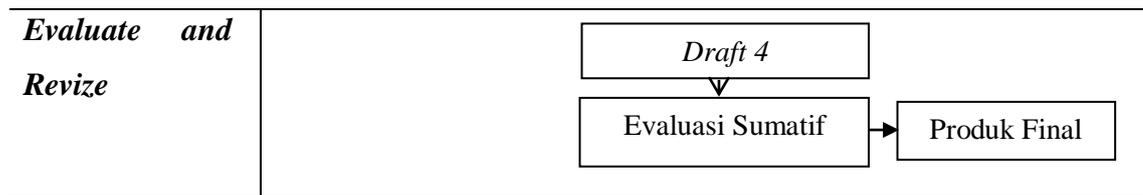
Prosedur penelitian pengembangan yang akan dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran Moodle pada mata pelajaran sejarah SMA kelas X IPS ini menggunakan model ASSURE.

Pribadi (2011:27) mengemukakan bahwa model desain pembelajaran pada umumnya menekankan pada perumusan kompetensi yang harus dicapai siswa sebagai langkah awal. Hal ini dilakukan untuk memudahkan guru atau instruktur dalam menentukan langkah lain seperti metode, media, dan materi pelajaran yang akan digunakan untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang perlu dikuasai oleh siswa.

Model ASSURE dikembangkan oleh Sharon Smaldino, Robert Henich, James Russel dan Michael Molenda (2005) dalam buku "*Instrucional Technology and media for learning*". Model desain pembelajaran ini merupakan singkatan dari komponen atau langkah penting yang terdapat didalamnya yaitu (1) *Analyze Learner Characteristic* (menganalisis Karakteristik Peserta Didik), (2) *State Performance Objective* (Menetapkan Tujuan Pembelajaran), (3) *Select Methods, Media, And Materials* (Memilih Metode, Media dan Materi Pembelajaran), (4) *Utilize Materials* (Pemanfaatan Bahan Dan Media Pembelajaran), (5) *Requires Learner Participation* (Melibatkan Peserta Didik dalam Proses Belajar), dan (6) *Evaluate And Revize* (Evaluasi dan Revisi).

Tahapan penelitian pengembangan media pembelajaran Moodle dapat dilihat pada gambar 3.1





Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan Model ASSURE diadaptasi dari (Smaldino dkk, 2005:49-73).

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

Program pembelajaran akan berlangsung efektif apabila sesuai dengan karakteristik peserta didik yang belajar. Langkah pertama dari implementasi model desain pembelajaran ASSURE adalah melakukan analisis terhadap karakteristik peserta didik.

Smaldino dkk (2005) mengemukakan empat faktor penting yang perlu diperhatikan dalam melakukan analisis karakteristik peserta didik, yaitu: (1) *general characteristics* (karakteristik umum); (2) *specific entry competencies* (kompetensi atau kemampuan awal); (3) *learning style* (gaya belajar); dan (4) motivasi.

Analisis karakteristik peserta didik merupakan bagian dari tahap analisis kebutuhan yang dilakukan sebelum sebuah aktivitas pembelajaran dimulai. Tujuan dari analisis karakteristik peserta didik adalah untuk memperoleh informasi tentang profil peserta didik yang akan mengikuti program pembelajaran. Beberapa cara yang pengembang lakukan untuk memperoleh informasi tentang karakteristik peserta didik, yaitu:

#### (a) Observasi

Hadi (dalam Sugiyono, 2016:214) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu poses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Tujuan dilaksanakannya observasi disekolah adalah sebagai berikut: (1) untuk mengetahui kondisi pembelajaran sejarah; (2) untuk mengetahui karakteristik dan daya tarik peserta didik; (3) untuk mengetahui bahan ajar yang digunakan. Observasi dilakukan dengan mengamati peserta didik yang akan mengikuti program pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan dengan mengamati perilaku peserta didik. Perilaku yang diamati adalah perilaku secara umum dan perilaku yang berkaitan dengan cara dan kebiasaan siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Sebelum melakukan observasi pengembang membuat Instrumen observasi untuk mempermudah menilai kebutuhan peserta didik dan kondisi dilapangan. Instrumen observasi memuat mengenai penyediaan dan kualitas bahan ajar yang digunakan peseta didik dalam pembelajaran sejarah..

(b) Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiono, 2016:216). Dalam pengembangan media pembelajaran Moodle, kuesioner atau angket disebarkan kepada responden untuk mengumpulkan informasi dari pendidik dan peserta didik yang berkaitan dengan karakteristik peserta didik, kebutuhan bahan ajar atau media yang digunakan.

Kuesioner atau angket diberikan kepada 3 pendidik dan 106 peserta didik (X IPS 4, X IPS 2, X IPS 2) di tiga sekolah yaitu MAN 1, MAN 2, dan MAN 3 Jember. Instrumen angket yang dibuat guna pengumpulan data disesuaikan dengan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran sejarah atau disebut juga dengan gaya belajar peserta didik.

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

Belajar pada hakikatnya adalah upaya yang dilakukan oleh individu untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Dalam konteks ini kompetensi dapat dimaknai sebagai seperangkat tindakan cerdas yang dilakukan untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan spesifik. Kompetensi juga dipandang

sebagai hasil dari proses pembelajaran. Kompetensi dengan kata lain merupakan tujuan pembelajaran yang perlu dicapai oleh siswa.

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

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

Mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X IPS dipilih sebagai materi yang akan dikembangkan dengan aplikasi berbasis *Moodle*. Pada tahap awal dilakukan pemilihan standar kompetensi, Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 yang akan menjadi acuan dan pedoman pengembangan media pembelajaran *e-learning* dengan aplikasi Moodle tersebut.

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

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

#### **a) Memilih Metode**

Metode yang digunakan dalam skenario pembelajaran menggunakan media pembelajaran Moodle adalah metode pembelajaran penemuan. Penemuan

merupakan metode pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk memperoleh jawaban terhadap sebuah masalah atau fenomena (Pribadi, 2011:81). Prinsip yang mendasari metode pembelajaran ini adalah bahwa peserta didik akan melakukan proses belajar dengan efektif dan efisien apabila melakukan sesuatu aktivitas dalam belajar (*learning by doing*). Dengan menerapkan metode ini pendidik dapat lebih menempatkan perannya sebagai fasilitator yang memudahkan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Tujuan dari penerapan metode pembelajaran penemuan adalah untuk membuat peserta didik memiliki pemahaman yang mendalam melalui keterlibatan secara aktif dalam menempuh proses belajar.

b. Memilih Media

Pemilihan media yang tepat untuk pembelajaran diperlukan beberapa pertimbangan, yaitu:

- (1) Apakah media yang digunakan sesuai dengan kurikulum?
- (2) Apakah isi informasi dan pengetahuan yang terkandung didalamnya akurat dan baru?
- (3) Apakah isi informasi yang disampaikan didalamnya jelas?
- (4) Apakah media yang digunakan dapat memotivasi dan memancing minat peserta didik?
- (5) Apakah media pembelajaran yang dipilih mampu melibatkan mental peserta didik dalam proses pembelajaran?
- (6) Apakah media yang digunakan telah diuji coba sebelumnya? (Smaldino, 2005:57).

Pemilihan media dilakukan untuk menentukan media yang cocok untuk digunakan dalam pengembangan media pembelajaran Moodle. Media yang dipilih adalah perangkat komputer dan jaringan internet untuk mengoperasikan media pembelajaran. Pemilihan pengembangan media pembelajaran Moodle menggunakan perangkat komputer selain untuk meningkatkan daya tarik peserta didik dalam pembelajaran Sejarah Indonesia juga karena perangkat komputer dengan sistem *e-learning* adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan, perangkat komputer merupakan salah satu komponen penting agar dapat menjalankan

sistem *e-learning*. Dengan pemanfaatan media komputer untuk menjalankan media pembelajaran Moodle dalam aktivitas pembelajaran, akan membuat program pembelajaran menjadi lebih efisien dan penggunaan waktu serta sumber daya dapat lebih diarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran. Perangkat keras *portable* dan jaringan internet akan membuat peserta didik dapat mempelajari informasi dan pengetahuan tidak lagi hanya di kelas tetapi dapat dilakukan diberbagai tempat sehingga belajar dalam hal ini dapat menjadi lebih luwes atau *flexible*.

Media pembelajaran Moodle yang dikembangkan memiliki komponen isi berupa petunjuk penggunaan, *uploading and sharing materials, forums and chat, quizzes and surveys*, dan *recording grades*.

#### c. Memilih Materi

Isi atau materi pelajaran pada hakikatnya merupakan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang perlu dipelajari oleh individu agar memiliki kompetensi seperti yang diharapkan (Sugiono, 2014:16). Isi atau materi pelajaran menggambarkan adanya suatu struktur atau hierarki yang perlu dipelajari oleh peserta didik secara sistematis dan sistemis. Subtansi atau materi pelajaran pada dasarnya terdiri dari beberapa komponen yaitu, konsep, fakta, prinsip dan aturan, prosedur, keterampilan interpersonal, dan sikap.

Tahap penelitian I dilakukan dengan menyusun materi terkait dengan pokok bahasan “menganalisis masuk dan berkembangnya agama Islam di Indonesia”. Materi yang telah disusun kemudian ditampilkan sebagai bahan belajar melalui media pembelajaran Moodle. pada tahapan ini dihasilkan rancangan awal dari media pembelajaran dengan aplikasi *Moodle* yang terfokus pada sub pokok bahasan 3.7 menganalisis masuk dan berkembangnya agama Islam di Indonesia.

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

Tahapan keempat dari pengembangan model ASSURE adalah *utilize materials*. Pada tahapan ini terdiri dari beberapa komponen meliputi: (1) meninjau *e-learning (preview materials)*; (2) menyiapkan bahan pembelajaran (*prepare the materials*) (3) menyiapkan lingkungan (*prepare the environment*);

(4) menyiapkan peserta didik (*prepare the learners*) (Smaldino, dkk, 2005:61-63).

#### 3.2.4.1 Meninjau produk *e-learning* (*preview materials*)

Pada kegiatan rievew *e-learning* terbagi menjadi dua yaitu rievew oleh para ahli dan rievew pengguna. Kegiatan ini dilakukan untuk menilai *e-learning* yang telah dikembangkan, serta untuk mengetahui alat, bahan serta lingkungan yang dibutuhkan dalam penggunaan *e-learning* pada proses pembelajaran sejarah sebelum *e-learning* digunakan pada uji coba lapangan. Berikut ini adalah pemaparan pada kegiatan meninjau *e-learning* (*preview materials*).

##### a) Draft I

Draft pertama *e-learning* yang telah dihasilkan pada tahap sebelumnya akan di uji oleh para ahli diantaranya ahli isi bidang studi (materi), ahli desain pengembangan dan ahli media. Apabila dalam pengujian oleh pakar ahli menyatakan bahwa produk *e-learning* kurang baik maka akan dilakukan revisi untuk menghasilkan produk *e-learning* yang baik. Namun jika rancangan pertama ini dinyatakan baik oleh tim penguji maka akan dilanjutkan pada tahapan selanjutnya yaitu tahapan review pengguna.

##### b) Validasi ahli

Validasi ahli dibagi menjadi tiga yaitu validasi isi bidang studi (materi) dan desain pengembangan yang akan melakukan penilaian pada rancangan pertama dari produk *e-learning*. Penilaian materi atau isi bidang studi berkaitan dengan materi Proses Masuk dan Berkembangnya Agama dan Kebudayaan Islam di Indonesia. Validasi ahli desain berkaitan dengan penilaian terhadap media yang digunakan dalam pengembangan *e-learning*. Rancangan pertama ini akan direvisi sesuai dengan hasil penilaian dari pakar ahli isi, dan desain sehingga dihasilkan draf 2 *e-learning* untuk kemudian diujikan pada uji coba pengguna.

##### c) Draft 2

Draft 1 yang telah divalidasi oleh para ahli kemudian direvisi dan dihasilkan draft 2 *e-learning*. Rancangan ini akan di uji oleh pengguna *e-learning* yaitu pendidik dan peserta didik. Apabila dalam pengujian oleh pengguna menyatakan bahwa produk *e-learning* kurang baik dan kurang menarik maka akan dilakukan

revisi untuk menghasilkan produk *e-learning* yang baik. Namun jika draf 2 ini dinyatakan baik dan menarik oleh pengguna maka akan dilanjutkan pada tahapan selanjutnya yaitu tahapan uji coba lapangan.

d) Review Pengguna

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

a) Uji pengguna 1

Uji pengguna 1 melibatkan pendidik mata pelajaran Sejarah Indonesia, ibu Dra. Lilik Suhartini. Beliau merupakan pendidik untuk mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X MAN 1 Jember. Pada tahapan ini pendidik akan memberikan pendapatnya mengenai kualitas draf 2. Hasil dari uji pengguna dijadikan sebagai acuan perbaikan produk sebelum masuk pada tahap uji coba lapangan.

b) Uji pengguna 2

Uji pengguna 2 merupakan uji coba terbatas yang melibatkan 10 peserta didik kelas X IPS 4 MAN 1 Jember sebagai pengguna media pembelajaran Moodle. Uji pengguna 2 dilakukan untuk mengetahui daya tarik dan komentar terhadap *e-learning* yang dikembangkan. Produk akan direvisi sesuai dengan komentar dan saran dari responden.

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

Setelah melalui tahap *preview materials*, langkah selanjutnya adalah menyiapkan alat dan bahan untuk keperluan uji coba lapangan pada kelas X IPS 3 dan X IPS 4. Beberapa hal yang perlu dilakukan pada tahap menyiapkan alat dan bahan diantaranya mempersiapkan sarana pendukung proses pembelajaran dengan media pembelajaran Moodle yaitu mempersiapkan seperangkat computer, mempersiapkan jaringan internet pada Laboratorium TIK, layar monitor LCD, LCD proyektor untuk menampilkan produk *e-learning*.

#### 3.2.4.3 Menyiapkan Lingkungan (*prepare the environment*)

Setelah melalui tahap *Prepare the Materials* kegiatan selanjutnya adalah menyiapkan lingkungan (*prepare the environment*). Kegiatan ini dilaksanakan

untuk mengoperasikan media pembelajaran Moodle yang telah dikembangkan pada proses pembelajaran sejarah. Pada kegiatan ini pengembang mempersiapkan lingkungan belajar untuk mendukung proses pembelajaran dengan media pembelajaran *e-learning*, seperti kebersihan laboratorium TIK, ketersediaan listrik, pencahayaan ruangan, kebersihan layar proyektor. Hal ini dilakukan untuk memaksimalkan proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan media *moodle*.

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

Kegiatan selanjutnya yaitu menyiapkan peserta didik (*prepare the learners*). Tahapan ini dilakukan oleh pengembang pada awal proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning* menggunakan aplikasi Moodle. Berikut adalah beberapa kegiatan yang akan dilakukan:

- 1) Pendidik mempersiapkan kelas agar lebih kondusif dan siap untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan *e-learning*;
- 2) Pendidik memberikan pengantar tentang garis besar proses pembelajaran Sejarah yang akan dilaksanakan;
- 3) Pendidik memperkenalkan media pembelajaran *e-learning* dengan aplikasi Moodle yang akan digunakan dalam proses pembelajaran Sejarah.

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

Cruickshank (dalam Pribadi, 2011:126) mengemukakan beberapa langkah yang diperlukan oleh pendidik agar dapat melibatkan peserta didik dalam melakukan aktivitas pembelajaran yaitu:

- 1) Menyiapkan peserta didik untuk mengikuti program pembelajaran;
- 2) Menyiapkan informasi dan pengetahuan secara jelas dan logis;
- 3) Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah dimiliki sebelumnya;
- 4) Menyampaikan informasi pengetahuan dan keterampilan secara bervariasi;
- 5) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih pengetahuan dan

keterampilan yang dipelajari;

- 6) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mendalami pengetahuan dan keterampilan;
- 7) Membantu peserta didik dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan.

Agar dapat melibatkan peserta didik, pendidik perlu menyiapkan mental peserta didik sebelum aktivitas pembelajaran dimulai. Pertanyaan-pertanyaan ringan yang terkait dengan materi pelajaran akan dapat membuat siswa siap untuk mengikuti aktivitas pembelajaran. Pendidik perlu memberikan informasi tentang tujuan dan kompetensi yang akan dimiliki peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Selain hal tersebut, pendidik perlu memastikan bahwa aktivitas pembelajaran berlangsung dalam suasana yang kondusif. Dengan kata lain belajar harus berlangsung dalam suasana yang menyenangkan.

Langkah selanjutnya yang perlu dilakukan dalam menciptakan aktivitas pembelajaran bermakna adalah melakukan penyajian pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan secara logis dan sistematis. dalam menyajikan materi, pengembang perlu menyajikan isi materi pembelajaran sejarah yang terdiri konsep, prinsip dan keterampilan secara berurutan. Isi ilmu pengetahuan dan keterampilan perlu diajarkan setahap demi setahap agar dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam membangun atau mengkonstruksi ilmu pengetahuan secara utuh. Berikut ini adalah penjelasannya.

#### 3.2.5.1 Draft 3

Draft 3 merupakan rancangan yang telah direvisi setelah sebelumnya telah dilakukan penilaian oleh pakar ahli dan uji coba pengguna. Selanjutnya dilakukan Uji coba lapangan kembali. Uji coba lapangan dilakukan untuk menilai apakah produk yang dihasilkan setelah melalui berbagai penilaian ahli, review pengguna, dan revisi produk dapat meningkatkan minat dalam pembelajaran sejarah. Uji coba lapangan ditujukan untuk mendapatkan media pembelajaran Moodle yang baik. Jika hasil dari uji coba lapangan menunjukkan bahwa *e-learning* yang dikembangkan dapat meningkatkan minat dalam pembelajaran sejarah maka tidak akan dilakukan revisi. Namun, jika *e-learning* yang dikembangkan masih memiliki kekurangan maka akan dilakukan

perbaikan. Revisi akan dilakukan terus menerus sampai diperoleh media pembelajaran *e-learning* dengan aplikasi Moodle yang dapat meningkatkan minat dalam pembelajaran sejarah.

#### 3.2.5.2 Uji Coba Lapangan

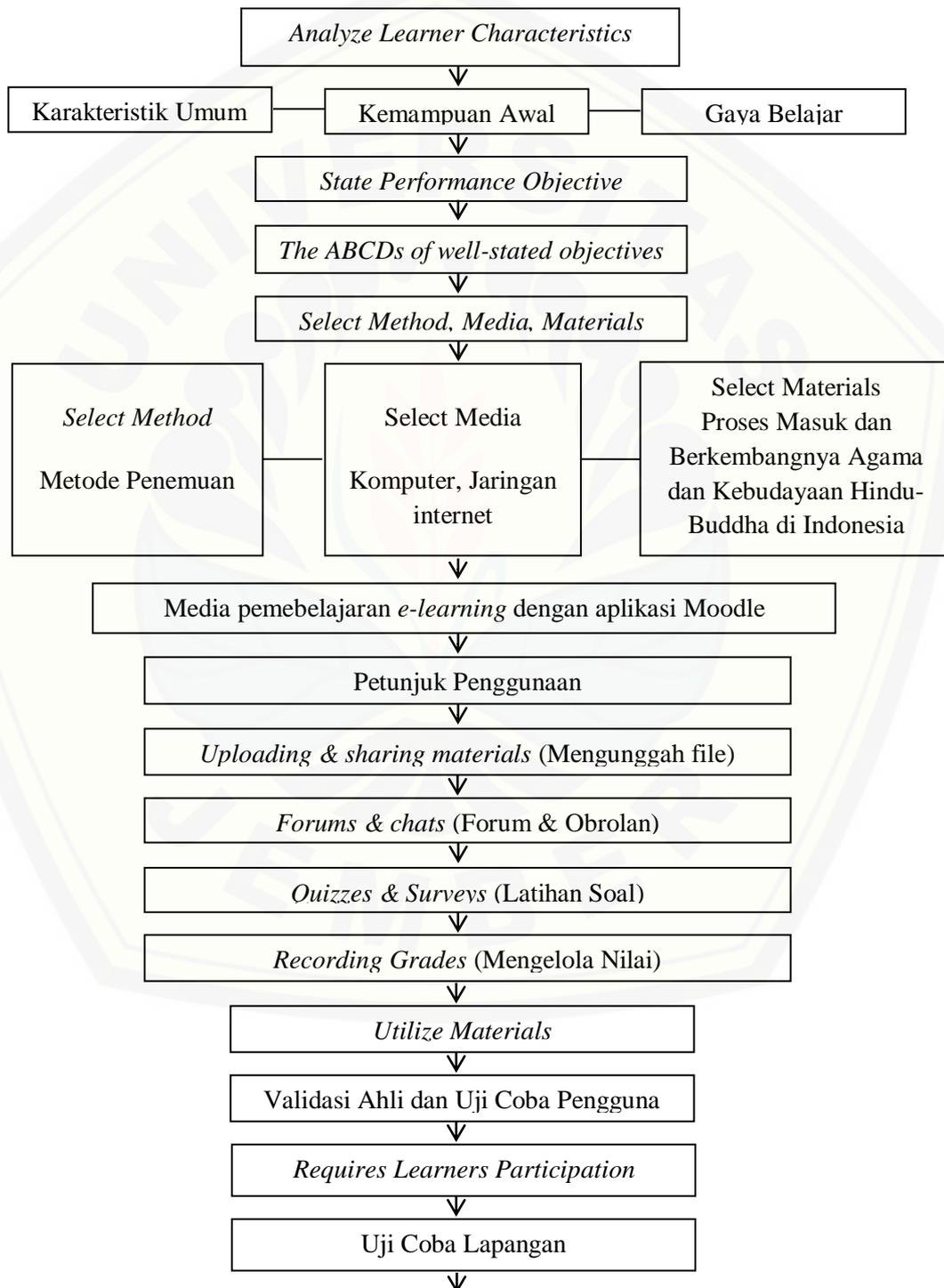
Uji coba lapangan dilakukan dengan diawali penilaian awal media pembelajaran *e-learning* dengan lima orang peserta didik sebagai sampel, kemudian dilanjutkan dengan dua uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dengan dua kelas masing-masing 10 orang peserta didik, sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan di dua kelas dengan masing-masing 20 orang peserta didik yaitu kelas X IPS 3, X IPS 4 MAN 1 Jember. Tahap ini mengaktifkan keterlibatan peserta didik yang dilaksanakan dengan cara pembelajaran mandiri melalui media pembelajaran Moodle menggunakan seperangkat komputer yang dilengkapi dengan jaringan internet, sehingga peserta didik dapat merekonstruksi sendiri pengetahuannya tentang materi yang diajarkan.

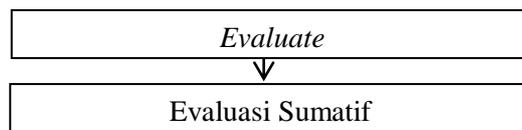
Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran Moodle dalam pembelajaran Sejarah Indonesia. Pada penelitian pengembangan ini akan menilai ketuntasan belajar dari nilai rata-rata pre test dan post test peserta didik dalam satu kelas. Kemudian nilai rata-rata pre test dan pos test tersebut digunakan untuk menghitung keefektifan pembelajaran Sejarah Indonesia dengan menggunakan rumus efektivitas relatif. Uji coba lapangan juga memberikan angket kepada responden untuk mengetahui tingkat kemenarikan produk yang telah dikembangkan. Hasil dari uji coba lapangan dijadikan sebagai acuan untuk dilakukan perbaikan media pembelajaran Moodle yang dikembangkan untuk menghasilkan produk final yang baik.

#### 3.2.6 Evaluate And Revize (Evaluasi dan Revisi)

Tahapan berikutnya adalah tahapan terakhir yaitu *evaluate and revise*. Tahapan terakhir dari pengembangan media pembelajaran Moodle ini adalah dengan melakukan evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif bertujuan untuk menilai efektivitas dan efisiensi media pembelajaran *e-learning* setelah diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Evaluasi sumatif dilakukan

melalui pengumpulan data-data obyektif selama proses pengembangan. Metode alternatif yang digunakan ialah metode jurnal. Pemilihan metode jurnal bertujuan untuk mengemas data-data yang telah didapat. Pada tahapan ini pengembang telah mendapatkan produk final yang telah melalui beberapa prosedur pengembangan yang telah dilakukan sebelumnya.





Gambar 3.2 Kerangka media pembelajaran *e-learning* dengan aplikasi Moodle menggunakan model ASSURE (adaptasi Smaldino, dkk. 2005).

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan media pembelajaran Moodle ini terdiri dari dokumentasi, dan angket.

#### a) Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan cara mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2010:274). Sedangkan menurut Sugiyono (2014:240) dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang. Pengumpulan data berupa dokumentasi diperoleh dengan mengabadikan kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan langkah-langkah pengembangan media *e-learning*. Dokumen tersebut diantaranya adalah surat ijin observasi, surat ijin penelitian, data validasi ahli, data hasil angket pengembangan media pembelajaran *e-learning*, hasil belajar peserta didik dan foto pelaksanaan proses pembelajaran dengan media pembelajaran *e-learning*. Data tersebut kemudian dikumpulkan sebagai bukti pengembang benar-benar melaksanakan langkah-langkah pengembangan sehingga produk yang dihasilkan dapat dipertanggungjawabkan keabsahannya.

#### b) Angket atau Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiono, 2016:216). Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien apabila peneliti mengetahui dengan pasti variabel yang akan diukur dan mengetahui apa yang diharapkan dari responden.

Angket di desain untuk memperoleh data mengenai analisis kebutuhan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. selain itu angket juga didesain

untuk memperoleh data dari ahli bidang studi, ahli desain dan ahli media untuk menguji produk yang telah dikembangkan. Angket juga didesain untuk mendapatkan tanggapan dari pengguna yaitu pendidik dan peserta didik untuk mengetahui tingkat keefektifan dan kemenarikan dari media pembelajaran Moodle. Penilaian angket pada pengembangan ini menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* menurut Sugiono (2014;93) digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

c) Tes

Teknik pengumpulan data melalui tes dilakukan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik. Tes yang dilakukan oleh pengembang untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik meliputi pre test dan post test. Instrumen pengumpulan data pre test digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar ranah kognitif peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran Sejarah Indonesia dengan media pembelajaran *e-learning*. Sedangkan instrumen pengumpulan data post test digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar ranah kognitif peserta didik setelah mengikuti pembelajaran Sejarah Indonesia dengan media pembelajaran Moodle.

### 3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan melalui teknik pengumpulan data berupa observasi, angket, dan saran para ahli. Data-data yang telah diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Data berupa saran yang diberikan oleh para ahli bidang studi, ahli desain dan ahli media digunakan untuk perbaikan media pembelajaran *e-learning*. Sedangkan analisis kuantitatif dilakukan berdasarkan hasil penilaian responden untuk mengetahui kualitas media pembelajaran *e-learning* yang dikembangkan serta mengetahui persentase peningkatan minat peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *e-learning*.

Penilaian pengembangan media pembelajaran *e-learning* dengan aplikasi

Moodle dilakukan dengan menggunakan instrumen angket pada uji ahli isi bidang studi, uji ahli desain, uji ahli media dan uji coba produk. Instrumen angket digunakan untuk mempermudah dalam menilai kualitas produk dan peningkatan minat peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran *e-learning*.

### 3.4.1 Teknik Analisis Data Validasi Ahli

Instrumen validasi ahli bidang studi, ahli desain, dan ahli media pada media pembelajaran Moodle dilakukan dengan instrumen angket berdasarkan skala *Likert*. Skala *Likert* yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lima kategori alternative sebagai berikut.

Tabel 3.1 skala *Likert*

No	Kategori
1	Sangat Tidak baik
2	Kurang baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Sumber: Sugiyono, 2014: 94

Teknik analisis data dari hasil angket kelayakan, hasil validasi ahli, dan uji coba pengguna media pembelajaran Moodle menggunakan teknik analisis data persentase dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan

P : Persentase

$\sum x$  : jumlah keseluruhan jawaban responden

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

100% : konstanta.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka akan diketahui kualitas kelayakan produk media pembelajaran *e-learning*. Adapun kategori kelayakan produk ditetapkan berdasarkan acuan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Tabel Kelayakan Produk

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

Sumber: Arikunto, 2010:216.

Hasil dari rata-rata pre test dan post test peserta didik menggunakan media pembelajaran moodle menggunakan model ASSURE yang telah dikembangkan akan digunakan untuk mengukur keefektivan pembelajaran sejarah Indonesia menggunakan rumus efektivitas relative. Berikut rumus efektivitas relatif:

Efektivitas relatif =  $(x \text{ pretest eksperimen} / x \text{ posttest eksperimen}) \times 100\%$   
(Sudjana, 1989: 76),

Nilai persentase yang diperoleh diinterpretasikan melalui tabel. Tabel digunakan untuk mencocokkan nilai persentase efektivitas belajar peserta didik terhadap media pembelajaran Moodle yang digunakan dalam pembelajaran sejarah, sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Uji Efektivitas Relatif

Hasil Pencapaian	Kategori
> 80 % - ≤ 100 %	Sangat Tinggi
> 71 % - ≤ 84 %	Tinggi
> 61 % - ≤ 74 %	Sedang
>51 % - ≤ 60 %	Rendah
≤ 50 %	Sangat Rendah

Sumber: Masyud, 2014:321

## BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan seluruh proses pengembangan yang telah dilaksanakan oleh pengembang hingga sampai kepada tahap uji coba produk, maka produk media pembelajaran moodle dengan model ASSURE sampai pada kesimpulan sebagai berikut:

- (1) Pengembangan produk media pembelajaran moodle dengan model ASSURE telah melalui 6 tahapan diantaranya, (1) *Analyze Learner Characteristic* (menganalisis Karakteristik Peserta Didik), (2) *State Performance Objective* (Menetapkan Tujuan Pembelajaran), (3) *Select Methods, Media, And Materials* (Memilih Metode, Media dan Materi Pembelajaran), (4) *Utilize Materials* (Pemanfaatan Bahan Dan Media Pembelajaran), (5) *Requires Learner Participation* (Melibatkan Peserta Didik dalam Proses Belajar), dan (6) *Evaluate And Revize* (Evaluasi dan Revisi). Produk media pembelajaran *e-learning* menggunakan moodle dengan model ASSURE telah tervalidasi oleh ahli dengan hasil yang diperoleh yaitu 75% untuk validasi ahli desain pengembangan, 80% untuk validasi ahli materi, 77% untuk penilaian dari pendidik.
- (2) Penilaian awal peserta didik dengan pengambilan sampel mendapatkan hasil 85.2%. Hasil dari uji coba kelompok kecil adalah untuk X IPS 3 adalah 83%, sedangkan untuk X IPS 4 adalah 78%. Berdasarkan Tabel 4.9 dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran moodle dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan efektivitas belajar peserta didik. Hasil dari uji coba kelompok besar adalah untuk X IPS 3 adalah 80%, sedangkan untuk X IPS 4 adalah 82%. Berdasarkan Tabel 4.12 dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran moodle terhadap uji kelompok besar dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan efektivitas belajar mandiri peserta didik pada mata pelajaran Sejarah.

Pengembangan media pembelajaran moodle dengan model ASSURE dapat dijadikan alternatif baik bagi pendidik ataupun peserta didik sebagai sumber belajar khususnya pada mata pelajaran sejarah. Media pembelajaran *e-learning* juga dapat digunakan untuk mengolah materi, mengolah nilai, penugasan dan sebagainya berbasis online sehingga dapat digunakan sebagai fasilitator secara mandiri. Tersedianya media pembelajaran *e-learning* ini dapat menambah efisiensi belajar karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja menggunakan teknologi yang terhubung dengan koneksi internet.

## 5.2 Saran Pemanfaatan

Pengembangan media pembelajaran *e-learning* menggunakan moodle dengan model ASSURE terdapat beberapa hal terkait kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh media pembelajaran *e-learning* ini diantaranya, kelebihannya antara lain adalah (1) mempermudah proses pembelajaran dikelas; (2) meningkatkan efisiensi proses pembelajaran; (3) menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar; (4) membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Kekurangan yang dimiliki oleh media pembelajaran *e-learning* adalah (1) ketersediaan alat yang dibutuhkan haruslah lengkap terkait adanya teknologi penunjang seperti computer dan koneksi internet; (2) Pendidik dan peserta didik yang harus menguasai terlebih dahulu media *e-learning*; serta (3) proses pembuatan media pembelajaran *e-learning* yang membutuhkan waktu lama.

Adapun saran dalam pemanfaatan modul berbasis karakter yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut:

### a) Kepada Sekolah

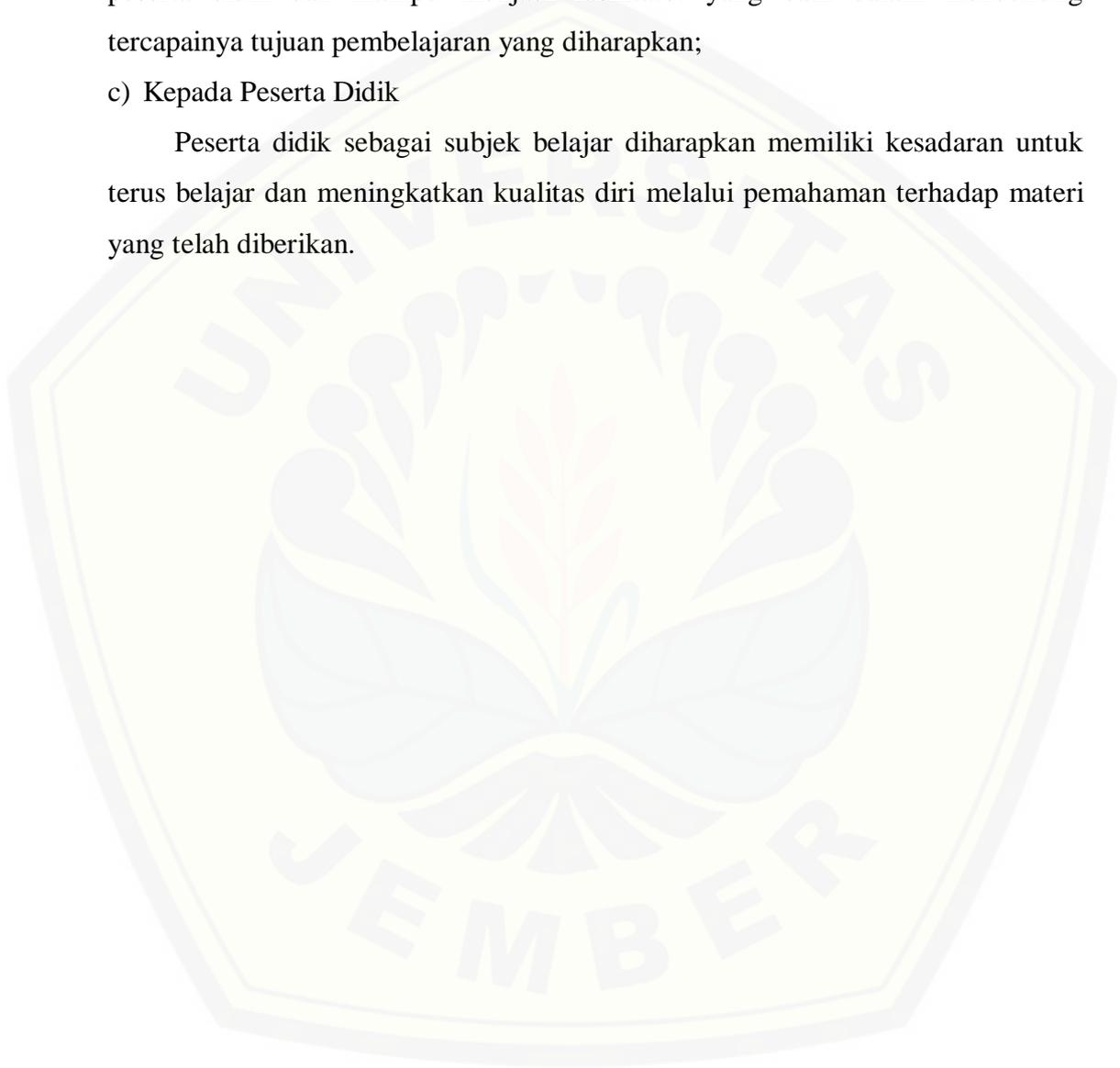
Sekolah sebagai pelaksana program pendidikan yang utama, diharapkan mampu mengimplementasikan kurikulum 2013 secara keseluruhan, mampu menyediakan serta memfasilitasi sumber belajar yang dibutuhkan peserta didik agar tujuan pembelajaran sejarah tercapai;

### b) Kepada Pendidik

Pendidik memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran, sehingga harus memiliki kompetensi yang baik. Pendidik diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman bagi peserta didik. Selain itu, diharapkan mampu menciptakan dan mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan mampu menjadi fasilitator yang baik dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan;

c) Kepada Peserta Didik

Peserta didik sebagai subjek belajar diharapkan memiliki kesadaran untuk terus belajar dan meningkatkan kualitas diri melalui pemahaman terhadap materi yang telah diberikan.



**DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Badri, Y. 2007. *Sejarah Peradaban Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Press.
- Baiti, R. 2010. *Teori dan Proses Islamisasi di Indonesia*. Jurnal
- Baskaran et al. *Moodle good learning environment? Survey to Support Lecturers in Identifying VARK Learning Styles and Students Learning Experiences*. University of Nottingham (Malaysia Campus).
- Busman, dkk. 2009. *Sejarah Peradaban Islam*. Jakarta: Pustaka Asatruss.
- Castello, E. 2013. *Opening up to open source: looking at how Moodle was adopted in higher education*. *Open learning*. Vol 28 (3): 187-200.
- Chung. C. 2015. *Student Reactions to Classroom Management Technology: Learning Styles and Attitudes Toward Moodle*. *Journal Of Education For Business*. Vol.90: 217–223.
- Dalyono (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaali (2006). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Bumiaksara.
- Djamarah, S. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Daniel, M. 2009. *E-learning @ Divine Word University: Use of Moodle*. *Contemporary PNG Studies: DWU Research Journal*. Vol. 11
- Darmawan, D. 2014. *Pengembangan E-Learning: Teori dan Desain*. Bandung: Remaja Rodaskarya.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Depdiknas, 2002. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. Depdiknas.
- Depdiknas, 2012. *Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Sinar Grafika.

- Fadillah, M. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013: dalam pembelajaran SD/MI, SMP/MTS, & SMA/MA*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Farid, S. 2013. *Sejarah Indonesia*. Bandung: Yrama Widya.
- Hamalik, O. 2013. *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT. Remaja Rodaskarya Offset.
- [http://bsnp-indonesia.org/?page\\_id=61](http://bsnp-indonesia.org/?page_id=61) [13 Juni 2017]
- Isjoni. 2007. *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Isjoni. 2007. *Pembelajaran Sejarah Pada Satuan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Kasmadi, H. 1996. *Model-Model Dalam Pengajaran Sejarah*, Semarang : IKIP Semarang Prees.
- Mudlofir. A & Rusydiyah.E. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif: dari Teori ke Praktik*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Mulyatiningsih, E. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Pribadi. A. 2011. *Model ASSURE: Untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Purwanto .W. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rasya Karya.
- Putri.E. Pengembangan Modul Digital Berbasis Aplikasi Exe Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Sma Dengan Model Assure Pada Sub Pokok Bahasan Agresi Militer Belanda. *Skripsi*. Jember: Universitas Jember.
- Safari. 2003. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sanaky. A.H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Setyosari. H. P. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, N . 2005. *Strategi Pembelajaran* . Bandung : Falah production
- Sudjana, dkk. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2014. *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan. (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukari. 2014. *E-Learning Sekolah: Step by Step Implemenasi Moodle*. Jakarta: Erlangga
- Suyatno. 2009. *Menjelajahi Pembelajaran Inovatif*, Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka
- Smaldino, Sharon dkk. 2005. *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Syaefudin, U. 2014. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Universitas Jember. 2006. *Pedoman Penulisan karya Ilmiah*.Jember; UPT Penerbitan Universitas Jember.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widja,I.G. 1989. *Dasar-Dasar Pengembangan Strategi Serta Metode Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Kependidikan Tenaga Kependidikan.

## Lampiran A Matrik Penelitian

## Matrik Penelitian

TOPIK	JUDUL PENELITIAN	JENIS DAN SIFAT PENELITIAN	PERMASALAHAN	SUMBER DATA	METODE PENGEMBANGAN
1	2	3	4	5	6
Pengembangan Media Pembelajaran	Pengembangan Media Pembelajaran Moodle Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS dengan Model ASSURE	1. Jenis Penelitian 1.1 Penelitian pengembangan 1.2 Penelitian sejarah 2. Sifat Penelitian 2.1 Penelitian pengembangan 2.2 Penelitian kepustakaan atau studi literatur	1. kurangnya ketertarikan peserta didik pada mata pelajaran sejarah; 2. Media Pembelajaran yang digunakan peserta didik sebagai sumber pembelajaran kurang bervariasi; 3. Kurangnya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran Sejarah.	Buku Pokok dan Buku Penunjang	Model pengembangan ASSURE ( <i>analyze learner characteristic, state performance objective, select methods, media, and materials, utilize learner participation, dan evaluate and revise</i> ).



## Lampiran B Instrumen Observasi Sekolah

## INSTRUMEN OBSERVASI SEKOLAH

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

4.	Laboratorium TI : a. Ketersediaan Komputer b. Ketersediaan Earphone c. Ketersediaan Microfon d. Ketersediaan Alat pengeras suara		
4.	Perangkat Guru : a. Silabus b. RPP c. Media pembelajaran yang digunakan d. Sumber belajar yang digunakan e. Lembar kerja peserta didik.		

## Lampiran B1 Instrumen Hasil Observasi Sekolah

## INSTRUMEN OBSERVASI SEKOLAH

No.	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Catatan
1.	Kondisi Fisik Sekolah : a. Ruang kelas b. Jumlah peserta didik c. Jumlah pendidik sejarah	a. Ruang kelas MAN 1 Jember untuk keseluruhan 15 kelas b. Jumlah peserta didik keseluruhan sebanyak 524 orang c. Jumlah pendidik sejarah ada 4 pendidik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendidik PNS 3 orang, GTT 1 orang</li> </ul>
2.	Ketersediaan Fasilitas KBM (Kelas): a. Papan tulis b. LCD Proyektor c. Wifi d. Lain-lain	a. papan tulis tersedia di setiap kelas b. tersedia LCD proyektor disetiap kelas c. jaringan internet aktif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jaringan internet terbatas belum dapat diakses diseluruh sudut sekolah</li> <li>• Wifi lancar diarea tertentu seperti kantor, lab komputer, lab bahasa dan perpustakaan</li> </ul>

3.	<p>Perpustakaan :</p> <p>a. Jenis Buku paket pembelajaran sejarah yang ada</p> <p>b. Jenis LKS mata pelajaran sejarah yang ada</p> <p>c. Buku penunjang pembelajaran sejarah</p> <p>d. Fasilitas lain sebagai penunjang belajar</p>	<p>a. Buku paket Sejarah sejumlah 2 buah yaitu paket Sejarah Indonesia dan Sejarah Peminatan</p> <p>b. LKS sebanyak 2 buah</p> <p>c. Buku-buku penunjang terdapat di perpustakaan sekolah</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku yang wajib dimiliki tiap peserta didik adalah buku paket dan LKS</li> </ul>
4.	<p>Laboratorium TI :</p> <p>a. Ketersediaan Komputer</p> <p>b. Ketersediaan Earphone</p> <p>c. Ketersediaan Microfon</p> <p>d. Ketersediaan Alat pengeras suara</p>	<p>a. Komputer memadai sejumlah 20 di Lab Komputer, 20 di Lab bahasa</p> <p>b. Earphone tersedia sejumlah komputer</p> <p>c. Microfon dan Pengeras suara tersedia</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Microfon dan Pengeras suara tersedia di ruang TU</li> </ul>
4.	<p>Perangkat Guru :</p> <p>a. Silabus</p> <p>b. RPP</p> <p>c. Media pembelajaran yang digunakan</p> <p>d. Sumber belajar yang digunakan</p> <p>e. Lembar kerja peserta didik.</p>	<p>a. Perangkat mengajar lengkap silabus lengkap</p> <p>b. RPP siap hingga 2 semester</p> <p>c. Media pembelajaran berupa buku, PPT, majalah, koran, dll</p> <p>d. Lembar kerja ada</p>	

### C. Wawancara

#### Pedoman Wawancara Karakteristik Peserta Didik

- Wawancara dilakukan oleh peneliti kepada ibu Dra. Lilik Suhartini selaku pendidik mata pelajaran Sejarah kelas X MAN 1 Jember

No	Deskripsi	Pertanyaa
1.	Karakteristik Umum	1.1 Berapakanh usia rata-rata peserta didik kelas X IPS 3 dan X IPS 4? 1.2 Bagaimana latar belakang pendidikan peserta didik kelas X IPS 3 dan X IPS 4? 1.3 Bagaimanakah taraf sosial ekonomi dari peserta didik kelas X IPS 3 dan X IPS 4? 1.4 Bagaimana minat dan sikap peserta didik terhadap pembelajaran sejarah? 1.5 Bagaimana motivasi peserta didik untuk belajar sejarah ? 1.6 Bagaimana respon peserta didik terhadap strategi pembelajaran yang selama ini digunakan ?
2.	Gaya Belajar ( <i>learning style</i> )	2.1 Bagaimanakah gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik ? (auditori, visual atau kinestetik)
3.	Spesifikasi Pengetahuan Awal ( <i>Specific entry competencies</i> )	3.1 Bagaimana kemampuan awal yang dimiliki oleh peserta didik pada materi menganalisis masuk dan berkembangnya agama islam di Indonesia ?

## C1. Hasil Wawancara

## Hasil Wawancara Karakteristik Peserta Didik

- Wawancara dilakukan oleh peneliti kepada ibu Dra. Lilik Suhartini selaku pendidik mata pelajaran Sejarah kelas X MAN 1 Jember

No	Deskripsi	Pertanyaan dan Jawaban
1	Karakteristik Umum	<p>1.1 Berapakah usia rata-rata peserta didik kelas X IPS 3 dan X IPS 4? <b>Jawaban:</b> usia rata-rata adalah 16 tahun</p> <p>1.2 Bagaimana latar belakang pendidikan peserta didik kelas X IPS 3 dan X IPS 4? <b>Jawaban:</b> berasal dari berbagai macam sekolah baik madrasah maupun umum</p> <p>1.3 Bagaimanakah taraf sosial ekonomi dari peserta didik kelas X IPS 3 dan X IPS 4? <b>Jawaban:</b> berasal dari berbagai macam kemampuan ekonomi orang tua, rata-rata orang tua mampu secara ekonomi</p> <p>1.4 Bagaimana minat dan sikap peserta didik terhadap pembelajaran sejarah? <b>Jawaban:</b> anak yang sesuai minatnya khususnya kelas IPS cukup menyukai pembelajaran Sejarah, namun ada juga sebagian yang hanya meminati beberapa mata pelajaran IPS selain Sejarah</p> <p>1.5 Bagaimana motivasi peserta didik untuk belajar sejarah ?</p>

		<p><b>Jawaban:</b> peserta didik menyukai pembelajaran sejarah apabila pendidik menggunakan metode tertentu agar pembelajaran tidak membosankan, seperti bermain drama, bermain kartu, dsb.</p> <p>1.6 Bagaimana respon peserta didik terhadap strategi pembelajaran yang selama ini digunakan?</p> <p><b>Jawaban:</b> Selama ini pembelajaran Sejarah lebih sering menggunakan media power point ataupun berdiskusi dan mereka cukup memahami, namun mereka memerlukan lebih banyak variasi dalam proses pembelajaran agar tidak bosan.</p>
2	Gaya Belajar ( <i>learning style</i> )	<p>2.1 Bagaimanakah gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik ? (auditori, visual atau kinestetik)</p> <p><b>Jawaban:</b> peserta didik memiliki berbagai macam gaya belajar, namun rata-rata gaya belajar mereka campuran antara audio, visual dan kinestetik</p>
3	Spesifikasi Pengetahuan Awal ( <i>Specific entry competencies</i> )	<p>3.1 Bagaimana kemampuan awal yang dimiliki oleh peserta didik pada materi menganalisis masuk dan berkembangnya agama islam di Indonesia ?</p> <p><b>Jawaban:</b> kemampuan mengingat rata-rata baik namun harus selalu diingatkan kembali dengan memberikan stimulus diawal pembelajaran.</p>

**LAMPIRAN D. INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA (ANGKET)****D1. ANGKET PENDIDIK****Angket Pendidik Tentang Proses Pembelajaran**

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

Nama Guru : Dra. Lilik Suhartini

Nama Sekolah : MAN 1 Jember

Mata Pelajaran : Sejarah

Hari/Tanggal :

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

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

	pembelajaran Bapak/ Ibu gunakan telah memenuhi tuntutan atau target kemampuan peserta didik terkait dengan tujuan pembelajaran sejarah?			
17.	Apakah materi ajar sejarah yang diajarkan kepada peserta didik berisi teori dan permasalahan yang mampu melatih peserta didik untuk berwawasan luas?			
18.	Selain materi ajar yang telah ada, apakah bapak/Ibu juga mempersiapkan materi lain untuk pembelajaran sejarah guna menambah pengetahuan peserta didik?			
19.	Apakah bapak/Ibu saat ini memerlukan inovasi baru terkait dengan media pembelajaran didalam menyampaikan materi sejarah agar lebih variatif dan interaktif?			
20.	Menurut Bapak/ Ibu apakah perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan teknologi yang semakin berkembang?			

Adaptasi : Pereira (2015)

**D2. Hasil Angket Pendidik Tentang Proses Pembelajaran**

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

Nama Guru : Dra. Lilik Suhartini

Nama Sekolah : MAN 1 Jember

Mata Pelajaran : Sejarah

Hari/Tanggal :

No	Pertanyaan	Jawaban		Catatan
		Ya	Tidak	
1	Apakah dalam mengajarkan sejarah Bapak/Ibu mendasarkan pada kurikulum/silabus yang telah disiapkan?	✓		
2	Menurut bapak/Ibu, apakah kurikulum atau silabus yang telah disiapkan sesuai dengan kepentingan pembelajaran sejarah ?	✓		
3	Apakah ketika akan mengajarkan sejarah Bapak/Ibu menyusun rencana pembelajaran?	✓		
4	Ketika menyusun rencana pembelajaran, apakah bapak /Ibu menghadapi kesulitan/masalah?		✓	
5	Apakah ketika menyusun rencana pembelajaran bapak/Ibu biasa menggunakan metode atau model pembelajaran?	✓		
6	Apakah dalam proses pembelajaran menggunakan metode atau model yang bapak/ibu terapkan mengalami kesulitan?	✓		Kendalanya adalah membutuhkan lebih banyak waktu dalam mempersiapkan bahan ajar/ media apabila sering ganti metode/model

				pembelajaran
7	Apakah bapak/ibu pernah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer?	✓		Media power point, belajar di Lab komputer
8	Jika pernah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer, apakah dalam menerapkan media tersebut bapak/ibu mengalami kesulitan?		✓	
9	Apakah media yang Bapak/Ibu gunakan hasil karya sendiri? atau mengadopsi dari karya orang lain?	✓		Power point karya sendiri
10	Jika ya, Apakah anda kendala dalam pembuatan media pembelajaran tersebut?		✓	
11	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan dapat membuat peserta didik antusias dan berminat terhadap pembelajaran sejarah?	✓		Apabila terlalu sering menggunakan PPT standart peserta didik dikhawatirkan mengalami kebosanan
12	Apakah media pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran sejarah berupa Media Audio, Visual, Audio-Visual, atau Multimedia?	✓		Terkadang menggunakan
13	Apakah materi yang ada pada didalam media pembelajaran yang bapak/Ibu gunakan mudah untuk diajarkan kepada peserta didik?	✓		Seharusnya mudah karena misal menggunakan PPT isinya adalah point penting saja sehingga gampang diingat
14	Apakah materi yang ada pada media pembelajaran yang bapak/ibu gunakan sesuai dengan kompetensi yang ada dalam	✓		

	kurikulum/silabus?			
15	Apakah materi yang ada pada media pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan mampu mendorong peserta didik untuk memahami dan menambah wawasan peserta didik mengenai sejarah?	✓		Tergantung kemampuan dari masing-masing peserta didik
16	Apakah materi yang ada pada media pembelajaran Bapak/ Ibu gunakan telah memenuhi tuntutan atau target kemampuan peserta didik terkait dengan tujuan pembelajaran sejarah?	✓		
17	Apakah materi ajar sejarah yang diajarkan kepada peserta didik berisi teori dan permasalahan yang mampu melatih peserta didik untuk berwawasan luas?	✓		Peserta didik diberikan lembar kerja soal-soal analisis
18	Selain materi ajar yang telah ada, Apakah Bapak/Ibu juga mempersiapkan materi lain untuk pembelajaran sejarah guna menambah pengetahuan peserta didik?	✓		Dikaitkan dengan kejadian atau sesuatu yang berhubungan dengan materi yang sedang dibahas
19	Apakah Bapak/Ibu saat ini memerlukan inovasi baru terkait dengan media pembelajaran didalam menyampaikan materi sejarah agar lebih variatif dan interaktif?	✓		
20	Menurut Bapak/ Ibu apakah perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan teknologi yang semakin berkembang?	✓		Sangat diperlukan

Adaptasi : Pereira (2015)

**Lampiran D3. Angket Analisis Karakteristik Peserta didik**

## Lampiran 1 Karakteristik Umum

**KARAKTERISTIK UMUM**

Nama : .....

Kelas : .....

No Absen : .....

Sekolah : .....

**Petunjuk**

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

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

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

Adaptasi : Smaldino, et.al (2014)

**Lampiran D4. Angket Pengetahuan Awal****ANGKET****PENGETAHUAN AWAL**

Nama	:	.....
Kelas	:	.....
No Absen	:	.....
Sekolah	:	.....

**Petunjuk**

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

No	Pertanyaan	Jawaban		Catatan
		Ya	Tidak	
1.	Apakah anda bisa mengoperasikan Microsoft Word?			
2.	Apakah anda bisa mengoperasikan Microsoft Power Point?			
3.	Apakah anda bisa mengoperasikan Microsoft Excel?			
4.	Apakah anda bisa mengakses internet?			
5.	Apakah anda lebih menyukai belajar menggunakan media pembelajaran dengan bantuan komputer sebagai sarana penunjang proses pembelajaran?			
6.	Apakah dalam proses pembelajaran			

	sejarah pendidik selalu menggunakan media komputer?			
7.	Apakah kalian menyukai pembelajaran sejarah?			
8.	Apakah dalam proses pembelajaran sejarah pendidik menggunakan metode pembelajaran? (ceramah, diskusi, tanya jawab, <i>game</i> /permainan, inquiry, dll)			
9.	Apakah dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dapat mendorong Anda untuk aktif dalam pembelajaran sejarah?			
10.	Apakah Anda mengalami kesulitan dalam mengikuti instruksi pendidik untuk menjalankan langkah – langkah metode pembelajaran yang digunakan tersebut?			
11.	Apakah pembelajaran sejarah yang diberikan oleh pendidik selama ini menyenangkan?			
12.	Apakah anda tertarik dengan media yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran sejarah selama ini? <b>Jika Ya Sebutkan media yang digunakan oleh pendidik anda.</b>			
13.	Apakah cara anda belajar untuk memahami materi – materi pada mata pelajaran sejarah adalah dengan (menghafal, membaca materi sejarah secara berulang, visual, audio, atau audio visual)? <b>Pilih salah satu jawaban yang</b>			

	<b>ada dalam kurung lalu berikan alasan jawaban kalian tersebut</b>			
<b>14.</b>	Menurut kalian, apakah media pembelajaran sejarah yang diajarkan pendidik kepada kalian mampu mendorong kalian untuk aktif belajar? <b>Jika jawaban “Ya” atau “Tidak”, tulislah alasan jawaban kalian dikolom catatan</b>			
<b>15.</b>	Apakah anda pernah menggunakan Media Audio (radio atau rekaman) dalam pembelajaran sejarah?			
<b>16.</b>	Apakah Anda pernah menggunakan Media Visual (foto, gambar, sketsa, peta, diagram, chart, grafik dan lain – lain) dalam pembelajaran sejarah?			
<b>17.</b>	Apakah Anda pernah menggunakan Media Audio-Visual (Film, Video, Slide ) dalam pembelajaran sejarah?			
<b>18.</b>	Apakah Anda pernah menggunakan Multimedia (Media Audio, Visual, Audio-Visual) dalam pembelajaran sejarah?			
<b>19.</b>	Menurut Anda, apakah mata pelajaran sejarah perlu menggunakan media pembelajaran yang menunjang pemahaman belajar?			
<b>20.</b>	Menurut Anda, apakah perlu dalam menunjang proses pembelajaran sejarah menggunakan Multimedia (Media Audio, Visual, Audio-Visual)? <b>Jika jawaban</b>			

	<b>“Ya”, tulislah alasan jawaban kalian dikolom catatan</b>			
<b>21.</b>	Menurut Anda, apakah belajar sejarah dengan menggunakan Multimedia lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar sejarah? <b>Jika jawaban “Ya”, tulislah alasan jawaban kalian dikolom catatan</b>			
<b>22.</b>	Multimedia adalah Media pembelajaran yang menyajikan materi dengan (Media audio, media visual, dan media audio-visual)			
<b>23.</b>	Apakah anda mengetahui dan pernah belajar materi sejarah tentang “kehidupan masyarakat pada masa pra-aksara”?			
<b>24.</b>	Apakah Pendidik pernah memberikan materi tentang kehidupan masyarakat pada masa pra-aksara dengan menggunakan Media pembelajaran? <b>Jika jawaban “Ya”, tulislah Media apa yang pernah di gunakan pada materi tersebut</b>			

Adaptasi : Setyowati (2011)

**Lampiran D5. Angket Pengetahuan Akademik****ANGKET  
PENGETAHUAN AKADEMIK**

Nama : .....

Kelas : .....

No Absen : .....

Sekolah : .....

**Petunjuk**

- 1) Isilah kolom identitas yang telah disediakan;
- 2) Bacalah semua jawaban dengan baik dan cermat;
- 3) Berikan tanda silang (X) pada huruf a,b,c,d, atau e sesuai jawaban yang benar!

1. Bukti awal masuknya Islam di Jawa adalah ditemukannya makam...
  - a. Maulana Malik Ibrahim
  - b. Fatimah binti Maimun
  - c. Trowulan
  - d. Sultan Malik al-Saleh
  - e. Sunan Ampel

**Jawaban: b**

2. Penyebaran Islam di Indonesia salah satunya melalui jalur...
  - a. peperangan
  - b. perdagangan
  - c. perdamaian
  - d. pertanian

e. perburuhan

**Jawaban: b**

3. Para pedagang Arab menyebut Zabag, Zabay, atau Sribusa untuk kerajaan....

a. Melayu

b. Sriwijaya

c. Holing

d. Mataram Kuno

e. Samudera Pasai

**Jawaban: b**

4. Berdasarkan batu nisan kuno yang ditemukan di Indonesia diperkirakan agama Islam dibawa masuk oleh pedagang dari....

a. Arab

b. Gujarat

c. Persia

d. Cina

e. Turki

**Jawaban: b**

5. Salah satu wali lokal yang makamnya terdapat di Bayat Klaten adalah...

a. Sunan Panggung

b. Sunan Geseng

c. Sunan Tembayat

d. Syekh Abdulmuhyi

e. Sunan Ngudung

**Jawaban: c**

6. Tokoh yang berpendapat bahwa Islam di Indonesia berasal dari Persia adalah....

a. Hamka

b. Husein Djajadiningrat

c. Snouck Hurgronje

- d. Fatimi
- e. Krom

**Jawaban: b**

7. Wayang kulit digunakan oleh wali untuk menyebarkan Islam dilakukan oleh....
- a. Sunan Ampel
  - b. Sunan Kalijaga
  - c. Sunan Gunungjati
  - d. Sunan Giri
  - e. Sunan Gresik

**Jawaban: b**

8. Pada abad ke-7 M sudah ada permukiman orang Arab di Barus menurut catatan.....
- a. Mahuan
  - b. Marcopolo
  - c. Tome Pires
  - d. Dinasti Tang
  - e. Cheng Ho

**Jawaban: d**

9. Menurut catatan perjalanan Marcopolo pada 1292, ia bertemu dengan orang-orang Islam di Perlak, Aceh. Marcopolo berasal dari....
- a. Irlandia
  - b. Italia
  - c. India
  - d. Inggris
  - e. Spanyol

**Jawaban: b**

10. Berikut adalah ilmuwan yang berpendapat bahwa Islam di Indonesia disebarkan oleh para pedagang dari Gujarat, kecuali....
- a. Snouck Hurgronje

b. Zoetmoelder

c. Krom

d. Fatimi

e. De Baros

**Jawaban: e**



**Lampiran D6. Gaya belajar****ANGKET GAYA BELAJAR****PESERTA DIDIK**

Nama	:	.....
Kelas	:	.....
No Absen	:	.....
Sekolah	:	.....

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

1. Bagaimana kebiasaan Anda dalam belajar sesuatu yang baru?
  - a. Dengan mendengarkan yang diceritakan pendidik
  - b. Dengan melihat pendidik melakukan sesuatu
  - c. Dengan melakukan sendiri apa yang dipelajari
1. Apa yang biasa Anda lakukan di dalam rumah pada waktu senggang?
  - a. Membaca buku, komik, majalah atau surat kabar
  - b. Menggambar, mewarnai, bermain game, dan lain –lain
  - c. Menari atau melakukan pekerjaan fisik lainnya
2. Apa yang biasa Anda lakukan pada akhir pekan?
  - a. Berbicara di telepon, Hp, atau chatting bersama teman
  - b. Bermain dan mendengarkan musik, melakukan kerja seni, atau lainnya
  - c. Berolahraga
3. Bagaimana cara terbaik bagi Anda dalam mengingat nomor telepon?
  - a. Menyebut angka berkali – kali sambil memencet tombolnya
  - b. Berusaha membayangkan nomornya
  - c. Menulis nomornya (walaupun hanya di udara)
4. Apa yang Anda perhatikan lebih banyak ketika menonton film?
  - a. Apa saja yang dikatakan seorang pemeran utama kepada yang lainnya.

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

Adaptasi : Yaumi (2016)

## LAMPIRAN E. INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

## E1. ANGKET RESPON PENDIDIK

**Mata Pelajaran** : Sejarah Indonesia

**Pokok Bahasan** : Menganalisis masuk dan Berkembangnya agama dan kebudayaan islam di Indonesia

**Kelas/Semester** : X/Genap

## I. Petunjuk

1. Mohon bapak/ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada setiap kolom skor yang tertera
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada kolom yang tersedia

## II. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan pengoperasian <i>e-learning</i> dengan kemampuan peserta didik				✓	
2	Kemampuan <i>e-learning</i> sebagai alat bantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran				✓	
3	Materi yang disajikan sistematis dan sesuai dengan kurikulum 2013				✓	
4	Kemudahan navigasi aplikasi <i>e-learning</i>				✓	

5	Kejelasan petunjuk penggunaan <i>e-learning</i>				✓	
6	Kemenarikan desain game edukasi <i>e-learning</i> dalam menunjang materi pembelajaran			✓		
7	Kemenarikan warna dalam media <i>e-learning</i>				✓	
8	Media <i>e-learning</i> yang digunakan dalam pembelajaran sejarah merupakan suatu pengembangan yang kreatif dan inovatif				✓	
9	Ketertarikan peserta didik ketika belajar sejarah dengan memanfaatkan media <i>e-learning</i>			✓		
10	Kemampuan <i>e-learning</i> membantu peserta didik memahami informasi				✓	
11	Kemampuan <i>e-learning</i> dalam menciptakan keefektifan belajar peserta didik				✓	
12	Kemampuan <i>e-learning</i> untuk mengaktifkan peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri				✓	
<b>Total</b>		<b>46</b>				
<b>Persentase</b>		<b>77%</b>				

Adaptasi: Akbar (2016)

Menghitung hasil respon pendidik:

$$\begin{aligned} \text{Skor} &= \frac{\text{skor total} \times 100\%}{60} = \dots\dots \\ &= \frac{46}{60} \times 100\% \\ &= 77\% \end{aligned}$$

Tabel Skala Likert

Keterangan	Kategori
1	Sangat Tidak Baik
2	Kurang baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Sumber: Sugiyono, 2014: 94

Tabel Kelayakan Produk

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

Sumber: Arikunto, 2010:216.

Saran Penyempurnaan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Moodle

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media e-learning berbasis moodle

Saran dan komentar pendidik (ibu Dra. Lilik Suhartini) :

Siswa sebaiknya diberi pertanyaan pada saat pembelajaran yaitu untuk mengetahui apakah siswa sudah mengerti materi tersebut, atau juga untuk melatih siswa mengemukakan pendapat

Jember, ..... 2018

Dra. Lilik Suhartini

## E2. LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

### A. Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda (✓) pada kolom yang bapak/ibu anggap sesuai dengan kriteria penilaian
- Kriteria skor penilaian:
  - 5 (Sangat Baik)
  - 4 (Baik)
  - 3 (Cukup Baik)
  - 2 (Kurang Baik)
  - 1 (Sangat Tidak Baik)
- Komentar atau saran bapak/ibu mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

### B. Hasil Angket Ahli Media Pembelajaran

No	PERNYATAAN	JAWABAN				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Tampilan</b>						
1	Tulisan dapat dibaca					✓
2	Ukuran tulisan sudah tepat				✓	
3	Bentuk tulisan menarik			✓		
4	Warna tulisan menarik			✓		

5	Warna tulisan terlihat dengan jelas			✓		
6	Tata letak gambar sudah sesuai			✓		
7	Kualitas gambar baik			✓		
8	Komposisi warna gambar serasi			✓		
9	Komposisi warna tampilan menarik			✓		
10	Komposisi warna tampilan serasi			✓		
11	Komposisi warna tulisan terhadap warna latar sesuai			✓		
12	Komposisi warna tulisan terhadap latar nyaman dilihat			✓		
13	Letak tombol dapat dilihat dengan baik					✓
14	Tata letak tombol sesuai dengan desain latar			✓		
15	Tata letak tombol mudah diakses				✓	
<b>Aspek Interaktivitas</b>						
16	Susunan tampilan nyaman dilihat				✓	

17	Susunan tampilan rapi				✓	
18	Susunan tampilan mudah diakses				✓	
19	Materi dan tugas tersedia di dalam media <i>e-learning</i>					✓
20	Media <i>e-learning</i> mudah digunakan oleh pendidik					✓
21	Media <i>e-learning</i> mudah digunakan oleh peserta didik				✓	
22	Pengoperasian media <i>e-learning</i> dapat dilakukan secara mandiri oleh pendidik dan peserta didik					✓
23	Penggunaan media <i>e-learning</i> memberikan peluang peserta didik agar dapat belajar secara mandiri				✓	
<b>Skor</b>		<b>86</b>				
<b>Persentase</b>		<b>75%</b>				

(Puspitasari, 2014:84)

Menghitung hasil validasi ahli media;

$$\text{Skor} = \frac{\text{skor hasil}}{115} \times 100\% \dots$$

$$\begin{aligned} \text{Skor} &= \frac{86}{115} \times 100\% \\ &= 75\% \end{aligned}$$

### C. Komentar dan Saran

No	Komentar dan Saran
1	Komposisi warna tampilan kurang menarik
2	Warna tulisan masih standart perlu perbaikan
3	Pengoperasian harus dilengkapi buku petunjuk
4	Tampilan perlu diperbaiki

### D. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran ✓
3. Tidak layak digunakan

(mohon beri tanda lingkaran pada nomor yang sesuai kesimpulan bapak/ibu)

Jember,.....2018

Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd

### E3. LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

#### A. Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda (✓) pada kolom yang bapak/ibu anggap sesuai dengan kriteria penilaian
- Kriteria skor penilaian:
  - 5 (Sangat Baik)
  - 4 (Baik)
  - 3 (Cukup Baik)
  - 2 (Kurang Baik)
  - 1 (Sangat Tidak Baik)
- Komentar atau saran bapak/ibu mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

#### B. Hasil Angket Ahli Materi Pembelajaran

No	PERNYATAAN	JAWABAN				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi inti					✓
2	Materi yang disampaikan sesuai dengan kompetensi dasar					✓
3	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator				✓	

4	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
5	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi yang diharapkan				✓	
6	Materi yang disajikan sesuai dengan teori yang sudah ada				✓	
7	Garis besar materi yang disampaikan sudah sesuai				✓	
8	Materi yang disajikan mudah dipahami			✓		
9	Penyajian materi membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi			✓		
10	Materi diuraikan secara runtut			✓		
11	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator yang harus dicapai				✓	
12	Menyajikan soal latihan				✓	
13	Soal latihan memberi semangat peserta didik untuk belajar			✓		
14	Soal latihan sesuai dengan materi yang diberikan			✓		

15	Jumlah soal latihan cukup				✓	
16	Tugas yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
17	Tugas sesuai dengan materi yang diberikan				✓	
18	Contoh yang ditampilkan mudah diaplikasikan oleh peserta didik				✓	
19	Tulisan mudah dibaca					✓
20	Huruf yang digunakan dalam penyajian materi sudah sesuai					✓
21	Istilah yang disajikan dapat dimengerti peserta didik				✓	
22	Gambar yang disajikan sesuai					✓
23	Tujuan pembelajaran jelas				✓	
<b>Skor</b>		<b>92</b>				
<b>Persentase</b>		<b>80%</b>				

(Puspitasari, 2014:84)

Menghitung hasil validasi ahli materi;

$$\begin{aligned} \text{Skor} &= \frac{\text{skor total}}{115} \times 100\% \\ &= \frac{92}{115} \times 100\% \\ &= 80\% \end{aligned}$$

### C. Komentar dan Saran

No	Saran dan Komentar
1	Materi yang ada perlu diperdalam dan diperluas dengan isi materi yang runtut dan jelas
2	Soal-soal evaluasi perlu ditingkatkan kualitasnya menjadi soal-soal yang bersifat analisis

### D. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

4. Layak untuk digunakan tanpa revisi
5. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran ✓
6. Tidak layak digunakan

(mohon beri tanda lingkaran pada nomor yang sesuai kesimpulan bapak/ibu)

Jember,.....2018

Drs. Sumarno, M. Pd

NIP 195221041984031002

**LAMPIRAN F. SOAL PRETEST DAN POST TEST****SOAL PRE TEST**

Nama : .....

Kelas : .....

No Absen : .....

Sekolah : .....

**Petunjuk**

- 1) Isilah kolom identitas yang telah disediakan;
- 2) Bacalah semua jawaban dengan baik dan cermat;
- 3) Berikan tanda silang (X) pada huruf a,b,c,d, atau e sesuai jawaban yang benar!

1. Bukti tertulis mengenai perkembangan Islam di Indonesia dapat dilihat dari batu nisan Fatimah Binti Maimun di Leran, Gresik yang berangkat tahun ....
  - a. 1080
  - b. 1081
  - c. 1082
  - d. 1083
  - e. 1084

**Jawaban: C**

2. Pedagang Venesia yang pernah singgah di Aceh tahun 1292 bernama ....

- a. Marcopolo c. Maveopolo
- b. Macciopolo d. Nicopolo
- e. Napoleon

**Jawaban : A**

3. Proses masuknya agama Islam ke Indonesia tidak dapat dilepaskan dari peranan para pedagang yang berasal dari negara berikut ini, kecuali ....
- a. Arab c. Persia
  - b. Yunani d. Gujarat
  - e. China

**Jawaban : B**

4. Sebutan Wali Songo ditujukan pada ....
- a. para ulama yang menyebarkan agama Islam di Pulau Jawa
  - b. sekelompok ulama yang menyebarkan agama Islam di Nusantara
  - c. kumpulan orang-orang suci dalam agama Islam
  - d. kumpulan pengurus masjid-masjid besar di Nusantara
  - e. kelompok bangsawan islam

**Jawaban : A**

5. Raja Demak pertama ialah ....
- a. Pati Unus c. Benowo
  - b. Trenggono d. Raden Parah
  - e. Paku Alam

**jawaban : D**

6. Kerajaan bercorak Islam pertama di Indonesia adalah ....

- a. Aceh
- b. Samudera Pasai
- c. Demak
- d. Malaka
- e. Banten

**jawaban : B**

7. Pernyataan berikut ini cocok untuk menggambarkan kerajaan Samudera Pasai, kecuali ....

- a. terletak di Lhoksemawe, Aceh Utara
- b. merupakan kerajaan maritim dan per dagangan
- c. pernah mendapat kunjungan dari Ibnu Batutah pada 1345
- d. didirikan oleh Paramisora atau Sultan Iskandar Syah
- e. wilayahnya meliputi seluruh sumatera

**Jawaban : D**

8. Kesultanan Malaka mencapai puncak kejayaannya pada masa pemerintahan ....

- a. Sultan Malik as Saleh
- b. Sultan Mansyur Syah
- c. Sultan Malik at Tahir
- d. Sultan Iskandar Syah
- e. Sultan Trenggono

**Jawaban : B**

9. Faktor utama yang menyebabkan kejayaan Malaka harus berakhir adalah ....
- jatuhnya Malaka ke tangan Portugis pada 1511
  - pengkhianatan yang dilakukan Laksamana Hang Tuah
  - kepemimpinan Sultan Mudzafar Syah yang kurang cakap
  - pemberontakan wilayah-wilayah yang dikuasai oleh Malaka
  - lepasnya daerah-daerah kekuasaan

**Jawaban : A**

10. Kerajaan Islam pertama di Pulau Jawa adalah kerajaan ....
- Mataram
  - Banten
  - Cirebon
  - Demak
  - Samudra Pasai

**Jawaban: D**

11. Pendiri Kerajaan Demak masih keturunan Majapahit (Brawijaya) bernama ....
- Pati Unus
  - Paramisora
  - Raden Patah
  - Sutawijaya
  - Paku Alam

**Jawaban: B**

12. Pati Unus terkenal dengan sebutan Pangeran Sabrang Lor karena keberaniannya dalam peristiwa ....
- penyerangan terhadap kekuatan Belanda di Malaka
  - penyerangan terhadap kekuatan Portugis di Malaka
  - perluasan kerajaan ke wilayah-wilayah seberang Nusantara
  - penumpasan para perompak yang mengganggu perairan Nusantara

e. merebut kekuasaan kerajaan lain

**Jawaban : B**

13. Masjid yang sering dipergunakan oleh Wali Songo untuk memusyawarahkan syiar Islam adalah Masjid ....

- a. Banten c. Demak
- b. Cirebon d. Baiturrahman
- e. Kudus

**Jawaban : C**

14. Kerajaan bercorak Islam yang didirikan oleh Hadiwijaya adalah kerajaan ....

- a. Demak c. Pajang
- b. Mataram d. Banten
- e. Medang

**Jawaban : C**

15. a. Melakukan penyerangan ke Malaka tahun 1512  
b. Melakukan penyerangan ke Batavia tahun 1628  
c. Melakukan penyerangan ke Batavia tahun 1629  
d. Memperbaharui kalender Jawa menyatukan dengan Kalender Hijriyah  
e. Memperbaharui kalender Jawa menyatukan dengan Kalender Masehi  
Berbagai kebijakan dan langkah yang dilakukan oleh Sultan Agung Hanyokrokusumo selama memerintah ditunjukkan oleh huruf ....

- a. a, b, dan c                      c. a, c, dan e
- b. b, c, dan d                      d. b, c, dan e
- e. c, d, dan e

**Jawaban : B**

16. Perebutan kekuasaan di kalangan istana semakin memudahkan Belanda untuk menguasai Mataram, pada 1674 meletus pemberontakan Trunojoyo terhadap penguasa Mataram ....
- a. Sultan Amangkurat I
  - c. Sultan Agung Hanyokrokusumo
  - b. Sultan Amangkurat II
  - d. Sultan Hamengkubuwono I
  - e. Sultan Trenggono

**Jawaban: B**

17. Mataram semakin terpecah belah melalui Perjanjian Giyanti pada 1755 yang membagi dua Mataram menjadi ....
- a. Surakarta dan Mangkunegara
  - c. Mangkunegara dan Yogyakarta
  - b. Surakarta dan Yogyakarta
  - d. Mangkunegara dan Salatiga
  - e. Salatiga dan Yogyakarta

**Jawaban: B**

18. Jatuhnya Malaka ke tangan Portugis pada 1511 ternyata memberikan keuntungan bagi kemajuan kerajaan ....
- a. Aceh c. Pajang
  - b. Mataram d. Ternate
  - e. Banten

**Jawaban : A**

19. Pendiri kesultanan Banten dan Cirebon adalah salah seorang Wali Songo yang bernama ....

- a. Sunan Kalijaga
- b. Sunan Ampel
- c. Sunan Muria
- d. Sunan Gunung Jati
- e. Sunan Kudus

**jawaban : D**

20. Berikut ini merupakan sebutan bagi Jakarta di masa lalu, kecuali ....

- a. Sunda Kelapa
- b. Jayakarta
- c. Batavia
- d. Selayar
- e. Tanjung pinang

**Jawaban : D**

## SOAL POST TEST

Nama : .....

Kelas : .....

No Absen : .....

Sekolah : .....

**Petunjuk**

- 1) Isilah kolom identitas yang telah disediakan;
- 2) Bacalah semua jawaban dengan baik dan cermat;
- 3) Berikan tanda silang (X) pada huruf a,b,c,d, atau e sesuai jawaban yang benar!

1. Bukti awal masuknya Islam di Jawa adalah ditemukannya makam...

- a. Maulana Malik Ibrahim
- b. Fatimah binti Maimun
- c. Trowulan
- d. Sultan Malik al-Saleh
- e. Sunan Ampel

**Jawaban: B**

2. Penyebaran Islam di Indonesia salah satunya melalui jalur....

- a. peperangan
- b. perdagangan
- c. perdamaian
- d. pertanian

e. perburuhan

**Jawaban: B**

3. Para pedagang Arab menyebut Zabag, Zabai, atau Sribusa untuk kerajaan....
- Melayu
  - Sriwijaya
  - Holing
  - Mataram Kuno
  - Samudera Pasai

**Jawaban: B**

4. Sepeninggal Panembahan Girilaya, Kesultanan Cirebon terbagi menjadi dua yaitu ....
- Kanoman dan Kasongan
  - Kuningan dan Indramayu
  - Kasepuhan dan Indramayu
  - Kanoman dan Kasepuhan
  - Kuningan dan Kanoman

**jawaban : D**

5. Perhatikan pernyataan berikut:
- Berita Ibnu Batutah, menyatakan telah mengunjungi kerajaan Islam di Samudra Pasai pada 1345
  - Nisan kubur Sultan Malik as-Saleh tahun 1297 M dari Kerajaan Samudra Pasai
  - Berita Marcopolo yang singgah di Perlak (sebuah kota muslim di Aceh) pada tahun 1292 M
  - Batu nisan Fatimah binti Maimun yang berangkat tahun 475 H (1082 M).

5. Berita Ma-Huan pada tahun 1413 – 1415 pernah melakukan pelayaran, (dalam buku berjudul Ying – Yai Sheng – lan).

Berdasarkan keterangan tersebut yang termasuk bukti masuknya islam di nusantara di pulau sumatra adalah

- a.1), 2), dan 3)
- b.1), 2), dan 4)
- c.1), 3), dan 5)
- d.2), 3), dan 4)
- e.3), 4), dan 5)

**Jawaban : A**

6. Kesultanan Banten mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan ....
- a. Sultan Iskandar Muda
  - b. Sultan Ageng Tirtayasa
  - c. Sultan Iskandar Thani
  - d. Sultan Haji
  - e. Sultan Malik As Shaleh

**jawaban : B**

7. Politik adu domba ( devide at impera) VOC di Banten berhasil memecah belah hubungan ayah dan anak, yaitu ...
- a. Sultan Ageng Tirtayasa dengan Sultan Haji
  - b. Sultan Ageng Tirtayasa dengan Sultan Iskandar Muda
  - c. Panembahan Girilaya dengan Sultan Iskandar Muda
  - d. Panernbahan Senopati dengan Sultan Haji
  - e. Sultan Ageng Tirtayasa dengan Panembahan Girilaya

**jawaban : A**

8. Komoditas atau barang dagangan yang dibutuhkan oleh pasaran dunia terdapat di Kesultanan Banten. Komoditas itu adalah ....
- Tembakau dan Rotan
  - Tembakau dan lada
  - Beras dan Lada
  - Kayu manis dan rotan
  - Cengkih dan pala

**jawaban : B**

9. Walau sebagai musuh, namun kekaguman Belanda terhadap keberanian Sultan Hasanuddin diungkapkan melalui julukan mereka terhadap pemimpin perlawanan rakyat Makassar ini. Julukan itu adalah ....
- De Oosten van de Haan
  - De Haan van de Oosten
  - De Cock van de Haan
  - De Haan van de Cock
  - De Van de Han

**jawaban : B**

10. Makassar harus mengakui kemenangan Belanda melalui perjanjian yang ditandatangani pada tahun 1667, yaitu perjanjian ....
- Sombaupu c. Barombong
  - Sao Paulo d. Bongaya
  - Giyanti

**jawaban : D**

11. Alasan utama Belanda ingin menguasai Kerajaan Makassar adalah ....
- pertanian di Makassar sangat menguntungkan

- b. letak Makassar sangat strategis bagi perdagangan dan pelayaran
- c. kekayaan alam Makassar merupakan komoditas dunia
- d. ingin menjadikan Makassar sebagai pusat kekuasaan VOC di Indonesia
- e. menjadikan Makassar sebagai pusat rempah-rempah

**jawaban : B**

12. Munculnya persekutuan daerah Uli Lima dan Uli Siwa di daerah Maluku disebabkan oleh ...

- a. kepentingan penguasaan perdagangan rempah-rempah
- b. kelancaran dalam perdagangan dan pelayaran
- c. pengaturan adat istiadat penduduk setempat
- d. mencegah persaingan perdagangan rotan
- e. perang saudara

**jawaban : D**

13. Dia adalah seorang Sultan dari Maluku. Setelah berhasil mengusir kekuasaan Portugis dari tanah kelahirannya, dia berhasil memperluas wilayah kekuasaannya sehingga dijuluki "Tuan dari Tujuh Puluh Dua Pulau". Nama tokoh ini ialah ....

- a. Sultan Hairun
- b. Sultan Nuku
- c. Sultan Jamaluddin
- d. Sultan Baabullah
- e. Sultan Hassanudin

**jawaban : D**

14. Keraton merupakan salah satu peninggalan bangunan bercorak Islam di Indonesia. Berikut yang bukan merupakan fungsi keraton adalah ....

- a. tempat tinggal raja
- b. tempat tinggal keluarga raja
- c. pusat pemerintahan
- d. makam keluarga raja
- e. tempat bertapa

**jawaban : D**

15. Makam muslim yang ada di Kerajaan Majapahit terdapat di....

- a. Leran
- b. Trowulan
- c. Gresik
- d. Tralaya
- e. Trowulan dan Tralaya

**Jawaban: E**

16. Dalam membaca huruf Arab ada bentuk jabar, jeer, pengaruh dari....

- a. Arab
- b. Mesir
- c. Gujarat
- d. Persia
- e. Maroko

**Jawaban: d**

17. Tokoh tasawuf berikut yang berasal dari kalangan walisanga adalah....

- a. Sunan Muria
- b. Sunan Kudus
- c. Sunan Bonang
- d. Sunan Ampel

e. Sunan Drajad

**Jawaban: C**

18. Dalam melakukan penyebaran agama Islam di Indonesia, banyak cara yang dilakukan, salah satunya adalah perkawinan. Proses islamisasi yang dilakukan melalui perkawinan dengan putri Tumenggung Wilatika, yaitu Nyai Gede Manila adalah....

- a. Sunan Ampel
- b. Sunan Kudus
- c. Sunan Kalijaga
- d. Sunan Bonang
- e. Sunan Giri

**Jawaban: A**

19. Pesantren milik seorang wali yang sangat terkenal di Maluku terutama di daerah Hitu adalah....

- a. Pesantren Sunan Giri
- b. Pesantren Sunan Bonang
- c. Pesantren Ampeldenta
- d. Pesantren Sunan Kalijaga
- e. Pesantren Sunan Muria

**Jawaban: A**

20. Masjid Raya Baiturrahman dibangun oleh sultan...

- a. Sultan Ali Mughayat Syah
- b. Sultan Salahuddin
- c. Sultan Zainal Abidin
- d. Sultan Iskandar Muda
- e. Sultan Iskandar Tsani

**Jawaban : D**

**LAMPIRAN G. HASIL UJI LAPANGAN****G1. HASIL UJI KELOMPOK KECIL X IPS 3**

Tabel Hasil Uji Kelompok Kecil MAN 1 Jember X IPS 3

<b>No</b>	<b>Nama Peserta Didik</b>	<b>Pre Test</b>	<b>Post Test</b>
1	Irza Faradzi Nofiantiar	60	75
2	Kafin Atanial Mufti	75	90
3	M. Farkhanul Azmi	70	80
4	M. Rickwan Abdillah	80	75
5	Deni Putra Aldiansyah	65	80
6	Ayu Amelia Purwati	50	75
7	Dwi Ilma Damayanti	60	80
8	Fine Agis Saiful Septian	75	90
9	Lailatul Muzayyanah	70	80
10	Mutiara Setya Febitasari	65	85
	<b>Jumlah skor</b>	<b>670</b>	<b>810</b>
	<b>Nilai rata-rata</b>	<b>67</b>	<b>81</b>

Sumber: data primer diolah

**G2. HASIL UJI KELOMPOK KECIL X IPS 4**

Tabel Hasil Uji Kelompok Kecil MAN 1 Jember X IPS 3

No	Nama Peserta Didik	Pre Test	Post Test
1	Itsky Syahdava	50	65
2	Kholis Alfin Mas Ula	40	75
3	Lorena Maretta Maharani	65	80
4	M. Dafa Amirul Bayan	70	80
5	Moh. Irfan Maulana	70	75
6	Nurula A'idah Yuanasari	50	80
7	Rani Indah Puspasari	55	75
8	Robbi Alighan Hanantagi	75	85
9	Safirah Putri Farahiyah	65	90
10	Silviyatus Sholeha	70	80
	<b>Jumlah skor</b>	<b>610</b>	<b>785</b>
	<b>Nilai rata-rata</b>	<b>61</b>	<b>78.5</b>

Sumber: data primer diolah

Tabel Perbandingan Nilai Rata-Rata Pre Test Dan Post Test Uji Kelompok Kecil

No	Kelas	Nilai Rata-Rata Pre Test	Nilai Rata-Rata Post Test	Selisih	Persentase
1	X IPS 3	67	81	14	83%
2	X IPS 4	61	78.5	17.5	78%

Sumber: data primer diolah

**G3. UJI COBA KELOMPOK BESAR X IPS 3**

Tabel Uji Kelompok Besar X IPS 3 MAN 1 Jember

No	Nama Peserta Didik	Pre Test	Post Test
1	Affan Teguh Ishlahudin	65	85
2	Ahmad Haidar Rafli	50	80
3	Ahmad Husaini	60	75
4	Budy Hartoni	70	70
5	David Dwi Kurniawan	70	85
6	Deni Putra Aldiansyah	75	85
7	Deni Putra Aldiansyah	60	80
8	Mohammad Riko Prastio	60	90
9	Muhammad Chadafi	50	70
10	Muhammad Fikri Ijlal	65	75
11	Muhammad Perdana Mulya H.C.	80	90
12	Muhammad Rico Taufikur Rohman	65	70
13	Shandy Ikhwan Zarkasy Nur	60	85
14	Muhammad Taufiqal Hidayat	70	90
15	Sulthan Athallah Ramadhan	70	85

16	Tri Adi Setiawan	75	75
17	Arinda Lintang Nirmala	80	85
18	Muzayyanah	40	65
19	Natasya Fajrianti Nuraini	55	70
20	Nawiria Wirdania	45	70
	<b>Jumlah</b>	<b>1265</b>	<b>1580</b>
	<b>Nilai rata-rata</b>	<b>63.25</b>	<b>79</b>

Sumber: data primer diolah

**G4. UJI COBA KELOMPOK BESAR X IPS 4**

Tabel Uji Kelompok Besar X IPS 4 MAN 1 Jember

No	Nama Peserta Didik	Pre Test	Post Test
1	Abdillah Sobirin Asvi	75	90
2	Achmad Taufiqur Rohman Aziz	70	90
3	Affan Teguh Ishlahudin	40	70
4	Ahmad Baihaqi Hifni	70	85
5	Ahmad Faisol A'la M.R	60	65
6	Ahmad Haidar Rafli	55	75
7	Ahmad Husaini	60	70
8	Ahmad Junaidi	80	85
9	Ahmad Unil Maromi	65	90
10	Andi Salsabia Anwar	70	85
11	Andrean Putra Pratama	45	60
12	Arini Fakhria Arifah	80	80
13	Ayu Amelia Purwati	65	70
14	Arinda Lintang Nirmala	40	70
15	Ayu Nur Aisyah	50	75

16	Bagus Prasetyo	75	75
17	Budy Hartoni	65	80
18	Chandra Saifun Najib	70	75
19	Ciptaning Tyas Ayu	60	80
20	Faiqotul Hikmah	70	80
	<b>Jumlah</b>	<b>1265</b>	<b>1550</b>
	<b>Nilai rata-rata</b>	<b>63.25</b>	<b>77.5</b>

Sumber: data primer diolah

Tabel Perbandingan Nilai Rata-Rata Pre Test Dan Post Test Uji Kelompok Besar

No	Kelas	Nilai Rata-Rata Pre Test	Nilai Rata-Rata Post Test	Selisih	Persentase
1	X IPS 3	63.25	79	15.75	80%
2	X IPS 4	63.25	77.5	14.25	82%

Sumber: data primer diolah

## LAMPIRAN H. BUKU PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA MOODLE

### BUKU PETUNJUK

Moodle merupakan sistem manajemen belajar, *Course Management System* (CMS), yang *Open Source* dengan rancangan berdasarkan prinsip-prinsip pedagogis yang utuh. Moodle bisa dipakai untuk membantu para pendidik dalam membangun komunitas belajar online.

CMS ini dikembangkan oleh komunitas *open source* yang luar biasa aktif. Moodle ideal dipakai untuk mengembangkan komunitas belajar online yang dinamis selain dapat juga untuk suplemen pembelajaran tatap muka. Komunitas pemakai menjangkau lebih dari 115 negara dan sudah lengkap dengan lebih dari 60 bahasa, termasuk bahasa Indonesia. Moodle dapat dipakai mulai dari sebuah situs dengan seorang pengajar dan dapat pula untuk universitas dengan 40 ribu siswa. Skalabilitas Moodle memang fleksibel. Alat bantu yang tersedia meliputi penugasan, forum, jurnal, kuis, survei, rumpi (*chat*), dan workshop (Nurkhamid, 2008:1).

Berikut petunjuk atau langkah-langkah bagi peserta yang menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis moodle

#### I. Langkah umum memasukkan materi atau aktivitas

Langkah memasukkan materi atau aktivitas pada umumnya:

1. Hidupkan mode ubah
2. Klik menu drop-down "Add a resource" atau "Add an activity" tergantung yang akan dimasukkan itu materi atau aktivitas.
3. Memasukkan atau mengedit isian Nama, dsb.
4. Simpan perubahan.

Langkah mengedit materi atau aktivitas yang sudah ada:

1. Hidupkan mode ubah

2. Klik ikon pena di samping link materi atau aktivitas yang akan diedit
3. Edit
4. Simpan perubahan

Adapun langkah-langkah untuk memasukkan materi adalah:

1. Login; dan
2. Masuk ke halaman course.

## **II. Menambahkan bahan bacaan berupa halaman teks**

Ada 2 cara memasukkan materi ke Moodle, yakni mengedit langsung dan upload file. Mengedit langsung ada 2 macam, yakni mengedit halaman teks dan mengedit halaman web. Cara menambahkan halaman teks adalah seperti ini:

1. Hidupkan Mode Ubah. Dari menu "Add a Resource", pilih "Compose a text page."
2. Isikan nama (seperti nama file kalau kita mengedit di MS Word). Seyogianya gunakan penamaan yang mendeskripsikan isi.
3. Ketikkan intisari/ikhtisar/ringkasan halaman itu di ruas "Summary".
4. Ketikkan teks selengkapnya di ruas "Full Text". Diperbolehkan memakai format HTML.
5. Pilih "Hide" atau "Show" untuk ruas "Visible to students" untuk menyembunyikan atau menampilkan materi ke siswa.
6. Gulung layar sampai bawah, klik "Save Changes".
7. Pengaturan lanjut pada ruas Window ada tombol "Show settings"/"Hide settings". Setelah "Show settings" diklik, muncul setelan yang mengatur apakah materi akan ditampilkan di window yang sama atukah di window baru.

## **III. Menambahkan bahan bacaan berupa halaman web**

Di Moodle tersedia fasilitas edit langsung yang mirip dengan MS Word.

Pemakai tinggal mengetikkan isi dan memanfaatkan alat pemformatan teks yang diinginkan. Penedit HTML yang jalan di browser web ini diperlihatkan di Gambar. Langkah menambahkan halaman web ke course adalah:

1. Klik "Hidupkan Mode Ubah".
2. Pilih "Compose a Web Page" dari menu "Add a resource" ke bagian yang ingin menambahkan halaman.
3. Isikan nama dan ringkasan.
4. Ketik atau edit dokumen dengan penedit HTML.
5. Klik "Save Changes".

#### **IV. Menambahkan link ke file atau halaman web**

Langkah memasukkan link ke file:

1. Dalam mode edit, dari menu Add a Resource pilih "Link to File or Web Site".
2. Di halaman Editing Resource, klik tombol "Choose or upload a file" button. Window baru akan muncul yang berisi daftar file yang sudah diunggah atau direktori yang sudah dibuat.
3. Klik tombol "Upload a file" untuk mengunggah file baru ke sini. Halaman baru, muncul.
4. Klik tombol "Browse...", pilih file yang akan diunggah.
5. Klik tombol "Upload this file".
6. Klik link "Choose". Window ini akan hilang.
7. Di window sebelumnya, klik tombol "Save changes".

#### **V. Membuat Tugas di Moodle**

Membuat tugas di Moodle itu mudah. Peserta didik tinggal membuat deskripsi tugas dan tempat bagi peserta didik untuk mengunggah jawaban mereka.

Langkah membuat tugas adalah:

1. Hidupkan mode ubah.
2. Pilih "Assignment" dari menu "Add an activity".
3. Pada halaman edit tugas, beri nama tugas itu dengan nama yang bermakna.
4. Di isian "Description", buatlah deskripsi tugas dengan rinci.
5. Pilih skala penilaian tugas. Pilihan bisa angka 1-100, No grade (tanpa nilai), atau skala: "Separate and Connected ways of knowing". Skala yang disebut terakhir ini didasarkan atas teori "separate and connected knowing" atas interaksi manusia.
6. Pilih tanggal dan jam pada "Available from". Setelan ini berguna untuk merencanakan tugas yang akan dapat diakses siswa jauh hari ke depan. Untuk mengaktifkan pilihan ini Anda harus mencentang kotak.
7. Tetapkan batas waktu pengiriman tugas pada "Due date". Centanglah kotak di depan tanggal untuk mengaktifkan pilihan ini.
8. "Prevent late submission" bila Anda pilih "Yes" berarti siswa tidak dapat mengirimkan tugas setelah batas waktu habis. Pilihan "No" berarti sebaliknya.
9. "Group mode" dipakai kalau Anda mengelola beberapa kelas paralel dalam satu course.
10. "Visible to students" bila diisi "Show" berarti siswa akan bisa melihat tugas, bila "Hide", siswa tidak bisa melihat tugas.
11. Pilih tipe tugas: Offline activity, Online text, ataukah Upload a single file
12. Tekan tombol "Next" untuk melanjutkan, "Cancel" untuk membatalkan.
13. Bila siswa boleh mengirim revisi, tetapkan "Allow Resubmitting" ke nilai Yes. Bila tidak, pilih No.
14. "Email alert to teacher" bila diisi "Yes", pengajar akan mendapatkan email setiap kali siswa mengirim/merevisi tugas; bila "No" berarti sebaliknya.
15. "Comment inline" bila diisi "Yes", pengajar bisa menyisipkan komentar balikan saat memeriksa tugas; bila "No" berarti sebaliknya.
16. Klik tombol "Continue"

**Untuk tipe “Online text”, lanjutkan dengan langkah ini:**

1. Bila siswa boleh mengirim revisi, tetapkan “Allow Resubmitting” ke nilai Yes. Bila tidak, pilih No.
2. “Email alert to teacher” bila diisi “Yes”, pengajar akan mendapatkan email setiap kali siswa mengirim/merevisi tugas; bila “No” berarti sebaliknya.
3. “Comment inline” bila diisi “Yes”, pengajar bisa menyisipkan komentar balikan saat memeriksa tugas; bila “No” berarti sebaliknya.
4. Klik tombol "Continue"

**Untuk tipe “Upload ..”, lanjutkan dengan langkah ini:**

1. Tetapkan ukuran file maksimum jawaban yang diunggah siswa. Bila siswa boleh mengirim revisi, tetapkan “Allow Resubmitting” ke nilai Yes. Bila tidak, pilih No
2. “Email alert to teacher” bila diisi “Yes”, pengajar akan mendapatkan email setiap kali siswa mengirim/merevisi tugas; bila “No” berarti sebaliknya.
3. Klik "Continue"

**Untuk tipe “Offline activity”, lanjutkan dengan langkah ini:**

1. Klik “Continue”.

Tugas akan muncul di halaman utama kuliah, ditambahkan di blok kalender kuliah, dan di blok “Upcoming Events.”

**VI. Quiz:**

Misalnya di kuliah kita masih bersih, belum ada kuis di sana. Langkah untuk menambahkan kuis adalah:

1. Tekan tombol “Turn editing on”.
2. Pilih topik atau Minggu ke berapa yang ingin Anda tambahkan kuis
3. Dari menu drop down “Add an activity”, pilih Quiz.
4. Isikan ruas-ruas pengaturan yang akan Anda berlakukan untuk sajian kuis Anda.

5. Setelah selesai mengisi, tekan tombol Save changes.

Demikianlah langkah-langkah dalam pengoperasian media pembelajaran *e-learning* berbasis Moodle semoga bermanfaat bagi pendidikan.

Sumber: (Nurkhamid, 2008).



**LAMPIRAN I. MATERI PEMBELAJARAN****MENGANALISIS MASUK DAN BERKEMBANGNYA AGAMA DAN  
KEBUDAYAAN ISLAM DI INDONESIA**

- 1) Kompetensi Inti
  - a) Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
  - b) Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
  - c) Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
  - d) Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.
- 2) Kompetensi Dasar
  - 3.7 Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Islam di Indonesia
- 3) Indikator
  - 3.7.1 Peserta didik dapat menganalisis datangnya agama dan kebudayaan Islam di Indonesia

- 3.7.2 Peserta didik dapat menganalisis kehidupan politik dan sosial-budaya Indonesia pada masa perkembangan Islam
- 3.7.3 Peserta didik dapat menganalisis pengaruh Islam dalam bidang politik, sosial-budaya, seni sastra, seni rupa, seni tari & musik, kalender dan agama di Indonesia.
- 3.7.3 Bukti-bukti kehidupan dan hasil-hasil budaya pengaruh Islam yang masih ada pada saat ini

#### **A. AWAL MULA MASUK DAN BERKEMBANGNYA AGAMA DAN KEBUDAYAAN ISLAM DI INDONESIA**

Awal mula kehadiran Islam di Indonesia telah cukup banyak mendapat perhatian dan telaah para pemikir dan sejarawan dari berbagai kalangan. Mengenai kedatangan Islam di Indonesia sejauh ini berkisar pada tiga tema utama, yakni: tempat asal kedatangannya, para pembawanya, dan waktu kedatangannya. Hal lain yang juga patut diperhatikan adalah dimensi proses dari interaksi awal dan lanjutan antara Islam dan penduduk lokal berikut konstruk kepercayaan atau agama yang telah ada sebelumnya.

Lahirnya beragam teori-teori tentang proses Islamisasi di Indonesia, berangkat dari munculnya pemikiran para ahli sejarah yang dibangun dalam rangka menjawab tiga persoalan mendasar. Pertama adalah, kapan tepatnya Islam datang, dan juga masuk pertama kali ke Indonesia, adakah teori-teori pendukung lainnya. Kedua, adakah bukti-bukti masuknya Islam ke Indonesia, dan apakah Islam yang datang ke Indonesia langsung dari Jazirah Arab atau tidak langsung dari Arab, dalam hal ini melalui Parsi (Iran) dan Gujarat (India). Ketiga, bagaimana proses Islamisasi di Indonesia dapat berlangsung dengan mudah, sehingga dapat diterima dengan baik oleh penduduk Indonesia, yang pada waktu itu sudah di kenal sebagai masyarakat mayoritas memeluk agama Hindu, Budha, dan juga kental dengan kultur maupun tradisi animisme, dan dinamisme. Selanjutnya, bagaimana pola penyebaran Islam di Indonesia. Tulisan ini, berusaha

untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah dipaparkan di atas, merujuk dari para pakar sejarah terbagi dalam beragam kelompok, yang pada gilirannya melahirkan beragam teori-teori proses Islamisasi di Indonesia. Sedangkan sumber-sumber pendukung Masuknya Islam di Indonesia diantaranya adalah:

1) Berita dari Arab

Berita ini diketahui dari pedagang Arab yang melakukan aktivitas perdagangan dengan bangsa Indonesia. Pedagang Arab Telah datang ke Indonesia sejak masa kerajaan Sriwijaya (abad ke-7 M) yang menguasai jalur pelayaran perdagangan di wilayah Indonesia bagian barat termasuk Selat Malaka pada waktu itu. Hubungan pedagang Arab dengan kerajaan Sriwijaya terbukti dengan adanya para pedagang Arab untuk kerajaan Sriwijaya dengan sebutan Zabak, Zabai atau Sribusa. Pendapat ini dikemukakan oleh Crawford, Keyzer, Nieman, de Hollander, Syeh Muhammad Naquib Al-Attas dalam bukunya yang berjudul *Islam dalam Sejarah Kebudayaan Melayu* dan mayoritas tokoh-tokoh Islam di Indonesia seperti Hamka dan Abdullah bin Nuh. Bahkan Hamka menuduh bahwa teori yang mengatakan Islam datang dari India adalah sebagai sebuah bentuk propaganda, bahwa Islam yang datang ke Asia Tenggara itu tidak murni (Permana, 2005)

2) Berita Eropa

Berita ini datangnya dari Marcopolo tahun 1292 M. Ia adalah orang yang pertama kali menginjakkan kakinya di Indonesia, ketika ia kembali dari Cina menuju Eropa melalui jalan laut. Ia dapat tugas dari kaisar Cina untuk mengantarkan putrinya yang dipersembahkan kepada kaisar Romawi, dari perjalanannya itu ia singgah di Sumatera bagian utara. Di daerah ini ia menemukan adanya kerajaan Islam, yaitu kerajaan Samudera dengan ibukotanya Pasai. Diantara sejarawan yang menganut teori ini adalah C. Snouch Hurgronje, W.F. Stutterheim, dan Bernard H.M. Vlekke (Busman Edyar, 2009:207).

### 3) Berita India

Berita ini menyebutkan bahwa para pedagang India dari Gujarat mempunyai peranan penting dalam penyebaran agama dan kebudayaan Islam di Indonesia. Karena disamping berdagang mereka aktif juga mengajarkan agama dan kebudayaan Islam kepada setiap masyarakat yang dijumpainya, terutama kepada masyarakat yang terletak di daerah pesisir pantai. Teori ini lahir selepas tahun 1883 M. Dibawa oleh C. Snouch Hurgronje. Pendukung teori ini, diantaranya adalah Dr. Gonda, Van Ronkel, Marrison, R.A. Kern, dan C.A.O. Van Nieuwinhuize.

### 4) Berita Cina

Berita ini diketahui melalui catatan dari Ma Huan, seorang penulis yang mengikuti perjalanan Laksamana Cheng-Ho. Ia menyatakan melalui tulisannya bahwa sejak kira-kira-kira tahun 1400 telah ada saudagar-saudagar Islam yang Menurut W.F. Stutterheim dalam bukunya “*De Islam en Zijn Komst in the Archipel*,” Islam berasal dari Gujarat dengan dasar batu nisan sultan pertama dari kerajaan Samudera Pasai, yakni nisan al-Malik al-Saleh yang wafat pada tahun 1297. Dalam hal ini beliau berpendapat bahwa relief nisan tersebut bersifat Hinduistis yang mempunyai kesamaan dengan nisan yang terdapat di Gujarat yang bertempat tinggal di pantai utara Pulau Jawa. T.W. Arnol pun mengatakan para pedagang Arab yang menyebarkan agama Islam di Nusantara, ketika mereka mendominasi perdagangan Barat-Timur sejak abad-abad awal Hijrah atau abad ke-7 dan ke-8 M. Dalam sumber-sumber Cina disebutkan bahwa pada abad ke-7 M seorang pedagang Arab menjadi pemimpin sebuah pemukiman Arab Muslim di pesisir pantai Sumatera (disebut *Ta'shih*) (Yatim, 2007:191).

### 5) Sumber dalam Negeri

Terdapat sumber-sumber dari dalam negeri yang menerangkan berkembangnya pengaruh Islam di Indonesia. Yakni Penemuan sebuah batu di Leran (Gresik). Batu bersurat itu menggunakan huruf dan bahasa Arab, yang sebagian tulisannya telah rusak. Batu itu memuat tentang

meninggalnya seorang perempuan yang bernama Fatimah Binti Maimun (1028). Kedua, Makam Sultan Malikul Saleh di Sumatera Utara yang meninggal pada bulan Ramadhan tahun 676 H atau tahun 1297 M. Ketiga, makam Syekh Maulana Malik Ibrahim di Gresik yang wafat tahun 1419M. Mengenai masuknya Islam ke Indonesia, ada satu kajian yakni seminar ilmiah yang diselenggarakan pada tahun 1963 di kota Medan, yang menghasilkan hal-hal sebagai berikut:

1. Pertama kali Islam masuk ke Indonesia pada abad 1 H/7 M, langsung dari negeri Arab.
2. Daerah pertama yang dimasuki Islam adalah pesisir Sumatera Utara. Setelah itu masyarakat Islam membentuk kerajaan Islam Pertama yaitu Aceh.
3. Cara damai yang pertama, mayoritas adalah para pedagang. Pada saat itu dakwah disebarkan secara damai.

## **B. BUKTI - BUKTI MASUKNYA ISLAM KE INDONESIA**

Untuk mengetahui kapan Islam masuk ke Indonesia, kita dapat menelusurinya melalui bukti-bukti yang ada (S. Farid, 2013). Bukti-bukti tersebut antara lain seperti berikut ini.

### **a. Di Sumatra**

*Berita Cina zaman Tang* tentang adanya masyarakat muslim di daerah Kerajaan Sriwijaya sejak abad ke-7 Masehi.

*Berita Marcopolo* yang singgah di Perlak, sebuah kota muslim di Aceh pada tahun 1292 M.

*Berita Tome Pires* (1512-1515) dalam tulisannya *Summa Oriental*-nya menuliskan bahwa di bagian pesisir Sumatra Utara dan Timur, yaitu mulai dari Aceh sampai Palembang sudah banyak masyarakat dan kerajaan-kerajaan Islam.

*Berita dari Ibnu Batutah*, yang menyatakan bahwa ia mengunjungi kerajaan Islam Samudra Pasai pada tahun 1345.

**b. Di Jawa**

*Batu nisan Fatimah binti Maimun* di Leran (Gresik) yang berangka tahun 475 H (1085 M).

*Makam Syekh Maulana Malik Ibrahim* di Gresik yang berangka tahun 1419 M.

*Nisan kubur situs Troloyo dan Troulan*, di Jawa Timur, Nisan ini menunjukkan makam orang-orang muslim dengan tarikhnya menggunakan tahun Saka, bukan tahun Hijriah. Pada nisan pertama yang ditemukan di Troulan, tarikhnya menunjukkan tahun 1290 Saka (1368 M), sefangkan di Troloyo tarikhnya berkisar antara 1298-1533 Saka (1376-1611). Hal yang sangat menarik adalah pada nisan ditemukan pula lambang Surya Majapahit sebagai lambang Kerajaan Majapahit.

*Berita Ma-Huan*. pada tahun 1413-15 M, ia pernah melakukan pelayaran untuk mengunjungi pesisir Jawa. Dalam bukunya yang berjudul *Ying-yai Sheng-Lan* (Peninjauan Umum tentang Pantai-pantai Samudra) diceritakan keberadaan orang-orang muslim di Gresik. Keberadaan mereka telah membuktikan bahwa di wilayah Majapahit, baik di daerah pesisir maupun di pusat kerajaan telah terjadi Islamisasi.

*Berita Tome Pires* (1512-1515) menyebutkan bahwa selain masih adanya kerajaan Hindu-Budha, sudah ada pula kerajaan bercorak Islam di Demak dan daerah-daerah lainnya di pesisir Utara Jawa Timur, Jawa Tengah, sampai Jawa Barat.

**c. Di Kalimantan**

*Hikayat Banjar*, memberikan informasi mengenai masuknya Islam di Kalimantan Selatan. Menceritakan bahwa telah terjadi perebutan kekuasaan di Kerajaan Nagara Daha (Kalimantan Selatan) antara Pangeran Samudra dengan Pangeran Tumenggung. Pangeran Samudra meminta bantuan Demak dengan syarat ia dan rakyatnya kelak akan masuk Islam. Peristiwa ini terjadi kira-kira pada tahun 1550.

*Hikayat Kutai*, memberikan informasi masuknya Islam di Kalimantan Timur. Dalam hikayat ini disebutkan bahwa telah datang dua orang muslim bernama Tuan di Bandang dan Tunggang Pangarang. Mereka datang ka Kutai untuk memperkenalkan Islam kepada Raja Mahkota setelah sebelumnya mereka mengislamkan Makassar. Raja Mahkota masuk Islam setelah merasa kalah dalam beradu kesaktian. Islamisasi ini diperkirakan terjadi pada tahun 1575 M.

**d. Di Maluku**

*Tome Pires dan Antonio Galvao* mengabarkan bahwa antara tahun 1460-1465, Islam telah masuk ke Maluku. Raja Ternate telah memeluk Islam dan hanya Raja Ternate yang disebut Sultan, sedangkan yang lainnya digelar Raja.

*Hikayat Tanah Hitu*, ditulis oleh Rijali. Hikayat ini memberikan informasi mengenai masuknya Islam di Ternate. Diperoleh informasi bahwa ia pernah menemani rajanya yang bernama Zainal Abidin (1486-1500) ke Giri, Jawa Timur untuk belajar Islam. Disebutkan pula bahwa Zainal Abidin merupakan Perdana Jamilu dan Hitu.

**e. Di Sulawesi**

*Tome Pires*, memberikan informasi tentang keberadaan Islam di Sulawesi. Menurut kesaksiannya, pada awal abad ke-16 di Sulawesi banyak sekali kerajaan, yaitu seperti Gowa- Tallo, Wajo, Soppeng, dan Luwu. Di daerah Gowa pada abad ke-16, telah terdapat masyarakat Muslim dan orang-orang Portugis.

*Hikayat Kutai*, memberikan informasi masuknya Islam di Makassar oleh Tuan di Bandang sekitar tahun 1575.

### C. PROSES ISLAMISASI DI NUSANTARA

Proses Islamisasi di nusantara, menarik untuk diperhatikan beberapa pendapat berikut: Pertama, teori perkawinan. Terdapat pendapat yang menyatakan bahwa kesuksesan Islamisasi di nusantara lebih karena peran para pedagang muslim. Digambarkan, bahwa seraya berdagang mereka juga menyebarkan Islam. Di antaranya dengan cara melakukan perkawinan dengan perempuan lokal sehingga terjadi konversi agama dan terbentuklah lokus-lokus komunitas muslim setempat. Selanjutnya, mereka juga berusaha menikahi perempuan bangsawan dengan harapan anak keturunannya akan beroleh kekuasaan politik yang dipakai sebarkan Islam.

Segaris dengan pemikiran ini, J.C. van Leur mengemukakan adanya motif ekonomi dan politik dalam persoalan konversi penduduk atau penguasa lokal di nusantara. Menurutnya, penguasa pribumi yang ingin masuk dan berkembang dalam perdagangan internasional kala itu yang terbentang dari Laut Merah hingga Laut Cina akan cenderung menerima Islam karena dominasi kekuatan muslim di sektor itu. Di samping pula untuk membentengi diri dari jejaring kekuasaan Majapahit (Permana, 2005).

Berikut beberapa proses islamisasi di nusantara diantaranya (Baiti, 2010:141):

#### 1. Perdagangan

Saluran perdagangan merupakan tahap yang paling awal dalam proses Islamisasi. Tahap ini diperkirakan pada abad ke-7 M yang melibatkan pedagang Arab, Persia, dan India. Proses ini sangat menguntungkan, sebab bisa dilaksanakan pada saat mereka berdagang. Dalam agam Islam, semua orang Islam adalah penyampai ajaran Islam. Pada saluran ini hampir semua kelompok masyarakat terlibat mulai dari raja, birokrat, bangsawan, masyarakat kaya, sampai masyarakat bawah. Proses dipercepat dengan mulai runtuhnya kerajaan- kerajaan bercorak Hindu-Budha.

#### 2. Perkawinan

Tahap ini merupakan kelanjutan dari tahap yang pertama. Para pedagang lama kelamaan mulai menetap, baik untuk sementara maupun permanen. Lambat laun para pedagang ini membentuk perkampungan-perkampungan yang dikenal dengan nama *Pekojan*. Pada tahap selanjutnya para pedagang ini ada yang mulai membentuk keluarga dengan cara menikahi para penduduk lokal, misalnya antara Raden Rahmat (Sunan Ampel) dengan Nyai Manila. Namun proses ini tidak begitu mudah, mengingat perkawinan dengan orang penganut berhala dianggap kurang sah, karena itu wanita tersebut harus masuk Islam terlebih dahulu. Hal ini dapat dijalankan dengan sederhana, karena tidak memerlukan upacara. Cukup dengan mengucapkan kalimat *Syahadat*.

Adanya proses ini menyebabkan penyebaran agama Islam berjalan lancar karena keluarga hasil perkawinan akan membentuk keluarga muslim. Selain itu, tidak mustahil dari pihak keluarga kedua mempelai timbul ketertarikan untuk masuk agama Islam. Dalam beberapa *babad* diceritakan adanya proses ini, misalnya Maulana Ishak menikahi Putri Blambangan dan melahirkan Sunan Giri. Dalam *Babad Cirebon* diceritakan perkawinan antara Putri Kawunganten dengan Sunan Gunung Jati, *Babad Tuban* menceritakan tentang perkawinan antara Raden Ayu Teja, Putri Adipati Tuban dengan Syekh Ngabdurahman.

### **3. Pendidikan**

Para ulama, kyai, dan guru agama sangat berperan penting dalam penyebaran agama dan kebudayaan Islam. Para tokoh Islam ini menyelenggarakan pendidikan melalui pondok pesantren bagi para santri-santrinya. Dari para santri inilah nantinya Islam akan disosialisasikan ditengah-tengah masyarakat.

### **4. Tasawuf.**

Tasawuf merupakan ajaran untuk mengenal dan mendekatkan diri kepada Allah sehingga memperoleh hubungan langsung secara sadar dengan Allah SWT. dan memperoleh ridha-Nya. Saluran tasawuf termasuk yang

berperan membentuk kehidupan sosial bangsa Indonesia. Hal ini dimungkinkan karena sifat taswuf yang memberikan kemudahan dalam pengkajian ajarannya karena disesuaikan dengan alam pikiran masyarakatnya. Bukti-bukti mengenai hal ini dapat kita ketahui dari *Sejarah Banten, Babad, Tanah Jawi, dan Hikayat Raja-raja Pasai*. Tasawuf masuk ke Indonesia pada abad ke-13 M dan mazhab yang paling berpengaruh adalah Mazhab Syafi'i.

### **5. Politik**

Kekuasaan raja memiliki peranan sangat besar dalam proses Islamisasi. Ketika seorang raja memeluk agama Islam, maka secara tidak langsung biasanya rakyat mengikuti jejak rajanya. Dengan demikian, setelah agama Islam mulai tumbuh di masyarakat, kepentingan politik dilaksanakan melalui perluasan wilayah kerajaan yang diikuti dengan penyebaran agama. Contohnya, Sultan Demak mengirimkan pasukannya di bawah Fatahillah untuk menduduki wilayah Jawa Barat dan memerintahkan untuk menyebarkan agama Islam.

### **6. Seni dan Budaya**

Islamisasi melalui bidang seni budaya dapat dilakukan melalui beberapa cara seperti, seni bangunan, seni pahat, atau ukir, tari, musik, dan sastra. Saluran seni yang paling terkenal adalah pertunjukkan wayang dan musik. Sunan Kalijaga merupakan salah satu wali yang aktif menyebarkan Islam dengan menggunakan sarana wayang. Sementara untuk musik, banyak dilakukan oleh Sunan Bonang. Karya Sunan Bonang yang paling populer adalah Tombo Ati, hingga hari ini masih dinyanyikan orang.

#### D. KESIMPULAN

Merujuk dari beragam paparan yang telah dikemukakan di atas, maka teori dan proses Islamisasi di Indonesia dapat disimpulkan. **Pertama**, proses Islamisasi di Indonesia menurut teori pertama, mulai berlangsung sejak awal abad ke-13 M. dan menurut teori kedua, sejak abad ke-7 M. sampai abad ke-15, yang di dukung oleh teori Gujarat, Benggali, Persia, Pantai Coromandel dan teori Arab. **Kedua**, Islam datang ke Indonesia tidak langsung dari Arab melainkan lewat India. Di sisi lain, ada pula yang mengatakan langsung dari Arab, bahkan ada bukti-bukti lain, seperti di Sumatra, Jawa, Kalimantan, Maluku juga Sulawesi. **Ketiga**, proses Islamisasi dan pola penyebaran Islam di Indonesia berlangsung melalui, Perdagangan, Perkawinan juga Penaklukan, Pendidikan, Tasawuf, Politik, Seni dan Budaya.

### E. LATIHAN SOAL ESSAY

- 1) Sebutkan perubahan-perubahan dengan dianutnya agama Islam oleh mayoritas masyarakat Indonesia!

**Jawaban:**

- a) Bidang politik sebelum islam masuk Indonesia, sudah berkembang pemerintahan yang bercorak Hindu-Budha mengalami keruntuhan dan digantikan peranannya oleh kerajaan-kerajaan yang bercorak Islam, seperti Samudra Pasai, Demak, Malaka dan lainnya. Sistem pemerintahan yang bercorak Islam, rajanya bergelar sultan atau sunan seperti halnya para wali. jika rajanya meninggal, tidak dimakamkan di candi tetapi dimakamkan secara islam.
- b) Bidang pendidikan Pendidikan Islam berkembang di pesantren-pesantren Islam. Sebenarnya, pesantren telang berkembang sebelum Islam masuk ke Indonesia. Pesantren saat itu menjadi tempat pendidikan dan pengajaran agama Hindu. setelah islam masuk, mata pelajaran dan proses pendidikan pesantren berubah menjadi pendidikan islam. pesantren adalah sebuah asrama tradisional pendidikan islam. Siswa tinggal bersama untuk belajar ilmu keagamaan di bawah bimbingan guru yang disebut Kiai. Asrama siswa berada di dalam kompleks pesantren, Kiai juga tinggal di kompleks pesantren.
2. Bagaimanakah proses kedatangan Islam dan Penyebarannya di tanah air?

**Jawaban:**

Islam datang ke Indonesia tidak langsung dari Arab melainkan lewat India. Di sisi lain, ada pula yang mengatakan langsung dari Arab, bahkan ada bukti-bukti lain, seperti di Sumatra, Jawa, Kalimantan, Maluku juga Sulawesi. *Ketiga*, proses Islamisasi dan pola penyebaran Islam di Indonesia berlangsung melalui, Perdagangan, Perkawinan juga Penaklukan, Pendidikan, Tasawuf, Politik, Seni dan Budaya.

3. Kemukakan apa yang dapat diteladani terkait perkembangan Islam di Indonesia!

**Jawaban:**

Perkembangan Islam di Indonesia tidak lepas dari jasa tokoh-tokoh yang menyebarkannya hingga agama Islam dapat diterima hampir di seluruh wilayah Indonesia. Pada awalnya, tokoh-tokoh yang menyebarkan agama Islam di Indonesia adalah para pedagang yang berasal dari jazirah Arab. Dalam perkembangan selanjutnya, penyebaran Islam di Indonesia dilakukan oleh tokoh-tokoh dari negeri sendiri. Penyebar agama Islam di Indonesia itu pada umumnya datang dari golongan bangsawan. Dari proses panjang penyebaran agama Islam. Perbedaannya Islam di Indonesia oleh para tokoh-tokoh tersebut ada beberapa hal yang bisa kita teladani dari sikap dan perilaku tokoh-tokoh tersebut :

- 1) Kemauan untuk menuntut ilmu setinggi-tingginya;
- 2) Kemauan untuk menyebarkan Islam;
- 3) Semangat tidak pantang menyerah;
- 4) Semangat rela berkorban untuk kemaslahatan orang banyak.

4. Jelaskan perbedaan antara sikap masyarakat pesisir dan pedalaman dalam hal penerimaan

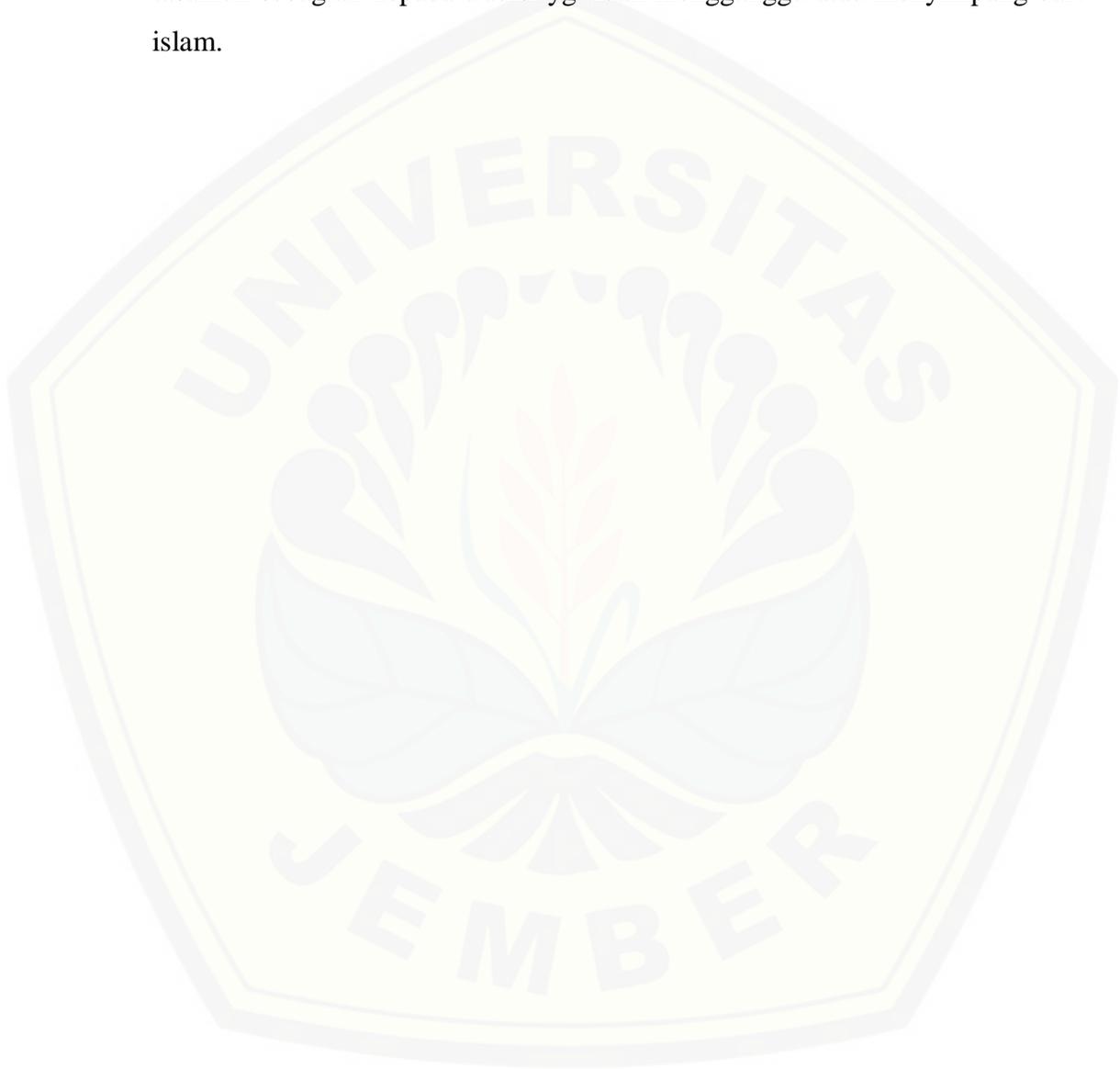
**Jawaban:**

Masyarakat pesisir cenderung bersifat terbuka pada pendatang baru yang bertujuan baik untuk berdagang dan menjalin hubungan kerjasama berbeda dengan masyarakat pedalaman yang bersifat tertutup dengan masyarakat luar sehingga komunikasi mereka hanya terjadi pada wilayah asalnya saja, tidak mengalami perkembangan. inilah yang menyebabkan masyarakat pedalaman sulit menerima budaya baru dari luar wilayahnya seperti islam. di sisi lain masyarakat pesisir bertempat tinggal dekat dengan pelabuhan yang merupakan awal mula pendaratan kapal-kapal islam untuk berdagang dengan masyarakat di wilayah tersebut.

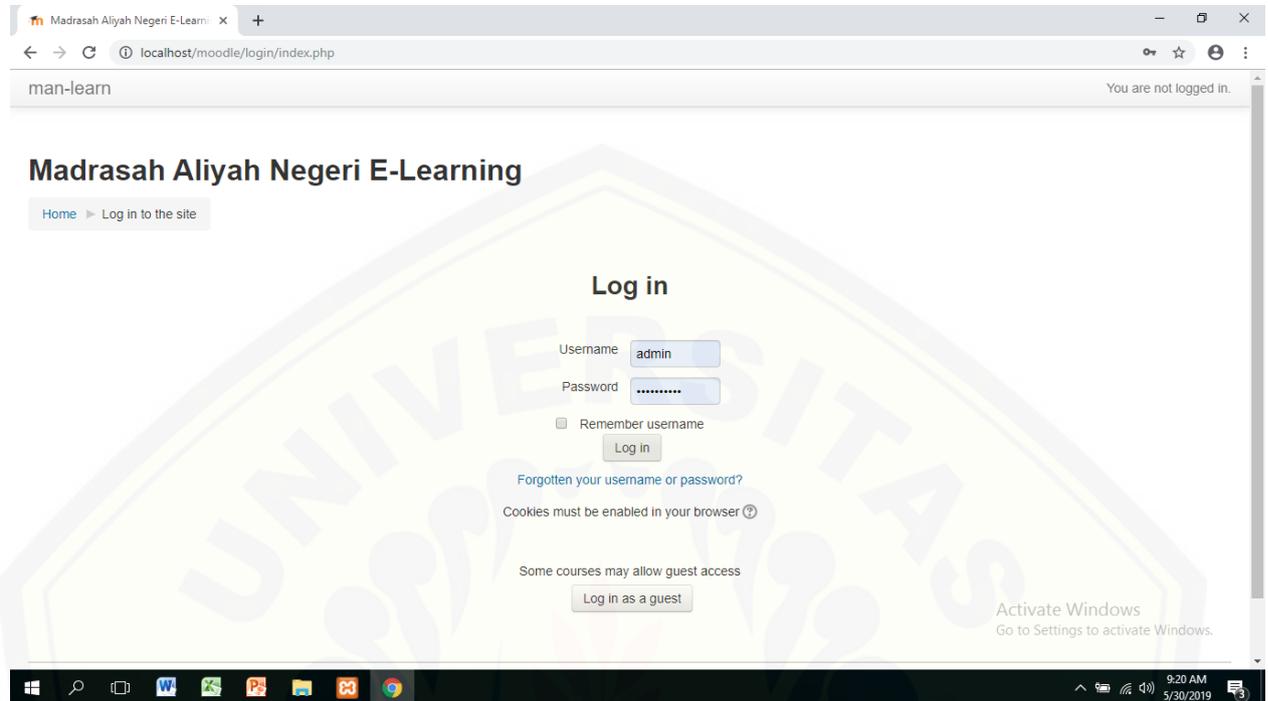
5. Bagaimana sikap anda Mencermati perkembangan Islam di tanah air?

**Jawaban:**

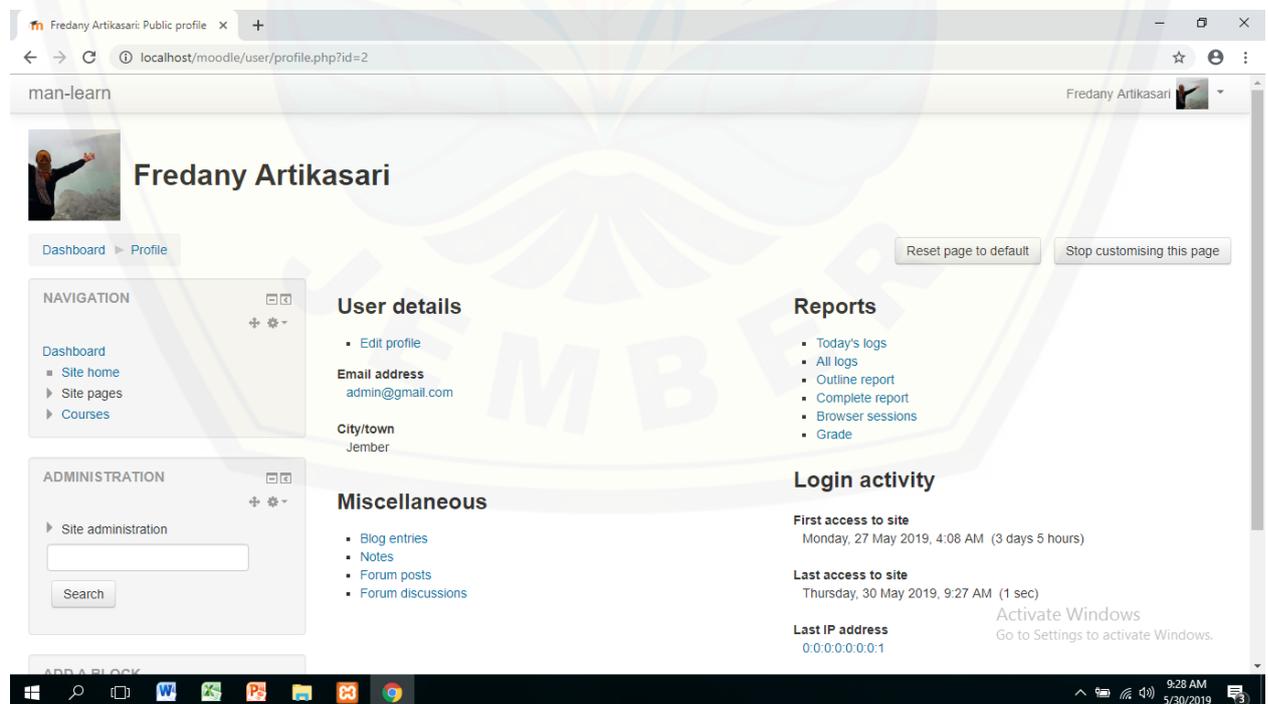
Menurut saya sikap kita adalah mencermati dan mengawasi perkembangannya agar tidak keluar jalur dari islam, serta memberikan tasamuh sebagian kepada tradisi yg tidak mengganggu atau menyimpang dari islam.



## LAMPIRAN J. DAFTAR GAMBAR MEDIA PEMBELAJARAN MOODLE



Gambar 1. Tampilan awal log in Moodle



Gambar 2. Tampilan awal masuk atau Dashboard

The screenshot shows a Moodle user profile page for 'Fredany Artikasari'. The page is divided into several sections:

- NAVIGATION:** Dashboard, Site home, Site pages, Courses.
- ADMINISTRATION:** Site administration, Search.
- ADD A BLOCK:** Add...
- User details:** Edit profile, Email address (admin@gmail.com), City/town (Jember).
- Miscellaneous:** Blog entries, Notes, Forum posts, Forum discussions.
- Reports:** Today's logs, All logs, Outline report, Complete report, Browser sessions, Grade.
- Login activity:** First access to site (Monday, 27 May 2019, 4:08 AM), Last access to site (Thursday, 30 May 2019, 9:27 AM), Last IP address (0:0:0:0:0:1).

At the bottom, there is a message: 'Moodle Docs for this page' and 'You are logged in as Fredany Artikasari (Log out) Home'. A Windows activation watermark is visible in the background.

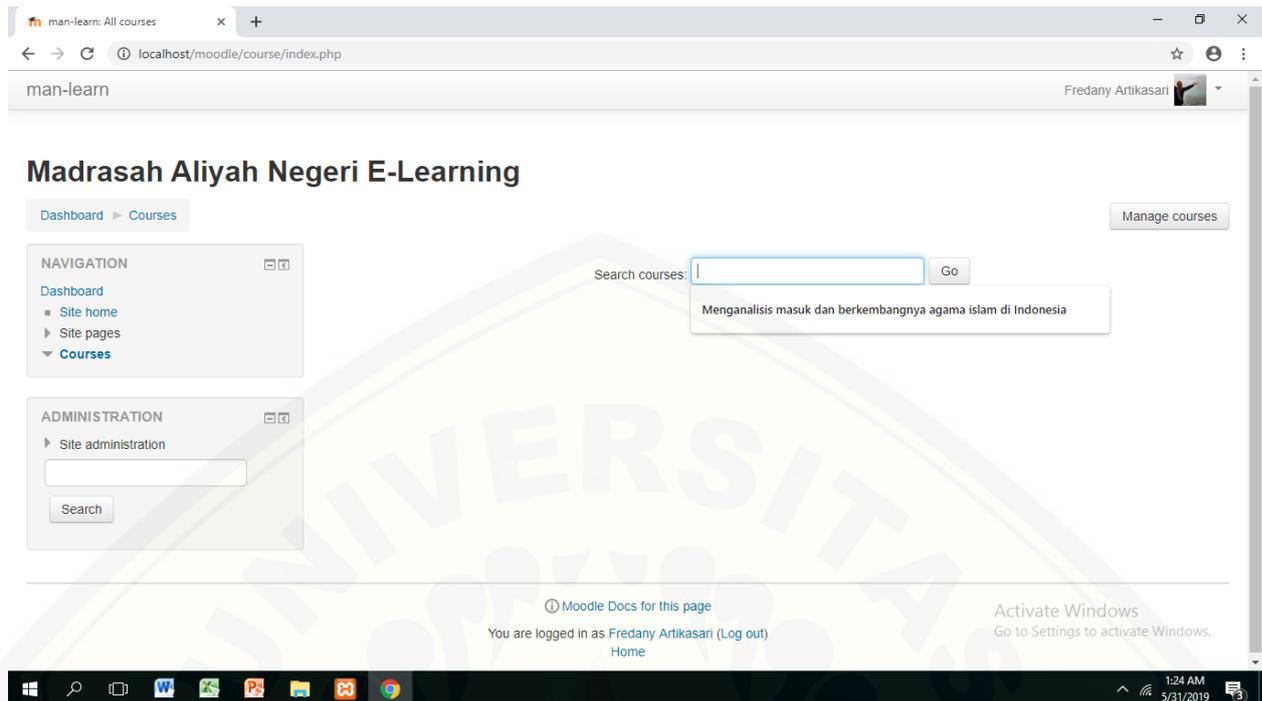
Gambar 3. Tampilan layanan Course

The screenshot shows the Moodle user profile page for 'Fredany Artikasari' with the 'Private files' tab selected. The main content area displays the 'Files' management interface:

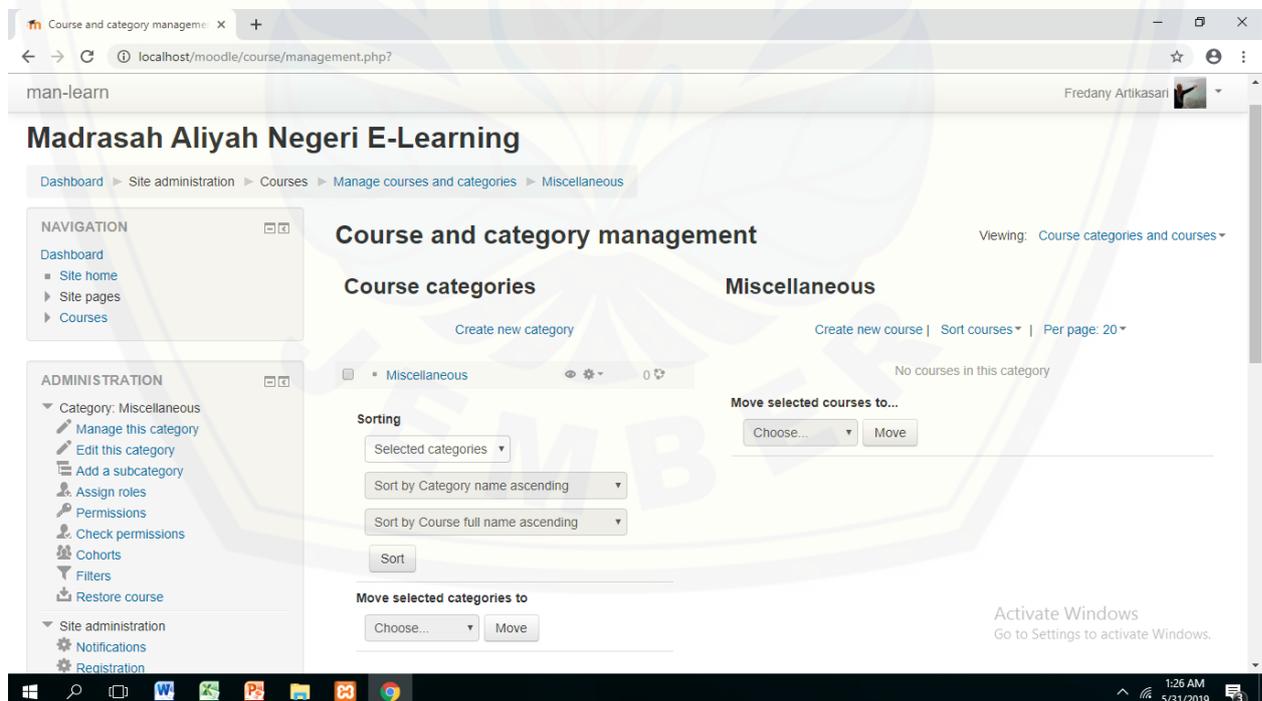
- Files:** A large dashed box with a blue arrow pointing down, indicating where to drag and drop files. Below it, the text reads: 'You can drag and drop files here to add them.'
- Buttons:** 'Save changes' and 'Cancel'.
- Maximum size for new files:** Unlimited.

The left sidebar shows the navigation menu and administration options. The Windows activation watermark is also present.

Gambar 4. Tampilan layanan unggah files



Gambar 5. Tampilan layanan mencari files yang telah terupload



Gambar 6. Tampilan halaman administration

## LAMPIRAN K. SURAT IJIN PENELITIAN

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

Nomor **1532** /UN25.1.5/LT/2018 **15 FEB 2018**  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

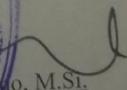
Yth. Kepala MAN 1  
Jember

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

Nama : Fredany Artikasari  
NIM : 130210302011  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Bermaksud mengadakan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran *Electronic Learning* Dengan Aplikasi Moodle Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Menggunakan Model *Assure*”, di Sekolah yang Saudara pimpin selama bulan Februari - Maret 2018.

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

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

a.n. Dekan  
Wakil Dekan I,  
  
  
Prof. Dr. Saritao, M.Si.  
NIP. 196206251992031003

**LAMPIRAN L. FOTO-FOTO PENELITIAN**



*Gambar 1. Peserta didik mencoba membuka dan menggunakan media pembelajaran moodle*



*Gambar 2. Peneliti memperkenalkan media pembelajaran moodle kepada peserta didik*



*Gambar 3. Peserta didik mengerjakan Pre Test*



*Gambar 4. Peserta didik mengerjakan Post Test*

JEMBER