



**PENGEMBANGAN E-MODUL SEJARAH KEBUDAYAAN LUMAJANG
UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA KELAS X DENGAN
MODEL R2D2**

SKRIPSI

Oleh

**Nur Oktafiyani Heriyanto
NIM 150210302008**

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



**PENGEMBANGAN E-MODUL SEJARAH KEBUDAYAAN LUMAJANG
UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA KELAS X DENGAN
MODEL R2D2**

SKRIPSI

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

Oleh

**Nur Oktafiyani Heriyanto
NIM 150210302008**

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

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ibunda Yuliani, ayahanda Heriyanto, adik Faisal Ramadhani Yulianto, nenek Siti Nawiyah, dan kakek Ngatemo yang telah mencurahkan segala dukungan kepada penulis;
2. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Guru sejak Taman Kanak-Kanak sampai Sekolah Menengah Atas, serta Bapak/Ibu Dosen yang telah membimbing, mengajarkan, dan membekali ilmu pengetahuan dengan penuh kesabaran, keikhlasan, dan tanggung jawab;
4. Sahabat Taman Kanak-Kanak sampai Perguruan Tinggi yang penulis banggakan.

MOTTO

“Jika Kamu Tak Sanggup Menahan Lelahnya Belajar, Maka Kamu Harus
Sanggup Menahan Perihnya Kebodohan”¹



¹ Imam Syafi'i Rahimahullah dala Kitab Diwan Al-Imam Asy-Syafi'i

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Oktafiyani Heriyanto

NIM : 150210302008

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengembangan E-Modul Sejarah Kebudayaan Lumajang Untuk Pembelajaran Sejarah Di SMA Kelas X Dengan Model R2D2” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

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

Jember, 18 Maret 2019

Yang Menyatakan,

Nur Oktafiyani Heriyanto
NIM 150210302008

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN E-MODUL SEJARAH KEBUDAYAAN LUMAJANG
UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA KELAS X DENGAN
MODEL R2D2**

Oleh

Nur Oktafiyani Heriyanto

NIM 150210302008

Pembimbing

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

Dosen Pembimbing Anggota : Dr. Sumardi, M.Hum.

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan E-Modul Sejarah Kebudayaan Lumajang Untuk Pembelajaran Sejarah Di SMA Kelas X Dengan Model R2D2” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal :

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

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

Dr. Sumardi, M.Hum.
NIP 196005181 98902 1 001

Anggota I,

Anggota II,

Drs. Sumarno, M.Pd.
NIP 760017263

Dr. Mohamad Na'im, M.Pd.
NIP 196603282 00012 1 001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M.Sc. Ph.D
NIP 196808021 99303 1 004

RINGKASAN

Pengembangan E-Modul Sejarah Kebudayaan Lumajang Untuk Pembelajaran Sejarah Di SMA Kelas X Dengan Model R2D2; Nur Oktafiyani Heriyanto, 150210302008; 2019: xviii + 207 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Pembelajaran sejarah dalam Kurikulum 2013 dirancang untuk membekali peserta didik dengan keterampilan berpikir sejarah dan membentuk kesadaran sejarah dengan mengaitkan peristiwa lokal dan peristiwa nasional dalam rangkaian Sejarah Indonesia. Namun, berdasarkan data lapangan yang dikumpulkan pada 3 SMA Negeri di Kabupaten Lumajang terdapat suatu permasalahan yaitu sumber belajar yang berupa buku atau bahan ajar yang berbasis sejarah lokal belum banyak tersedia serta pengetahuan peserta didik pada materi sejarah lokal yang ada di lingkungan sekitarnya masih minim yang menyebabkan tingkat kesadaran sejarah masih rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah hasil validasi ahli terhadap pengembangan E-modul sejarah kebudayaan Lumajang dengan model pengembangan R2D2 pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X?; dan (2) Bagaimanakah E-modul sejarah kebudayaan Lumajang dapat meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik?.

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan, diantaranya: (1) menghasilkan produk berupa E-modul (modul elektronik) sejarah kebudayaan Lumajang pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X SMA di Kabupaten Lumajang dengan model pengembangan R2D2 yang tervalidasi oleh para ahli; dan (2) pengembangan E-modul sejarah kebudayaan Lumajang diharapkan dapat meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau yang disebut "*Research and Development*" yang menggunakan model pengembangan R2D2 (*Reflective, Recursive, Design and Development*) sebagai alur tahapan penelitian.

Pengumpulan data penelitian menggunakan beberapa teknik, diantaranya: (1) observasi; (2) wawancara; (3) angket; dan (4) tes. Subjek penelitian ini melibatkan pendidik mata pelajaran sejarah dan 36 peserta didik kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Lumajang. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Produk ini divalidasi oleh ahli, diuji oleh pengguna, dan dianalisis menggunakan rumus peningkatan dan uji t dengan bantuan program SPSS guna mengetahui kelayakan produk dan peningkatan kesadaran sejarah pada peserta didik. Hasil validasi ahli materi, bahasa, dan desain pembelajaran secara berturut-turut menunjukkan: (1) nilai 84,21% berkategori “baik”; (2) nilai 96% berkategori “sangat baik”; dan (3) nilai 78,33% berkategori “baik”. Hasil uji pengguna mendapatkan nilai 98% yang berkategori “sangat baik”. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan kategori sangat tinggi pada indikator pertama, kedua, dan ketiga dengan persentase: (1) 87,5%; (2) 100%; dan (3) 87,5%, serta terdapat kategori cukup tinggi pada indikator keempat dengan persentase 63,5%. Sementara pada uji coba lapangan atau kelompok besar, peserta didik juga mengalami peningkatan kesadaran sejarah. Hasil uji coba kelompok besar menunjukkan kategori sangat tinggi pada indikator pertama, ketiga, dan keempat dengan persentase: (1) 100%; (2) 95%; dan (3) 100%, serta terdapat kategori cukup tinggi pada indikator kedua dengan persentase 69%.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil suatu kesimpulan: (1) modul elektronik Sejarah Kebudayaan Lumajang telah tervalidasi ahli dan layak untuk digunakan sebagai sumber belajar mata pelajaran sejarah untuk kelas X SMA; dan (2) modul elektronik Sejarah Kebudayaan Lumajang berhasil dalam meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik pada materi sejarah lokal sebagai bagian dari kompetensi mata pelajaran sejarah Indonesia.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan E-Modul Sejarah Kebudayaan Lumajang Untuk Pembelajaran Sejarah Di SMA Kelas X Dengan Model R2D2”. Skripsi ini disusun 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.

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

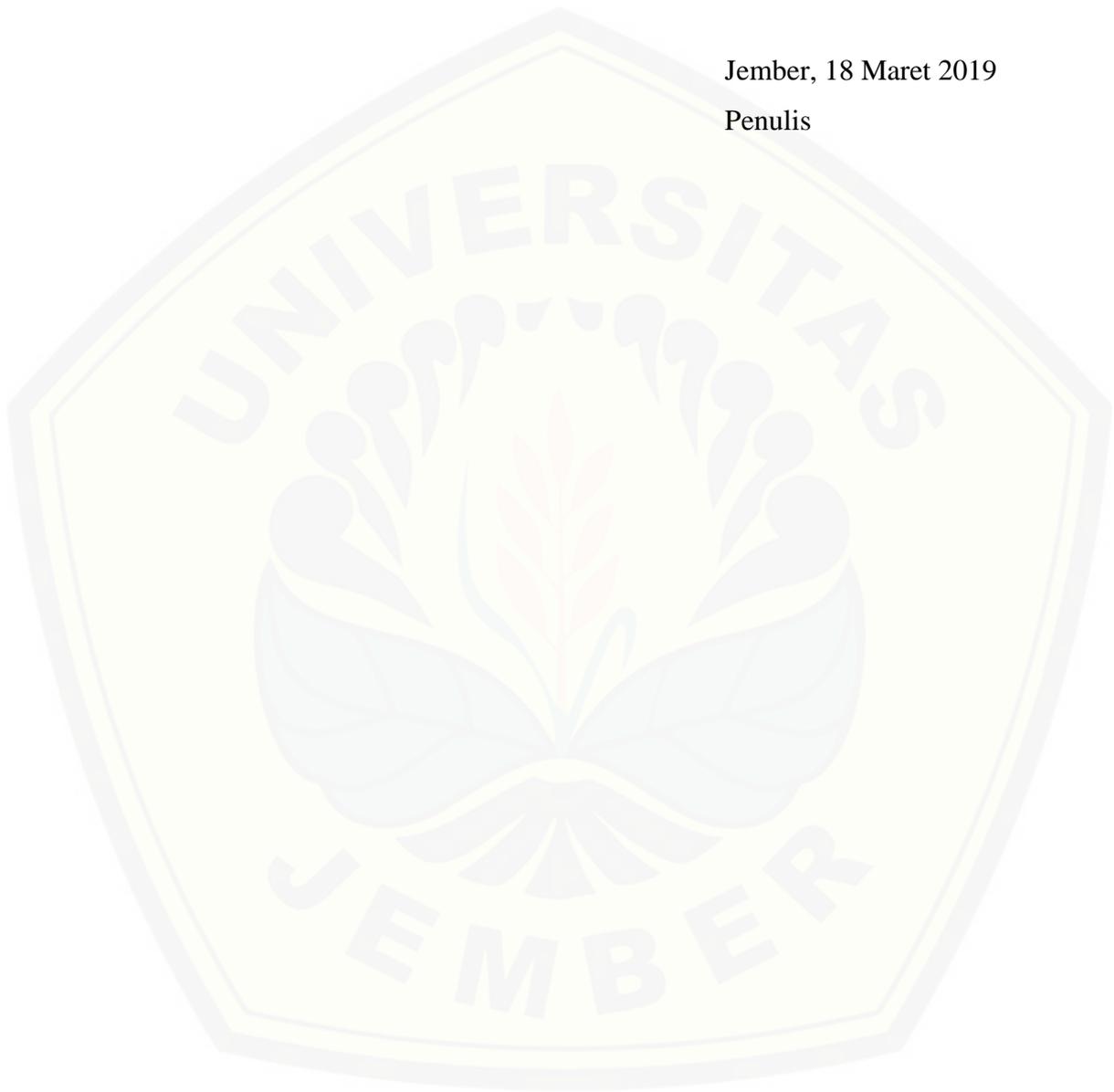
1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc. Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
3. Dr. Nurul Umamah, M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Sejarah dan selaku Dosen Pembimbing I, Dr. Sumardi, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing II., Drs. Sumarno, M.Pd., selaku Dosen Penguji I., dan Dr. Mohamad Na'im, M.Pd., selaku Dosen Penguji II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
4. Keluarga besar Ibunda Yuliani dan Ayahanda Heriyanto yang telah memberikan dukungan dan doanya demi terselesaikannya skripsi ini;
5. Sahabat selama kuliah dan seluruh sahabat seperjuangan;
6. Keluarga besar Pendidikan Sejarah 2015 yang telah mendoakan dan memberi motivasi hingga terselesainya skripsi ini;
7. Adikku Faisal Ramadhani Heriyanto yang telah memberikan dukungan dan doanya demi terselesaikannya skripsi ini;
8. Keluarga besar SMA Negeri 1 Lumajang yang telah memberikan dukungan dan doanya demi terselesaikannya skripsi ini;
9. Pihak Museum Kabupaten Lumajang dan Perpustakaan Daerah Kabupaten Lumajang yang telah memberikan dukungan dan doanya demi terselesaikannya skripsi ini;

10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

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

Jember, 18 Maret 2019

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Pengembangan	12
1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan	12
1.5 Pentingnya Pengembangan	17
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	18
1.6.1 Asumsi Pengembangan	18
1.6.2 Keterbatasan Pengembangan	19
1.7 Batasan Istilah	19
1.8 Sistematika Penulisan	20
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	22
2.1 Urgensi E-Modul Sejarah Kebudayaan Lumajang Dalam	
Pembelajaran Sejarah	22
2.1.1 Pembelajaran Sejarah	22

2.1.1.1	Karakteristik Pembelajaran Sejarah	24
2.1.1.2	Tujuan Pembelajaran Sejarah	25
2.1.2	Urgensi E-Modul Sejarah Kebudayaan Lumajang Dalam Pembelajaran Sejarah	30
2.2	Modul Elektronik Sejarah Kebudayaan Lumajang Dalam Pembelajaran Sejarah	31
2.2.1	Definisi Modul	32
2.2.2	Tujuan Penulisan Modul	32
2.2.3	Karakteristik Modul	33
2.2.4	Prinsip Pengembangan Modul	36
2.2.5	Langkah-Langkah Pengembangan Modul	40
2.2.6	Modul Elektronik	45
2.3	Sejarah Kebudayaan Lumajang Sebagai Materi Pengembangan	47
2.4	Peningkatan Kesadaran Sejarah Sebagai Tujuan Dalam Pengembangan E-Modul Sejarah Kebudayaan Lumajang	49
2.5	Argumentasi Pemilihan Model Pengembangan R2D2	53
2.6	Penelitian Terdahulu	57
BAB 3.	METODE PENELITIAN	61
3.1	Hakikat Penelitian Pengembangan	61
3.2	Model Pengembangan R2D2	63
3.2.1	<i>Recursive</i>	64
3.2.2	<i>Reflective</i>	64
3.2.3	<i>Design And Development</i>	65
3.3	Prosedur Pengembangan	70
3.3.1	Fokus Pendefinisian (<i>Define Focus</i>)	70
3.3.2	Fokus Desain dan Pengembangan (<i>Design And Development Focus</i>)	76
3.3.3	Fokus Desiminasi (<i>Dissemination Focus</i>)	90

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	93
4.1 Hasil Validasi Ahli dan Uji Coba Produk Modul	
Elektronik Sejarah Kebudayaan Lumajang	93
4.1.1 Validasi Ahli	93
4.1.1.1 Validasi Ahli Materi	93
4.1.1.2 Validasi Ahli Bahasa	97
4.1.1.3 Validasi Ahli Desain Pembelajaran	100
4.1.2 Uji Coba Produk	103
4.1.2.1 Uji Pengguna	104
4.1.2.2 Uji Coba Kelompok Kecil	107
4.1.2.3 Uji Coba Lapangan	110
4.2 Peningkatkan Kesadaran Sejarah Peserta Didik	
Menggunakan Modul Elektronik Sejarah	
Kebudayaan Lumajang	114
BAB 5. PENUTUP	128
5.1 Simpulan	128
5.2 Saran	129
DAFTAR PUSTAKA	130

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Skala Likert	84
Tabel 3.2 Tabel Kelayakan Produk	85
Tabel 3.3 Kriteria Kesadaran Sejarah Peserta Didik	86
Tabel 4.1 Hasil Penilaian dan Tanggapan Validator Ahli Materi Melalui Angket	94
Tabel 4.2 Hasil Komentar dan Saran Validator Ahli Materi	95
Tabel 4.3 Tabel Kelayakan Produk	96
Tabel 4.4 Revisi Hasil Komentar dan Saran Validator Ahli Materi	96
Tabel 4.5 Hasil Penilaian dan Tanggapan Validator Ahli Bahasa Melalui Angket	98
Tabel 4.6 Hasil Komentar dan Saran Validator Ahli Bahasa	98
Tabel 4.7 Tabel Kelayakan Produk	99
Tabel 4.8 Revisi Hasil Komentar dan Saran Validator Ahli Bahasa	100
Tabel 4.9 Hasil Penilaian dan Tanggapan Validator Ahli Desain Pembelajaran Melalui Angket	101
Tabel 4.10 Hasil Komentar dan Saran Validator Ahli Desain Pembelajaran	101
Tabel 4.11. Tabel Kelayakan Produk	102
Tabel 4.12 Revisi Hasil Komentar dan Saran Validator Ahli Desain Pembelajaran	103
Tabel 4.13 Hasil Angket Respon Pendidik SMA Negeri 1 Lumajang Terhadap Produk Pengembangan	104
Tabel 4.14 Hasil Komentar dan Saran Pendidik SMA Negeri 1 Lumajang Terhadap Produk Pengembangan	105
Tabel 4.15. Tabel Kelayakan Produk	106
Tabel 4.16 Kualifikasi Produk Atas Penilaian Pengguna	106
Tabel 4.17 Revisi Hasil Komentar dan Saran Pendidik Terhadap Produk Pengembangan	107

Tabel 4.18 Penjadwalan Uji Coba Kelompok Kecil	108
Tabel 4.19 Pemaparan Nilai Evaluasi <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Peserta Didik Pada Uji Coba Kelompok Kecil	109
Tabel 4.20 Hasil <i>Paired Statistic</i>	109
Tabel 4.21 Hasil Uji <i>Paired Correlation</i>	110
Tabel 4.22 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	110
Tabel 4.23 Penjadwalan Uji Coba Lapangan	111
Tabel 4.24 Pemaparan Nilai Evaluasi <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Peserta Didik Pada Uji Coba Lapangan	112
Tabel 4.25 Hasil <i>Paired Statistic</i>	113
Tabel 4.26 Hasil Uji <i>Paired Correlation</i>	113
Tabel 4.27 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	114
Tabel 4.28 Peningkatan Kesadaran Sejarah Peserta Didik Uji Kelompok Kecil	116
Tabel 4.29 Kriteria Kesadaran Sejarah Peserta Didik	117
Tabel 4.30 Peningkatan Kesadaran Sejarah Peserta Didik Uji Kelompok Besar/Lapang	119
Tabel 4.31 Kriteria Kesadaran Sejarah Peserta Didik	120

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Skema Model Pengembangan R2D2	70
Gambar 3.2 Skema Alur <i>Define Focus</i>	71
Gambar 3.3 Skema Alur <i>Design And Development Focus</i>	77
Gambar 3.4 Skema Alur <i>Dissemination Focus</i>	90
Gambar 4.1 Grafik Diagram Peningkatan Kesadaran Sejarah Uji Coba Kelompok Kecil	127
Gambar 4.2 Grafik Diagram Peningkatan Kesadaran Sejarah Uji Coba Kelompok Besar/ Lapang	127

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Analisis Instruksional Kompetensi Dasar 3.6 Mata Pelajaran Sejarah SMA Kelas X	141
Lampiran B. Matrik Penelitian	142
Lampiran C. Surat Izin Penelitian	145
Lampiran D. Instrumen Pengumpulan Data	147
Lampiran E. Pedoman Observasi Analisis Performansi	155
Lampiran F. Hasil Observasi Analisis Performansi	156
Lampiran G. Pedoman <i>Front-End Analysis</i>	158
Lampiran H. Hasil <i>Front-End Analysis</i>	159
Lampiran I. Analisis Karakteristik Peserta Didik/ <i>Learner Analysis</i>	160
Lampiran J. Penyajian Hasil Analisis Karakteristik Peserta Didik	161
Lampiran K. Instrumen Penelitian Kesadaran Sejarah	169
Lampiran L. Hasil Angket Kesadaran Sejarah	171
Lampiran M. Instrumen Pengumpulan Data (Angket Validasi)	181
Lampiran N. Penilaian dan Tanggapan Pengguna (Pendidik)	193
Lampiran O. Kisi-Kisi dan Soal Evaluasi	197
Lampiran P. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	207
Lampiran Q. Dokumentasi Uji Coba Produk Kelompok Kecil dan Uji Coba Produk Lapangan	218

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini akan memaparkan hal-hal yang 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; dan (8) Sistematika Penulisan.

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran sejarah dalam Kurikulum 2013 dirancang untuk membekali peserta didik dengan keterampilan berpikir sejarah dan membentuk kesadaran sejarah dengan mengaitkan peristiwa lokal dan peristiwa nasional dalam rangkaian Sejarah Indonesia (Kemendikbud, 2016: 2). Pendidikan sejarah dituntut memiliki kontribusi yang lebih untuk menumbuhkan kesadaran sejarah, baik pada posisinya sebagai anggota masyarakat maupun sebagai warga negara serta mempertebal semangat kebangsaan dan rasa cinta tanah air tanpa mengabaikan rasa kebersamaan dalam kehidupan antar bangsa di dunia (Hutauruk, 2017: 1). Tujuan belajar sejarah diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran sejarah pada peserta didik guna membangun moral dan kepribadian peserta didik serta membantu peserta didik untuk memahami suatu peristiwa sejarah yang terjadi bagi masa kini dan masa yang akan datang serta kebermanfaatannya bagi kehidupan.

Tujuan mata pelajaran sejarah yang termuat dalam Permendikbud No. 20 Tahun 2016 bahwa yang harus dimiliki peserta didik ialah menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap diri sendiri, masyarakat dan terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang dan menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia. Dikemukakan pula oleh Umamah (2017); Ahyani (2017: 276); Ekasari (2017: 193) tujuan kurikulum pendidikan sejarah ialah didesain guna mengetahui bagaimana peristiwa sejarah tersebut terjadi sehingga belajar sejarah lebih berfungsi sebagai rekonstruksi sosial yang memberikan gambaran rekonstruksi peristiwa yang akan terjadi di masa kini dan

masa depan yang lebih baik sehingga peserta didik dapat mengambil manfaat dari belajar sejarah.

Mata pelajaran Sejarah Indonesia memiliki arti yang strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air (Kemendikbud, 2013: 88). Mata pelajaran sejarah menjadi salah satu langkah strategis dalam upaya pembentukan karakter, peradaban generasi bangsa dan pembentukan identitas suatu bangsa (Hasan, 2012; Sirnayatin, 2017; Jumardi, 2015; Amri, 2015; Abrar, 2015). Pembentukan identitas suatu bangsa ini dapat dimulai dengan menumbuhkan kesadaran sejarah pada peserta didik. Mata pelajaran Sejarah Nasional Indonesia juga bertujuan untuk menanamkan dan menumbuhkan kesadaran sejarah bangsa Indonesia pada peserta didik hingga mengantarkan pada pembentukan generasi muda yang berkarakter keindonesian hingga membentuk jati diri bangsa (Umamah, 2016; Sardiman, 2015: 12; Hasan, 2008:7). Menurut Sardiman (2015: 7-8) dan Sartono Kartodirdjo (1990: 63) bahwa kesadaran sejarah adalah suatu orientasi intelektual, dan sikap jiwa untuk memahami keberadaan dirinya sebagai suatu bangsa.

Pendidikan sejarah menurut Alfian (2011: 2-6); Maskum (2015: 7); Umamah (2017) dalam implementasinya terdapat beberapa permasalahan diantaranya: (1) pendidikan sejarah cenderung menghafal sesuatu peristiwa; (2) perubahan kurikulum yang merubah pula substansi buku ajar dalam pembelajaran sejarah; (3) sistem pengajaran (metode) kurang menarik minat peserta didik (monoton); (4) ketersediaan buku ajar dan media sejarah yang masih minim; (5) tenaga sejarah yang ada umumnya miskin wawasan kesejarahan; dan (6) sikap kurang positif peserta didik pada mata pelajaran sejarah.

Sesungguhnya penanaman kesadaran sejarah akan mudah dilakukan pada peserta didik jika ia dikenalkan dengan sejarah pada tempat tinggalnya atau yang dikenal sebagai sejarah lokal yang terjadi di suatu wilayah (Umamah, 2016). Urgensi pembelajaran sejarah dengan memuat materi sejarah lokal ini sangat berarti dalam upaya membahas secara detail tentang fenomena dan peristiwa nasional yang bersifat berkeping, ziarah lokal diharapkan mampu memberikan

sumbangan berupa kesadaran sebagai bangsa yang multi budaya yang ditunjukkan dengan pengakuan akan kelemahan masing-masing dengan membangun kesederajatan diantara kebhinekaan (Abdullah, 1992: 239). Urgensi lain pembelajaran sejarah lokal ialah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendapatkan pengalaman dengan meningkatkan kesadaran sejarah dan memiliki komunikasi yang aktif dengan lingkungan (Umamah, 2016). Sejarah lokal menurut Atekin (2010: 97-103 dalam Umamah, 2016) telah direkomendasikan sebagai salah satu cara aktif belajar sejarah di beberapa negara.

Kedudukan sejarah lokal dengan sejarah nasional adalah sebagai dimensi unit mikro dari dimensi unit makro yang memegang posisi utama dalam mempersiapkan peserta didik untuk hidup di masyarakat karena sejarah lokal ini berkenaan dengan lingkungan terdekat dan budaya peserta didik yang dapat membentuk jati diri pribadi, budaya dan sosial, sehingga kedudukannya tidak bisa dipisahkan dan strategis dalam penulisan sejarah nasional (Siska, 2017; Hasan, 2008: 16). Menurut Siska (2017) keberadaan materi sejarah lokal ini diharapkan ada kesinambungan dalam menyemangati peserta didik agar dapat merasa bahwa diri dan lingkungannya merupakan bagian dari kehidupan yang lebih luas yakni Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Posisi muatan lokal dalam hal ini adalah sejarah lokal pada Kurikulum 2013 dijelaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 81A tentang Implementasi Kurikulum 2013 merupakan bahan kajian yang dimaksudkan untuk membentuk pemahaman peserta didik terhadap potensi di daerah tempat tinggalnya. Tercantum juga dalam Pasal 77 N Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional dinyatakan bahwa: (1) muatan lokal untuk setiap satuan pendidikan berisi muatan dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal; (2) muatan lokal dikembangkan dan dilaksanakan pada setiap satuan pendidikan. Posisi muatan lokal juga tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 79 Tahun 2014 tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013. Alokasi waktu dalam muatan lokal ini adalah 2 jam/ minggu atau minimal 2 jam pelajaran dan maksimal 6 jam

pelajaran. Berdasarkan rapat kerja nasional tentang pendidikan telah menggariskan secara kurikuler bahwa program muatan lokal dimasukkan dalam kurikulum dengan alokasi waktu maksimal 20% dari keseluruhan program kurikulum yang berlaku. Pengintegrasian sejarah lokal dalam kurikulum seperti yang dikemukakan oleh Umamah (2016) memiliki 100% peluang untuk diintegrasikan dalam kurikulum. Menurut Yeni Wijayanti (2017:53) kurikulum pendidikan sejarah dapat dikembangkan dengan memanfaatkan muatan lokal yaitu sejarah lokal, maka dalam hal ini memberikan peluang pada pengembangan sejarah lokal untuk diintegrasikan ke dalam kurikulum.

Pengembangan materi sejarah lokal menurut Hasan (2008: 18); Rizqi (2016); Wijayanti (2017: 54); Silvi (2015); Aprianto (2017: 7); dan Puji (2014: 6) masih menghadapi beberapa permasalahan, diantaranya: (1) ketersediaan dan keterbatasan sumber, umumnya tulisan mengenai peristiwa sejarah lokal belum banyak tersedia dapat dikatakan belum adanya bahan ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan materi yang ada di sekitar lingkungan peserta didik (socio-kultural); (2) belum adanya pemanfaatan pada situs-situs peninggalan di sekitar wilayah; (3) kesulitan pendidik menghubungkan antara materi mata pelajaran Sejarah Indonesia dengan sejarah lokal; (4) pendidik hanya menggunakan buku yang disediakan pemerintah tentang sejarah nasional dan mengesampingkan sejarah lokal; (5) terkendala waktu yang tersedia kurang memadai dalam menyampaikan materi sejarah lokal, biaya, dan juga ijin kepala sekolah apabila melakukan observasi; (6) terkendala kemampuan pendidik yang minim dalam mengembangkan video pembelajaran yang memuat situs sejarah lokal; (7) ketidaktahuan peserta didik pada sejarah lokal yang ada di daerahnya; (8) masih kurangnya dukungan pemerintah; dan (9) jumlah sejarawan yang fokus dalam meneliti sejarah lokal masih minim.

Pembelajaran sejarah jika didasarkan pada Permendikbud Nomor 20 tahun 2016, memiliki beberapa prinsip yang dijadikan sebagai pedoman proses pembelajaran, diantaranya: (1) pembelajaran sejarah didasarkan atas kesinambungan apa yang terjadi di masa lampau dengan kehidupan masa kini, antara peristiwa sejarah tingkat nasional dan tingkat lokal, dan pemahaman

peristiwa sejarah di tingkat lokal berdasarkan keutuhan suatu peristiwa sejarah; (2) dalam mengembangkan pemahaman mengenai kesinambungan antara apa yang terjadi di masa lampau dengan kehidupan masa kini, dalam tugas untuk setiap periode sejarah peserta didik diarahkan agar mampu menemukan peninggalan fisik (terutama foto-foto artefak, gambar artefak, atau membuat sketsa kawasan bersejarah) dan peninggalan abstrak (tradisi, pikiran, pandangan hidup, nilai, kebiasaan) di masyarakat yang diwarisi dari peristiwa sejarah pada suatu periode; dan (3) dalam mengembangkan keterkaitan antara peristiwa sejarah di tingkat nasional dan tingkat lokal, dalam tugas setiap peserta didik diarahkan untuk mengkaji peristiwa sejarah di daerahnya, sejak masa pra aksara sampai masa Islam dan membuat analisis keterkaitan dan sumbangsan peristiwa tersebut terhadap peristiwa yang terjadi di tingkat nasional.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat dilihat bahwa implementasi Kurikulum 2013 menempatkan mata pelajaran sejarah yang menekankan pada pembentuk kesadaran sejarah dan pendidikan karakter yang dapat diwujudkan dalam suatu mata pelajaran sejarah Indonesia yang juga terintegrasi dengan muatan atau sejarah lokal yang berada di lingkungan peserta didik. Pada Kurikulum 2013 pada mata pelajaran sejarah wajib kelas X IPS terdapat salah satu kompetensi dasar yang menunjukkan urgensi pengembangan materi yang mengaitkan antara sejarah nasional dan sejarah lokal yang berkaitan dengan kebutuhan lingkungan peserta didik. Kompetensi dasar tersebut adalah KD 3.6, yang berbunyi “Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Hindhu dan Budha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini” (Kemendikbud, 2016: 16).

Berdasarkan kompetensi dasar 3.6 bahwa perlu menunjukkan contoh bukti-bukti pengaruh Hindhu dan Budha yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini (Kemendikbud, 2016: 16). Materi yang akan dikembangkan ialah sejarah kebudayaan Lumajang pada masa Klasik yang meliputi sejarah Kerajaan Lamajang Tigang Juru yang memiliki sisa-sisa peninggalan budaya pada masa kini yang memiliki hubungan dengan berdirinya

kerajaan Majapahit. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran sejarah yaitu adanya kesinambungan antara peristiwa nasional dan peristiwa lokal yang dapat membentuk pemahaman peserta didik terhadap potensi di daerah tempat tinggalnya. Sehingga dengan adanya pengembangan materi yang bersifat lokal maka akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar.

Kompetensi Dasar 3.6 merupakan suatu Kompetensi Dasar yang mengarah pada analisis aspek kehidupan masyarakat pada masa kerajaan Hindhu-Budha serta menunjukkan contoh bukti kebudayaan yang masih berlaku pada saat ini yang dapat dijadikan sebagai landasan pengembangan materi sejarah lokal. Dimensi proses keterampilan (KI-4) dari materi ini diharapkan peserta didik mampu menyajikan hasil penalaran dalam bentuk tulisan tentang nilai-nilai dan unsur budaya yang berkembang pada masa kerajaan Hindhu-Budha yang masih berkelanjutan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada masa kini. Alasan pemilihan Kompetensi Dasar ini karena materi pada KD 3.6 sangat kompleks yang menjembatani antara materi sejarah nasional dengan sejarah lokal. Tingkat kebutuhan pengembangan materi sejarah lokal jika ditinjau dari banyaknya Kompetensi Dasar yang mendukung dalam pengembangan materi sejarah lokal pada setiap jenjang kelas baik dari Sejarah Wajib Indonesia (Permen No. 24 Lampiran 46) dan Sejarah Peminatan (Permen No. 24 Lampiran 52) yaitu sebagai berikut: (a) pada kelas X sejarah wajib terdapat 3 Kompetensi Dasar serta 2 Kompetensi Dasar pada sejarah peminatan; (b) pada kelas XI sejarah wajib terdapat 2 Kompetensi Dasar serta 2 Kompetensi Dasar pada sejarah peminatan; dan (c) pada kelas XII sejarah wajib terdapat 2 Kompetensi Dasar akan tetapi pada sejarah peminatan tidak terdapat peluang. Dengan demikian, pengembangan materi dari suatu Kompetensi Dasar yang berkaitan dengan sejarah lokal pada kelas X sangat diperlukan sebagai penunjang pembelajaran sejarah nasional. Sehingga, pengembangan akan materi ini dapat memberikan suatu kontribusi dalam penulisan sejarah nasional dan menumbuhkan kesadaran sejarah melalui pengenalan sejarah lokal disekitar tempat tinggal peserta didik.

Permasalahan nyata di sekolah dan kebutuhan sekolah dapat diketahui dengan melakukan analisis performansi dengan hasilnya sebagai berikut: (1) pendidik terkadang hanya menyampaikan tujuan pembelajaran di awal KD baru namun juga sering kali terlewat dikarenakan tidak didukungnya kondisi kelas, seperti saat peserta didik ramai hingga awal memulai materi terkadang terlupakan untuk menyampaikan tujuan pembelajaran; (2) pendidik dalam pengembangan materi ini hanya seperti mempergunakan beberapa referensi buku (LKS dan Buku Teks/ Paket) yang didasarkan pada KD serta adanya keterbatasan sarana yang tersedia dan pengetahuan peserta didik yang belum mampu untuk mengikuti dalam pengembangan materi; (3) metode yang digunakan pendidik seperti pada umumnya yaitu ceramah, diskusi, tanya-jawab dan problem solving yang sudah cukup bervariasi, namun belum mengaplikasikan sintaks secara tepat; (4) media pembelajaran yang digunakan hanya berupa media visual (gambar, ilustrasi), peta, PPT sehingga kurang bervariasi; (5) sumber belajar yang digunakan ialah seperti Buku Paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa), sehingga dengan adanya kedua sumber belajar tersebut dapat dikatakan masih kurang dalam memfasilitasi pembelajaran peserta didik; (6) sumber belajar yang berupa buku atau bahan ajar yang berbasis sejarah lokal belum banyak tersedia umumnya hanya berupa buku-buku cerita bukan merupakan buku untuk kegiatan pembelajaran dikelas; (7) kegiatan evaluasi dengan mengadakan ulangan harian, tes, dan tanya-jawab (kuis) (lihat lampiran C1 dan lampiran C2).

Berdasarkan pendapat ahli yang mengemukakan permasalahan dalam pembelajaran sejarah serta didukung pula oleh data analisis performansi di lapangan yang dilaksanakan pada tiga sekolah di Kabupaten Lumajang yang meliputi; (1) SMAN 1 Lumajang; (2) SMAN 1 Pasirian; dan (3) SMAN 1 Kunir maka didapatkan suatu hasil permasalahan yang kompleks dalam pembelajaran sejarah. Pemilihan ketiga sekolah tersebut dikarenakan letak kawasan sekolah hampir berdekatan dengan beberapa situs sejarah lokal di Kabupaten Lumajang, seperti situs Biting, candi Kedungsari, dan candi Gedung Putri.

Berdasarkan observasi, wawancara, dan penyebaran angket yang dilaksanakan pada ketiga sekolah tersebut yang dalam pelaksanaannya dengan

langkah-langkah yang ada pada tahapan *define* yakni *front-end analysis*, *learner analysis*, *instructional analysis*, dan terakhir *specifying instructional objective*, dapat diketahui beberapa informasi melalui *front-end analysis*, pengamatan terhadap keberadaan bahan ajar yang diperlukan dan kebutuhan bahan ajar yang muncul bahwa mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X masih terpaku pada materi sejarah nasional serta penggunaan bahan ajar di sekolah yang berupa buku Paket dan LKS yang berasal dari pemerintah yang umumnya hanya memaparkan materi nasional dan belum membahas materi sejarah yang bersifat lokal atau daerah khususnya Kabupaten Lumajang.

Penyampaian materi oleh pendidik yang bersifat sejarah lokal hanya disampaikan sebagai sisipan materi, hal demikian terjadi karena tidak adanya fasilitas atau sumber belajar yang mendukung dalam penyampaian materi lokal Lumajang, sehingga diperlukan tambahan bahan ajar seperti modul. Kebutuhan bahan ajar yang muncul dapat diketahui melalui bahan ajar yang digunakan kurang menunjang peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya dalam langkah *learner analysis* dapat diketahui informasi melalui hasil analisis instrumen karakteristik peserta didik terlihat dari 98 peserta didik, 61% peserta didik yang sama sekali tidak mengetahui sejarah lokal Lumajang. Hanya 39 % peserta didik yang mengemukakan pengetahuannya mengenai sejarah lokal di Kabupaten Lumajang. Maka dari sini di dapatkan suatu kesimpulan hasil pengetahuan peserta didik terhadap sejarah lokal yang kurang memuaskan (lihat lampiran C3).

Sebagai upaya untuk mewujudkan implementasi pembelajaran sejarah sesuai dengan Kurikulum 2013, yaitu mengaitkan pembelajaran dengan kebutuhan lingkungan peserta didik. Kemudian, didukung dengan pentingnya pembangunan karakter dan kesadaran sejarah. Maka perlu adanya pengembangan materi sejarah lokal yang mengaitkan antara lingkungan sekitar peserta didik dalam pembelajaran, dalam hal ini dikembangkan dalam mata pelajaran sejarah, sehingga menjadi bentuk materi sejarah lokal kebudayaan. Berdasarkan permasalahan dan analisis performansi yang ada, maka dikembangkanlah materi tersebut dalam bentuk bahan ajar yang berupa modul.

Modul merupakan sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar mereka dapat belajar secara mandiri dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik (Prastowo, 2014:106). Modul menjadi pilihan yang tepat bagi peneliti sebagai alat penunjang proses pembelajaran, karena peneliti menilai sesuai dengan karakteristik modul serta kriteria pembelajaran dalam Kurikulum 2013, yaitu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*). Karakteristik modul tersebut antara lain: (1) merupakan unit (paket) pengajaran terkecil dan lengkap; (2) modul memuat rangkaian kegiatan belajar yang direncanakan dan sistematis; (3) modul memuat tujuan belajar yang dirumuskan secara eksplisit dan spesifik; (4) modul memungkinkan peserta didik belajar sendiri (*independent*), karena modul memuat bahan yang bersifat *self-instructional*; dan (5) modul merupakan realisasi pengakuan perbedaan individual, yakni salah satu perwujudan pengajaran individual (Prastowo, 2014:110).

Berdasarkan instrumen analisis karakteristik peserta didik yang dibagikan pada peserta didik kelas X pada ketiga sekolah, didapatkan hasil mengenai topik yang ingin dipelajari peserta didik yaitu mengenai sejarah yang ada di lingkungan Kabupaten Lumajang khususnya mengenai kerajaan Lamajang Tigang Juru serta beberapa peninggalan-peninggalan yang ada di sekitar Kabupaten Lumajang. Produk apa yang di inginkan untuk dikembangkan ialah berupa buku-buku baru atau modul yang didalamnya disertai gambar-gambar ilustrasi dari sejarah tersebut serta ada nya video-video yang mendukung. Dari analisis tersebut sebagai masukan dari peserta didik yang digunakan sebagai dasar pembentukan atau format modul yang akan dikembangkan, maka disimpulkan oleh peneliti untuk mengembangkan modul dalam bentuk modul elektronik.

Modul elektronik atau E-modul merupakan suatu modul berbasis TIK, kelebihanannya dibandingkan dengan modul cetak adalah sifatnya yang interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan atau memuat gambar, audio, video, dan animasi serta dilengkapi tes atau kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera. Modul elektronik yang akan

dikembangkan dalam penelitian ini disusun menggunakan *software eXe*. Software ini merupakan freeware yang dapat diunduh pada <http://eXelearning.org> yang dikembangkan oleh Sandi Britain etc (2004) dan didukung oleh CORE Education. Beberapa keunggulan penggunaan *software* ini diantaranya: (1) mudah digunakan; (2) tampilan sangat *user friendly*; (3) tanpa membutuhkan penguasaan bahasa pemrograman tertentu dalam penggunaannya; dan (4) terdapat *i-device* seperti *java applet* dan kuis sehingga memungkinkan memasukkan aplikasi *java* dan kuis/tes dengan balikan yang bersifat segera (Suarsana & Mahayukti, 2013:266). Sehingga dengan berbagai kriteria dan keunggulan tersebut, begitu mendukung kriteri bahan ajar yang dibutuhkan peserta didik dengan pola pembelajaran saat ini.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka perlu dilakukan pengembangan modul dalam bentuk modul elektronik (E-modul) sebagai fasilitas belajar mandiri peserta didik yang membahas mengenai materi sejarah kebudayaan Lumajang yang dapat meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik melalui pembelajaran materi sejarah lokal yang ada di sekitar lingkungan peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan bahan ajar dengan judul **“Pengembangan E-Modul Sejarah Kebudayaan Lumajang Untuk Pembelajaran Sejarah Di SMA Kelas X Dengan Model R2D2”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi yaitu: (1) pendidik terkadang hanya menyampaikan tujuan pembelajaran di awal KD baru namun juga sering kali terlewat dikarenakan tidak didukungnya kondisi kelas, seperti saat peserta didik ramai hingga awal memulai materi terkadang terlupakan untuk menyampaikan tujuan pembelajaran; (2) pendidik dalam pengembangan materi ini hanya seperti mempergunakan beberapa referensi buku (LKS dan Buku Teks/ Paket) yang didasarkan pada KD serta adanya keterbatasan sarana yang tersedia dan pengetahuan peserta didik yang belum mampu untuk mengikuti dalam

pengembangan materi; (3) metode yang digunakan pendidik seperti pada umumnya yaitu ceramah, diskusi, tanya-jawab dan problem solving yang sudah cukup bervariasi, namun belum mengaplikasikan sintaks secara tepat; (4) media pembelajaran yang digunakan hanya berupa media visual (gambar, ilustrasi), peta, PPT sehingga kurang bervariasi; (5) sumber belajar yang digunakan ialah seperti Buku Paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa), sehingga dengan adanya kedua sumber belajar tersebut dapat dikatakan masih kurang dalam memfasilitasi pembelajaran peserta didik; (6) sumber belajar yang berupa buku atau bahan ajar yang berbasis sejarah lokal belum banyak tersedia umumnya hanya berupa buku-buku cerita bukan merupakan buku untuk kegiatan pembelajaran di kelas; (7) kegiatan evaluasi dengan mengadakan ulangan harian, tes, dan tanya-jawab (kuis).

Solusi pemecahan dari beberapa permasalahan di atas adalah dengan mengembangkan E-modul sejarah kebudayaan Lumajang dengan model pengembangan R2D2 yang diharapkan dapat mengembangkan dan memantapkan kompetensi peserta didik terutama dalam kebudayaan yang ada di sekitarnya dan dapat memenuhi ketersediaan bahan ajar yang memaparkan tentang materi sejarah lokal sejarah kebudayaan Lumajang, selain itu diharapkan dapat memenuhi tujuan Kurikulum 2013 yaitu membentuk watak dan kecintaan kepada hasil budaya lokal serta peradaban bangsa Indonesia serta membentuk karakter dan menumbuhkan kesadaran sejarah pada peserta didik dengan memperkenalkan sejarah lokal yang ada di lingkungan sekitar peserta didik. Sehingga rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

- 1) bagaimanakah hasil validasi ahli terhadap pengembangan E-modul sejarah kebudayaan Lumajang dengan model pengembangan R2D2 pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X?
- 2) bagaimanakah E-modul sejarah kebudayaan Lumajang dengan model pengembangan R2D2 pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X SMA di Kabupaten Lumajang dapat meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik?

1.3 Tujuan Pengembangan

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

- 1) menghasilkan produk berupa E-modul (modul elektronik) sejarah kebudayaan Lumajang pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X SMA di Kabupaten Lumajang dengan model pengembangan R2D2 yang tervalidasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain pembelajaran;
- 2) pengembangan E-modul sejarah kebudayaan Lumajang diharapkan dapat meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik mengenai sejarah yang ada di tempat tinggalnya.

1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan

Spesifikasi produk pengembangan ini meliputi: (1) spesifikasi modul sesuai dengan karakteristik modul; (2) spesifikasi modul sesuai dengan karakteristik E-modul; dan (3) spesifikasi modul sesuai dengan materi sejarah lokal khususnya Sejarah Kebudayaan Lumajang. Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah berupa E- modul yang menggunakan aplikasi eXe (*E-learning XHTML Editor*) sehingga dibutuhkan komputer atau alat elektronik dalam penggunaannya. E-modul ini disusun berdasarkan Kurikulum 2013 pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X pada pada Kompetensi Dasar 3.6 yang memuat materi sejarah lokal khususnya pada pokok bahasan sejarah kebudayaan Lumajang pada masa Klasik yang menguraikan mengenai Kerajaan Lamajang Tigang Juru beserta peninggalan-peninggalan Klasik yang ada di Kabupaten Lumajang. Spesifikasi produk modul yang dikembangkan merupakan modul elektronik (E-modul), maka berikut ini akan dipaparkan mengenai spesifikasi dari modul sesuai dengan karakteristik modul, diantaranya sebagai berikut:

- 1) *Self instruction*, di dalam modul ini memuat diantaranya: (a) rumusan tujuan pembelajaran pada E-modul sehingga diharapkan peserta didik mampu menganalisis keberadaan Kerajaan Lamajang Tigang Juru dan peninggalan kebudayaan Klasik Lumajang yang masih berlaku pada

kehidupan masyarakat masa kini; (b) terdapat contoh atau ilustrasi berupa gambar yang membantu peserta didik dalam memahami materi; (c) soal latihan disetiap subbab sebagai evaluasi pembelajaran individu dan di akhir bab terdapat tugas kelompok berupa laporan diskusi dan rangkuman di akhir materi pembelajaran atau sebelum soal evaluasi serta dilengkapi instrumen penilaian; (d) materi disajikan berdasarkan karakteristik peserta didik, penggunaan bahasa yang mudah dipahami;

- 2) *Self contained*, E-modul ini memuat materi sesuai dengan KD 3.6 “Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan kebudayaan pada masa kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat masa kini” khususnya materi Kerajaan Lamajang Tigang Juru dan peninggalan kebudayaan Klasik Lumajang yang bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mempelajari sejarah yang ada di lingkungan sekitarnya;
- 3) *Stand alone*, E-modul ini dapat digunakan tanpa media lain sehingga peserta didik tidak tergantung dan harus menggunakan media tambahan untuk mempelajari dan atau mengerjakan tugas pada E-modul;
- 4) *Adaptive*, materi dalam E-modul ini dapat digunakan dalam pembelajaran selanjutnya karena memiliki daya adaptif tinggi dalam menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta fleksibel digunakan, dengan modul ini dilengkapi dengan gambar dan video serta *output* dari modul ini nanti akan jadi berupa software EXE sehingga mudah digunakan dalam berbagai perangkat keras;
- 5) *User friendly*, pembahasan dalam E-modul ini akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik karena memiliki instruksi dan paparan yang bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya.

Spesifikasi produk yang dikembangkan merupakan modul elektronik (E-modul), maka berikut ini akan dipaparkan mengenai spesifikasi dari modul sesuai dengan karakteristik modul elektronik (E-modul), diantaranya sebagai berikut:

- 1) Format elektronik modul dapat berupa file, doc, swf, exe, dll. Dengan ini modul akan dijadikan dengan *output* exe, karena dengan exe berkas dalam modul menjadi tidak terbatas serta mudah digunakan dalam berbagai perangkat keras;
- 2) Elektronik modul dapat ditampilkan menggunakan perangkat elektronik atau *hardware* khusus yaitu laptop, PC, *handphone*, internet;
- 3) Elektronik modul merupakan bahan ajar yang praktis untuk dibawa serta biaya produksi yang lebih murah, karena bentuk dari modul adalah *software* sehingga mudah untuk dibawa serta untuk produksi cukup dengan aplikasi tertentu;
- 4) Produk yang tahan lama dan tidak mudah lapuk dimakan waktu, karena modul elektronik ini berupa *software* sehingga tidak akan lapuk dimakan waktu;
- 5) Elektronik modul dapat dilengkapi dengan audio atau video dalam penyajiannya.

Produk pengembangan ini menggunakan aplikasi eXe (*E-learning XHTML Editor*), berikut pemaparan mengenai spesifikasi produk:

- 1) E-modul dikembangkan dengan menggunakan aplikasi eXe (*E-learning XHTML Editor*), sehingga dibutuhkan komputer dalam penggunaannya;
- 2) Pengembangan E-modul mata pelajaran sejarah SMA kelas X pada pokok bahasan “Bukti Kebudayaan Pada Masa Kerajaan Hindhu-Budha Yang Masih Berlaku Pada Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Kini” yang terfokus pada Kerajaan Lamajang Tigang Juru dan peninggalan kebudayaan Klasik Lumajang;
- 3) Gambar dan video merupakan salah satu upaya pendukung untuk memperjelas materi E-modul Sejarah Kebudayaan Lumajang yang akan disampaikan pada peserta didik. Pada umumnya peserta didik akan lebih mudah melihat secara visual setiap materi yang disampaikan;

- 4) Link ke dokumen merupakan salah satu alternatif untuk menampilkan modul digital yang lengkap. Materi tersebut diformat dalam bentuk PDF karena ukuran file akan lebih kecil;
- 5) Soal interaktif terdiri dari soal uraian dan pilihan ganda. Pada soal pilihan ganda setelah peserta didik mengisi semua soal kemudian klik *submit*, maka dilayar akan terlihat tampilan skor/ nilai dan keterangan *feedback*. Untuk mengetahui jawaban yang benar, klik tombol *show answer* atau tombol *restart* untuk kembali ke awal.

Susunan E-modul sejarah kebudayaan Lumajang meliputi: (1) judul; (2) kata pengantar; (3) daftar isi; (4) kompetensi; (5) tujuan pembelajaran; (6) petunjuk penggunaan modul; (7) uraian materi; (8) rangkuman; (9) latihan soal; (10) tindak lanjut; (11) kunci jawaban; (12) glosarium; (13) daftar pustaka.

- 1) Judul
Judul dalam E-modul (modul elektronik) ini adalah “Sejarah Kebudayaan Lumajang”.
- 2) Kata Pengantar
Kata pengantar sebagai pembuka untuk melakukan interaksi dengan pengguna modul elektronik yaitu peserta didik.
- 3) Daftar Isi
Daftar isi dalam modul elektronik berguna sebagai bagian yang yang menginformasikan kepada pengguna tentang topik-topik yang ditampilkan dalam modul elektronik sesuai urutan tampilan dan nomor halaman.
- 4) Kompetensi
Kompetensi terdiri dari kompetensi inti dan kompetensi dasar yang berdasarkan Kurikulum 2013 sesuai dengan materi yang dikembangkan dalam modul elektronik.
- 5) Tujuan Pembelajaran
Ketercapaian kompetensi oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran sejarah.

6) Petunjuk Penggunaan Modul

Petunjuk penggunaan modul elektronik berisi pedoman dan tata cara belajar dalam penggunaan modul elektronik.

7) Uraian Materi

Uraian pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai oleh peserta didik sebagai penunjang ketercapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar.

8) Rangkuman

Bagian ini memuat rangkuman materi dalam satu bab dan terletak di akhir materi setiap bab.

9) Latihan Soal

Berisikan tugas yang diberikan kepada peserta didik sebagai pengguna dalam upaya evaluasi ketercapaian kompetensi.

10) Tindak Lanjut

Bagian tindak lanjut berisi *feedback* kepada pengguna. Bagi yang telah menguasai materi disarankan untuk mengembangkan pengetahuan yang telah diperolehnya. Sedangkan bagi yang masih belum mencapai belajar tuntas disarankan untuk mengulangi bagian yang masih dirasa sulit.

11) Kunci Jawaban

Berisikan jawaban atas latihan soal yang telah dibuat.

12) Glosarium

Glosarium merupakan penjelasan dari istilah-istilah yang sulit dalam uraian materi.

13) Daftar Pustaka

Daftar yang berisikan sumber bacaan yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan materi modul elektronik.

Spesifikasi produk yang dikembangkan merupakan modul elektronik (E-modul) yang memuat materi sejarah lokal khususnya sejarah kebudayaan Lumajang yaitu Kerajaan Lamajang Tigang Juru dan peninggalan kebudayaan Klasik Lumajang, maka berikut ini akan dipaparkan mengenai spesifikasi dari

modul sesuai dengan karakteristik modul sejarah lokal, diantaranya sebagai berikut:

Kebudayaan Lumajang digunakan untuk menguraikan materi pada modul. Materi yang diuraikan berusaha untuk dipaparkan dikaitkan dengan kehidupan masyarakat Lumajang saat ini. Potensi budaya yang dimiliki oleh Kabupaten Lumajang berkaitan erat dengan latar belakang sejarah Lumajang. Perjalanan sejarah Lumajang terbagi atas 3 masa yaitu: 1) masa prasejarah; 2) masa klasik; dan 3) masa kolonial (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Lumajang, 2017: 5). Pada pengembangan modul elektronik ini akan dibahas lebih lanjut mengenai sejarah kebudayaan Lumajang pada masa Klasik khususnya pada masa Kerajaan Lamajang Tigang Juru beserta peninggalan-peninggalan budaya pada masa Klasik yang ada di sekitar Kabupaten Lumajang.

Pada masa Klasik ini mulai berkembangnya budaya Hindhu-Budha di Kabupaten Lumajang (Purwantiny, 2012). Perjalanan masa sejarah Klasik Lumajang yang meliputi masa kerajaan Kediri, Singasari, Majapahit Timur (Lamajang Tigang Juru) dan Mataram Islam yang sisa-sisa peninggalannya sampai saat ini masih ada, maka sesungguhnya Kabupaten Lumajang menyimpan potensi budaya yang tentunya sudah terbangun sejak lama sesuai dengan perkembangan peradaban masyarakat masa lalu (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Lumajang, 2017: 6).

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan modul elektronik ini diharapkan memberikan beberapa manfaat, diantaranya sebagai berikut:

- 1) pengembangan E-modul sejarah kebudayaan Lumajang sebagai penunjang tuntutan Kurikulum 2013 dalam pembelajaran sejarah serta dapat meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik dengan memahami sejarah lokal di sekitarnya;
- 2) pengembangan E-modul sejarah kebudayaan Lumajang dapat digunakan pendidik dan peserta didik sebagai sumber pembelajaran dan melengkapi cakupan materi yang belum lengkap;

- 3) pengembangan E-modul sejarah kebudayaan Lumajang dapat membangun karakter dan menumbuhkan kesadaran sejarah peserta didik yang didasarkan pada nilai-nilai yang diajarkan pada budaya lokal Lumajang, sehingga kompetensi yang diharapkan dapat tercapai oleh peserta didik;
- 4) pengembangan E-modul sejarah kebudayaan Lumajang dapat digunakan peneliti selanjutnya untuk melaksanakan penelitian sejenis.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

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

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi dalam penelitian pengembangan bahan ajar mata pelajaran sejarah ini meliputi:

- 1) pengembangan E-modul sejarah kebudayaan Lumajang dapat meningkatkan kompetensi peserta didik pada wawasan lokal dan menumbuhkan kesadaran sejarah serta kebanggaan akan sejarah di lingkungannya sendiri;
- 2) pengembangan E-modul sejarah kebudayaan Lumajang dapat menjadi sumber belajar alternatif untuk mensinkronkan teori yang didapat dari pembelajaran sejarah Indonesia dengan kondisi kebudayaan lokal yang hidup disekitar peserta didik;
- 3) pengembangan E-modul sejarah kebudayaan Lumajang didesain sesuai dengan karakter peserta didik dan karakter lingkungannya yaitu kebudayaan Lumajang yang dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kompetensi pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri;

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan bahan ajar mata pelajaran sejarah ini meliputi:

- 1) pengembangan E-modul sejarah kebudayaan Lumajang terbatas hanya pada kelas X SMA;
- 2) e-modul sejarah kebudayaan Lumajang didesain berdasarkan keadaan sosio kultural peserta didik atau bersifat lokal, sehingga ruang lingkup kajian terbatas pada Kabupaten Lumajang saja;
- 3) ruang lingkup materi pada modul elektronik sejarah kebudayaan Lumajang ini membahas sejarah kebudayaan Lumajang pada masa klasik beserta peninggalan cagar budaya pada masa klasik tersebut. Kebudayaan Lumajang pada masa klasik merupakan zaman Hindhu-Budha yang saat itu berkembang Kerajaan Lamajang Tigang Juru di wilayah Lumajang beserta peninggalan klasik yang ada di wilayah sekitar.
- 4) subjek uji coba modul terbatas hanya pada 1 SMA negeri di Kabupaten Lumajang, yaitu: SMA Negeri 1 Lumajang.

1.7 Batasan Istilah

Batasan istilah berisi penjelasan-penjelasan istilah penting yang terdapat dalam judul. Batasan istilah dibuat dengan tujuan menghindari terjadinya kesenjangan atau kesalahan dalam penafsiran antara pengembang dan pembaca dalam memahami produk penelitian pengembangan ini. Beberapa istilah tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) pengembangan mempergunakan model pengembangan R2D2 (*Reflective, Recursive, Design and Development*) yang dikembangkan oleh Jerry Willis (Willis, 1995; Willis, 2000);
- 2) modul merupakan buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan pendidik (Prastowo, 2014: 104). Modul pada dasarnya merupakan sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami

oleh peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar mereka dapat belajar sendiri dengan bantuan yang seminimal mungkin dari pendidik;

- 3) modul elektronik (E-modul) merupakan modul berbasis TIK, kelebihanannya dibandingkan dengan modul cetak adalah sifatnya yang interaktif yang memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan/ memuat gambar, audio, video, dan animasi serta dilengkapi tes/ kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera (Suarsa & Mahayukti, 2013: 266);
- 4) eXe salah satu aplikasi open source yang digunakan dalam perancangan bahan ajar berbasis web tanpa perlu penguasaan HTML (Warjana dalam Putri, 2016: 11);
- 5) sejarah kebudayaan merupakan seluruh sistem gagasan dan rasa, tindakan serta karya yang dihasilkan manusia yang dikaji dalam jarak waktu (Koentjaraningrat, 2003: 72);
- 6) kebudayaan Lumajang merupakan kebudayaan yang berkembang di Kabupaten Lumajang. Kebudayaan Lumajang kali ini yang akan dibahas ialah kebudayaan Lumajang pada masa Klasik beserta peninggalan cagar budaya pada masa Klasik (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Lumajang, 2015: 5).

Berdasarkan pemaparan batasan istilah tersebut dapat diambil suatu kesimpulan mengenai produk pengembangan yang dihasilkan ialah berupa E-modul Sejarah Kebudayaan Lumajang khususnya kebudayaan Lumajang pada masa Klasik yang dikembangkan dengan model pengembangan R2D2 dengan mempergunakan aplikasi *eXe*.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi pengembangan modul elektronik (E-modul) ini adalah sebagai berikut: Bab 1 Pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, spesifikasi produk pengembangan, pentingnya pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, batasan

istilah serta sistematika penulisan. Bab 2 Tinjauan Pustaka yang menguraikan tentang kajian teoritik yang meliputi hakikat penelitian pengembangan, alasan pemilihan model pengembangan R2D2 dalam pengembangan modul elektronik, urgensi modul dalam pembelajaran sejarah. Bab 3 Metode Pengembangan yang menjelaskan mengenai prosedur dan mekanisme pengembangan modul berdasarkan model pengembangan R2D2 serta menjelaskan mekanisme proses uji coba produk. Bab 4 Hasil Pengembangan yang terdiri dari penyajian data dan uji coba, analisis data, revisi produk pengembangan berdasarkan analisis data, serta Kajian. Bab 5 sebagai Penutup yang berisi Simpulan dan Saran.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka ini akan memaparkan hal-hal yang meliputi: (1) Urgensi E-Modul Sejarah Kebudayaan Lumajang Dalam Pembelajaran Sejarah; (2) Modul Elektronik Sejarah Kebudayaan Lumajang Dalam Pembelajaran Sejarah; (3) Sejarah Kebudayaan Lumajang Sebagai Materi Pengembangan; (4) Peningkatan Kesadaran Sejarah Sebagai Tujuan Dalam Pengembangan E-Modul Sejarah Kebudayaan Lumajang; (5) Argumentasi Pemilihan Model Pengembangan R2D2; dan (6) Penelitian Terdahulu.

2.1 Urgensi E-Modul Sejarah Kebudayaan Lumajang Dalam Pembelajaran Sejarah

Urgensi E-modul sejarah kebudayaan Lumajang dalam pembelajaran sejarah dapat dipaparkan sebagai berikut: (1) Pembelajaran Sejarah; (2) Urgensi E-Modul Sejarah Kebudayaan Lumajang Dalam Pembelajaran Sejarah.

2.1.1 Pembelajaran Sejarah

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 ini berdiri sendiri tidak terintegrasi dengan mata pelajaran IPS. Mata pelajaran wajib berorientasi pada materi kebangsaan, bahasa, sikap sebagai bangsa, pengembangan logika serta kehidupan pribadi peserta didik, masyarakat dan bangsa, pengenalan lingkungan fisik dan alam serta seni dan budaya lokal maupun nasional (Kemendikbud, 2013: 88). Sejarah Indonesia merupakan kajian mengenai berbagai peristiwa yang terkait dengan asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat bangsa Indonesia pada masa lampau untuk menjadi pelajaran dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa. Sejarah Indonesia dapat juga dimaknai sebagai kajian tentang kemegahan atau keunggulan dan nilai-nilai perjuangan bangsa Indonesia untuk ditransformasikan kepada generasi muda sehingga melahirkan generasi bangsa yang unggul dengan penuh kearifan.

Mata pelajaran Sejarah Indonesia memiliki arti yang strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air (Kemendikbud, 2013: 88). Sejarah memiliki potensi untuk mejadikan manusia yang berperikemanusiaan merupakan suatu hal yang tidak dapat dilakukan oleh mata pelajaran lain dalam kurikulum sekolah (Wineburg, 2006: 6). Pendidikan sejarah merupakan suatu proses internalisasi nilai-nilai, pengetahuan, dan keterampilan kesejarahan dari serangkaian peristiwa yang dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik. Mata pelajaran sejarah memiliki makna dan posisi yang strategis mengingat bahwa:

- a. Manusia hidup masa kini sebagai kelanjutan dari masa lalu sehingga pelajaran sejarah memberikan dasar pengetahuan untuk memahami kehidupan masa kini, dan membangun kehidupan masa depan;
- b. Sejarah mengandung peristiwa kehidupan manusia di masa lampau untuk dijadikan guru kehidupan: *Historia Magistra Vitae*;
- c. Pelajaran sejarah adalah untuk membangun memori kolektif sebagai bangsa untuk mengenal bangsanya dan membangun rasa persatuan dan kesatuan;
- d. Sejarah memiliki arti strategis dalam pembetulan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air (Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi).

Pembelajaran sejarah merupakan gabungan antara aktivitas belajar dan mengajar yang mempelajari tentang peristiwa masa lampau yang berhubungan dengan masa kini dan masa yang akan datang (Widja, 1989: 23). Menurut Isjoni (2007: 56-71) mengemukakan bahwa pembelajaran sejarah merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman dari masa lalu, sehingga mereka dapat bersikap, bertindak, dan bertingkah laku dengan perspektif kebijaksanaan. Melalui pengajaran sejarah peserta didik 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 serta keberagaman sosial budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jati diri bangsa di tengah-tengah kehidupan masyarakat dunia. Menurut Hasan (2010: 3) mengemukakan bahwa pembelajaran sejarah adalah salah satu alat pendidikan yang paling ampuh untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa yang pernah terjadi di masa lampau. Menurut Sayono (2013: 9) pembelajaran sejarah yang ideal adalah ketika peserta didik dapat menemukan nilai dan makna sebuah peristiwa lalu yang dapat dipergunakan untuk memahami apa yang terjadi sekarang, dan menyiapkan masa depan yang lebih baik. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran sejarah memberikan suatu pengetahuan masa lalu yang dipergunakan sebagai dasar pengetahuan untuk bertindak lebih baik di masa depan bagi peserta didik.

2.1.1.1 Karakteristik Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah memiliki suatu karakteristik. Setiap disiplin ilmu akan memiliki suatu karakteristik yang berbeda satu sama lain. Karakteristik dalam pembelajaran sejarah inilah yang nantinya akan menjadi suatu ciri khas tersebut. Karakteristik dalam pembelajaran sejarah menurut Kochar (2008: 5-6) diantaranya meliputi:

1. Sejarah mengkaji manusia dalam ruang lingkup

Sejarah dipelajari karena mengkaji tentang manusia dan berdampak pada kehidupannya baik dalam bidang politik, sosial, budaya, ekonomi dan berbagai bidang lainnya.

2. Sejarah menjelaskan masa kini

Sejarah dapat menjelaskan masa kini dikarenakan masa kini merupakan hasil sebab dan akibat atas beberapa peristiwa yang pernah terjadi di masa lalu.

3. Sejarah merupakan dialog antara peristiwa masa lampau dan perkembangan ke masa depan

Peristiwa yang terjadi di masa lampau memiliki hubungan dengan peristiwa di masa kini didasarkan atas beberapa peristiwa yang telah diseleksi secara signifikan serta diukur relevansinya.

4. Sejarah merupakan cerita tentang perkembangan kesadaran manusia, baik dalam aspek individual maupun kolektif

Sejarah mempelajari peristiwa dalam kehidupan manusia yang terjadi baik secara individual maupun kolektif.

5. Kontinuitas dan keterkaitan merupakan hal yang penting dalam sejarah

Sejarah mempelajari peristiwa yang berkaitan dengan masa lalu dan masa kini, yang terjadi sekarang dan yang akan terjadi di masa depan dan seterusnya.

Berdasarkan karakteristik pembelajaran sejarah diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah mempunyai karakteristik yang berbeda dengan disiplin ilmu lainnya. Karena dalam ilmu sejarah terkait dengan masa lampau tapi materi sejarah produk masa kini maka sehingga dalam pembelajaran sejarah harus lebih cermat dan berdasarkan sumber yang relevan. Selain itu sejarah merupakan prinsip sebab akibat, untuk menjelaskan peristiwa sejarah yang satu dengan peristiwa yang lain perlu mengingat prinsip sebab dan akibat, sehingga harus cermat untuk dapat mempelajari peristiwa sejarah dengan karakteristik tersebut.

2.1.1.2 Tujuan Pembelajaran Sejarah

Selain pembelajaran sejarah memiliki karakteristik yang menjadi suatu ciri khas dari suatu disiplin ilmu dengan ilmu lainnya terdapat pula tujuan pembelajaran sejarah yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Tujuan pembelajaran sejarah menurut Kurikulum 2013 mata pelajaran Sejarah Indonesia memiliki tujuan yang harus dicapai oleh peserta didik. Tujuan mata pelajaran Sejarah Indonesia diharapkan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut (Kemendikbud, 2013:89):
 - a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya konsep waktu dan tempat atau ruang dalam rangka memahami perubahan dan keberlanjutan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa di Indonesia;

- b. Mengembangkan kemampuan berpikir historis (*historical thinking*) yang menjadi dasar untuk kemampuan berpikir logis, kreatif, inspiratif dan inovatif;
 - c. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau;
 - d. Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap diri sendiri, masyarakat, dan proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang;
 - e. Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air, melahirkan empati dan perilaku toleran yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat dan bangsa;
 - f. Mengembangkan perilaku yang didasarkan pada nilai dan moral yang mencerminkan karakter diri, masyarakat dan bangsa; dan
 - g. Menanamkan sikap berorientasi kepada masa kini dan masa depan.
2. Tujuan pembelajaran sejarah menurut Widja (1989: 27-29) terbagi dalam aspek pengetahuan, pengembangan sikap, dan keterampilan. Tujuan pembelajaran sejarah menurut Widja ini juga sejalan dengan kompetensi inti yang hendak dicapai oleh Kurikulum 2013 dan tingkatan ranah dalam Taksonomi Bloom yang mencakup atas 3 ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan pembelajaran sejarah dirumuskan sebagai berikut:
- A. Aspek Pengetahuan/ Kognitif
Tujuan dalam mempelajari sejarah dalam aspek pengetahuan (kognitif) meliputi beberapa hal sebagai berikut:
 - a) Menguasai pengetahuan tentang aktivitas-aktivitas manusia di waktu yang lampau baik dalam aspek eksternal maupun internal;

- b) Menguasai pengetahuan tentang fakta-fakta khusus (unik) dari peristiwa masa lampau sesuai dengan waktu, tempat serta kondisi pada waktu terjadinya peristiwa tersebut;
- c) Menguasai pengetahuan tentang unsur-unsur umum (generalisasi) yang terlibat pada sejumlah peristiwa masa lampau;
- d) Menguasai pengetahuan tentang unsur perkembangan dari peristiwa-peristiwa masa lampau yang berlanjut (bersifat kontinuitas) dari periode satu ke periode berikutnya yang menyambungkan peristiwa masa lampau dengan peristiwa masa kini;
- e) Menumbuhkan pengertian tentang hubungan antara fakta satu dengan fakta lainnya yang berangkai secara koligatif (berkaitan secara instrinsik);
- f) Menumbuhkan rasa peka bahwa keterkaitan fakta-fakta lebih penting dari pada fakta-fakta yang berdiri sendiri;
- g) Menumbuhkan rasa peka tentang pengaruh sosial dan kultural terhadap peristiwa sejarah;
- h) Sebaliknya juga menumbuhkan rasa peka tentang pengaruh sejarah terhadap perkembangan sosial dan kultural masyarakat;
- i) Menumbuhkan pengertian tentang arti serta hubungan peristiwa masa lampau bagi situasi masa kini dan dalam perspektifnya dengan situasi yang akan datang.

B. Aspek Pengembangan Sikap/ Afektif

Tujuan dalam mempelajari sejarah selain dalam aspek pengetahuan (kognitif) juga dapat mengembangkan sikap (afektif) yang meliputi beberapa hal sebagai berikut:

- a) Menumbuhkan kesadaran sejarah kepada peserta didik terutama dalam hal agar mereka mampu berpikir dan bertindak;
- b) Menumbuhkan sikap menghargai kepentingan atau kegunaan pengalaman masa lampau bagi kehidupan masa kini dan bagi suatu bangsa;

- c) Menumbuhkan sikap menghargai berbagai aspek kehidupan masa kini sebagai hasil pengalaman masa lalu;
- d) Menumbuhkan kesadaran akan perubahan-perubahan yang telah dan sedang berlangsung di suatu bangsa yang diharapkan menuju pada kehidupan yang lebih baik dari waktu yang akan datang.

C. Aspek Keterampilan/ Psikomotorik

Tujuan dalam mempelajari sejarah selain dalam aspek pengetahuan (kognitif) dan sikap (afektif) juga dapat mengembangkan keterampilan (psikomotorik) yang meliputi beberapa hal sebagai berikut:

- a) Pelajaran sejarah di sekolah diharapkan juga menekankan pengembangan kemampuan dasar di kalangan murid berupa kemampuan penyusunan sejarah yang antara lain meliputi; keterampilan mencari atau mengumpulkan sumber/ jejak sejarah (*heuristik*), melakukan analisis kritik terhadap bukti sejarah (*kritik*), keterampilan menginterpretasikan serta menguraikan fakta-fakta (*interpretasi*), dan keterampilan menulis sejarah (*historiografi*).
- b) Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengajukan argumentasi dalam mendiskusikan masalah-masalah kesejarahan;
- c) Peserta didik mampu menelaah secara elementer buku-buku sejarah, terutama yang menyangkut sejarah bangsanya;
- d) Peserta didik mampu mengajukan pertanyaan-pertanyaan produktif terkait dengan permasalahan sejarah;
- e) Mengembangkan cara berpikir analitis terhadap masalah-masalah sosial historis di lingkungan masyarakat;
- f) Peserta didik mampu bercerita tentang peristiwa sejarah secara aktual.

3. Tujuan pembelajaran sejarah menurut Permendikbud No. 64 Tahun 2013 mengenai standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, disebutkan sebagai berikut:

- a) Membangun peserta didik agar dapat memahami nilai-nilai yang terkandung dalam suatu peristiwa sejarah;
 - b) Menumbuhkan sikap meneladani kepemimpinan tokoh sejarah dalam kehidupan masa kini;
 - c) Membangun semangat kebangsaan, persatuan, dan kesatuan;
 - d) Menumbuhkan kemampuan analisis peserta didik terhadap peristiwa sejarah berdasarkan hubungan sebab akibat;
 - e) Mengamalkan keteladanan dari tokoh sejarah dalam kehidupan masa kini;
 - f) Menunjukkan sikap peduli terhadap benda-benda peninggalan sejarah;
 - g) Menumbuh kembangkan kemampuan mengevaluasi oleh peserta didik terhadap suatu peristiwa sejarah berdasarkan kesahihan sumber dan penafsiran penulisnya;
 - h) Mendorong peserta didik melakukan penelitian sederhana tentang suatu peristiwa sejarah;
 - i) Melatih peserta didik menulis cerita sejarah.
4. Tujuan pembelajaran sejarah di sekolah menengah menurut Kochar (2008: 38-41) adalah sebagai berikut:
- a) Memberikan pemahaman tentang tahap-tahap perkembangan masyarakat;
 - b) Menumbuhkan penghargaan terhadap berbagai komponen budaya dan hasil yang telah dicapai oleh suatu masyarakat;
 - c) Menumbuhkan pemahaman kritis tentang masa lalu;
 - d) Mengembangkan penghargaan terhadap kebudayaan serta proses perkembangan yang dilaluinya;
 - e) Mengembangkan kemampuan untuk mengkaji masalah-masalah kontemporer masyarakat dalam perspektif sejarahnya;
 - f) Memajukan studi tentang sejarah perkembangan peradaban manusia secara keseluruhan;
 - g) Menanamkan pemahaman tentang proses perubahan;

- h) Mengembangkan kesadaran tentang pentingnya kerja pemeliharaan monumen-monumen sejarah dan berpartisipasi aktif di dalamnya.

Berdasarkan tujuan mata pelajaran Sejarah Indonesia tersebut, diharapkan peserta didik mampu berpikir secara kronologis sehingga peserta didik dapat memahami perkembangan dan perubahan masyarakat agar memperoleh pelajaran yang dapat digunakan dalam kehidupannya serta mengembangkan kesadaran sejarah peserta didik. Diharapkan dengan adanya pengembangan modul Sejarah Kebudayaan Lumajang pada masa Klasik beserta peninggalan yang ada di sekitar dapat menumbuhkan kesadaran sejarah dan kecintaan peserta didik terhadap daerahnya, hal ini sesuai dengan tujuan mata pelajaran sejarah yaitu membentuk manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

2.1.2 Urgensi E-Modul Sejarah Kebudayaan Lumajang Dalam Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah merupakan gabungan antara aktivitas belajar dan mengajar yang mempelajari tentang peristiwa masa lampau yang berhubungan dengan masa kini dan masa yang akan datang (Widja, 1989: 23). Pembelajaran sejarah yang ideal adalah ketika peserta didik dapat menemukan nilai dan makna sebuah peristiwa lalu yang dapat dipergunakan untuk memahami apa yang terjadi sekarang, dan menyiapkan masa depan yang lebih baik (Sayono, 2013: 9). Oleh karena itu pembelajaran sejarah harus diorganisir dalam kegiatan dan media pembelajaran yang bersifat nyata, menarik, dan berguna bagi diri peserta didik. Maka penggunaan bahan ajar berupa modul untuk pembelajaran sejarah sangat membantu.

Modul merupakan sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar mereka dapat belajar mandiri dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik (Prastowo, 2014: 106). Bahan ajar berupa modul sejarah merupakan pengembangan yang sangat tepat untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap suatu peristiwa sejarah baik yang terjadi di tingkat nasional maupun daerah. Bahan ajar berupa modul dapat

membantu peserta didik memahami dan menguasai materi tentang pembelajaran sejarah secara mendalam dan dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar, sehingga peserta didik dapat mengembangkan pemahaman tentang dirinya sendiri dalam pembelajaran sejarah.

Pengembangan modul berupa E-modul merupakan sebuah bahan ajar mandiri yang disusun secara sistematis yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan dalam format elektronik yang di dalamnya terdapat animasi, audio, panduan arah (navigasi) yang membuat pengguna lebih interaktif (Sugianto, 2013: 296). E-modul Sejarah Kebudayaan Lumajang memiliki cakupan materi seputar sejarah lokal yang terjadi di wilayah Kabupaten Lumajang khususnya sejarah Kerajaan Lamajang Tigang Juru beserta peninggalan Klasik yang tersebar di Kabupaten Lumajang. Sehingga dengan adanya pengembangan E-modul sejarah kebudayaan Lumajang dapat menarik perhatian peserta untuk belajar sejarah baik sejarah lokal yang dapat menumbuhkan kesadaran sejarah dalam diri peserta didik.

Urgensi dari pengembangan E-modul sejarah kebudayaan Lumajang ini adalah peserta didik diharapkan mampu mengambil nilai-nilai masa lampau yang dapat digunakan dalam perspektif kehidupan masa kini dan masa yang akan datang (Widja, 1989: 8). Selain itu pengembangan modul berbasis sejarah lokal sejarah kebudayaan Lumajang ini dapat menjadi sarana yang tepat untuk memperkenalkan dan memahamkan potensi historis dan budaya daerahnya kepada peserta didik. Seperti yang dikemukakan oleh Ahmadi (2012: 9) bahwa pengenalan potensi historis dan budaya daerah perlu untuk diperkenalkan kepada peserta didik sejak dini, sehingga mereka tidak asing dengan daerahnya sendiri dan paham mengenai nilai-nilai budayanya serta dapat mengembangkan dan memberdayakan potensi daerahnya sesuai dengan tuntutan global.

2.2 Modul Elektronik Sejarah Kebudayaan Lumajang Dalam Pembelajaran Sejarah

Pada pembahasan mengenai modul akan dibagi menjadi beberapa sub bahasan yang meliputi: (1) Definisi Modul; (2) Tujuan Penulisan Modul; (3)

Karakteristik Modul; (4) Prinsip Pengembangan Modul; (5) Langkah-Langkah Pengembangan Modul; dan (6) Modul Elektronik. Modul merupakan salah satu jenis dari bahan ajar yang memiliki karakteristik sebagai sumber belajar mandiri untuk peserta didik. Pada Kurikulum 2013, pembelajaran dengan modul begitu relevan karena terjadinya perubahan proses pembelajaran dari *teacher centered learning* menuju *student centered learning*.

2.2.1 Definisi Modul

Modul merupakan sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan pendidik (Prastowo, 2014: 104). Modul pada dasarnya merupakan sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar mereka dapat belajar sendiri dengan bantuan yang seminimal mungkin dari pendidik. Modul memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai materi dan tujuan belajar. Modul minimal memuat tujuan pembelajaran, materi/substansi, belajar, dan evaluasi.

Penggunaan modul ini dikaitkan dengan aktivitas pembelajaran mandiri (*self-instruction*), maka modul ini harus memiliki kelengkapan yang meliputi; isi atau materi yang tersaji lengkap dalam isi modul sehingga pembaca dapat dengan mudah mempelajari isi modul. Isi modul hendaknya lengkap, baik dilihat dari pola sajiannya maupun isinya (Depdiknas, 2008:4).

2.2.2 Tujuan Penulisan Modul

Modul dalam penulisannya memiliki tujuan, secara umum tujuan penulisan modul ialah agar peserta didik dapat menguasai kompetensi yang diajarkan dalam diklat atau kegiatan pembelajaran dengan sebaik-baiknya. Bagi pendidik, modul juga menjadi acuan dalam menyajikan dan memberikan materi selama diklat atau kegiatan pembelajaran berlangsung (Purwanto., dkk, 2007: 10). Penulisan modul memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal;
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik peserta didik maupun pendidik;
- 3) Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti untuk meningkatkan motivasi atau gairah belajar, mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya yang memungkinkan peserta didik atau pembelajar belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya;
- 4) Memungkinkan peserta didik atau pembelajar dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

Modul sebagai bahan ajar yang akan sama efektifnya dengan pembelajaran tatap muka. Hal ini tergantung pada proses penulisan modul. Penulis modul yang baik menulis modul seolah-olah sedang mengajarkan kepada peserta didik mengenai suatu topik melalui tulisan. Segala sesuatu yang ingin disampaikan oleh penulis saat pembelajaran ini dikemukakan dalam modul yang ditulisnya. Penggunaan modul dapat dikatakan sebagai kegiatan tutorial secara tertulis (Depdiknas, 2008:5).

2.2.3 Karakteristik Modul

Modul memiliki beberapa karakteristik yang dapat membedakannya dengan bahan ajar lainnya yang terdiri dari 5 karakteristik, yaitu (Vambriarto, 1985: 36): (1) modul merupakan unit (paket) pengajaran terkecil dan lengkap; (2) modul memuat rangkaian kegiatan belajar yang direncanakan dan sistematis; (3) modul memuat tujuan belajar (pengajaran) yang dirumuskan eksplisit dan spesifik; (4) modul memungkinkan peserta didik dapat belajar sendiri (*independent*), karena modul memungkinkan bahan yang bersifat *self-instructional*; (5) modul adalah realisasi pengakuan perbedaan individual, yakni salah satu perwujudan pengajaran individual.

Penyusunan modul yang baik harus sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan (Depdiknas tahun 2008, dalam Asyhar, 2012: 155-156). Kriteria penyusunan modul yang telah ditetapkan, diantaranya:

Modul yang akan dikembangkan sebagai bahan ajar memiliki karakteristiknya, dengan adanya karakteristik tersebut dapat dijadikan sebagai acuan dalam penyusunan modul dalam penelitian pengembangan. Karakteristik modul, diantaranya: 1) *Self Instruction*; 2) *Self Contained*; 3) *Stand Alone* (berdiri sendiri); 4) *Adaptif*; 5) *User Friendly*.

a. *Self Instruction*

Modul diartikan mampu membelajarkan peserta didik secara mandiri. Modul ini didesain agar seseorang atau peserta didik mampu membelajarkan dirinya sendiri, tanpa tergantung dengan pihak lain. Untuk memenuhi kriteria atau karakter *self instructional*, maka dalam modul harus;

- 1) Berisi tujuan pembelajaran yang jelas, dan dapat menggambarkan pencapaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar;
- 2) Berisi materi pembelajaran yang dikemas ke dalam unit-unit kegiatan yang kecil atau spesifik sehingga memudahkan dipelajari secara tuntas;
- 3) Menyediakan contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran;
- 4) Menampilkan soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang memungkinkan peserta didik memberikan respon dan mengukur tingkat penguasaan materi;
- 5) Kontekstual yaitu materi-materi yang disajikan terkait dengan suasana, tugas atau konteks kegiatan dan lingkungan peserta didik;
- 6) Menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif;
- 7) Terdapat rangkuman materi pembelajaran;
- 8) Terdapat instrumen penilaian (*assessment*), yang memungkinkan peserta didik melakukan penilaian mandiri (*self-assessment*);
- 9) Terdapat umpan balik atas penilaian, sehingga peserta didik mengetahui tingkat penguasaan materi;

- 10) Tersedianya informasi tentang rujukan/ pengayaan/ referensi yang mendukung materi pembelajaran tersebut.

b. *Self Contained*

Modul memiliki karakteristik *Self Contained* yaitu apabila seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi atau sub kompetensi yang akan dipelajari termuat pada modul secara utuh. Tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan peserta didik mempelajari materi pembelajaran secara tuntas, karena materinya dikemas ke dalam satu keadaan yang utuh. Jika harus dilakukan pembagian atau pemisahan materi dari satu standar kompetensi atau kompetensi dasar, maka harus dilakukan dengan hati-hati dan memperhatikan keluasan standar kompetensi atau kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik.

c. *Stand Alone* (Berdiri Sendiri)

Modul memiliki karakteristik *Stand Alone* (berdiri sendiri) merupakan modul yang dapat digunakan tidak tergantung pada bahan ajar atau media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar atau media pembelajaran yang lain. Sehingga yang diharapkan pada saat peserta didik menggunakan modul yaitu tidak juga tergantung dan tidak harus menggunakan bahan ajar atau media lain untuk mempelajari dan atau mengerjakan tugas pada modul tersebut. Jika peserta didik masih menggunakan dan bergantung pada bahan ajar atau media lain selain modul yang digunakan, maka modul tersebut tidak dikategorikan sebagai modul yang *Stand Alone* (berdiri sendiri).

d. *Adaptif*

Modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Modul dikatakan adaptif juga terlihat dari isi materinya yang dapat digunakan dalam kurun waktu tertentu. Modul tersebut juga dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fleksibel atau luwes jika digunakan diberbagai perangkat keras (*hardware*).

e. *User Friendly* (Bersahabat atau Akrab)

Modul hendaknya juga memenuhi kriteria *User Friendly* atau bersahabat dengan pemakainya. Setiap instruksi dan paparan informasi yang ditampilkan bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon dan mengakses sesuai dengan keinginan. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti serta menggunakan istilah yang umum digunakan merupakan salah satu bentuk *User Friendly*, selain itu juga tampilan gambar dan format pengkajiannya disesuaikan dengan penggunaannya (Depdiknas, 2008: 3-5).

2.2.4 Prinsip Pengembangan Modul

Modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang dapat juga berfungsi sama dengan pendidik atau pengajar saat pembelajaran di dalam kelas atau tatap muka. Oleh karena itu perlu diperhatikan bahwa penulisan modul tersebut harus pula memperhatikan prinsip-prinsip belajar dan dapat pula mensimulasikan pembelajaran saat pendidik yang memberikan penjelasan di kelas. Berikut ini akan dijelaskan prinsip-prinsip penulisan modul dengan adanya dasar prinsip belajar di dalamnya.

Belajar merupakan proses perubahan perilaku yang disebabkan oleh adanya stimulus atau rangsangan dari lingkungan sekitar. Didasarkan hal tersebut, prinsip-prinsip dalam penulisan modul meliputi:

- 1) Peserta didik perlu diberikan secara jelas hasil belajar yang menjadi tujuan pembelajaran sehingga mereka dapat menyiapkan harapan dan dapat menimbang untuk diri sendiri apakah mereka telah mencapai tujuan tersebut atau belum mencapainya pada saat melakukan pembelajaran menggunakan modul tersebut;
- 2) Peserta didik perlu diuji untuk dapat menentukan apakah mereka telah mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu dalam penulisan modul ini disertakan pula tes. Tes ini dipadukan ke dalam pembelajaran supaya dapat memeriksa ketercapaian tujuan pembelajaran dan memberikan umpan balik yang sesuai;

- 3) Bahan ajar (modul) perlu diurutkan sedemikian rupa sehingga memudahkan peserta didik untuk mempelajarinya. Urutan bahan ajar ini adalah dari yang mudah ke sulit, dari yang diketahui ke yang tidak diketahui, dari pengetahuan ke penerapan;
- 4) Peserta didik perlu disediakan umpan balik sehingga mereka dapat memantau proses belajar dan mendapatkan perbaikan bilamana diperlukan. Misalnya dengan memberikan kriteria atas hasil tes yang dilakukan secara mandiri.

Belajar adalah proses melibatkan penggunaan memori, motivasi, dan berfikir. Peserta didik dalam proses pembelajaran melalui banyak proses yang dapat membantu untuk menerima dan mengolah informasi pengetahuan yang didapat. Berhubungan dengan hal tersebut terdapat implikasi penting prinsip belajar terhadap penulisan modul antara lain meliputi:

- 1) Rancang strategi untuk menarik perhatian sehingga peserta didik dapat memahami informasi yang disajikan. Hal yang dapat dilakukan seperti penggunaan gambar atau ilustrasi yang menarik pada informasi penting sehingga mendapatkan perhatian peserta didik serta dengan adanya warna, ukuran tes, atau jenis teks yang menarik;
- 2) Supaya peserta didik memfokuskan perhatian pada hal-hal yang menjadi tujuan pembelajaran pada modul, maka tujuan tersebut perlu diinformasikan secara jelas dan tegas pada peserta didik. Informasikan pula pentingnya tujuan tersebut untuk memotivasinya;
- 3) Hubungkan bahan ajar (modul) yang merupakan informasi baru bagi peserta didik dengan pengetahuan yang telah dikuasai sebelumnya oleh peserta didik. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan *advance organizer* untuk mengaktifkan struktur kognitif. Gunakan juga pertanyaan-pertanyaan untuk mengaktifkan struktur kognitif yang relevan;
- 4) Informasi perlu disusun dalam bentuk beberapa bab atau sub bab untuk memudahkan pemrosesan dalam ingatan pengguna modul. Sajikan 5 sampai 9 butir informasi dalam satu kegiatan belajar. Jika terdapat banyak

sekali informasi, sajikan informasi tersebut dalam beberapa bentuk peta informasi;

- 5) Untuk memfasilitasi peserta didik memproses informasi secara mendalam, peserta didik perlu didorong supaya mengembangkan peta informasi pada saat pembelajaran atau sebagai kegiatan merangkum setelah pembelajaran;
- 6) Supaya peserta didik memproses informasi secara mendalam, peserta didik perlu disiapkan latihan yang memerlukan penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kegiatan tersebut akan mentransfer secara efektif informasi ke dalam memori jangka panjang;
- 7) Penyajian modul harus dapat memberikan motivasi untuk belajar. Modul dikembangkan agar menarik perhatian penggunanya selama mempelajarinya. Dalam modul harus tersedia informasi mengenai manfaat pelajaran bagi para penggunanya. Hal ini dapat dilakukan dengan menjelaskan bagaimana materi pelajaran tersebut dapat digunakan dalam situasi nyata. Urutan materi diupayakan dapat mencapai tujuan pembelajaran, misalnya dengan mengurutkan pelajaran dari yang mudah ke sulit, dari yang diketahui ke yang tidak diketahui, dan dari yang konkrit ke abstrak. Selain itu, modul juga perlu menyediakan umpan balik pada hasil belajar. Peserta didik yang belajar juga ingin tahu bagaimana kinerja belajar mereka. Peserta didik juga didorong untuk menerapkan yang dipelajarinya ke dalam situasi kehidupan nyata. Peserta didik menyukai keterkaitan antara yang dipelajarinya dengan menerapkan informasi ke dalam masalah nyata yang dihadapinya.

Prinsip lain yang perlu diperhatikan dalam penulisan modul adalah bahwa proses belajar berlangsung secara aktif dengan mempraktekan informasi atau pengetahuan modul dalam konteks penerapan langsung. Berhubungan dengan hal tersebut, penulisan modul dilakukan dengan prinsip berikut:

- 1) Meminta peserta didik menerapkan yang dipelajarinya ke dalam situasi praktis yang merupakan proses aktif. Hal seperti ini akan memfasilitasi praktek atau penafsiran peserta didik dan keterkaitan antara yang dipelajarinya dengan situasi nyata. Penerapan di dalam modul ini dapat

dilaksanakan dengan memberikan tugas berupa penerapan apa yang dipelajarinya ke dalam pekerjaan atau situasi sehari-hari;

- 2) Peserta didik difasilitasi untuk mengembangkan pengetahuan mereka sendiri bukan menerima pengetahuan saja. Hal ini dapat difasilitasi oleh pembelajaran yang interaktif. Interaksi antara pembelajar dengan pembelajar lain dan interaksi dengan pengajar dapat dilakukan melalui strategi dan media lain, seperti melalui jaringan internet, korespondensi, buletin cetak, atau pertemuan tatap muka sebagai pendukung belajar menggunakan modul;
- 3) Peserta didik perlu didorong bekerja sama dalam mempelajari modul. Bekerja dengan peserta didik lain dalam satu kelompok akan memberikan pengalaman nyata yang akan bermanfaat. Hal ini dapat dilaksanakan pada saat tutorial tatap muka yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan. Meskipun demikian, topik dan prosedur pelaksanaan kegiatan dapat saja dituliskan dalam modul;
- 4) Peserta didik diperbolehkan untuk memilih tujuan pembelajaran. Dalam penulisan modul hal ini dapat diterapkan bilamana urutan tujuan pembelajaran seiring dengan urutan materi pembelajaran, sehingga penggunaannya dapat memilah dan memilih materi pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai;
- 5) Peserta didik perlu diberi kesempatan menuangkan pengalaman belajarnya. Peserta didik dapat diminta untuk membuat semacam jurnal belajar. Pada modul perlu dicantumkan penugasan penulisan jurnal belajar, termasuk format dan tata cara penulisannya;
- 6) Belajar perlu dibuat bermakna bagi peserta didik. Bahan ajar perlu mencakup contoh-contoh yang terkait dengan peserta didik sehingga mereka dapat memaknai informasi yang disajikan. Tugas-tugas perlu memungkinkan peserta didik memilih kegiatan yang bermakna bagi mereka (Ditjen PMPTK, 2008: 9-12).

2.2.5 Langkah-Langkah Pengembangan Modul

Penyusunan modul dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan R2D2. Model pengembangan ini memberikan kerangka kerja atau mengetahui langkah-langkah apa saja yang akan dijalankan dalam pengembang modul. Modul yang akan dikembangkan dalam penelitian ini ialah modul sejarah kebudayaan Lumajang untuk pembelajaran sejarah kelas X dengan model pengembangan R2D2 berikut ini akan dijabarkan mengenai langkah-langkah pengembangan modul dengan model R2D2.

Model pengembangan R2D2 yang digunakan dalam pengembangan modul terdiri dari 3 fokus pengembangan yang meliputi: (1) *define focus* (fokus definisi); (2) *design and development focus* (fokus desain dan pengembangan); dan (3) *dissemination focus* (fokus desiminasi). Ketiga fokus ini bukanlah suatu prosedur yang harus runtut urutannya, karena memang pengembangam model R2D2 ini memiliki prinsip atau karakteristik *non-linear* (Willis & Wright, 2000: 5; Willis, 1995: 14).

Fokus yang pertama yaitu *define focus* (fokus definisi) yang memiliki 3 tahapan, meliputi: (1) *creating and supporting a participatory team* (menciptakan dan mendukung tim partisipatori); (2) *progressive problem solution* (melakukan pemecahan masalah secara progresif); dan (3) *developing phronesis or contextual understanding* (mengembangkan pronesis atau pemahaman konstekstual).

Fokus yang kedua yaitu *design and development focus* (fokus desain dan pengembangan) yang memiliki 4 tahapan, meliputi: (1) *selection of a development environment* (memilih lingkungan pengembangan); (2) *media and format selection* (memilih format produk dan media); (3) *evaluation procedures* (menentukan format penilaian); dan (4) *product design and development* (mendesain dan mengembangkan produk).

Fokus yang ketiga *dissemination focus* (fokus desiminasi) yang memilik 4 tahapan, meliputi: (1) *summative evaluation* (evaluasi sumatif); (2) *final packaging* (produk akhir); (3) *diffusion* (penyebaran); dan (4) *adoption* (adopsi).

1. Fokus I. *Define Focus* (Fokus Definisi)

Fokus I ini memiliki 3 tahapan dalam proses pengembangan modul, diantaranya meliputi:

- 1) *Creating And Supporting A Participatory Team* (Menciptakan Dan Mendukung Tim Partisipatori);

Pada tahap ini dibentuklah tim partisipasi atau tim pengembang yang aktif mendukung serta memberikan masukan selama proses pengembangan modul. Tim ini terdiri dari wakil-wakil yang terlibat langsung dalam proses pengembangan modul. Komposisi dari tim ini bisa terdiri dari 2-3 orang yang mewakili kelompok pemangku kepentingan yang berbeda: seperti dosen, mahasiswa, pendidik dan peserta didik (selaku pengguna produk pengembangan) yang turut serta memberikan masukan selama proses pengembangan. Tugas dari tim partisipasi sedikitnya ada 3 aktivitas yang dapat dilakukan, yaitu (1) menciptakan dan mendukung tim partisipasi; (2) memecahkan solusi masalah secara progresif; dan (3) mengembangkan pronesis atau pemahaman kontekstual.

- 2) *Progressive Problem Solution* (Melakukan Pemecahan Masalah Secara Progresif);

Melakukan pemecahan masalah secara progresif atau dapat dikatakan dengan menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapi. Pada proses pengembangan ini sebelumnya akan dianalisis mengenai permasalahan-permasalahan yang ada sebelum ditemukan solusi yang tepat. Pada tahap ini permasalahan ditemukan melalui instrumen observasi, wawancara, dan penyebaran angket. Pada tahap ini terdapat *front-end analysis*, *learner analysis*, *instructional analysis*, dan *specifying instructional objective*. Pada tahap *front-end analysis* (analisis depan-akhir) dalam mengembangkan modul ini dimaksudkan untuk evaluasi kebutuhan. Proses ini umumnya melibatkan spesifikasi kebutuhan dan evaluasi bahan yang ada untuk menentukan apakah kebutuhan sudah terpenuhi yang dapat dilakukan dengan menyebarkan instrumen analisis performansi baik pada pendidik maupun peserta didik. Pada tahap *learner analysis* (analisis pelajar) ini melibatkan pemahaman peserta didik (pengguna) sebagai target selama proses pengembangan. Peserta didik dijadikan bagian dari

tim pengembangan dengan meminta para peserta didik untuk memberi masukan tentang tema-tema atau topik-topik yang menarik namun belum ada disampaikan serta produk pembelajaran atau inovasi apa yang mereka inginkan yang dapat dilakukan dengan menyebarkan instrumen analisis karakteristik peserta didik. Setelah dilakukan tahapan tersebut maka akan diketahui suatu permasalahan yang dihadapi untuk menentukan solusi yang tepat, salah satunya dengan pengembangan modul.

3) *Developing Phronesis Or Contextual Understanding* (Mengembangkan Pronesis Atau Pemahaman Konstektual)

Pada tahap ini akan ditemukan suatu solusi yang tepat yang berasal dari masukan para anggota tim partisipasi. Pengembangan pronesis atau pemahaman konstektual dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya: (1) melalui anggota tim pengembang; dan (2) dengan bekerja beberapa waktu untuk lingkungan dengan observasi dan wawancara yang mendalam. Pada tahap ini dibutuhkan solusi yang secara langsung berasal dari analisis masalah-masalah yang dihadapi.

2. Fokus II. *Design And Development Focus* (Fokus Desain Dan Pengembangan)

Pada tahap ini merupakan tahap penciptaan desain untuk bahan ajar (E-modul). Fokus II ini memiliki 4 tahapan dalam proses pengembangan modul, diantaranya meliputi:

1) *Selection Of A Development Environment* (Memilih Lingkungan Pengembangan);

Pada tahap ini memilih lingkungan pengembangan atau seleksi lingkungan pengembangan yang dapat dilakukan oleh tim partisipasi. Pemilihan lingkungan ini untuk mendapatkan aksesibilitas atau dapat dikatakan bahwa lingkungan pengembangan harus dapat digunakan oleh anggota tim sehingga mudah diakses. Lingkungan pengembangan terdiri dari 2 komponen yaitu, alat desain dan proses desain. Pada tahap ini pengembang memilih lingkungan pengembangan dan membatasi kajian materi yang akan dikembangkan.

2) *Media And Format Selection* (Memilih Format Produk Dan Media);

Pada pemilihan ini didalamnya terdapat pemilihan bahan, pemilihan format, dan sebuah lingkungan pengembangan. Pemilihan ini muncul dari hasil diskusi tim pengembang serta dari tinjauan literatur dan eksplorasi bahan ajar elektronik yang berkembang. Pada tahap ini pengembang memilih format bahan ajar berupa modul elektronik (E-modul). Sedangkan untuk format media pengembang mempertimbangkan segi ketepatan pada proses pembuatan desainnya. Dalam memilih lingkungan dan format media perlu memperhatikan 3 karakteristik penting yaitu *power, flexibility, and accessibility* dengan 2 komponen, yakni (1) perlengkapan/peralatan desain (*tools of design*), misalnya chart, video, komputer, dan lain-lain, (2) proses desain (*process of design*).

3) *Evaluation Procedures* (Menentukan Format Penilaian);

Strategi evaluasi yang digunakan dalam model R2D2 merupakan bagian integral dari proses desain dan pengembangan. Penilaian ini menekankan pada evaluasi formatif dan menempatkan penekanan yang relatif sedikit pada evaluasi sumatif. Penilaian formatif ditekankan karena tujuan penelitian adalah untuk menciptakan bahan ajar yang terbaik yang berupa modul elektronik (E-modul), dan evaluasi sumatif tidak memberikan kontribusi apa pun untuk itu. Hal tersebut hanya memberitahu jika kita telah berhasil. Evaluasi formatif disisi lain, memberikan tim pengembang suatu umpan balik yang dapat digunakan untuk meningkatkan penyusunan pengembangan modul terbaik. Prosedur evaluasi lebih menekankan pada evaluasi formatif dengan pendekatan kualitatif. Alat pengumpul data yang diperlukan menggunakan metode observasi dan dokumentasi.

4) *Product Design And Development* (Mendesain Dan Mengembangkan Produk).

Pada tahap ini dijelaskan bahwa pengembang mulai melakukan pengembangan atau perbaikan produk berdasarkan tanggapan dari para ahli dan responden. Revisi dan perbaikan terus dilakukan untuk mendapatkan produk bahan ajar terbaik. Pengembangan produk berdasarkan pada format desain dan prosedur penyusunan bahan ajar yang telah ditetapkan. Model pengembangan R2D2 ini sejak tahun 1994 telah mengembangkan berbagai macam materi

pendidikan, mulai dari video hingga buku elektronik dan situs web. Produk desain dan pengembangan secara umum terdiri dari tiga komponen, yaitu; (1) *Surface design* (desain permukaan/ draft) dalam bentuk *screen layout, graphics, illustrations, and sound*; (2) *interpace design* dalam bentuk pandangan, interaksi pengguna, bantuan, dan dukungan, dan (3) *scenario* yaitu urutan dari pilihan simulasi dan hasil.

3. Fokus III. *Dissemination Focus* (Fokus Desiminasi)

Pada tahap ini produk pengembangan digunakan pembelajaran di sekolah/kampus dalam kelas yang sebenarnya. Perlu ditegaskan bahwa produk hasil pengembangan mungkin hanya cocok untuk konteks lokal, bukan untuk semua konteks pembelajaran. Fokus III ini memiliki 4 tahapan dalam proses pengembangan modul, diantaranya meliputi:

1) *Summative Evaluation* (Evaluasi Sumatif);

Evaluasi sumatif adalah penilaian objektif dari efektivitas paket instruksional. Biasanya melibatkan tes objektif dari satu jenis atau lainnya, dan hasil evaluasi sumatif sering diperlakukan sebagai "bukti program bekerja". Dalam perilaku, tradisi objektif empiris sukses evaluasi sumatif kadang-kadang bahkan diperlakukan sebagai "bukti" paket instruksional lain dengan karakteristik serupa juga berlaku. Dalam evaluasi sumatif model R2D2 menjadi minor dan tidak selalu diperlukan.

2) *Final Packaging* (Produk Akhir/ Pengemasan Akhir);

Pengemasan akhir melibatkan penciptaan dan menghasilkan bahan cetak yang diperlukan (seperti panduan peserta didik dan panduan pendidik), membuat master bahan instruksional (cetak, perangkat lunak pada disk, CD-ROM, atau laserdisc), dan memproduksi paket dalam kuantitas. Tahap ini berarti pengemasan produk akhir yang telah melalui rentetan prosedur pengembangan. Produk ini merupakan produk unggulan atau yang sudah *fix*.

3) *Diffusion* (Penyebaran);

Tahap ini merupakan pendistribusian produk kepada para pengguna produk untuk dimanfaatkan sesuai tujuan yang telah dirumuskan.

4) *Adoption* (Adopsi).

Tahap ini membuka secara terbuka bagi khalayak umum untuk memberikan beberapa kritik maupun saran terhadap produk yang dikembangkan.

2.2.6 Modul Elektronik

E-modul merupakan suatu E-modul berbasis TIK yang memiliki sifatnya interaktif, memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan atau memuat gambar, audio, video, dan animasi serta dilengkapi tes atau kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera (Suarsana & Mahayukti, 2013:266). Modul elektronik atau e-modul menurut Pornamasari (2015:75-76) merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan hard disk, disket, CD, atau flash disk dan dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik. Pada penelitian ini akan dikembangkan suatu bahan ajar berupa modul pembelajaran.

Pengembangan modul elektronik yang bersifat interaktif ini proses pembelajaran akan melibatkan tampilan audio visual, sound, movie dan yang lainnya serta program tersebut pemakaiannya mudah dipahami sehingga dapat dijadikan media pembelajaran yang baik. Modul elektronik menurut Gunadharma (dalam Evi, 2016: 76) dapat diimplementasikan sebagai sumber belajar mandiri yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kompetensi atau pemahaman secara kognitif yang dimilikinya serta tidak bergantung lagi pada satu-satunya sumber informasi. Modul elektronik juga dapat digunakan dimana saja, sehingga lebih praktis untuk dibawa kemana saja.

Format elektronik modul dapat berupa file, doc, swf, exe, dll. Dengan ini modul akan dijadikan dengan *output* exe, karena dengan exe berkas dalam modul menjadi tidak terbatas serta mudah digunakan dalam berbagai perangkat keras. Berikut adalah karakteristik dari elektronik modul, yaitu :

1. Elektronik modul dapat ditampilkan menggunakan perangkat elektronik atau *hardware* khusus yaitu laptop, PC, *handphone*, internet;

2. Elektronik modul merupakan bahan ajar yang praktis untuk dibawa serta biaya produksi yang lebih murah;
3. Produk yang tahan lama dan tidak mudah lapuk dimakan waktu, karena modul elektronik ini berupa *software* sehingga tidak akan lapuk dimakan waktu;
4. Elektronik modul dapat dilengkapi dengan audio atau video dalam penyajiannya.

E-modul yang akan dikembangkan dalam penelitian ini disusun menggunakan software eXe. *Software* ini merupakan *freeware* yang dapat diunduh pada <http://eXelearning.org> yang dikembangkan oleh Sandi Britain etc (2004) dan didukung oleh CORE Education. Secara umum keunggulan penggunaan *software* ini diantaranya: 1) mudah digunakan, tampilan sangat *user friendly* dan tanpa membutuhkan penguasaan bahasa pemrograman tertentu dalam penggunaannya, 2) terdapat i-device seperti *java applet* dan kuis sehingga memungkinkan memasukkan aplikasi *java* dan kuis/tes dengan balikan yang bersifat segera (Suarsana & Mahayukti, 2013:266).

E-modul yang disusun dengan eXe, tersusun secara hierarki yang meliputi (1) *topic*, merupakan judul dari E-modul digital, (2) *section*, merupakan sub judul dari E-modul digital dan (3) *unit*, merupakan bagian terkecil dari *section*. Hal ini akan memudahkan peserta didik untuk lebih memahami materi pelajaran. Dalam eXe juga dapat dibuat soal dengan tipe pilihan ganda, jawaban singkat, benar-salah dan kuis sehingga dapat dipergunakan untuk uji kompetensi peserta didik (Warjana dalam Putri, 2016:24). Terdapat beberapa output sebagai hasil final dari aplikasi ini, diantaranya adalah sebagai berikut.

- 1) SCROM, dengan menggunakan format ini pendidik dapat membuat paket yang berisi halaman web, grafis, program Javascript, slide presentasi Flash, video, suara dan konten apapun yang dapat dibuka di web browser;
- 2) IMS Content Package, output yang dihasilkan berupa file zip. Konten paket IMS berisi seperti slide presentasi yang terdiri beberapa halaman yang dan terdapat navigasi per halaman;

- 3) Web Site, merupakan alamat URL yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data dan informasi berdasarkan topik tertentu. Web site merupakan fasilitas *hiperteks* untuk menampilkan data berupa teks, gambar, suara, video, animasi dan data multimedia lainnya diantara data tersebut saling berhubungan satu sama lain. Dalam aplikasi eXe web site dapat dikemas dalam folder dan Zip;
- 4) *Single Page*, merupakan bentuk output berbasis web, yang menggunakan satu halaman web saja sebagai tampilan dari outputnya. Semua penyajian data tidak akan membuat halaman secara utuh, tetapi hanya sebagian-sebagian saja yang diupdate dari server. Akibat dari penggunaan output ini menjadikan web yang dibuat menjadi lebih ringan dan lebih cepat ketika digunakan;
- 5) *Text File*, merupakan *file* yang berisi informasi-informasi dalam bentuk teks berupa data yang terdiri dari karakter yang menyatukan kata-kata atau symbol. *File teks* digunakan sebagai penyimpanan yang memiliki organisasi data yang jelas melakukan proses yang kompleks untuk melakukan pengelompokan data (Warjana dalam Putri, 2016:25-26).

2.3 Sejarah Kebudayaan Lumajang Sebagai Materi Pengembangan

Produk pengembangan E-modul berisi cakupan materi Sejarah Kebudayaan Lumajang khususnya pada masa Klasik yang berisi materi mengenai Kerajaan Lamajang Tigang Juru beserta peninggalan masa Klasik yang ada di sekitar Kabupaten Lumajang yang termasuk dalam sejarah lokal. Materi tersebut sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yang dikembangkan dalam Kurikulum 2013, yaitu KD 3.6 yang berbunyi: “menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Hindhu-Budha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini”. Penelitian pengembangan ini akan mengembangkan modul sebagai bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar mereka dapat belajar secara mandiri dengan

bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik (Prastowo, 2014:106). Pengintegrasian sejarah lokal dalam kurikulum seperti yang dikemukakan oleh Umamah (2016) memiliki 100% peluang untuk diintegrasikan dalam kurikulum. Melalui pembelajaran sejarah lokal ini dapat menumbuhkan kesadaran sejarah pada peserta didik. Menurut Umamah (2016) penanaman kesadaran sejarah akan mudah dilakukan pada peserta didik jika ia dikenalkan dengan sejarah di tempat tinggalnya atau yang dikenal sebagai sejarah lokal yang terjadi di suatu wilayah.

Lumajang merupakan suatu kabupaten yang memiliki potensi budaya yang erat kaitannya dengan latar belakang sejarahnya (Purwantiny, 2017: 5). Nama Lumajang berasal dari kata “Lamajang” yang diketahui dari hasil penelusuran sejarah, prasasti, naskah-naskah kuno, bukti-bukti petilasan dan hasil kajian beberapa seminar. Didalam perjalanan sejarahnya Lumajang terbagi atas 3 masa yaitu; 1) masa prasejarah; 2) masa klasik; dan 3) masa kolonial (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Lumajang, 2017: 5). Pada masa Klasik Lamajang menjadi salah satu daerah penting bagian dari kerajaan-kerajaan besar yaitu Kerajaan Kediri, Kerajaan Singhasari, dan Kerajaan Majapahit. Pada saat berdirinya Kerajaan Majapahit pada tahun 1293 M dengan rajanya yang pertama Raden Wijaya dimana pada saat itu karena jasanya Arya Wiraraja kepada Raden Wijaya maka Arya Wiraraja kemudian dianugerahi wilayah kerajaan Majapahit sebelah timur yang meliputi Bali, Banyuwangi, Situbondo, Bondowoso, Jember, Probolinggo dan Madura yang dikenal dengan sebutan Kerajaan Lamajang Tigang Juru (Lumajang tiga wilayah yang meliputi wilayah Lamajang, Panarukan atau Patukangan dan Blambangan). Hal ini dibuktikan dengan adanya peninggalan bekas pusat kerajaan berupa benteng pertahanan seluas 135 Ha yang merupakan kawasan Situs Biting pada saat ini, selain itu juga ada peninggalan cagar budaya lain yang berkaitan dengan adanya Kerajaan Lamajang Tigang Juru.

Kabupaten Lumajang sendiri memiliki Peraturan Daerah Nomor 2 Tahun 2014 Tentang Pelestarian Cagar Budaya. Cagar budaya yang berada di Kabupaten Lumajang memiliki kemenarikan dengan local wisdomnya (kebijaksanaan lokal) yang tinggi disetiap daerah yang memiliki ciri khas masing-masing berdasarkan perkembangan masa di Kabupaten Lumajang. Dari latar belakang perjalanan masa

sejarah Klasik Lumajang tentunya menyisakan peninggalan-peninggalan sampai saat ini masih ada, maka sesungguhnya Kabupaten Lumajang menyimpan potensi budaya yang tentunya sudah terbangun sejak lama sesuai dengan perkembangan peradaban masyarakat pada masa lalu. Peninggalan kebudayaan pada masa Klasik, seperti diantaranya: (1) Arca Lembu Nandi; (2) Candi Gedung Putri; (3) Situs Goa Maling Aguno; (4) Kawasan Biting/ Situs Biting; (5) Candi Kedungsari; (6) Candi Agung; dan (7) Situs Tegal Randu. Namun peristiwa yang pernah terjadi tersebut tidak banyak diketahui oleh peserta didik. Sejarah kebudayaan Lumajang pada masa Klasik yang meliputi sejarah Kerajaan Lamajang Tigang Juru yang memiliki sisa-sisa peninggalan budaya pada masa kini yang memiliki hubungan dengan berdirinya kerajaan Majapahit, sehingga perlu untuk dikembangkan menjadi bahan ajar berupa modul yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu sesuai dengan kompetensi dasar yang menunjukkan urgensi pengembangan materi yang mengaitkan antara sejarah nasional dan sejarah lokal yang berkaitan dengan kebutuhan lingkungan peserta didik.

2.4 Peningkatan Kesadaran Sejarah Sebagai Tujuan Dalam Pengembangan E-Modul Sejarah Kebudayaan Lumajang

Kesadaran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah keinsafan; keadaan mengerti dan hal yang dirasakan atau dialami oleh seseorang. Dapat diartikan bahwa kesadaran sejarah adalah mengerti dan memahami peristiwa yang terjadi di masa lampau yang diawali dari diri pribadi untuk kemudian menjadi sebuah refleksi akan nilai yang terkandung dalam suatu peristiwa sejarah (Amiruddin, 2016: 199; Seixas, 2004). Kesadaran sejarah jika diaplikasikan dalam pembelajaran sejarah akan sangat berkaitan dengan pembentukan karakter bangsa karena dalam pendidikan bibit generasi penerus bangsa lahir dan juga membentuk moral bangsa (Ammert, 2017:3; Chinnery: 2013:253). Selain itu kesadaran sejarah pada manusia sangat penting artinya bagi pembinaan budaya bangsa (Suyatno Kartodirjo dalam Aman, 2011: 34). Menurut Thorp (2014: 15); Glencross (2015); Thorp (2014: 20); Oufan (2007) “*historical*

consciousness becomes a hermeneutic concept that deals with the totality of history and historical understanding; it take a meta-perspective on history and individual's conceptions of history", berdasarkan penjelasan tersebut bahwa kesadaran sejarah akan muncul jika kita memahami sejarah secara total (menyeluruh) dikarena pemahaman sejarah yang utuh membentuk konsep pemahaman individu tentang sejarah.

Menurut Ahonen (2005: 699); Clark (2017:2); Thorp (2017); Thorp (2013: 210) mengemukakan bahwa kesadaran historis ini sebagai aset manusia yang vital untuk orientasi kehidupan dan dunia. Kesadaran historis menyiratkan orientasi mental trans-generasi untuk waktu. Orientasi semacam itu didasarkan pada kemampuan manusia untuk berpikir kembali dan sebagainya dalam waktu. Selain itu, kesadaran sejarah berarti interaksi antara memahami masa lalu dan membangun harapan untuk masa depan. Waktu dianggap tidak hanya sebagai tindakan teknis tetapi suatu substansi sarat dengan makna dan masalah moral yang diberikan manusia. Menurut Kartodirdjo (1992: 248 dalam Sulhan, 2016) dalam rangka pembangunan bangsa, pengajaran sejarah tidak semata-mata berfungsi memberi pengetahuan sejarah sebagai kumpulan informasi fakta sejarah, tetapi juga bertujuan menyadarkan anak didik atau membangkitkan kesadaran kesejarahannya. Sejarah tidak boleh hanya dipahami sebagai sarana *transfer of knowledge* melainkan sekaligus media penyadaran sejarah. Menurut Zuhdi (2008: 290 dalam Sulhan, 2016) menegaskan bahwa fungsi sejarah sebagai materi yang substantif untuk *nation and character building*. Belajar sejarah menjadi penting, karena menurut Bryan Garvey dan Mary Krug (dalam Amiruddin, 2016: 199) bahwa paling tidak yang disebut belajar sejarah itu:

1. Memperoleh pengetahuan fakta-fakta sejarah; [kognitif];
2. Memperoleh pemahaman atau apresiasi peristiwa-peristiwa atau periode-periode atau orang-orang masa lalu; [afektif] ;
3. Mendapatkan kemampuan mengevaluasi dan mengkritik karya-karya sejarah; [keterampilan/pisikomotorik];
4. Belajar teknik-teknik penelitian sejarah; [keterampilan/pisikomotorik];
5. Belajar bagaimana menulis sejarah. [keterampilan/pisikomotorik] .

Didasarkan pada apa yang telah diuraikan oleh Garvey dan Mary Krug (dalam Amiruddin, 2016: 200) tersebut menjelaskan bahwa ketika belajar sejarah ranah kognitif, afektif dan psikomotorik didapatkan oleh peserta didik, dalam hal ini dapat kita tarik benang merah bahwa dengan belajar sejarah ketiga aspek tersebut jika dihayati lebih dalam bukan hanya deretan fakta, periode peristiwa, kritik karya, teknik dan menuliskannya, tetapi juga nilai yang terkandung di dalam sebuah peristiwa sejarah yang begitu unik dengan konsep diakroniknya dapat menumbuhkan kesadaran sejarah, disinilah akan menggagas sebuah konsep kesadaran sejarah untuk pembentukan karakter bangsa. Menurut Wineburg (2007); Thorp (2014:20); Peter Lee (2004:35); Kolbl (2001) berpendapat jika pengembangan kesadaran sejarah dikalangan remaja (peserta didik) selain dilakukan di lingkungan sekolah juga dapat dilakukan lebih luas di lingkungan rumah dan masyarakat.

Menurut Gottschalk (2008:51) mengemukakan bahwa kesadaran sejarah merupakan suatu pandangan, pikiran serta konstruksi sejarah berarti upaya yang direncanakan untuk memahami masa lampau disekitar lingkungan masing-masing yang dapat digunakan untuk mengukur dan menentukan sikap dalam kerangka sejarah (*historical mindedness*). Menurut Hutauruk (2017: 1) pendidikan sejarah di era global dewasa ini menghadapi tantangan dan dituntut kontribusinya untuk lebih menumbuhkan kesadaran sejarah baik sebagai masyarakat atau warga negara serta mempertebal semangat kebangsaan dan cinta tanah air. Kesadaran sejarah sangat penting dalam kehidupan masyarakat karena kesadaran sejarah merefleksikan jati diri bangsa. Sejarah tidak boleh hanya dipahami sebagai sarana *transfer of knowledge*, melainkan sekaligus sebagai media penyadaran sejarah (Sulhan, 2016: 156). Terdapat indikator-indikator kesadaran sejarah antara lain mencakup aspek (Aman, 2011:40):

1. menghayati makna sejarah bagi kehidupan masa kini (*the present*) dan masa yang akan datang (*the future*);
2. mengenal terhadap diri sendiri serta bangsa dan negaranya;
3. membudayakan sejarah sebagai bekal pembinaan budaya bangsa;
4. menjaga dan melestarikan peninggalan-peninggalan sejarah bangsa.

Indikator mengenai kesadaran sejarah dikemukakan pula oleh Moedjanto (dalam Sulhan, 2016: 158), ada tiga indikator kesadaran sejarah yaitu: (1) Keberanian berpijak pada fakta dan realitas; 2) Keinsyafan adanya *continuity* (kelangsungan atau kesinambungan dan *change* (perubahan); dan (3) Keinsyafan akan keharusan gerak maju yang terus menerus. Jika dianalisis lebih jauh indikator kesadaran sejarah sebagaimana dikutip di atas, sesungguhnya masih bersifat teoretis artinya masih abstrak. Mencintai bangsa dan negara merupakan bentuk kesadaran sejarah. Indikator paling konkrit terkait dengan kesadaran sejarah adalah minat belajar sejarah. Penanaman kesadaran sejarah dapat difasilitasi dengan pengintegrasian sejarah lokal dalam kurikulum pendidikan sejarah salah satunya dengan pengembangan E-modul sejarah kebudayaan Lumajang yang memfasilitasi peserta didik untuk mempelajari suatu sejarah bangsanya yang berada dilingkungan tempat tinggalnya.

Pengembangan modul dengan muatan sejarah lokal diharapkan memberikan pengalaman belajar secara mandiri pada peserta didik dan juga dapat mengaitkan antara peristiwa sejarah yang terjadi dalam sejarah nasional maupun sejarah lokal. Pengembangan modul dengan aplikasi elektronik ini sebagai penunjang dalam pembelajaran sejarah agar memberikan pengalaman baru pada peserta didik. Modul elektronik dapat menjadi solusi dalam permasalahan ini, karena pada modul elektronik dapat memuat berupa teks, gambar, animasi, simulasi dan video (Pujaningsih, 2016: 2). Hal ini ditegaskan juga oleh Sugianto (2013: 296) yang menyatakan bahwa modul elektronik merupakan sebuah bahan ajar mandiri yang disusun secara sistematis yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan dalam format elektronik yang di dalamnya terdapat animasi, audio, panduan arah (navigasi) yang membuat pengguna lebih interaktif. Sehingga dengan adanya pengembangan E-modul sejarah kebudayaan Lumajang dapat menarik perhatian peserta untuk belajar sejarah baik sejarah lokal yang dapat menumbuhkan kesadaran sejarah dalam diri peserta didik.

Menurut Boorstin J. dan Van Dar Mullen (Widja, 2002:44-45) mengatakan bahwa “justru dalam masyarakat yang semakin didominasi oleh teknologi, semakin diperlukan kesadaran sejarah. Selain itu Daliman (2012:51) berpendapat

bahwa kesadaran sejarah akan mampu mengimbangi laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sering terkesan melesat secara liar, sehingga pembangunan tidak semata-mata harus selalu bermuatan material, akan tetapi perlu keseimbangan spritual. Kesadaran sejarah kemudian berperan dalam memperkokoh muatan moral pembangunan suatu bangsa. Menurut Seaton (2007) peningkatan kesadaran sejarah ini tergantung dengan lingkungan sosial, politik dan teknologi pada masa lalu yang akan selalu diingat pada masa kini dan masa mendatang.

Kesadaran sejarah ini akan berperan dalam memperkokoh muatan lokal pembangunan suatu bangsa serta membentuk rasa bangga dan cinta pada tanah air (Sudrajat, 2016: 43; Azis, 2018). Oleh karena itu, untuk mengembangkan rasa cinta tanah air harus mengetahui asal-usul atau sejarah bangsanya sendiri. Timbulnya kesadaran sejarah peserta didik diharapkan dapat menghayati dan menghargai nilai luhur, budaya, jasa para pahlawan, peninggalan sejarah, dan yang terpenting peserta didik dapat menjaga dan melestarikan peninggalan sejarah tersebut.

2.5 Argumentasi Pemilihan Model Pengembangan R2D2

Pada pengembangan modul sejarah kebudayaan Lumajang ini pengembang memilih model pengembangan R2D2 sebagai dasar model pengembangan modul atas beberapa pertimbangan. Usaha pengembangan modul yang sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik harus melalui pertimbangan beberapa langkah teknis pengembangan (Abidin, 2014: 269). Langkah yang menjadi keutamaannya adalah model pengembangan. Model pengembangan ini sebagai dasar untuk mengembangkan produk yang dihasilkan (Aziz, 2012: 21). Suatu model dalam penelitian pengembangan dihadirkan dalam bagian prosedur pengembangan, yang biasanya mengikuti model pengembangan yang dianut oleh peneliti. Penggunaan model pengembangan dalam penelitian pengembangan berfungsi untuk memberikan kerangka kerja atau mengetahui langkah-langkah apa saja yang akan dijalankan pengembang. Menurut Setyosari (2015: 282-283) hal ini akan mempermudah jalannya penelitian pengembangan

serta memperoleh sejumlah masukan (input) guna penyempurnaan produk yang dihasilkan, apakah berupa bahan ajar, media, dan produk-produk yang lain.

Pada desain pengembangan pembelajaran terdapat beberapa model pengembangan yang memiliki perbedaan dan persamaan. Perbedaan beberapa model ini terletak pada istilah yang dipakai, urutan, kelengkapan langkah-langkahnya dan memiliki karakteristik yang perlu lebih dalam untuk dipahami. Perbedaan dalam setiap langkah model pengembangan ini perlu untuk dicermati yang berguna saat melakukan analisis kebutuhan dalam menerapkan setiap langkah-langkahnya yang memiliki karakteristik masing-masing.

Model desain pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam model berorientasi kelas (*classroom instructional development model*), model berorientasi sistem (*system development models*), model berorientasi produk (*product development models*), model prosedural dan model melingkar (Aka, 2013: 3; Mustaji, 2010: 191). Model berorientasi kelas ini ditujukan untuk mendesain pembelajaran level mikro (kelas) yang hanya dilakukan setiap 2 jam pelajaran atau lebih, contohnya adalah model ASSURE. Model berorientasi sistem contohnya model ADDIE, model desain pembelajaran ini untuk menghasilkan suatu sistem pembelajaran yang cakupannya luas, seperti desain sistem suatu pelatihan, kurikulum sekolah, dll. Model berorientasi produk merupakan model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu produk, seperti media pembelajaran, video pembelajaran, multimedia pembelajaran, dan modul. Contoh model pengembangan berorientasi produk adalah model R2D2 dan model Hannafin and Peck. Selain itu ada model prosedural dan model melingkar, contohnya dari model prosedural adalah model Dick and Carey, sedangkan model melingkar adalah model Kemp.

Menurut Moelanda (1996) terdapat 2 macam model yang lazim dikenal dalam pembelajaran, yakni model mikromorf dan paramorf. Mikromorf adalah model visual, nyata secara fisik, contohnya adalah planetarium dan simulasi komputer. Paramorf adalah model simbolik yang biasanya menggunakan deskripsi verbal. Model-model tersebut dikembangkan oleh para ahli dan diasumsi

oleh beberapa peneliti. Menurut Setyosari (2015: 283) adapun beberapa bentuk model yaitu:

- 1) Model prosedural;
- 2) Model konseptual;
- 3) Model sistematis dan sebagainya.

Model prosedural yang dipaparkan oleh Setyosari (2015: 284) adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Model prosedural biasanya berupa urutan langkah-langkah, yang diikuti secara bertahap dari langkah awal hingga langkah akhir. Model ini misalnya adalah model Kaufman, model Kemp, IDI, ADDIE, Dick & Carey dan sebagainya.

Menurut Setyosari (2015: 283) model konseptual memperlihatkan adanya hubungan antara konsep satu dengan yang lainnya, yang dalam hal ini konsep-konsep itu tidak memperlihatkan urutan secara bertahap. Model konseptual ini lebih bersifat konstruktivistik, artinya urutan bersifat lebih terbuka, berulang atau rekursif dan fleksibel. Model yang mewakili model konseptual ini dapat kita jumpai pada model rancangan R2D2 (Willis, 1995). Model pengembangan R2D2 berdasarkan pemaparan di atas tergolong dalam model konseptual dan juga berorientasi pada produk yang dapat menghasilkan suatu produk dalam dunia pendidikan salah satunya ialah modul pembelajaran Sejarah Kebudayaan Lumajang.

Model R2D2 ini merupakan model *Constructivist Instructional Design* (C-ID) dari Willis (1995; 2000). C-ID adalah suatu model pengembangan pembelajaran dengan pendekatan konstruktivistik dengan pola kerja R2D2 (*Reflective, Recursive, Design, and Development*). Menurut Willis (1995:12) dan Mustaji (2010: 194) model ini memiliki 7 karakteristik, yaitu (1) proses pengembangan pembelajaran bersifat *recursive, non-linier*, dan kadang-kadang tidak beraturan (*chaotic*); (2) desain bersifat reflektif dan kolaboratif; (3) tujuan muncul dari pekerjaan desain dan pengembangan; (4) ahli ID umum tidak ada spesialis; (5) pembelajaran menekankan pada belajar dalam konteks yang

bermakna; (6) evaluasi formatif sangat penting; dan (7) data subyektif mungkin lebih bernilai.

Hal ini sama dengan pendapat (Syamsi, 2012: 292) yang menyatakan bahwa model ini dipilih dengan pertimbangan bahwa model ini bersifat reflektif, rekursif, kolaboratif, dan berkembang sehingga memberi kesempatan peneliti dan pihak-pihak yang terkait untuk mengembangkan produk perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan secara terus-menerus sampai dihasilkan produk yang dianggap paling tepat, efektif, dan efisien. Menurut Purbaningrum (2013; 285-286) model R2D2 didasarkan pada tiga prinsip, yakni rekursif, reflektif, dan partisipatoris. Bertolak pada tiga prinsip tersebut penelitian dilaksanakan dengan melibatkan pengguna dan produk didesain di lingkungan pengguna. Kegiatan tidak linear tetapi rekursif, dan semua kegiatan penelitian direfleksikan untuk sampai pada penyimpulan layak tidaknya produk.

Terdapat tiga prinsip yang menjiwai pengembangan model R2D2 yaitu : *Recursion, Reflection, Design dan Development* (Willis, 1995; Willis & Wright, 2000). Model pengembangan ini bersifat tidak teratur, dalam proses pelaksanaannya diperlukan revisi untuk memperbaiki bahan ajar yang dipakai dalam kegiatan pembelajaran. Proses pembuatannya pun melibatkan peserta didik untuk menuangkan ide-ide dalam pengembangan bahan ajar. Dalam teori konstruktivis, pengetahuan itu diperoleh peserta didik melalui pengalaman lingkungan sosialnya dan bukan bersifat pasif tetapi aktif dalam proses pembelajaran. Model pengembangan ini bersifat tidak teratur dalam proses pelaksanaannya diperlukan revisi untuk memperbaiki bahan ajar yang dipakai dalam kegiatan pembelajaran.

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti memilih model pengembangan R2D2. Adapun beberapa alasan pemilihan model R2D2 dalam pengembangan modul kelas X SMA sebagai berikut:

- 1) Modul yang akan dibuat ini merupakan sebuah produk yang dikembangkan berdasarkan permasalahan yang ada di lapangan. Masalah-masalah yang terdapat di lapangan tersebut berupa rendahnya pengetahuan peserta didik pada sejarah lokal di lingkungan sekitarnya dan juga belum

adanya sumber belajar yang sesuai dengan sosio kultural peserta didiknya. Dengan pemilihan model pengembangan R2D2 ini maka pengembangan akan lebih bersifat obyektif.

- 2) Dalam penyusunan model pengembangan ini juga mengikut sertakan pendidik dan peserta didik sehingga cocok dengan prinsip model pengembangan R2D2 yang mengarah kepada konstruktivisme.
- 3) Ranah pengetahuan dan juga sifat materi mata pelajaran sejarah tergolong pada jenis pengetahuan yang bersifat faktual dan konseptual, serta sedikit juga didalamnya terdapat prosedural. Model R2D2 dapat memperlihatkan hubungan antara fakta dan konsep-konsep tersebut.

2.6 Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya dapat disajikan sebagai berikut. Penelitian yang dilakukan oleh Diky Aprianto (2017) yang berjudul “Pengembangan Modul Eletronik Sejarah Kebudayaan Masyarakat Using Berbasis Local Genius Menggunakan Model Pengembangan Borg & Gall”. Pada penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya tuntutan Kurikulum 2013 yang memiliki tujuan untuk membangun karakter kebangsaan peserta didik, dengan cara mengaitkan pembelajaran dengan kebutuhan lingkungan peserta didik, namun dalam implementasi Kurikulum 2013 ini belum maksimal dikarenakan pelaksanaan pembelajaran yang kurang mengaitkan dengan kebutuhan lingkungan sekitar peserta didik serta minimnya pengetahuan peserta didik pada sejarah lokal yang ada di daerahnya ditambah pula dengan belum disampaikannya materi lokal dalam pembelajaran dikarenakan tidak tersedianya sumber belajar. Oleh karena itu dalam penelitian ini dikembangkan suatu bahan ajar yaitu berupa modul elektronik dengan muatan lokal sejarah kebudayaan masyarakat Using yang dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik akan sejarah lokal di daerahnya. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi ahli dan diuji pengguna dengan hasil yang cukup tinggi hasil validasi ahli materi, bahasa, dan desain berturut-turut menunjukkan: (1) nilai 76% berkategori baik; (2) nilai 100%

berkategori sangat baik; dan (3) nilai 82% berkategori baik. Hasil uji pengguna mendapatkan nilai 84,66% berkategori baik. Hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan berturut-turut menunjukkan: (1) nilai 62, 87% berkategori efektivitas sedang dan (2) nilai 71,57% berkategori efektivitas tinggi. Berdasarkan hasil penelitian ini didapatkan suatu kesimpulan bahwa modul elektronik sejarah kebudayaan masyarakat Using telah tervalidasi ahli dan layak untuk digunakan sebagai sumber belajar mata pelajaran sejarah untuk kelas X SMA dan meningkatkan pengetahuan peserta didik serta mengembangkan pendidikan karakter dan kesadaran sejarah dari peserta didik.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Rully Putri Nirmala Puji (2014) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sejarah Lokal Menampilkan Eksistensi Benteng Portugis Situbondo Pada Mata Pelajaran Kelas XI IPS”. Pada penelitian ini dilatarbelakangi dengan pembelajaran sejarah yang umumnya mengesampingkan sejarah lokal yang sesungguhnya sejarah lokal juga memiliki peran penting dalam membangun konsep Nasional seutuhnya dan juga masih sangat minimnya referensi buku sejarah lokal yang digunakan dalam proses pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dikembangkan suatu bahan ajar sejarah lokal dengan menampilkan obyek sejarahnya yaitu benteng Portugis di Situbondo. Berdasarkan hasil penelitian ini didapatkan suatu kesimpulan bahwa produk sejarah lokal ini mampu menjadi salah satu buku referensi dan penunjang dalam pembelajaran sejarah.

Penelitian yang selanjutnya dilakukan oleh Tri Waluyo, Waras Kandi, dan I Nyoman Sudana Degeng (2013) yang berjudul “Pengembangan Paket Bahan Ajar Sejarah Dengan Model R2D2”. Pada penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya beberapa kendala yaitu dalam pemanfaatan media pembelajaran sejarah yakni keterbatasan sumber belajar yang berupa buku teks, metode pembelajaran masih bersifat klasikal dan monoton yang berdampak pada kejenuhan dan kebosanan peserta didik untuk mempelajari materi Sejarah, buku teks yang tersedia memiliki cakupan isi yang padat dan luas yang belum mampu menarik minat peserta didik untuk belajar sejarah, dan bahan ajar yang ada belum sepenuhnya dikembangkan dengan mempertimbangkan kebutuhan dan

karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dikembangkan bahan ajar yang didasari oleh kebutuhan dan karakteristik peserta didik, khususnya peserta didik kelas X di SMA YAPITA Surabaya yang secara umum memiliki keunikan dan kemampuan akademik lebih rendah jika dibandingkan dengan kebanyakan peserta didik lain di wilayah Kotamadya Surabaya. Bahan ajar yang dikembangkan menggunakan model R2D2 yang dalam proses pembuatannya melibatkan peserta didik untuk menuangkan ide-ide dalam pengembangan bahan ajar. Bahan ajar yang sudah dihasilkan ini diharapkan bisa dijadikan sebagai motivasi dan inspirasi bagi pengembang lain untuk mengembangkannya lebih baik, sesuai dengan tuntutan perkembangan jaman, di lain kesempatan.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Dwiki Olivia Silvi (2015) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kerajaan Lamajang Tigang Juru Tahun 1294 M-1316 M Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA (Sekolah Menengah Atas) Dengan Menggunakan Model ADDIE”. Pada penelitian ini dilatarbelakangi dengan tuntutan untuk mengembangkan bahan ajar tertulis yang menyediakan materi sesuai dengan karakteristik peserta didik dan lingkungannya, oleh karena itu dibutuhkan pengkajian materi-materi yang berhubungan dengan lingkungan atau yang dikenal dengan sejarah lokal. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dikembangkan suatu bahan ajar sebagai pemenuhan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik khususnya dengan materi Kerajaan Lamajang Tigang Juru. Berdasarkan hasil penelitian ini didapatkan suatu kesimpulan bahwa produk pengembangan bahan ajar sejarah lokal ini sebagai salah satu cara untuk menerapkan pembelajaran kontekstual dan membantu peserta didik mengetahui peristiwa sejarah di Lumajang serta menimbulkan rasa nasionalisme pada lingkungannya dan menumbuhkan kesadaran sejarah sebagai bagian suatu bangsa.

Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah dengan cakupan materi sejarah lokal perlu dikembangkan karena dapat membantu peserta didik dalam memahami dan mengetahui sejarah lokal yang ada di sekitarnya. Modul sejarah lokal membantu peserta didik memahami potensi

historis yang ada di wilayahnya serta menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan lingkungannya. Sejarah lokal memiliki peran penting dalam membangun konsep nasional yang memiliki relevansi dengan sejarah nasional yang penting untuk diintegrasikan pula dalam pembelajaran sejarah.



BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab metode penelitian ini akan memaparkan hal-hal yang meliputi: (1) Hakikat Penelitian Pengembangan; (2) Model Pengembangan R2D2; dan (3) Prosedur Pengembangan.

3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014: 297). Menurut Putra (2015: 67) penelitian dan pengembangan merupakan sebuah metode penelitian yang dengan sengaja, sistematis, bertujuan untuk mencari (menemukan), menguji keefektifan produk, model, metode atau strategi yang menghasilkan produk yang lebih unggul, efektif, efisien, dan bermakna.

Penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Setyosari, 2015: 214). Sehubungan dengan pengembangan produk dalam dunia pendidikan salah satu produk yang dapat dikembangkan misalnya berupa modul pembelajaran. Penelitian pengembangan menurut Borg & Gall (1983: 772), merupakan penelitian yang berorientasi untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Menurut Gay & Airasian (2003), bahwa penelitian pengembangan bukan untuk membuat teori atau menguji teori melainkan untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan atau memvalidasi produk tersebut melalui langkah-langkah sistematis dengan tujuan untuk mendapatkan produk yang unggul, efektif, dan lebih baik. Dalam bidang pendidikan, produk yang unggul dihasilkan dan dikembangkan dapat

berupa bahan ajar yang nantinya dapat digunakan untuk pendidik atau peserta didik dalam proses pembelajaran.

Produk unggul yang dihasilkan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan akan bersifat analisis kebutuhan dan memerlukan pengujian keefektifan. Pengujian produk bertujuan agar dapat berfungsi secara maksimal oleh penggunanya. Penelitian dan pengembangan bersifat *longitudinal*, memerlukan waktu hingga *multy years* (Sugiyono, 2014: 297). Menurut Putra (2015: 23), karena bersifat jangka panjang, maka *Research and Development* dibagi dalam kerangka waktu pendek, menengah, dan panjang yang semua memiliki prosedur yang berbeda, namun tetap berkesinambungan sehingga menghasilkan produk yang inovatif, efektif, efisien, dan produktif. Penelitian dan pengembangan juga memerlukan waktu yang panjang dan juga memerlukan biaya.

Karakteristik dari penelitian pengembangan apabila dibandingkan dengan penelitian lainnya adalah terletak pada proses uji coba (Setyosari, 2010: 217). Selain itu, karakteristik penelitian ini berbentuk “siklus”, yang diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan suatu produk tertentu. *Research and Development* ini juga memiliki tujuan untuk menemukan pengetahuan-pengetahuan melalui “*basic research*” atau untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan khusus tentang masalah-masalah yang bersifat praktis melalui “*applied research*” yang digunakan untuk meningkatkan praktik-praktik pendidikan.

Pada penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk pengembangan berupa E-modul berbasis sejarah lokal di Kabupaten Lumajang dengan menampilkan sejarah kebudayaan Lumajang yang berfokus pada masa klasik kebudayaan Lumajang yang berisi mengenai Kerajaan Lamajang Tigang Juru beserta peninggalan yang berkaitan yang berada di Kabupaten Lumajang. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan R2D2. Modul yang dikembangkan diperuntukkan bagi peserta didik kelas X dalam kawasan Kabupaten Lumajang sebagai penunjang kompetensi wawasan lokal daerahnya.

3.2 Model Pengembangan R2D2

Model pengembangan R2D2 dikemukakan dalam jurnal “*A General Set Of Procedures For Constructivist Instructional Design: The New R2D2 Model*” karya Jerry Willis & Kristen Egeland Wright (2000) bahwa model R2D2 ini memiliki ilustrasi tiga titik fokus: menentukan (*define*), merancang dan mengembangkan (*design and development*), dan menyebarluaskan (*dissemination*). Representasi grafik dari model ini sengaja non linier. Tidak ada titik awal dan akhir yang jelas karena model mengasumsikan bahwa perancang akan mengerjakan ketiga aspek proses perancangan dalam pola intermiten dan rekursif yang tidak dapat diprediksi atau tidak dapat ditentukan. Titik fokusnya adalah, pada dasarnya, cara yang mudah untuk mengatur tantangan dalam proses pengembangan produk.

Pengembangan E-modul sejarah kebudayaan Lumajang untuk mata pelajaran sejarah kelas X SMA ini menggunakan model pengembangan R2D2 (*Reflective, Recursive, Design and Development*) yang diperkenalkan oleh Jerry Willis (Willis, 1995; Willis, 2000). Model R2D2 merupakan model pembelajaran konseptual. Pemilihan model pengembangan ini dikarenakan sifat materi sejarah mayoritas berada dalam dimensi pengetahuan konseptual (Puji, 2014: 29). Selain itu model ini juga mampu untuk mengaitkan komponen-komponen pembelajaran lain yang mendukung terhadap tercapainya tujuan pembelajaran.

Model pengembangan R2D2 merupakan model pengembangan yang menganut pandangan konstruktivisme (Setyosari 2015: 283). Menurut Willis (2000: 9) terdapat pedoman atau karakteristik yang dimiliki oleh model pengembangan R2D2, diantaranya:

- 1) *recursive*;
- 2) *reflectif*;
- 3) *non-linier*;
- 4) *participatory design*.

4.2.1 *Recursive*

Model pengembangan R2D2 bersifat *recursive* yang berarti perlu diadakannya pembaharuan secara berulang-ulang dalam pengembangannya dan terdapat masukan dari para ahli serta pengguna secara aktif (Willis, 2000: 10). Model pengembangan R2D2 ini lebih bersifat *recursive*, non-linear, dan tidak dapat diprediksi atau tidak dapat dipastikan (Willis, 2000: 5). Hal ini berarti setiap produk yang akan dikembangkan selalu mengalami perbaikan demi perbaikan agar menghasilkan produk unggul yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Priyatni & Wahono (2012: 6) bahwa prinsip *recursive* ini mengizinkan para pengembang untuk menetapkan atau meninjau kembali keputusan tentang penyusunan produk dan juga prosesnya. Melalui tindakan tersebut maka produk yang dikembangkan akan selalu berada dalam perencanaan dan pengorganisasian yang baik. Menurut Willis (2000: 9) prinsip *recursive* berarti langkah yang diambil dalam suatu desain tidak perlu mengikuti suatu urutan tertentu. Desain atau langkah dalam model dapat dibuat dari sudut manapun yang paling baik, beberapa kali dan dalam urutan bagaimanapun.

4.2.2 *Reflective*

Prinsip *reflectif* ini mungkin yang paling sulit dari 4 prinsip dasar model R2D2. Praktik yang baik dari prinsip ini melibatkan secara hati-hati dan tepat dalam mendefinisikan masalah dan kemudian menerapkan solusi yang dibentuk dengan baik yang berasal dari penelitian yang baik untuk memecahkan (Willis, 2000: 11). Prinsip *reflectif* yang berarti para pengembang harus memikirkan secara tepat dan berulang-ulang serta mampu untuk menemukan umpan balik dan ide-ide dari banyak sumber selama proses perancangan dan pengembangan. Setiap produk yang akan dikembangkan memerlukan umpan balik yang diperoleh melalui beberapa uji coba. Berdasarkan uji coba tersebut, maka setiap responden atau penilai akan memberikan evaluasi sehingga produk tersebut akan mendekati kesempurnaan dan kelayakan.

4.2.3 Design and Development

Design and Development pada tahap ini dilakukan proses penyusunan produk yang akan dikembangkan. Proses ini melibatkan perencanaan dan pengembangan teknik instruksional keseluruhan yang akan digunakan untuk penyempurnaan produk. Refleksi diantara semua anggota tim dilakukan melalui evaluasi formatif untuk meningkatkan produk akhir (Willis, 2009). Anggota tim yang berada dalam tim partisipatori bebas memberikan ide-ide dan juga saran dalam proses desain dan pengembangan modul.

Selanjutnya penjelasan mengenai prinsip *non-linier* yang berarti setiap pengembang diperbolehkan untuk melakukan prosedur dan langkah-langkah yang tidak secara urut, dalam artian tidak ada urutan secara khusus yang menentukan dan mengikat para pengembang dalam melakukan langkah kerja (Priyatni & Wahono, 2012: 6). Dapat dicontohkan misalnya tujuan akan didapat pada saat melakukan proses pengembangan. Jadi, tujuan yang telah dirumuskan di awal itu hanya bersifat sementara. Tujuan mungkin saja akan muncul dari sebuah pemikiran dan gagasan baru pada pengerjaan produk tersebut.

Prinsip *participatory design* merupakan sebuah tim yang dibentuk serta memiliki peran penting dalam desain pengembangannya, termasuk peserta didik juga perlu dimasukkan dalam setiap aspek proses desain (Willis, 2000:12). Tim partisipatori merupakan kelompok partisipatif yang mengerjakan proyek dari awal hingga akhir. Desain tim partisipatori merupakan elemen yang dibutuhkan dan memiliki keterkaitan dengan proses pengembangan. Adanya partisipan dan juga kerja sama anggota tim yang diikutsertakan dalam perancangan maupun pada saat proses pengembangan. Pemilihan tim dapat juga diambil dari beberapa orang yang memiliki sudut pandang berbeda-beda, misalnya dari segi kesejarahan dan pendidikan. Sehingga penyempurnaan produk akan lebih bervariasi dan mencakup segala aspek.

Model pengembangan R2D2 ini terdiri dari 3 titik fokus pengembangan yang meliputi: 1) *define focus* (fokus definisi); 2) *design and development focus* (fokus desain dan pengembangan); dan 3) *dissemination focus* (fokus desiminasi). Ketiga fokus ini bukanlah suatu prosedur yang harus runtut urutannya, karena

memang pengembangan model R2D2 ini memiliki prinsip atau karakteristik *non-linear* (Willis & Wright, 2000: 5). Pada model R2D2 ini tidak ada titik awal dan akhir yang jelas karena model mengasumsikan bahwa perancang akan mengerjakan ketiga aspek proses perancangan dalam pola intermiten dan rekursif yang tidak dapat diprediksi atau tidak dapat ditentukan.

Fokus yang pertama yaitu *define focus* (fokus definisi) yang memiliki 3 tahapan, meliputi: 1) *creating and supporting a participatory team* (menciptakan dan mendukung tim partisipatori); 2) *progressive problem solution* (melakukan pemecahan masalah secara progresif); dan 3) *developing phronesis or contextual understanding* (mengembangkan pronesis atau pemahaman kontekstual).

Fokus yang kedua yaitu *design and development focus* (fokus desain dan pengembangan) yang memiliki 4 tahapan, meliputi: 1) *selection of a development environment* (memilih lingkungan pengembangan); 2) *media and format selection* (memilih format produk dan media); 3) *evaluation procedures* (menentukan format penilaian); dan 4) *product design and development* (mendesain dan mengembangkan produk).

Fokus yang ketiga *dissemination focus* (fokus desiminasi) yang memiliki 4 tahapan, meliputi: 1) *summative evaluation* (evaluasi sumatif); 2) *final packaging* (produk akhir); 3) *diffusion* (penyebaran); dan 4) *adoption* (adopsi).

Tahap titik fokus yang pertama yaitu *define focus* (fokus definisi) yang pertama ialah menciptakan dan mendukung tim partisipatori yang dalam prosedur pengembangan dibentuklah tim partisipasi atau tim pengembang yang aktif mendukung serta memberikan masukan selama proses pengembangan modul. Tim ini terdiri dari wakil-wakil yang terlibat langsung dalam proses pengembangan modul. Tim partisipatori yang terlibat di dalamnya adalah dosen (selaku pembimbing dalam pengembangan modul), mahasiswa (peneliti), pendidik, dan juga peserta didik sebagai pengguna produk. Pembimbing ialah Dr. Nurul Umamah, M.Pd dan Dr. Sumardi, M. Hum sebagai dosen pembimbing dalam hal cakupan materi (isi) dan sebagai dosen pembimbing dalam hal desain media. Pengguna hasil pengembangan produk ini adalah seorang pendidik sejarah yaitu

Afan Sultony R M.Pd dan 6 peserta didik dalam uji kelompok kecil serta 30 peserta didik dalam uji kelompok besar (lapang) dari SMA Negeri 1 Lumajang.

Setelah berhasil membentuk tim partisipatori, tahap fokus definisi yang kedua ialah melakukan pemecahan masalah secara progresif. Pada proses pengembangan diperlukan sebuah solusi yang cocok dengan permasalahan yang dihadapi. Semua aspek dari proses desain dibahas secara umum untuk mendapatkan solusinya. Pada tahap ini pengembang menemukan masalah melalui instrumen observasi, wawancara, dan angket. Pada tahap ini pula terdapat langkah analisis masalah yang meliputi: *front-end analysis*, *learner analysis*, *instructional analysis*, dan *specifying instructional objective*. Langkah ini dilakukan dengan penyebaran instrumen analisis performansi pendidik & peserta didik dan instrumen analisis karakteristik peserta didik. Sebuah masalah membutuhkan penyelesaian masalah yang jelas dan solusi yang lebih spesifik.

Tahap fokus definisi yang ketiga adalah mengembangkan pronesis atau pemahaman kontekstual. Pada tahap ini dibutuhkan sebuah solusi yang secara langsung berasal dari analisis masalah-masalah yang dihadapi. Pada tahap ini akan ditemukan suatu solusi yang tepat yang berasal dari masukan para anggota tim partisipasi. Kemudian, aplikasi pada tahap ini pengembang harus menemukan sebuah solusi masalah berdasarkan konteks khusus dari permasalahan yang telah ditentukan. Pengembangan pronesis atau pemahaman kontekstual dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya: (1) melalui anggota tim pengembang; dan (2) dengan bekerja beberapa waktu untuk lingkungan dengan observasi dan wawancara yang mendalam.

Fokus pengembangan yang kedua yaitu *design and development focus* (fokus desain dan pengembangan). Pada tahap ini dilakukan proses penyusunan produk yang akan dikembangkan. Proses ini melibatkan perencanaan dan pengembangan teknik instruksional keseluruhan yang akan digunakan untuk penyempurnaan produk. Refleksi diantara semua anggota tim dilakukan melalui evaluasi formatif untuk meningkatkan produk akhir (Willis, 2009). Anggota tim yang berada dalam tim partisipatori bebas memberikan ide-ide dan juga saran dalam proses desain dan pengembangan modul.

Pada tahap *design and development focus* (fokus desain dan pengembangan) memiliki 4 tahapan. Pada tahap pertama yaitu *selection of a development environment* (memilih lingkungan pengembangan), pengembang dapat menentukan lingkungan pengembangan pada setiap pembuatan produk pengembangan. Selain itu, juga dapat membatasi kajian materi yang akan dikembangkan. Pada tahap kedua yaitu *media and format selection* (memilih format produk dan media). Setelah memilih lingkungan pengembangan, maka pada tahap ini pengembang memilih format modul pembelajaran. Sedangkan untuk format media, pengembang mempertimbangkan segi ketepatan pada proses pembuatan desainnya.

Pada tahap ketiga yaitu *evaluation procedures* (menentukan format penilaian). Pada tahap ini pengembang menggunakan uji ahli, uji pengguna, dan uji coba lapangan sebagai bentuk evaluasi formatif. Uji coba dilakukan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Uji coba ahli dilakukan oleh ahli isi bidang studi yaitu Drs. Sumarno, M.Pd sedangkan untuk ahli media oleh Rully Putri Nirmala Puji, S.Pd., M.Ed dan untuk ahli bahasa oleh Siswanto, S.Pd., M.A. Selanjutnya untuk uji pengguna I, pengembang memilih seorang pendidik sejarah dari SMA Negeri 1 Lumajang yaitu Afan SulTony R M.Pd, sedangkan untuk uji pengguna II, pengembang memilih 6 peserta didik SMA Negeri 1 Lumajang sebagai responden.

Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui efektifitas produk yang dikembangkan. Pada tahap uji lapangan pengembang menggunakan 30 peserta didik sebagai responden. Peserta didik tersebut merupakan peserta didik kelas X IPS 1. Selain itu pengembang juga meminta tanggapan kepada pendidik mata pelajaran sejarah. Pada proses uji lapang, pendidik pengampu mata pelajaran sejarah menggunakan produk modul pembelajaran yang telah dikembangkan. Pendidik melakukan proses belajar mengajar sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Metode pembelajaran yang dipilih adalah *Direct Learning*. Pemilihan metode ini dikarenakan lebih menekankan kepada aktifitas dan konstruktif. Selain itu selama proses belajar mengajar akan dilakukan pretes dan postes untuk mengukur kesadaran sejarah peserta didik.

Pada tahap keempat yaitu *product design and development* (mendesain dan mengembangkan produk). Setelah menentukan format penilaian, maka tahap selanjutnya ialah mengembangkan produk berdasarkan tanggapan dari para ahli dan responden. Revisi dan perbaikan terus dilakukan demi mendapatkan produk yang terbaik. Pengembangan produk berdasarkan pada format desain dan prosedur penyusunan modul yang telah ditetapkan.

Fokus pengembangan yang ketiga ialah *dissemination focus* (fokus desiminasi). Fokus desiminasi merupakan fokus desain pada proses mendistribusikan produk gratis dari komersialisasi, mengembangkan pedoman untuk adopsi produk ke konteks lokal, dan membuat penyesuaian akhir untuk membuat produk yang cocok bagi konteks lokal tertentu (Willis, 2000: 15).

Dissemination focus (fokus desiminasi) memiliki 4 tahapan. Tahap yang pertama yaitu *summative evaluation* (evaluasi sumatif). Variabel yang diangkat saat evaluasi lebih bersifat kontekstual (ruang, waktu, kasus, masalah dan materi). Evaluasi sumatif memerlukan pengumpulan data obyektif tentang efektivitas program. Jenis data kualitatif dan kuantitatif peserta didik serta evaluasi materi pendidik dapat dimasukkan ke dalam evaluasi ini. Metode alternatif penilaian yang dapat digunakan ialah jurnal, penilaian proyek, penilaian portofolio, dan aktivitas log (Willis, 2000: 15-16). Hasil evaluasi sumatif ini kemudian sering diperlakukan sebagai demonstrasi yang meyakinkan pembaca mengenai keefektivan program kerja.

Pada tahap yang kedua yaitu *final packaging* (produk akhir). Tahap *final packaging* ini dilaksanakan setelah tahapan evaluasi sumatif, pada tahap ini dilakukan pengemasan produk akhir yang telah melalui rentetan prosedur pengembangan. Produk yang dihasilkan ini merupakan produk unggulan atau produk yang sudah *fix*. Pada tahap yang ketiga yaitu *diffusion* (penyebaran) yang merupakan pendistribusian produk pada pengguna produk untuk dimanfaatkan sesuai tujuan yang telah dirumuskan. Tahap yang keempat *adoption* (adopsi) merupakan tahap yang terakhir. Tahap *adoption* (adopsi) ini berarti membuka atau memberikan kesempatan terbuka bagi khalayak umum untuk memberikan beberapa kritik atau saran pada produk yang dikembangkan.

Berikut ini merupakan sebuah gambar representasi grafis dari Model Pengembangan R2D2. Model ini memiliki 3 titik fokus (*Define, Design and Development, and Disseminate*). Sifat dari grafik ini tidak memiliki awal atau akhir yang jelas dan membangun sebuah perspektif “dunia mustahil” mewakili Rs dari model R2D2 ID: Recursive dan Reflective.



Figure 1. A graphical representation of the R2D2 Instructional Design (ID) Model. The model has three focal points (Define, Design and Develop, and Disseminate). The nature of the graphic shown above, which has no obvious beginning or ending and constructs an "impossible world" perspective, represents the two Rs of the R2D2 ID model: Recursion and Reflection.

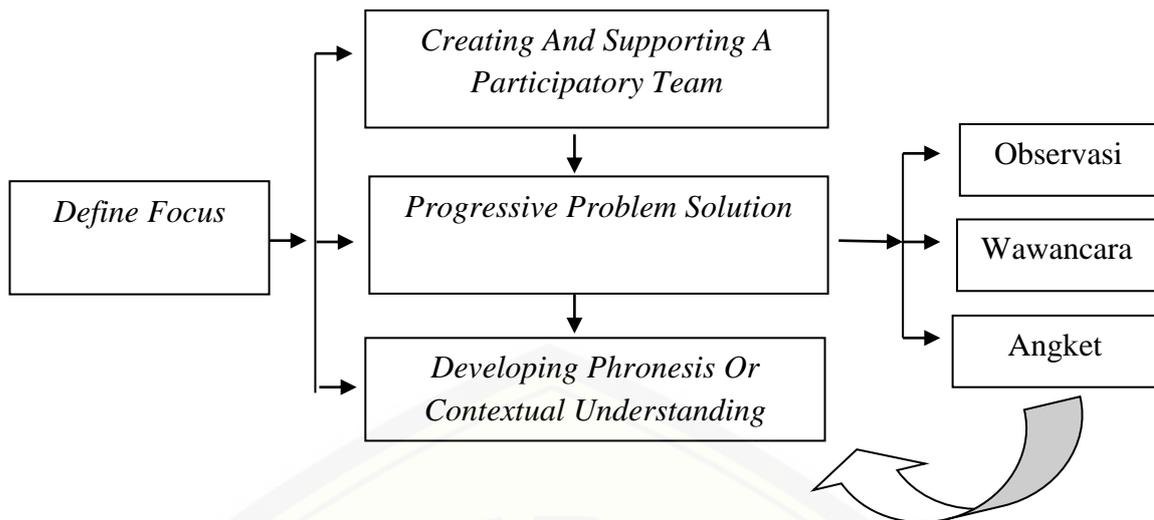
Skema 3.1 Model Pengembangan R2D2 adaptasi dari (Willis, 1995: 15).

3.3 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam pembuatan modul ini terdiri atas beberapa tahapan yang bersifat fleksibel.

3.3.1 *Define Fokus* (Fokus Pendefinisian)

Dalam *define fokus* (fokus pendefinisian) ini meliputi 3 tahap yaitu: 1) *creating and supporting a participatory team* (menciptakan dan mendukung tim partisipatori); 2) *progressive problem solution* (melakukan pemecahan masalah secara progresif); dan 3) *developing phronesis or contextual understanding* (mengembangkan pronesis atau pemahaman kontekstual).

Skema 3.2 Alur *Define Focus*

3.3.1.1 *Creating And Supporting A Participatory Team* (Menciptakan Dan Mendukung Tim Partisipatori)

Pada tahap ini pengembang membentuk tim partisipatori atau tim pengembang. Tim partisipatori adalah sebuah tim atau kelompok partisipatif yang terlibat langsung dalam proses pengembangan produk dari awal hingga akhir (Willis, 2000:6). Setelah dilakukan kesesuaian dengan perangkat pembelajaran langkah selanjutnya yaitu membentuk tim partisipatori yang terdiri dari dosen, mahasiswa, pendidik sejarah dan peserta didik yang berada di sekolah tersebut. Dosen selaku pembimbing yang memberikan arahan mengenai cakupan materi dan desain media yang menjadi pengembangan dalam modul.

Pembentukan tim partisipatori merupakan salah satu prinsip yang harus dipenuhi dalam model pengembangan R2D2. Melalui keterlibatan anggota tim, maka akan dapat ditemukan beberapa sudut pandang yang berbeda. Melalui perbedaan sudut pandang tersebut maka kemudian dilakukan pengidentifikasian bersama. Para partisipatori selalu terlibat dalam proses pengembangan. Setiap anggota tim diperlukan umpan balik dan tanggapannya agar mampu memberikan masukan demi perbaikan-perbaikan kualitas produk yang akan dikembangkan.

Selain itu pengembangan juga bersifat kolaboratif, artinya melibatkan beberapa pihak, termasuk pengguna produk pengembangan (Mustaji, 2013:2). Pengguna produk pengembangan ini sudah pasti adalah seorang pendidik mata pelajaran sejarah dengan peserta didik. Oleh sebab itu, pendidik dan peserta didik

di sekolah tersebut dimasukkan ke dalam tim partisipatori yang juga aktif memberikan masukan dalam pengembangan modul. Selain itu, mereka juga berhak untuk menjadi penguji coba produk pada tahap selanjutnya.

3.3.1.2 Progressive Problem Solution (Melakukan Pemecahan Masalah Secara Progresif)

Pada tahap ini pengembang menggunakan instrumen observasi, wawancara, dan angket untuk menemukan masalah-masalah seputar pembelajaran sejarah. Pada tahap ini pula dilakukan *front-end analysis*, *learner analysis*, *instructional analysis*, dan *specifying instructional objective*. Pada tahap *front-end analysis* (analisis depan-akhir) dalam mengembangkan modul ini dimaksudkan untuk evaluasi kebutuhan. Proses ini umumnya melibatkan spesifikasi kebutuhan dan evaluasi bahan yang ada untuk menentukan apakah kebutuhan sudah terpenuhi yang dapat dilakukan dengan menyebarkan instrumen analisis performansi baik pada pendidik maupun peserta didik. Pada tahap *learner analysis* (analisis pelajar) ini melibatkan pemahaman peserta didik (pengguna) sebagai target selama proses pengembangan. Peserta didik dijadikan bagian dari tim pengembangan dengan meminta para peserta didik untuk memberi masukan tentang tema-tema atau topik-topik yang menarik namun belum ada disampaikan serta produk pembelajaran atau inovasi apa yang mereka inginkan yang dapat dilakukan dengan menyebarkan instrumen analisis karakteristik peserta didik. Setelah dilakukan tahapan tersebut maka akan diketahui suatu permasalahan yang dihadapi untuk menentukan solusi yang tepat, salah satunya dengan pengembangan modul.

a. Observasi

Observasi dilakukan di SMA Negeri 1 Lumajang, SMA Negeri 1 Pasirian, dan SMA Negeri 1 Kunir. Pada tahap observasi ini pengembang menggunakan surat ijin mengadakan penelitian yang telah dikeluarkan oleh Pembantu Dekan I FKIP Universitas Jember. Surat tersebut merupakan salah satu syarat dibolehkannya para observer dari luar untuk mengambil beberapa data dan informasi terkait dengan penelitian pengembangan yang sedang dijalankan.

Sebelum melakukan observasi, pengembang membuat instrumen analisis performansi baik untuk pendidik atau peserta didik yang menjadi panduan untuk menilai kebutuhan peserta didik dan kondisi lapangan dari sekolah tersebut. Instrumen analisis performansi memuat mengenai permasalahan seputar tujuan pembelajaran, pengembangan materi; metode; media; sumber belajar; dan evaluasi.

Observasi bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai kondisi lingkungan sekolah, kondisi pembelajaran peserta didik dan keberadaan bahan ajar yang digunakan. Pada tahap observasi, pengembang memasuki kelas untuk mendapatkan gambaran secara nyata mengenai kondisi belajar mengajar sejarah. Hasil observasi menjadi acuan dalam mendukung upaya pengembangan yang akan dilaksanakan. Kerja sama pendidik dan juga pengembang sangat dibutuhkan agar dapat menemukan masalah-masalah terkait seputar proses belajar mengajar. Aspek lain yang diamati pula adalah seputar penggunaan sumber belajar yang digunakan.

Hasil observasi yang telah dilakukan menjadi bahan pertimbangan untuk menemukan masalah-masalah khusus dalam proses pembelajaran sejarah. Permasalahan yang dirumuskan melalui observasi tersebut kemudian didiskusikan bersama dengan pendidik mata pelajaran dan dirumuskan pemecahan masalah dan solusi terbaik untuk memperbaiki proses pembelajaran tersebut.

b. Wawancara

Pengembang melakukan teknik wawancara dengan cara menemui pendidik bidang studi mata pelajaran sejarah dan kemudian melakukan komunikasi serta tanya jawab seputar proses tujuan pembelajaran, pengembangan materi; metode; media; sumber belajar; dan evaluasi pembelajaran sejarah. Komunikasi yang dibicarakan menitikberatkan pada keberadaan bahan ajar yang digunakan di sekolah tersebut. Keberadaan bahan ajar tersebut dikaji melalui beberapa aspek. Dalam kegiatan wawancara ini sebelumnya pengembang telah menyediakan instrumen analisis performansi yang akan diajukan pada pendidik mata pelajaran

sejarah. Instrumen tersebut dibutuhkan agar pengembang lebih mudah mendapatkan informasi yang mendetail mengenai pembelajaran sejarah.

c. Angket

Angket atau kuesioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak bertanya jawab secara langsung dengan responden) (Sukmadinata, 2012: 219). Pengembang mendesain angket dengan beberapa bentuk pertanyaan maupun pernyataan yang akan dijawab oleh responden. Instrumen analisis karakteristik peserta didik dan instrumen analisis performansi peserta didik telah disiapkan sebelumnya. Angket diberikan kepada beberapa peserta didik untuk mengetahui bagaimana kondisi pembelajaran sejarah di lingkungan tersebut khususnya pada pengembangan materi sejarah lokal. Angket didesain untuk mendapatkan hasil mengenai topik atau tema apa yang ingin dipelajari oleh peserta didik serta produk apa yang diinginkan untuk inovasi dalam pembelajaran sejarah. Angket ini juga digunakan untuk menguji dan mendapatkan data mengenai validasi produk yang berupa modul dari para ahli isi materi, ahli bahasa, ahli desain dan para pengguna.

d. Tes

Tes dilaksanakan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, dan kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes digunakan pengembang untuk mengumpulkan data hasil belajar atau evaluasi peserta didik ketika *pre-test* dan *post-test* saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan modul pembelajaran sejarah yang dikembangkan. Hasil tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan kesadaran sejarah dengan menggunakan E-modul sejarah lokal.

Permasalahan yang didapati dengan cara observasi, wawancara, dan angket pada penelitian di 3 sekolah Kabupaten Lumajang, diantaranya: (1) SMA Negeri 1 Lumajang; (2) SMA Negeri 1 Kunir; dan (3) SMA Negeri 1 Pasirian maka diambil suatu kesimpulan permasalahan yang di hadapi ialah: (1) pendidik

terkadang hanya menyampaikan tujuan pembelajaran di awal KD baru namun juga sering kali terlewat dikarenakan tidak didukungnya kondisi kelas, seperti saat peserta didik ramai hingga awal memulai materi terkadang terlupakan untuk menyampaikan tujuan pembelajaran; (2) pendidik dalam pengembangan materi ini hanya seperti mempergunakan beberapa referensi buku (LKS dan Buku Teks/Paket) yang didasarkan pada KD serta adanya keterbatasan sarana yang tersedia dan pengetahuan peserta didik yang belum mampu untuk mengikuti dalam pengembangan materi; (3) metode yang digunakan pendidik seperti pada umumnya yaitu ceramah, diskusi, tanya-jawab dan problem solving yang sudah cukup bervariasi, namun belum mengaplikasikan sintaks secara tepat; (4) media pembelajaran yang digunakan hanya berupa media visual (gambar, ilustrasi), peta, PPT sehingga kurang bervariasi; (5) sumber belajar yang digunakan ialah seperti Buku Paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa), sehingga dengan adanya kedua sumber belajar tersebut dapat dikatakan masih kurang dalam memfasilitasi pembelajaran peserta didik; (6) sumber belajar yang berupa buku atau bahan ajar yang berbasis sejarah lokal belum banyak tersedia umumnya hanya berupa buku-buku cerita bukan merupakan buku untuk kegiatan pembelajaran dikelas; (7) kegiatan evaluasi dengan mengadakan ulangan harian, tes, dan tanya-jawab (kuis).

Permasalahan lain terkait dengan pengetahuan peserta didik akan sejarah lokal di daerahnya dapat diambil suatu kesimpulan bahwa dari 98 peserta didik, 61% peserta didik yang sama sekali tidak mengetahui sejarah lokal Lumajang. Hanya 39 % peserta didik yang mengemukakan pengetahuannya mengenai sejarah lokal di Kabupaten Lumajang. Maka dari sini di dapatkan suatu kesimpulan hasil pengetahuan peserta didik terhadap sejarah lokal yang kurang memuaskan.

3.3.1.3 *Developing Phronesis Or Contextual Understanding* (Mengembangkan Pronesis Atau Pemahaman Konstektual)

Pada tahap ini pengembang melakukan identifikasi masalah untuk dapat menemukan solusi yang sesuai dengan konteks masalahnya.

Identifikasi masalah dilakukan dengan pertimbangan hasil observasi, wawancara, dan angket. Pada proses observasi yang telah dilakukan oleh seorang

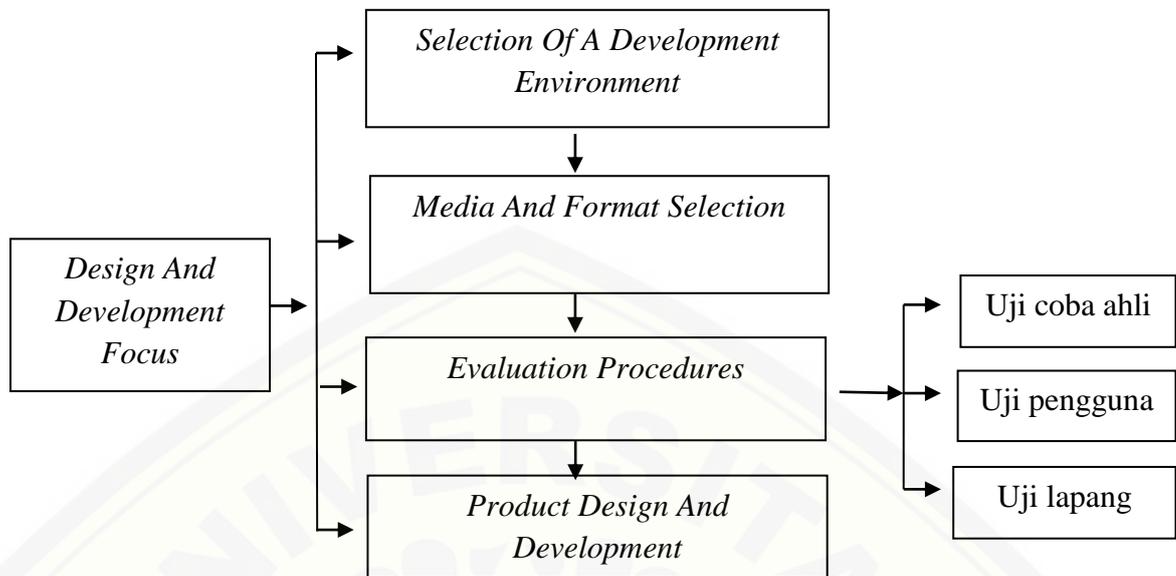
pengembang, maka dapat terlihat masalah apa saja yang timbul di lingkungan pembelajaran. Terutama masalah yang berkaitan dengan sumber sarana prasarana pengadaan bahan ajar. Pada proses identifikasi masalah ini dapat ditemukan alasan mengapa pembelajaran sejarah selalu membuat peserta didik tampak bosan dan juga tidak termotivasi. Melalui pengadaan sumber belajar yang berbentuk modul berbasis sejarah lokal yaitu sejarah kebudayaan Lumajang, maka peserta didik tidak saja diajak belajar di dalam kelas, melainkan mereka juga dapat melakukan karya wisata. Pengadaan bahan ajar yang demikian mampu mengajak peserta didik lebih terdorong untuk mau belajar. Hal ini dikarenakan mereka dihadapkan langsung pada objek terkait.

Pengembang dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan terkait dengan keberadaan bahan ajar sejarah lokal, meliputi:

- 1) sumber belajar yang berupa buku atau bahan ajar yang berbasis sejarah lokal belum banyak tersedia umumnya hanya berupa buku-buku cerita bukan merupakan buku untuk kegiatan pembelajaran dikelas
- 2) pendidik dalam pembelajaran hanya mengandalkan buku (LKS/ Buku Teks/ Paket) dari pemerintah, sehingga minimnya pengembangan materi khususnya sejarah lokal;
- 3) minimnya pengetahuan peserta didik mengenai sejarah lokal daerahnya dan peninggalan-peninggalan di daerah sekitar yang belum mereka ketahui.

3.3.2 Focus Design And Development (Fokus Desain Dan Pengembangan)

Fokus desain yang kedua yaitu *focus design and development* (fokus desain dan pengembangan) yang memiliki 4 tahapan, meliputi: 1) *selection of a development environment* (memilih lingkungan pengembangan); 2) *media and format selection* (memilih format produk dan media); 3) *evaluation procedures* (menentukan format penilaian); dan 4) *product design and development* (mendesain dan mengembangkan produk).



Skema 3.3 Alur *Design And Development Focus*

3.3.2.1 *Selection Of A Development Environment* (Memilih Lingkungan Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan penentuan terhadap lingkungan pengembangan. Langkah awal dalam pembuatan modul ialah menentukan mata pelajaran yang akan dikembangkan. Pengembang memilih mata pelajaran yang akan dikembangkan. Pengembang memilih mata pelajaran sejarah sebagai lingkungan yang akan dikembangkan.

Kurikulum menjadi sebuah patokan bagi para pendidik untuk melakukan proses belajar mengajar sesuai dengan tata cara kurikulum yang berlaku pada saat itu. Tujuan kurikuler adalah tujuan yang harus dicapai oleh setiap bidang studi atau mata pelajaran. Pada mata pelajaran sejarah memiliki tujuan bidang studi yang salah satunya ialah menghargai nilai-nilai sejarah bangsanya. Pada kurikulum 2013 sendiri menempatkan mata pelajaran pada posisi sesungguhnya yang diharapkan sebagai wadah untuk pendidikan karakter dan menumbuhkan kesadaran sejarah peserta didik yang memiliki beberapa bentuk nilai-nilai yang harus direalisasikan pada saat proses belajar mengajar.

Melalui mata pelajaran sejarah nilai-nilai karakter dan kesadaran sejarah memiliki potensi untuk dapat dimunculkan dalam pembelajaran sejarah terutama

melalui pengintegrasian materi sejarah lokal dalam kurikulum. Akan tetapi masih sedikit pendidik yang mampu untuk mengeksplor kemampuan dan memfasilitasi peserta didik untuk dapat memunculkan beberapa ranah pengetahuan yang mereka miliki. Pengembang memilih mata pelajaran sejarah sebagai mata pelajaran yang dirasa sangat layak untuk dikembangkan. Hal tersebut dinilai dari segi potensi mata pelajaran sejarah dan juga menimbang masalah yang harus dipecahkan oleh pendidik agar dapat memperbaiki kualitas pembelajaran sejarah.

Setelah dilakukan pemilihan mata pelajaran, maka hal yang harus diperhatikan adalah lingkup kajian materinya. Mengingat mata pelajaran sejarah memiliki cakupan materi yang sangat luas maka pengembang melakukan pembatasan lingkup kajiannya. Pada pengembangan modul pembelajaran sejarah yang memiliki basis sejarah lokal ini, pengembang menekankan kepada sejarah kebudayaan kabupaten Lumajang. Fokus kajiannya adalah sejarah kebudayaan klasik kabupaten Lumajang yang melingkupi sejarah Kerajaan Lamajang Tigang Juru beserta peninggalan kebudayaan Klasik pada masanya.

3.3.2.2 Media And Format Selection (Memilih Format Produk Dan Media)

Pada tahap ini pengembang melihat kesesuaian dengan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang wajib disusun oleh pendidik untuk melangsungkan proses pembelajaran meliputi:

- 1) silabus;
- 2) rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP);
- 3) bahan ajar;
- 4) media pembelajaran;
- 5) lembar kerja siswa.

Pengembang memilih mata pelajaran sejarah pada kelas X untuk dikembangkan menjadi modul pembelajaran sejarah. Setelah memilih mata pelajaran dan juga kelas yang akan dikembangkan, maka kemudian dipilihlah kesesuaian produk yang akan dikembangkan dengan perangkat pembelajaran. Pada tahap awal pengembang memilih Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang akan menjadi acuan dan pedoman dalam pengembangan modul tersebut.

Pengembang memilih mata pelajaran sejarah kelas X dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator meliputi:

a. Kompetensi Inti

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

b. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar yang memenuhi syarat dalam pengembangan modul sejarah kebudayaan Lumajang ini ialah:

- 1.1 Menghayati keteladanan para pemimpin dalam mengamalkan ajaran agamanya;
- 2.1 Menunjukkan sikap tanggung jawab dan peduli terhadap berbagai hasil budaya pada masa pra-aksara, Hindhu-Budha dan Islam;
- 3.6 Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindhu-Budha di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesai masa kini;

4.6 Menyajikan hasil penalaran dalam bentuk tulisan tentang nilai-nilai dan unsur budaya yang berkembang pada masa kerajaan Hindhu-Budha dan masih berkelanjutan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada masa kini.

c. Indikator

Indikator yang dapat dikembangkan melalui Kompetensi Dasar menurut Kurikulum 2013 adalah:

- 3.6.1 Menganalisis keberadaan Kerajaan Lamajang Tigang Juru sebagai bagian dari perkembangan Kerajaan Hindhu di Indonesia;
- 3.6.2 Menganalisis bukti peninggalan budaya Kerajaan Lamajang Tigang Juru pada masa Klasik;

Alasan dipilihnya Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar di atas dikarenakan kompetensi tersebut sangat efektif untuk memunculkan kesadaran sejarah peserta didik melalui pengintegrasian sejarah lokal dalam kurikulum. Kompetensi dan indikator tersebut menjadi acuan untuk dapat mengembangkan bahan ajar yaitu modul yang berbasis sejarah lokal dengan menampilkan sejarah kebudayaan Lumajang khususnya pada masa Klasik. Kesesuaian Silabus dan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang disusun harus memiliki keterkaitan dengan produk yang akan dihasilkan.

Kemudian setelah melihat kesesuaian dengan perangkat pembelajaran, maka pengembang menentukan format media pada bahan ajar yaitu e-modul yang akan dikembangkan. Format media disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Adapun susunan dari E-modul sejarah lokal kelas X meliputi: 1) Cover Judul; 2) Kata Pengantar; 3) Daftar Isi; 4) Daftar Gambar; 5) Petunjuk Penggunaan Buku; 6) Pendahuluan; 7) Tujuan Pembelajaran; 8) Uraian Materi; 9) Rangkuman; 10) Latihan (mandiri, kelompok, rumah); 11) Glosarium; 12) Daftar Pustaka.

3.3.2.3 Evaluation Procedures (Menentukan Format Penilaian)

Pada tahap ini pengembang menentukan format penilaian yang akan dipakai untuk memvalidasi produk. Evaluasi yang dilakukan bersifat evaluasi

fomatif. Pengembang menggunakan uji coba ahli, uji pengguna dan juga uji lapangan. Uji coba ahli dan pengguna dilakukan untuk mendapatkan produk unggul berdasarkan penilaian responden. Sedangkan uji lapangan dilakukan untuk mengetahui efektifitas produk yang dikembangkan.

a. Uji Coba Produk

Uji coba produk akan dilakukan melalui 2 tahap yaitu: melalui uji coba ahli dan uji pengguna. Uji ahli meliputi uji ahli isi bidang studi, uji ahli media pembelajaran, dan uji ahli bahasa. Sedangkan uji pengguna pengembang menggunakan uji pengguna I pada satu pendidik mata pelajaran sejarah. Pada uji pengguna II pengembang memilih 6 orang peserta didik di SMA Negeri 1 Lumajang. Hasil uji coba akan menjadi bahan pertimbangan untuk memperbaiki produk pengembangan agar lebih baik.

1) Uji Penilaian Ahli

Pada tahap uji ahli ini pengembang meminta para ahli untuk melakukan penilaian pada produk yang sudah dikembangkan. Untuk ahli yang pertama akan menilai mengenai isi bidang studi yang berkaitan dengan sejarah kebudayaan Lumajang pada masa Klasik. Ahli isi bidang studi yaitu Drs. Sumarno, M.Pd. Beliau adalah pakar kebudayaan dari Universitas Jember. Kemudian untuk ahli yang kedua mengenai isi media pembelajaran yaitu Rully Putri Nirmala Puji, S.Pd, M. Ed. Beliau adalah pakar teknologi pembelajaran dari Universitas Jember. Selanjutnya yang ketiga untuk ahli bahasa yaitu Siswanto, S.Pd., M.A sebagai validasi ahli bahasa.

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap uji ahli ini meliputi: 1) mendatangi ahli isi bidang studi, ahli media pembelajaran dan ahli bahasa; 2) menjelaskan maksud kedatangan dan proses pengembangan yang telah dilakukan; dan 3) meminta umpan balik tentang kekurangan produk yang dikembangkan tersebut.

2) Uji Pengguna

Uji pengguna dibagi mejadi 2 yaitu uji pengguna I dan uji pengguna II. Pada tahap uji pengguna I pengembang menemui satu pendidik sejarah di SMA Negeri 1 Lumajang. Pendidik tersebut merupakan pengguna produk yang diminta untuk memberikan pendapat mengenai kualitas modul yang dikembangkan. Sedangkan untuk uji pengguna II pengembang memilih 6 peserta didik dari sekolah tersebut untuk dijadikan responden. Uji pengguna II dilakukan dengan cara menyebarkan angket untuk mengetahui tingkat kesadaran sejarah peserta didik. Hasil uji pengguna menjadi acuan perbaikan bagi para pengembang untuk mengembangkan produk modul agar lebih baik.

b. Uji Lapangan

Pada tahap uji lapangan, pengembang menggunakan 30 peserta didik sebagai responden. peserta didik tersebut merupakan peserta didik kelas X IPS 1 di SMA Negeri 1 Lumajang. Selain itu pengembang juga meminta tanggapan dari pendidik mata pelajaran sejarah. Pada proses uji lapang, pendidik pengampu mata pelajaran sejarah menggunakan produk modul yang telah dikembangkan. Pendidik melakukan proses belajar mengajar sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Metode pembelajaran yang dipilih adalah *Direct Learning*. Pemilihan metode ini dikarenakan kepada aktifitas dan kemampuan konstruktif. Selain itu selam proses belajar mengajar akan dilakukan pretes dan postes untuk mengukur tingkat kesadaran sejarah peserta didik.

c. Jenis Data

Data pada penelitian pengembangan ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Pada tahap kualitatif berupa tanggapan, komentar, kritik dan saran. Data kualitatif diperoleh dari hasil uji ahli isi bidang studi melalui angket dan penilaian dan tanggapan (format A), uji ahli media pembelajaran melalui angket penilaian dan tanggapan (format B), uji ahli bahasa melalui angket penilaian dan tanggapan (format C), dan uji pengguna produk I oleh pendidik melalui angket

penilaian dan tanggapan (format D). Hasil data kualitatif tersebut dimasukkan melalui data kuantitatif menggunakan Skala Likert.

d. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data mencakup lembar observasi, wawancara, angket, dan tes. Lembar observasi digunakan dalam mengidentifikasi masalah-masalah dan juga untuk mendapatkan informasi tertentu. Wawancara digunakan sebagai bahan panduan komunikasi dengan pendidik untuk mendapatkan informasi mengenai proses belajar mengajar sejarah. Angket didesain secara khusus untuk ahli isi bidang studi, ahli media, ahli bahasa, pendidik, dan peserta didik agar mampu memberikan gambaran dan juga informasi untuk melakukan perbaikan pada kualitas produk yang telah dikembangkan. Tes digunakan pengembang untuk mengumpulkan data hasil belajar atau evaluasi peserta didik ketika *pre-test* dan *post-test* saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan modul pembelajaran sejarah yang dikembangkan untuk meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik.

e. Teknik Analisis Data

Pengembang menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian ini. Berikut penjabaran dari ke-2 teknik analisis, sebagai berikut:

a. Analisis Kualitatif

Analisis data kualitatif diperoleh dari data observasi, wawancara dan angket. Data-data tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan kesadaran sejarah peserta didik dalam proses pembelajaran. Kesadaran sejarah peserta didik dikatakan meningkat, jika peserta didik sudah memiliki kriteria atau indikator-indikator yang terdapat dalam instrumen (lihat Lampiran J). Indikator kesadaran sejarah diukur dengan menilai proses individu dengan menggunakan cek list (√) pada lembar pengamatan yang telah disusun. Penilaian masing-masing indikator kesadaran sejarah dengan menggunakan skala penilaian terentang dari 1 (kurang tinggi), 2

(cukup tinggi), 3 (tinggi), 4 (sangat tinggi). Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan rumus persentase.

b. Analisis Kuantitatif

Analisis data kuantitatif ini merupakan data yang bersifat numerikal dan memiliki makna yang belum menggambarkan apa adanya sebelum dilakukan pengolahan dan analisis lebih lanjut (Sudjana & Ibrahim, 2012: 126). Analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan kualitas E-modul yang dikembangkan berdasarkan penelitian para ahli (ahli desain, bahasa, dan isi materi) dan untuk mengukur peningkatan kesadaran sejarah setelah menggunakan E-modul sejarah lokal.

Pada penelitian pengembangan E-modul Sejarah Kebudayaan Lumajang ini menggunakan instrumen angket yang diberikan saat uji validasi ahli dan uji validasi pengguna. Jawaban angket disusun berdasarkan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat atau persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2014: 93). Skala Likert yang digunakan terdiri dari 5 kategori alternatif pilihan yang dapat dilihat pada tabel 3.1 dibawah ini.

Tabel 3.1 Kategori Pilihan Berdasarkan Skala Likert

Skor	Kategori
1	Sangat tidak baik
2	Kurang baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

(Sugiyono, 2014: 94-95)

Teknik analisis persentase merupakan teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil dari analisis angket. Menurut Arikunto (2008: 216) bahwa rumus yang digunakan untuk menghitung hasil angket adalah dengan perhitungan persentase. Uji coba ahli isi bidang studi, uji coba ahli media pembelajaran, uji coba ahli bahasa dan uji coba pengguna produk menggunakan rumus ini. Rumus persentase sebagai berikut:

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

Keterangan :

P : persentase

Σx : jumlah keseluruhan jawaban responden

Σxi : jumlah keseluruhan nilai ideal dalam item

100% : konstanta

Sumber : Arikunto (2008:216)

Berdasarkan hasil yang diperoleh, data yang sebelumnya persentase penilaian kuantitatif kemudian diubah menjadi data kualitatif deskriptif. Kualitas kelayakan produk modul dapat dilihat dari kriteria kelayakan hasil validasi 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, 2008: 216)

Peningkatan persentase kesadaran sejarah peserta didik dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus peningkatan} = \frac{Y_1 - Y}{Y} \times 100\%$$

Keterangan:

Y_1 = nilai *post test*

Y = nilai *pre test*

(Sumber: Arikunto, 2008: 216)

Dengan kriteria kesadaran sejarah peserta didik, sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Kesadaran Sejarah Peserta Didik

Interval	Predikat
$80\% \geq x \geq 100\%$	Sangat Tinggi
$70\% \geq SA \geq 79\%$	Tinggi
$60\% \geq SA \geq 69\%$	Cukup Tinggi
$\geq 60\%$	Kurang Tinggi

(Sumber: Kemendikbud, 2014: 93)

Peningkatan kesadaran sejarah dapat diketahui melalui hasil *pre test* dan *post test* yang diberikan kepada peserta didik yang kemudian dihitung dengan menggunakan rumus peningkatan. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini apabila modul pembelajaran sejarah lokal yang digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik. Kesadaran sejarah peserta didik dinyatakan berhasil apabila indikator-indikator telah terpenuhi. Indikator tersebut diantaranya: (1) menghayati makna sejarah bagi kehidupan masa kini (*the present*) dan masa yang akan datang (*the future*); (2) mengenali tentang jati diri sendiri serta bangsa dan negaranya; (3) membudayakan sejarah sebagai bekal pembinaan budaya bangsa; (4) menjaga dan melestarikan peninggalan- peninggalan sejarah bangsa. Kesadaran sejarah dinyatakan rendah apabila menunjukkan tingkat persentase dibawah 60%, sedangkan kesadaran sejarah tinggi apabila menunjukkan persentase 80% ke atas dari 100%.

Ketepatan analisis data tersebut awalnya adalah persentase penilaian kuantitatif yang diubah menjadi kualitatif deskriptif. Pedoman pengambilan keputusan dari analisis ini dengan menggunakan skala kualifikasi untuk menentukan kesimpulan. Kriteria kelayakan hasil validasi dan uji coba disajikan dalam tabel 3.2 berikut ini.

Berdasarkan kualifikasi kelayakan produk tersebut digunakan sebagai acuan standar perbaikan modul pembelajaran sejarah lokal. Modul dinyatakan belum layak digunakan apabila hasil validasi menunjukkan tingkat persentasi dibawah 74%. Sehingga modul tersebut harus direvisi atau dilakukan perbaikan kembali ketika akan digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan modul

dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran apabila tingkat persentase di atas 75%.

3.3.2.4 Product Design And Development (Mendesain Dan Mengembangkan Produk)

Pada tahap *product design and development* ini pegembang melaksanakan proses pendesainan dan penyusunan modul. Proses dalam tahap ini sebagai berikut:

a. Format Desain Modul

Desain modul akan disajikan dengan format sebagai berikut:

- 1) Cover Judul;
- 2) Kata Pengantar;
- 3) Daftar Isi;
- 4) Daftar Gambar;
- 5) Petunjuk Penggunaan;
- 6) Pendahuluan;
- 7) Tujuan Pembelajaran;
- 8) Uraian Materi;
- 9) Rangkuman;
- 10) Latihan (mandiri, kelompok, dan rumah);
- 11) Glosarium;
- 12) Daftar Pustaka.

Dalam penulisan modul ini perlu diperhatikan bahwa fokus utama dalam penulisannya ialah terdapat pada uraian materi dan latihan. Pada uraian materi akan dipaparkan mengenai Sumber-Sumber Sejarah Awal Lamajang dan Kerajaan Lamajang Tigang Juru; Keberadaan Kerajaan Lamajang Tigang Juru Pada Masa Lampau; Bukti Peninggalan Budaya Kerajaan Lamajang Tigang Juru Pada Masa Klasik; dan Keberadaan Kerajaan Lamajang Tigang Juru Pada Masa Kini. Uraian materi akan disusun melalui beberapa bab dan sub bab. Pemberian sub bab pada uraian materi berfungsi untuk membuat peserta didik lebih dalam pada penguasaan materi.

Modul juga didalamnya juga memuat komponen latihan yang merupakan pemberian tugas-tugas yang berupa tugas soal uraian dan pilihan ganda. Dalam latihan ini pula akan diberikan tugas-tugas observasi sehingga peserta didik akan terjun ke lapangan untuk mengunjungi situs-situs sejarah. Tugas observasi ini akan memberikan suatu pengalaman secara langsung pada peserta didik dan dapat mengetahui kondisi lapangan yang sesungguhnya. Kegunaan dari tugas observasi pada peserta didik ini sendiri yaitu dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapatkan di kelas yang berbentuk teori-teori dan pengetahuan secara nyata dilapangan sehingga peserta didik dapat saling menghubungkan atau mencocokkan antara teori dengan objek bersejarah di lapang.

b. Penyusunan Modul

Penyusunan modul ini bermula saat telah terbentuknya tim partisipatori yang akan dilanjutkan pada penyusunan modul untuk mata pelajaran sejarah kelas X. Susunan modul akan dilakukan dengan pembuatan peta konsep atau draft modul yang akan dikembangkan. Setelah itu disusunlah modul berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik yang telah dirumuskan di awal.

Pengembang menggunakan metode penelitian sejarah untuk mendapatkan fakta sejarah yang kemudian akan dilakukan penulisan sejarah berupa materi sejarah lokal yaitu sejarah kebudayaan Lumajang pada masa Klasik tersebut. Metode dalam penulisan atau penelitian sejarah ini merupakan proses menguji atau menganalisa secara kritik rekaman dan peninggalan masa lampau (Gottschlack, 1986: 32). Metode ini terdiri dari 4 tahapan yang meliputi:

- 1) Heuristik;
- 2) Kritik;
- 3) Interpretasi;
- 4) Historiografi.

Tahap heuristik merupakan proses pencarian sumber atau bahan pada tahap awal penulisan sejarah. Pengembang mencari sumber dari berbagai literatur, buku, jurnal, dan juga laporan penelitian yang terkait dengan sejarah kebudayaan Lumajang pada masa Klasik. Pengembang mendatangi perpustakaan Kabupaten

Lumajang dan Museum Kabupaten Lumajang serta mengobservasi situs peninggalan sejarahnya langsung untuk mendapatkan sumber-sumber untuk dijadikan bahan dalam penyusunan modul.

Setelah tersedianya beberapa sumber, tahapan selanjutnya ialah kritik. Kritik pada sumber ini dibagi menjadi 2 yang meliputi: 1) kritik ekstern dan 2) kritik intern. Kritik ekstern ini dilaksanakan penilain pada keaslian sumber yang diperoleh, seperti siapa penulis?; tahun penulisan?; kaitan antara penulis dengan apa yang ditulisnya. Sedangkan kritik intern ini yaitu memvalidasi informasi atau data yang diperoleh dari sumber tersebut. Pada tahap kritik ini dipastikan bahwa data atau sumber sejarah yang didapatkan dan dipergunakan ini mengandung informasi yang valid dan dapat dipertanggung jawabkan.

Tahapan yang ketiga ialah interpretasi merupakan tahapan yang menafsirkan fakta-fakta sejarah yang didapatkan melalui tahapan kritik sumber. Penafsiran ini memberikan suatu gambaran cerita sejarah secara logis. Kumpulan fakta-fakta itu dirangkai mulai dari sejarah Lumajang sampai dengan sejarah kebudayaan Lumajang pada masa Klasik yang berisi mengenai perkembangan Kerajaan Lamajang Tigang Juru beserta peninggalan pada masa Klasik yang tersebar di kabupaten Lumajang.

Tahapan yang keempat ialah historiografi yang merupakan tahapan terakhir dalam penulisan penelitian sejarah setelah melalui tahap pencarian sumber (heuristik), kritik pada sumber, penafsiran pada fakta sejarah hingga nantinya pada tahap historiografi ini dilakukan penulisan sejarah. Penulisan sejarah ini disusun secara sistematis dan kronologis serta disajikan melalui pembuatan modul sejarah kebudayaan Lumajang pada masa Klasik.

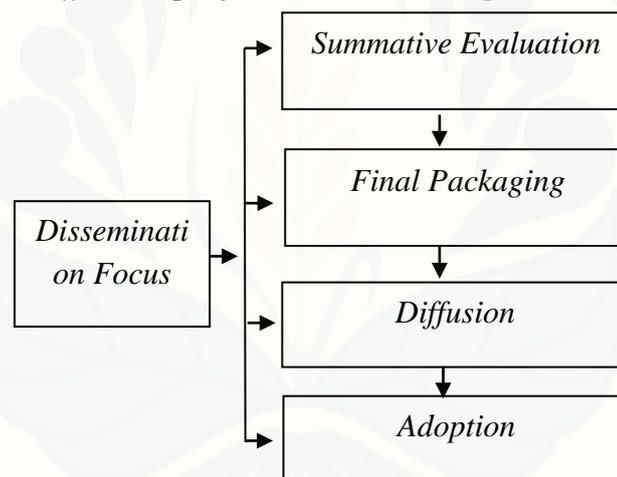
Materi sejarah kebudayaan Lumajang pada masa Klasik yang telah disusun kemudian didesain ke dalam bentuk modul pembelajaran. Berdasarkan materi pelajaran tersebut kemudian disusunlah beberapa bentuk kegiatan kerja dan latihan-latihan. Desain tugas tersebut berfungsi untuk memicu ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan di awal.

Draft modul merupakan hasil penelitian lapangan dan studi literatur tentang sejarah kebudayaan Lumajang pada masa Klasik. Peninggalan sejarah

yang dimiliki dan terdapat di kabupaten Lumajang ini memiliki kaitan dengan peninggalan kebudayaan pada masa Klasik. Materi yang akan dikembangkan dalam pembuatan modul ini yaitu materi mengenai: (1) Sumber-Sumber Sejarah Awal Lamajang dan Kerajaan Lamajang Tigang Juru; (2) Keberadaan Kerajaan Lamajang Tigang Juru Pada Masa Lampau; (3) Bukti Peninggalan Budaya Kerajaan Lamajang Tigang Juru Pada Masa Klasik; dan (4) Keberadaan Kerajaan Lamajang Tigang Juru Pada Masa Kini;

3.3.3 *Dissemination Focus* (Fokus Desiminasi)

Fokus ketiga ialah *dissemination focus* (fokus desiminasi) memilik 4 tahapan, meliputi: 1) *summative evaluation* (evaluasi sumatif); 2) *final packaging* (produk akhir); 3) *diffusion* (penyebaran); dan 4) *adoption* (adopsi).



Skema 3.4 Alur *Dissemination Focus*

3.3.3.1 *Summative Evaluation* (Evaluasi Sumatif)

Pada evaluasi sumatif ini diawali dengan mengumpulkan data-data obyektif selama prosedur pengembangan. Metode alternatif penilaian yang dapat digunakan ialah jurnal, penilaian proyek, penilaian portofolio, dan aktivitas log (Willis, 2000: 15-16). Evaluasi sumatif ini mengukur mengenai keefektifan program pengembangan yang telah dilaksanakan serta meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik.

Data-data obyektif dikumpulkan berdasarkan data-data melalui serangkaian proses pengembangan. Pengembang memilih metode penilaian jurnal untuk mengemas data-data yang didapat. Proses evaluasi sumatif ini lebih mengarah pada konteks tertentu. Hasil evaluasi sumatif ini kemudian sering diperlakukan sebagai demonstrasi yang meyakinkan pengguna produk pengembangan mengenai keefektifan program kerja (Willis, 2000: 15-16).

3.3.3.2 Final Packaging (Produk Akhir)

Pada tahap *final packaging* (produk akhir) ini yang berarti telah didapatkan produk unggulan yang berasal dari beberapa prosedur pengembangan yang telah dilalui. Produk unggulan ini tidak lagi membutuhkan adanya revisi dan uji coba kembali. Hal tersebut dikarenakan produk ini merupakan produk *final* dari modul pembelajaran yang telah dikembangkan. Pada tahap ini pengembang telah melakukan *finishing* atau *final* pada produk pengembangan E-modul yang telah siap untuk didistribusikan dalam bentuk *soft copy*.

3.3.3.3 Diffusion (Penyebaran)

Pada tahap *diffusion* ini merupakan tahap penyebaran atau pendistribusian produk untuk dipergunakan oleh para pengguna produk. Langkahnya diawali dengan menyiapkan *soft copy* file E-modul sejarah kebudayaan Lumajang. Hal ini memudahkan pengguna produk dalam mempelajari isi buku dengan sendirinya. Selain itu bentuk *soft copy* file E-modul sejarah kebudayaan Lumajang dirasa sangat efektif untuk dipergunakan dalam proses belajar mengajar sejarah dengan tampilan elektronik yang lebih menarik serta minim biaya yang dikeluarkan.

Produk modul yang telah dikembangkan ini juga diunggah di situs *blogger* milik pengembang. Melalui situs *blogger* tersebut memudahkan para pengguna produk untuk mendapatkan atau mendownload secara gratis file modul pembelajaran tersebut. Melalui situs *blogger* ini pula pengembang mengharapkan produk tersebut memberikan beberapa manfaat bagi dunia pendidikan. Penyebaran modul pembelajaran ini juga dilakukan dalam bentuk kaset CD yang

dipergunakan sebagai arsip bagi Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Jember khususnya dan pengguna lain pada umumnya.

3.3.3.4 Adoption (Adopsi)

Tahap *adoption* (adopsi) ini merupakan tahapan yang terakhir dari model pengembangan modul sejarah kebudayaan Lumajang ini. Tahap *adoption* ini memasukkan kritik dan saran dari khalayak umum demi keberlangsungan kualitas modul yang dikembangkan. Kritik, saran, dan tanggapan dari pembaca ini dapat ditampung melalui *blogger* atau email pengembang.

Tahapan *adoption* (adopsi) ini masih terus berlanjut yaitu dengan terus mengembangkan pengetahuan dan keahlian untuk memberikan inovasi-inovasi terbaru bagi produk modulnya. Dalam hal ini pengembang perlu memiliki kepekaan pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini didapatkan misalnya melalui seminar-seminar cara pembuatan modul pembelajaran atau melalui sejumlah pelatihan atau *training*. Melalui kegiatan tersebut maka akan ada kemajuan dalam mengadopsi banyak ilmu pengetahuan demi kesempurnaan produk pengembangan. Kerja yang terus mengalami perubahan inilah kunci kesulitan dalam merancang pembelajaran konstruktivistik (Mustaji, 2013: 4).

BAB 5. PENUTUP

Bab penutup ini akan memaparkan hal-hal yang meliputi: (1) Simpulan mengenai hasil penelitian pengembangan modul elektronik Sejarah Kebudayaan Lumajang; dan (2) Saran.

5.1 Simpulan

Mengacu pada hasil analisis data, pembahasan terhadap proses pengembangan, dan hasil pengembangan modul elektronik Sejarah Kebudayaan Lumajang, maka dapat diambil suatu kesimpulan sebagai berikut.

- 1) Modul elektronik Sejarah Kebudayaan Lumajang telah tervalidasi ahli, yaitu (1) validasi ahli materi mendapatkan nilai persentase sebesar 84,21%, artinya produk yang dikembangkan memiliki kualifikasi “Baik”; (2) validasi ahli bahasa mendapatkan nilai persentase sebesar 96%, artinya produk yang dikembangkan memiliki kualifikasi “Sangat Baik”; dan (3) validasi ahli desain pembelajaran mendapatkan nilai persentase sebesar 78,33%, artinya produk yang dikembangkan memiliki kualifikasi “Baik”. Selain tervalidasi ahli, modul elektronik ini juga tervalidasi oleh pengguna yang mendapatkan nilai persentase sebesar 98% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dalam kriteria kelayakan produk.
- 2) Modul elektronik Sejarah Kebudayaan Lumajang yang telah diuji cobakan dapat meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik dengan pembelajaran sejarah lokal. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan kategori sangat tinggi pada indikator pertama, kedua, dan ketiga dengan persentase: (1) 87,5%; (2) 100%; dan (3) 87,5%, serta terdapat kategori cukup tinggi pada indikator keempat dengan persentase 63,5%. Sementara pada uji coba lapangan atau kelompok besar, peserta didik juga mengalami peningkatan kesadaran sejarah. Hasil uji coba kelompok besar menunjukkan kategori sangat tinggi pada indikator pertama, ketiga, dan keempat dengan persentase: (1) 100%; (2) 95%; dan (3) 100%, serta terdapat kategori cukup tinggi pada indikator kedua dengan persentase 69%.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa produk modul elektronik Sejarah Kebudayaan Lumajang untuk pembelajaran sejarah di kelas X SMA dengan model R2D2 yang dikembangkan dan telah tervalidasi telah memperoleh hasil yang baik. Produk modul elektronik Sejarah Kebudayaan Lumajang ini mampu meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik pada mata pelajaran sejarah.

5.2 Saran

Berdasarkan kegiatan empiris uji coba produk yang telah dilaksanakan maka saran yang dapat diberikan atas pemanfaatan modul elektronik Sejarah Kebudayaan Lumajang ini adalah sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran menggunakan modul elektronik Sejarah Kebudayaan Lumajang menggunakan metode pembelajaran kooperatif yang sesuai dengan Kurikulum 2013;
- 2) Peserta didik diharapkan mampu secara mandiri menggunakan modul elektronik Sejarah Kebudayaan Lumajang dalam proses pembelajaran tanpa bantuan pendidik sebagai fasilitator dan mampu memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai penunjang dalam menyukseskan peran serta sebagai peserta didik;
- 3) Pendidik diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif dengan berbagai bahan ajar, media pembelajaran, dan metode pembelajaran yang lebih bervariasi serta pendidik dapat menumbuhkan jiwa nasionalisme dan cinta tanah air para peserta didik hingga menjadikan peserta didik bangga dengan jati diri mereka dari kesadaran sejarah pada sejarah bangsa dan wilayahnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, T. 1992. *Sejarah Lokal di Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Abdullah, Taufik, 1974. “Masalah Sejarah Daerah dan Kesadaran Sejarah”, *Bulletin Yaperna* No. 2 tahun I, Jakarta.
- Abidin, Y. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran: dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Abrar. 2015. *Pembelajaran Sejarah dan Teacherpreneur*. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 1 – 12.
- Ahmadi, I. K., Amri, S., dan Elisah, T. 2012. *Mengembangkan Pendidikan Berbasis Keunggulan Lokal Dalam KTSP*. Jakarta: P.T Prestasi Pustakaraya.
- Ahonen, S. 2005. *Historical Consciousness: A Viable Paradigm For History Education?. Journal of Curriculum Studies*. 37:6, 697-707.
- Ahyani, N. 2017. *Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Sejarah*. Prosiding Seminar Nasional 20 Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.
- Aka, K.I. 2013. Model-Model Pengembangan Bahan Ajar. <http://belajar.pendidikanku.htm> (di akses 21 Desember 2017).
- Aman. 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Aman, N. 2014. Aktualisasi Nilai-Nilai Kesadaran Sejarah dan Nasionalisme dalam Pembelajaran Sejarah di SMA. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Tahun IV Nomor 1.
- Ammert, Niklas, dkk. 2017. *Bridging Historical And Moral Consciousness: Promises And Challenges. Historical Encounters; A Journal of Historical Consciousness, Historical Cultures, and History Education*, 4 (1), 1-13.
- Amiruddin. 2016. *Peran Pendidikan Sejarah Dalam Membangun Karakter Bangsa*. Seminar Nasional “Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Membentuk

Karakter Bangsa Dalam Rangka Daya Saing Global” Kerjasama: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar dan Himpunan Sarjana Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial Indonesia.

Amri, S. 2015. *Pembelajaran Sejarah: Masalah dan Solusinya*. Jurnal Edukasi Musi Rawas, 150 – 171.

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

Asyhar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.

Astuti, O.S. 2015. Pengembangan Modul dengan Pendekatan CTL pada Pokok Bahasan Himpunan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Skripsi*. Yogyakarta: Uinsuka.

Arikunto, S. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Aziz, R.A. 2012. “Pengembangan Modul Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di SDI Al-Azhar 31 Yogyakarta”. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Azis, A, dkk. 2018. *Correlation Between: Understanding Of Nationalism And Historical Consciousness Toward Students’ Democratic Attitude In Banda Aceh Senior High School*. *International Journal Of Multicultural And Multireligious Understanding (IJMMU)* Vol. 5, No. 3, June 2018.

Bahri, A. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Makasar: universitas Muhammadiyah Makasar.

Borg, W. R & Gall, M.D 1983. *Educational Research: An Introduction, Fourth Edition*. New York: Longman Inc.

BSNP. 2006. Petunjuk Teknis Pengembangan Silabus dan Contoh/ Model Silabus SMA/MA Mata Pelajaran Sejarah. Jakarta: Depdiknas.

- Chinnery, A. 2013. *Caring For The Past: On Relationality And Historical Consciousness*. *Ethics And Education*, 8(3), 253–262.
- Clark, A & Peck, C.L. 2017. *Introduction Historical Consciousness Theory And Practice*. *CONTEMPLATING HISTORICAL CONSCIOUSNESS: Notes from the Field*.
- Cohen, L, Manion, L& Morison, K. 2007. *Research Methods in Education (Sixth edition)*. New York: Routledge.
- Daliman, (2012), *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Depdiknas. 2008. *Penulisan Modul*. Depdiknas: Direktorat Tenaga kependidikan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan.
- Direktorat Pembinaan SMA-Ditjen Pendidikan Menengah. 2014. *Mulok di SMA Tahun 2014*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: Direktorat Pembinaan SMA-Ditjen Pendidikan Menengah.
- Ekasari, P. N. 2017. Pembelajaran Berbasis Nilai Pada Mata Pelajaran Sejarah Melalui Model VCT (Value Clarification Technique). *Jurnal Sejarah dan Budaya*. Tahun Kesebelas. No. 2.
- Endarliani, A.T. 2017. “Hubungan Prestasi Belajar Dengan Kesadaran Sejarah Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Padang Cermin Tahun Ajaran 2016/2017”. *Skripsi*. Universitas Lampung.
- Evi, Y. 2016. Pengembangan Modul Elektronik Mata Pelajaran Animasi 3 Dimensi Kompetensi Dasar Aplikasi Pemodelan 3 Dimensi Kelas XI Multimedia Di SMK Negeri 6 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. Vol. 7 (2)
- Gay, L.R., & Airasian.P., (2003). *Educational Research: Competencies For Analysis & Application* (7th ed). New Jersey : Merril Prentice Hall.
- Glencross, A. 2015. *From “Doing History” To Thinking Historically: Historical Consciousness Across History And International Relations*. *International Relations*, 29(4), 413–433.
- Gottschlak, L. 1986. *Mengerti Sejarah*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia (UI-Press).

- Hasan, S.H 2008 Problematika Pendidikan Sejarah. Naskah dalam Handbook Pendidikan Sejarah. Bandung: Jurusan Pendidikan Sejarah FPIPS-UPI.
- Hasan. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*, Jakarta: Litbang Puskur.
- Hasan, S.H. 2012, Pendidikan Sejarah Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Sejarah: UPI*. Vol 22, No. 1.
- Hutauruk, A. F. 2017. *Digital Citizenship: Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sejarah di Era Global*. Vol. 2. No. 2. Halaman 1-6.
- Isjoni. 2007. *Pembelajaran Sejarah Pada Satuan Pendidikan*. Bandung :Alfabeta.
- Jumardi. (2015). *Public History: Suatu Tinjauan Pendahuluan*. Jurnal Pendidikan Sejarah, 58 – 62.
- Kemendikbud. 2013. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 SMA/MA dan SMK/MAK Sejarah Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. 2014. *Implementasi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2014 Mata Pelajaran Sejarah Indonesia SMA/SMK*. Jakarta. Kemendikbud.
- Kemendikbud. 2014. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 tahun 2014 Mata Pelajaran Sejarah SMA/SMK*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan.
- Kemendikbud. 2016. *Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Atas/Sekolah Kejuruan/Madrasah Aliyah/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMA/SMK/MA/AK): Mata Pelajaran Sejarah Indonesia*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kochhar, S.K. 2008. *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: PT Grassindo.
- Koentjaraningrat. 2003. *Pengantar Antropologi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Kolbl, C & Straub, J. 2001. *Historical Consciousness In Youth: Theoretical And Exemplary Empirical Analyses*. Volume 2, No.3, Art. 9.
- Lamato, S.A & Sudrajat, A. 2016. Penanaman Kesadaran Sejarah dan Sikap Nasionalisme dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 2 Banggai. Volume 12 (1).
- Lazmihfa, dkk. 2015. Pengembangan Bahan Ajar Sejarah (Modul) Berbasis Diorama Museum Benteng Vredeburg Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta. *Jurnal Historika*, 15 (2), 71-82.
- Magdalia, A. 2011. *Pendidikan Sejarah dan Permasalahan Yang Dihadapi*. Jurnal Ilmiah Kependidikan. Vol. III. No. 2 Maret 2011.
- Mahayukti, G. A., Suarsana, I. M. 2013. “Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa”. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Singaraja: Universitas Pendidikan Indonesia. Vol.2:2.
- Maskum, A. 2015. *Interpretasi Sejarah Sebagai Peristiwa Dan Masalah Pendidikan*. At-Turats. Vol. 9. Nomor 2 Desember Tahun 2015.
- Maslahah, W & Rofiah, L. 2019. “Pengembangan Bahan Ajar (Modul) Sejarah Indonesia Berbasis Candi-Candi Di Blitar Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah”. *Jurnal Agastya*. Vol 9 (1).
- Mertler, C.A. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Molenda, M Pershing, J.A, dan Reigeluth, C.M., 1996. *Designing Instructional System*. Dalam Robert L Craig (Ed), *The ASTD Training and Development Handbook: A Guide to Human Resource Development* (hlm. 226-193). Alexadria : ASTD dan McGraw Hill.
- Mustaji. 2010. Desain Pembelajaran Dengan Model R2D2. http://lib.uin-malang.ac.id/files/thesis/chapter_iii/08710052.pdf. (di akses 21 Desember 2017).

- Mustaji. 2010. Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Pola Belajar Kolaborasi (Model PBMK). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Volume 17 (2). Halaman 187-200.
- Mustaji. 2013. Teori, Model, dan Penelitian Pengembangan Dalam Perspektif Teknologi Pembelajaran. <http://pattaula.blogspot.com/2013/03/desain-pembelajaran-prof-dr-mustaji-mpd.html>. (di akses 21 Desember 2017).
- Nugraheni, U.I. 2017. “Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Samin Di SMP Negeri 1 Ngawen Blora”. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Oufan, C. 2007. *Effective-Historical Consciousness In Reading A Text*. *Journal Of Literature, History & Philosophy*. Volume 2
- Peter Lee. 2004. *Walking Backwards Into Tomorrow Historical Consciousness And Understanding History*. *History In Education Unit, Institute Of Education, University of London England*.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 tahun 2016 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan.
- Permendikbud No. 64 Tahun 2013 mengenai standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah.
- Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 Lampiran 46 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah
- Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 Lampiran 51 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah
- Pornamasari, Evi. 2012. Pengembangan modul pembelajaran berbantuan flipbook maker dengan model pembelajran NHT berbasis teori vygotsky materi pokok relasi dan fungsi. *Skripsi*. UPGRIS.

- Prastowo. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Priyatni, E. T & Wahono, A.S. *Model Penyusunan Bahan Ajar Membaca Berbasis Pendidikan Multikultural dan E-Learning*. Tidak Diterbitkan. Artikel: Malang: Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.
- Pujaningsih, dkk. 2016. Pengembangan Modul Elektronik Menggunakan 3D PageFlip Professional Materi Atom Hidrogen Pada Mata Kuliah Fisika Kuantum. Pendidikan Fisika PMIPA FKIP: Universitas Jambi.
- Puji, R P. N. 2014. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sejarah Lokal Menampilkan Eksistensi Benteng Portugis Situbondo Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS”. *Skripsi*. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Purbaningrum, Y,E. 2013. “Model Scaffolding Pembelajaran Menulis Dengan Pendekatan Proses Bagi Anak Tunarungu”. *Jurnal Bahasa dan Seni* Vol 41. No.2. Hal 285-286.
- Purwantiny, A. 2012. *Peradaban Lamajang Kuno*. Surabaya: PMN Surabaya.
- Purwantiny, A. 2017. *Profil Kebudayaan Kabupaten Lumajang: Tinjauan Cagar Budaya dan Seni Budaya di Kabupaten Lumajang*. Lumajang: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Lumajang.
- Purwanto., Rahadi, A., dkk. 2007. *Pengembangan Modul*. Depdiknas: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan.
- Putra, N. 2015. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Putri, E. A. 2016. “Pengembangan Modul Digital Berbasis Aplikasi eXe pada Matapelajaran Sejarah Kelas XI SMA dengan Model ASSURE pada Sub Pokok Bahasan Agresi Militer Belanda”. *Skripsi*. Jember: FKIP, Universitas Jember.
- Putri, R. A. 2016. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA dengan Model Borg & Gall”. *Skripsi*. Jember: FKIP, Universitas Jember.

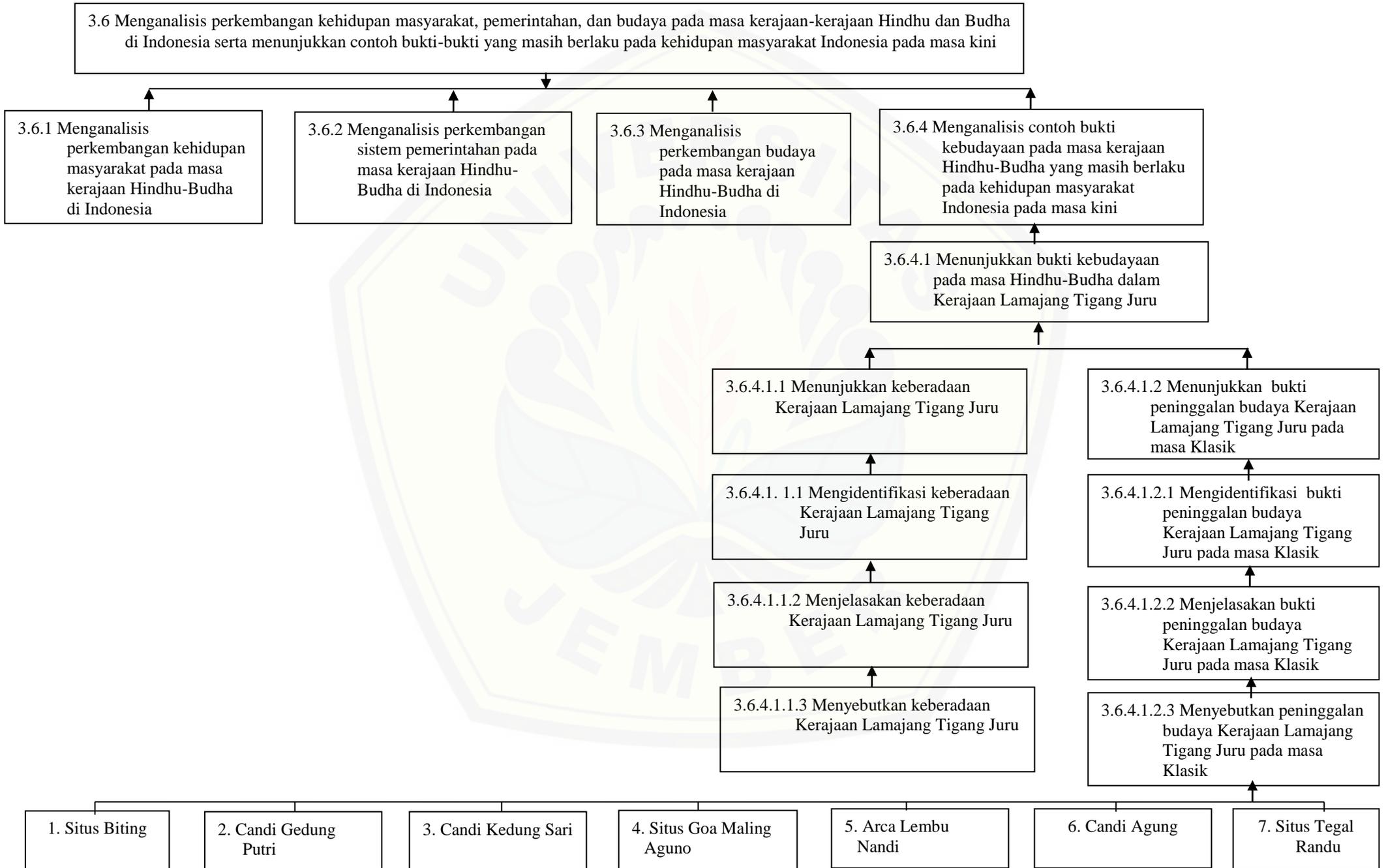
- Rizqi, M. N. 2016. *Materi Pembelajaran Sejarah Lokal, Antara Keharusan dan Ketersediaan. Universtas Pendidikan Indonesia.*
- Sardiman. 2015. *Menakar Posisi Sejarah Indonesia Pada Kurikulum 2013.* Jurnal Istoria Volume 11 No 1 September 2015. Jurusan/Prodi Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sartono Kartodirdjo. 1990. *Kebudayaan Pembangunan dalam Perspektif Sejarah.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sartono Kartodirdjo. 1990. *Pembangunan Bangsa, Nasionalisme, Kesadaran dan Kebudayaan Nasional.* Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Satriawati, H. 2015. Pengembangan E-Modul Interaktif Sebagai Sumber Belajar Elektronika Dasar Kelas X SMKN 3 Yogyakarta. *Skripsi.* Yogyakarta: UNY.
- Sayono J. 2013. *Pembelajaran Sejarah di Sekolah: dari Pragmatis ke Idealis.* Sejarah dan Budaya, 9 – 17.
- Setyosari, H. P. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan.* Jakarta: Kencana.
- Setyosari, H. P. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Seaton, P.A. 2007. *Japan's Contested War Memories The Memory Rifts In Historical Consciousness Of World War II.* Taylor & Francis Group An Informa Business Edition 1st Edition. pp 272. ISBN 9781134150052.
- Seixas, P. 2004. *Theorizing Historical Consciousness.* University Of Toronto Press.
- Silvi, D. N. 2015. “Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kerajaan Lamajang Tigang Juru Tahun 1294 M-1316 M Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA (Sekolah Menengah Atas) Dengan Menggunakan Model ADDIE”. *Skripsi.* Jember: FKIP Universitas Jember.
- Sirnayatin, T. A. 2017. *Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah.* Jurnal SAP, 312 – 321.

- Siska, Y. 2017. *Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Sejarah Lokal Lampung Untuk Sekolah Dasar. Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*. Volume 2 (2). Halaman 199-211.
- Sudjana, N dan Ibrahim. 2012. *Penelitian dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudrajat. 2016. *Penanaman Kesadaran Sejarah dan Sikap Nasionalisme Dalam Pembelajaran Sejarah SMA Negeri 2 Banggai*. Volume 12 (1).
- Sugianto, Dony dkk.2013. *Modul Virtual:Multimedia FlipBook Dasar Teknologi Digital*. Jurnal INVOTEC, Vol. IX No.2 Agustus 2013 p.110-116.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuntitatif, Kualitatif,dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sulhan. 2016. *Peningkatan Kesadaran Sejarah Siswa Melalui Pemanfaatan Sumber Isu Kontroversial Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 4 Palu*. Jurnal Katalogis. Volume 4 (9). Halaman 156-167.
- Surbakti. 2010. *Paradigma Pembelajaran Sejarah Berbasis Konstruktivisme*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Suyatno Kartodirdjo. 2000. *Teori dan Metodologi Sejarah dalam Aplikasinya. Dalam Historika, No.11 Tahun XII*. Surakarta: Program Pasca Sarjana
- Syamsi, K. 2012. *Model Perangkat Pembelajaran Menulis Berdasarkan Pendekatan Proses Genre Bagi Siswa SMP*. Tidak Diterbitkan: Artikel: Yogyakarta: FBS Universitas Negeri Yogyakarta.
- Syahidah, F & Setiawati, E. 2018. *Pengembangan Modul Sejarah Lokal Kota Metro Untuk Memperkuat Kesadaran Sejarah*. Jurnal Swarnadwipa. Volume 2 (3) E-ISSN 2580-7315.
- Thorp, R. 2013. *The Concept of Historical Consciousness in Swedish History Didactical Research. Yearbook of the International Society for History Didactics 34, Schwalbach: Wochenshau Verlag, pp. 207-224*.

- Thorp, R. 2014. *Historical Consciousness and Historical Media - A History Didactical Approach to Educational Media*. *Education Inquiry*, 5(4), 24282.
- Thorp, R. 2014. *Historical Consciousness, Historical Media, History Education*. Omslag-Sandra Olsson. Umea Universitet.
- Thorp, R. 2014. *Towards An Epistemological Theory of Historical Consciousness. Historical Encounters: A Journal Of Historical Consciousness, Historical Cultures, And History Education*, 1(1), 20-31. ISSN 2203 7543
- Thorp, R. 2017. *Deconstructing Karlsson, Part 1: Historical Consciousness. Historical Encounters: A Journal Of Historical Consciousness, Historical Cultures, And History Education*, 4(2), 1-10.
- Tim Penyusun Kamus Bahasa Indonesia. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Umamah, N. 2014. *Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Bidang Studi*. Jember: Universitas Jember.
- Umamah, N. 2016. Integrasi Sejarah Lokal dalam Kurikulum Sejarah SMA Peluang dan Kendala (Studi Kasus Pengembangan Kurikulum SMA di Kabupaten Jember). Prosiding Seminar Sejarah Lokal: Menggali Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Keberagaman Kehidupan Berbangsa dan Bernegara. Program Studi Ilmu Sejarah Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya: Universitas Indonesia.
- Umamah, N. 2017. Kurikulum 2013 dan Kendala yang Dihadapi Pendidik dalam Merancang Desain Pembelajaran Sejarah. Prosiding Seminar Nasional 2014, Pembelajaran Sejarah di Tengah Perubahan.
- Umamah, N. 2017. Pembelajaran Sejarah Kesiapannya Menghadapi Tantangan Zaman. Yogyakarta: Penerbit Ombak (Anggota IKAPI).
- Umamah, N. 2018. Perkembangan Kurikulum Pendidikan Sejarah di Indonesia Peluang Pengembangan Sejarah Lokal. Makalah disajikan dalam Sarasehan Sejarah Lokal Jawa Timur Tahun 2018 Dinas kebudayaan dan Pariwisata Jawa Timur.

- Vambriarto. 1985. *Pengantar Pengajaran Modul*. Yogyakarta: Pendidikan Paramia.
- Waluyo, T dkk. 2013. Pengembangan Paket Bahan Ajar Sejarah Dengan Model R2D2. Thesis. Jurusan Teknologi Pembelajaran, Program Pascasarjana: Universitas Negeri Malang.
- Wibowo, A.M. 2016. Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Lokal Di SMA Kota Madiun. *Jurnal Agastya*. Volume 6 (1).
- Widja. I. G. 1989. *Dasar-Dasar Pengembangan Strategi Serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Widja. 2002. *Menuju Wajah Baru Pendidikan Sejarah*. Yogyakarta: Lapera
- Wijayanti, Y. 2017. *Peranan Penting Sejarah Lokal Dalam Kurikulum Di Sekolah Menengah Atas*. *Jurnal Artefak History and Education*. Volume 4 (1). Halaman 53-60.
- Willis, J. 1995. *A Recursive, Reflective Instructional Design Model Based on Constructivist-Interpretivist Theory*. *Educational Technology*. Vol. 35, No. 6 (November-December 1995), pp. 5-23.
- Willis, J. & Wright, K. E. 2000. *A General Set of Procedures for Constructivist Instructional Design: The New R2D2 Model*. *Educational Technology*. Vol. 40, No. 2 (March-April 2000), pp. 5-20.
- Willis, J. 2000. *The Maturing of Constructivist Instructional Design: Some Basic Principles That Can Guide Practice*. *Educational Technology*. Vol. 40, No. 1 (January-February 2000), pp. 5-16.
- Wineburg, S. 2006. *Historical thinking and other unnatural acts charting the future of teaching the past*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Wineburg, S., Mosborg, S., Porat, D., & Duncan, A. 2007. *Common Belief and the Cultural Curriculum: An Intergenerational Study of Historical Consciousness*. *American Educational Research Journal*, 44(1), 40–76.

LAMPIRAN A. Analisis Instruksional Kompetensi Dasar 3.6 Mata Pelajaran Sejarah SMA Kelas X



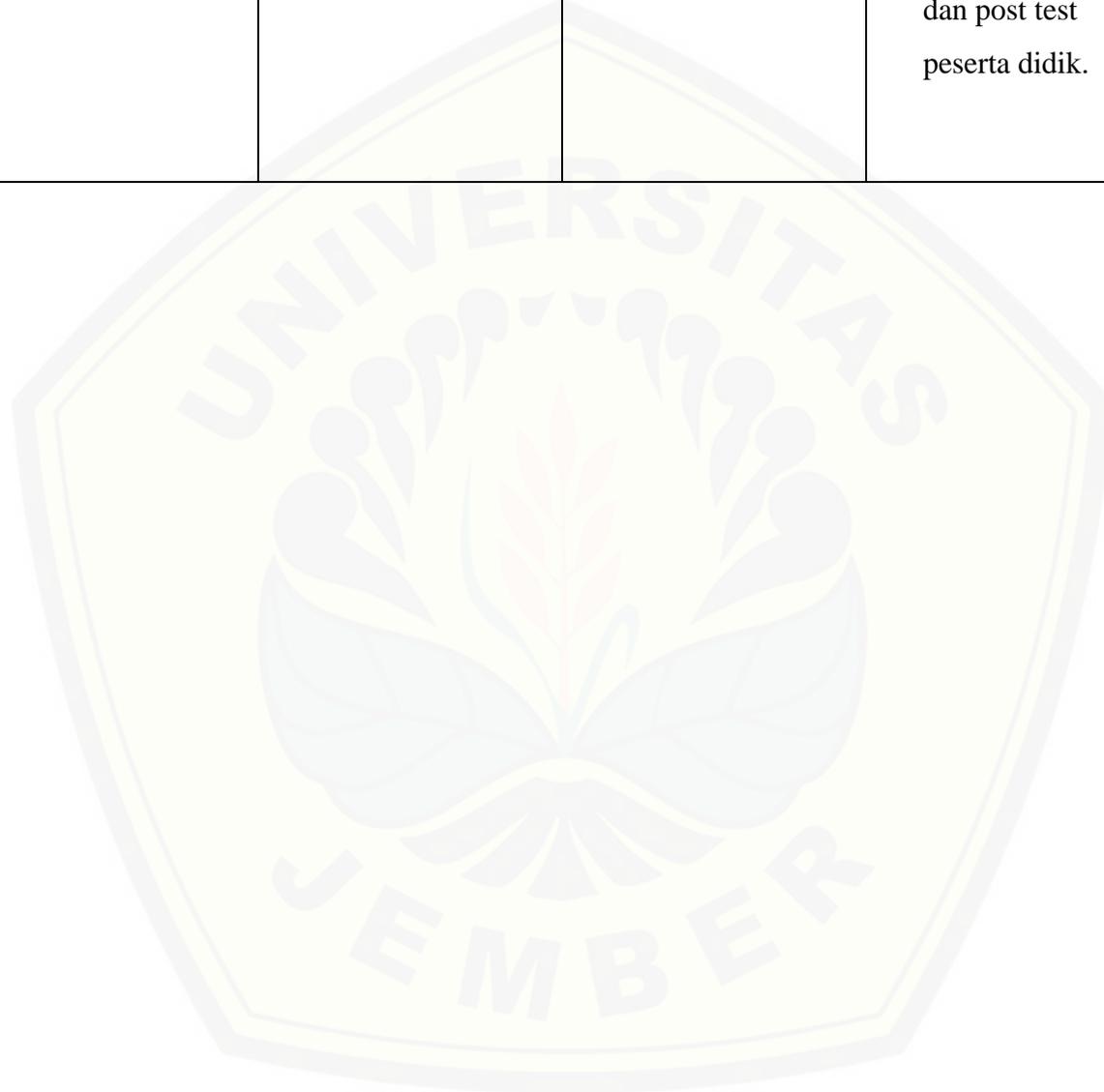
LAMPIRAN B

MATRIK PENELITIAN

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan E-Modul Sejarah Kebudayaan Lumajang Untuk Pembelajaran Sejarah Di SMA Kelas X Dengan Model R2D2	<p>1. Bagaimanakah hasil validasi ahli terhadap pengembangan E-modul sejarah kebudayaan Lumajang dengan model pengembangan R2D2 pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X?</p> <p>2. Apakah E-modul sejarah kebudayaan Lumajang dengan model</p>	<p>1. Pengembangan E-Modul Sejarah Kebudayaan Lumajang;</p> <p>2. Hasil validasi ahli isi materi, bahasa, dan desain terhadap E-Modul Sejarah Kebudayaan Lumajang;</p> <p>3. Ketercapaian penggunaan E-Modul Sejarah Kebudayaan Lumajang untuk meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik.</p>	<p>1. Hasil validasi ahli terhadap E-Modul Sejarah Kebudayaan Lumajang meliputi: kelayakan isi materi, kelayakan bahasa dan kelayakan desain;</p> <p>2. Ketercapaian peningkatan kesadaran sejarah dalam penggunaan E-Modul Sejarah Kebudayaan Lumajang meliputi hasil belajar</p>	<p>1. Angket</p> <ul style="list-style-type: none"> • Data analisis karakteristik peserta didik; • Data analisis performansi peserta didik; • Data analisis performansi pendidik; • Data hasil validasi ahli isi materi, ahli bahasa, dan ahli desain terhadap E-Modul Sejarah Kebudayaan Lumajang yang telah 	<p>1. Jenis Penelitian: Penelitian Pengembangan;</p> <p>2. Tempat penelitian: kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Pasirian, kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Kunir, dan kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Lumajang;</p> <p>3. Metode pengumpulan data melalui angket, wawancara, observasi, dokumentasi dan tes;</p>

	<p>pengembangan R2D2 pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X SMA di Kabupaten Lumajang dapat meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik?</p>		<p>kognitif peserta didik setelah menggunakan E-Modul Sejarah Kebudayaan Lumajang.</p>	<p>dikembangkan;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Data hasil tanggapan pendidik terhadap E-Modul Sejarah Kebudayaan Lumajang yang telah dikembangkan. <p>2. Wawancara</p> <ul style="list-style-type: none"> • Data analisis performansi peserta didik; • Data analisis performansi pendidik. <p>3. Dokumentasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Data hasil angket dan foto pelaksanaan pembelajaran. <p>4. Tes</p>	<p>4. Analisis data:</p> <p>Rumus yang digunakan untuk mengukur persentase hasil validasi ahli (uji coba ahli isi bidang studi, uji coba ahli media pembelajaran, uji coba pengguna produk):</p> $p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$ <p>Rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian kesadaran sejarah peserta didik yaitu dengan nilai pre-</p>
--	--	--	--	---	--

				<ul style="list-style-type: none">• Data nilai pre test dan post test peserta didik.	test dan post test rumus yang digunakan: $\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$
--	--	--	--	--	--



LAMPIRAN C. Surat Izin Penelitian



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

Nomor : 1288 /UN25.1.5/LT/2019
Lampiran :
Hal : Permohonan Izin Penelitian

14 FEB 2019

Yth. Kepala SMA Negeri 1 Lumajang

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

Nama : Nur Oktafiyani Heriyanto
NIM : 150210302008
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Berkenaan dengan penyelesaian tugas akhir, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan Penelitian tentang "Pengembangan E-Modul Sejarah Kebudayaan Lumajang Untuk Pembelajaran Sejarah di SMA Kelas X dengan Model R2D2" di Sekolah yang Saudara pimpin.

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

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

a.n. Dekan
Wakil Dekan I,

Prof. Dr. Suratno, M.Si
NIP 196706251992031003



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN

SMA NEGERI 1 LUMAJANG

Jl . A. Yani 7, ☎ (0334) 881747 Lumajang, Kode Pos 67316
website : www.sman1lmj.sch.id e-mail : smasalmj@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 489/053/101.6.8/2019

Menindaklanjuti Surat dari Universitas Jember (UNEJ) Nomor : 1288/UN25.1.5/LT/2019 tanggal 14 Februari 2019, untuk melakukan penelitian, maka Kepala SMA Negeri 1 Lumajang menerangkan bahwa:

nama	: NUR OTAFIYANI HERIYANTO
NIM	: 150210302008
Program Studi	: Pendidikan Sejarah
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas	: FKIP Universitas Jember
Alamat	: Jl. Imam Bonjol Dsn. Tulus Rejo I RT.012 Rw.002 Tempeh Lor Kab. Lumajang

Telah melaksanakan Penelitian di SMA Negeri 1 Lumajang pada bulan Februari 2019 untuk keperluan sebagaimana dimaksud, tentang "Pengembangan E-Modul Sejarah Kebudayaan Lumajang Untuk Pembelajaran Sejarah di SMA Kelas X dengan Model R2D2".

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lumajang, 27 Februari 2019
Kepala SMA Negeri 1 Lumajang,

Dr. ZAINAL ANAM, M.Pd.
Pembina Tk.I
NIP 19590606 198603 1 023

LAMPIRAN D. Instrumen Pengumpulan Data**D.1 Instrumen Analisis Performansi Pendidik****I. Petunjuk**

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

II. Identitas Pendidik

Nama :
NIP :
Pendidikan Terakhir :
Nama Sekolah :
Mengajar Kelas :

III. Pertanyaan

1. Bagaimana cara bapak/ibu guru dalam merumuskan tujuan pembelajaran?

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

2. Apakah bapak/ ibu mengemukakan tujuan pembelajaran yang akan dicapai diawal jam pelajaran setiap pertemuan mata pelajaran sejarah?

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

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

.....
.....

.....
.....

4. Apa kendala yang dihadapi bapak/ibu ketika mengembangkan materi mengenai sejarah Indonesia?

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

5. Metode pembelajaran apa yang biasa bapak/ibu gunakan di kelas pada mata pelajaran sejarah Indonesia?

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

6. Media apa yang bapak/ ibu gunakan dalam pembelajaran sejarah untuk menyampaikan materi?

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

7. Apakah ketersediaan bahan ajar di sekolah memenuhi kebutuhan pembelajaran sejarah Indonesia?

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

8. Bahan ajar apa yang biasanya bapak/ibu gunakan pada saat proses pembelajaran sejarah?

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

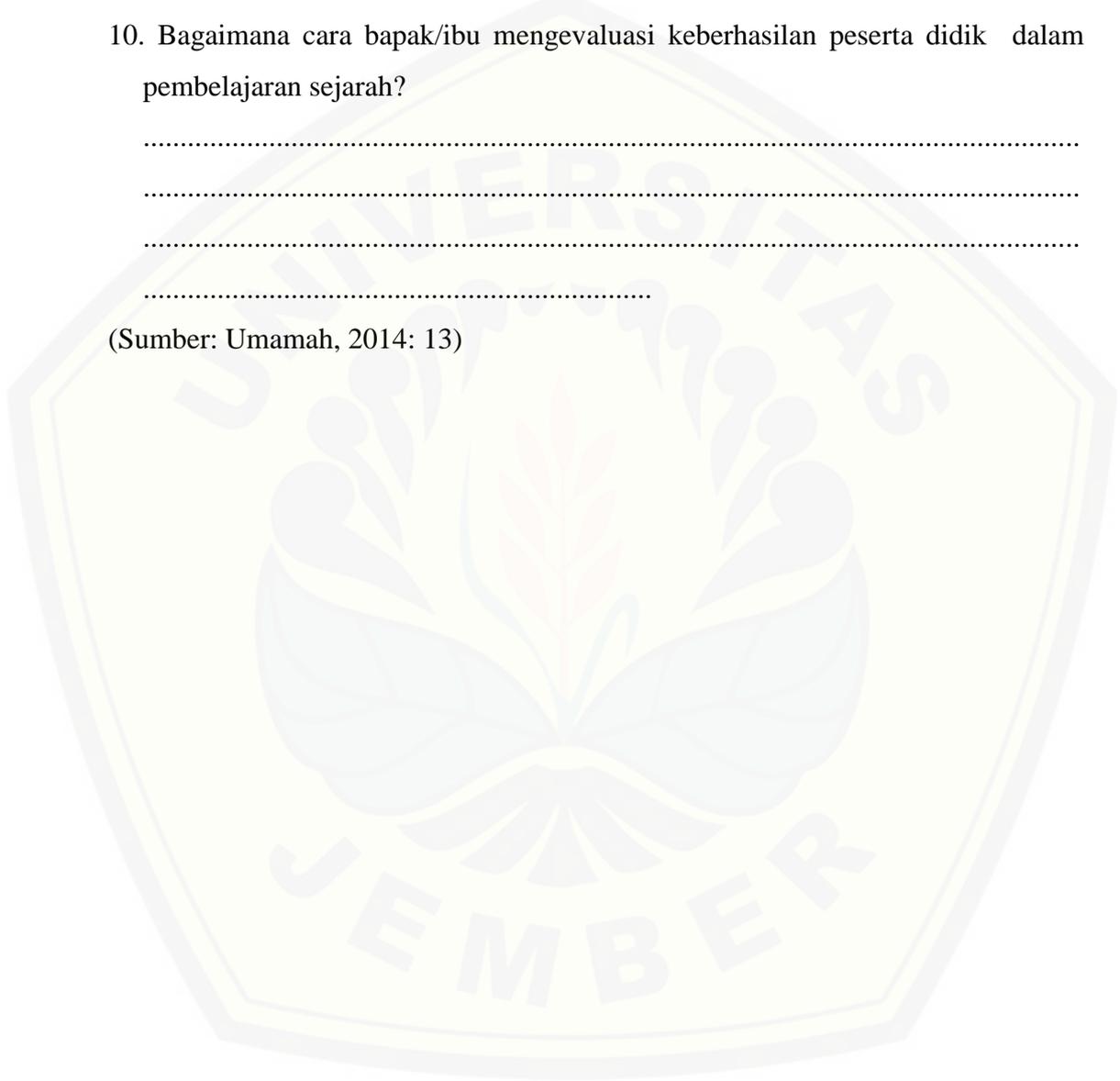
9. Menurut bapak/ ibu inovasi apa yang diinginkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah?

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

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

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

(Sumber: Umamah, 2014: 13)



D.2 Instrumen Analisis Performansi Peserta Didik**I. Identitas Peserta Didik**

Nama :

Sekolah :

Kelas :

Usia :

II. Petunjuk

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

III. Pertanyaan

1. Apakah bapak/ibu guru anda menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai disetiap awal pertemuan pembelajaran?

.....

.....

.....

.....

2. Metode pembelajaran apa yang biasanya bapak/ ibu guru anda gunakan dalam pembelajaran sejarah?

.....

.....

.....

.....

3. Metode pembelajaran apa yang anda sukai?

.....

.....

.....

.....

4. Bahan ajar apa yang anda gunakan dalam pembelajaran sejarah?

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

5. Tulislah saran mengenai bahan ajar yang anda inginkan untuk mempermudah proses pembelajaran sejarah?

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

6. Media apa yang digunakan bapak/ ibu guru anda untuk menyampaikan materi dalam proses belajar sejarah?

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

7. Media apa yang anda sukai pada saat proses pembelajaran?

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

8. Jenis evaluasi apa yang dilakukan bapak/ ibu guru untuk mengukur hasil belajar anda?

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

9. Menurut anda inovasi apa yang anda inginkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah?

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

Sumber: (Umamah, 2014: 13)

D.3 Instrumen Analisis Karakteristik Peserta Didik

I. Petunjuk

1. Pengisian angket ini tidak ada kaitannya dengan penilaian mata pelajaran yang kamu ikuti.
2. Isilah angket ini dengan cara memberi jawaban sesuai dengan pendapat kamu pada tempat jawaban yang telah disediakan.
3. Isilah pertanyaan yang tertera dengan jujur dan objektif.
4. Pengisian angket ini ingin meminta masukan peserta didik dalam proses pengembangan produk.

II. Identitas Peserta Didik

Nama :
Sekolah :
Kelas :
Hari/Tanggal :

III. Pertanyaan

1. Apakah menurut anda belajar materi sejarah lokal di sekitar lingkungan anda itu sangat penting? Berikan alasannya?
.....
.....
.....
.....
2. Apakah menurut anda materi sejarah lokal sangat menarik? Berikan alasannya?
.....
.....
.....
.....
3. Apakah menurut anda materi sejarah lokal mudah dimengerti? Berikan alasannya?

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

4. Apakah bapak/ibu guru pernah membelajarkan materi sejarah lokal dan contohnya seperti apa?

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

5. Sejarah lokal apa yang anda ketahui di lingkungan sekitar anda?

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

6. Topik materi sejarah lokal apa yang anda ingin ketahui atau pelajari dalam pembelajaran sejarah?

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

7. Produk sejarah lokal apa yang anda inginkan guna menunjang proses pembelajaran sejarah?

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

8. Strategi belajar apa yang anda inginkan untuk mempermudah pemahaman materi sejarah lokal?

.....
.....

.....
.....

9. Dalam pembelajaran sejarah selama ini apakah ada relevansi materi sejarah nasional dengan sejarah lokal?

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

10. Menurut anda apakah perlu dikembangkan modul pembelajaran sejarah lokal? Modul pembelajaran sejarah lokal apa yang anda inginkan? Berikan alasannya?

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

(Sumber: Umamah, 2014: 35)



LAMPIRAN E. Pedoman Observasi Analisis Performansi**Pedoman Observasi Analisis Performansi**

Pengamatan (observasi) yang dilakukan mengamati kondisi lingkungan sekolah, kondisi pembelajaran peserta didik dan keberadaan bahan ajar yang digunakan pada pembelajaran mata pelajaran sejarah di 3 SMA di Lumajang yaitu SMAN 1 Lumajang, SMAN 1 Kunir, dan SMAN 1 Pasirian meliputi:

a. Tujuan

Untuk memperoleh informasi dan data baik fisik maupun non fisik dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah di SMAN 1 Lumajang, SMAN 1 Kunir, dan SMAN 1 Pasirian.

b. Aspek yang diamati:

1. Tujuan pembelajaran;
2. Pengembangan materi pembelajaran;
3. Metode pembelajaran;
4. Media pembelajaran;
5. Sumber belajar;
6. Evaluasi pembelajaran.

LAMPIRAN F. Hasil Observasi Analisis Performansi**Hasil Observasi Analisis Performansi**

Pengamatan (observasi) yang dilakukan mengamati kondisi lingkungan sekolah, kondisi pembelajaran peserta didik dan keberadaan bahan ajar yang digunakan pada pembelajaran mata pelajaran sejarah di 3 SMA di Lumajang yaitu SMAN 1 Lumajang, SMAN 1 Kunir, dan SMAN 1 Pasirian meliputi:

a. Tujuan

Untuk memperoleh informasi dan data baik fisik maupun non fisik dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah di SMAN 1 Lumajang, SMAN 1 Kunir, dan SMAN 1 Pasirian.

b. Aspek yang diamati:**1. Tujuan pembelajaran;**

Pendidik terkadang hanya menyampaikan tujuan pembelajaran di awal KD baru namun juga sering kali terlewat dikarenakan tidak didukungnya kondisi kelas, seperti saat peserta didik ramai hingga awal memulai materi terkadang terlupakan untuk menyampaikan tujuan pembelajaran.

2. Pengembangan materi pembelajaran;

Pendidik dalam pengembangan materi ini hanya seperti mempergunakan beberapa referensi buku (LKS dan Buku Teks/ Paket) yang didasarkan pada KD serta adanya keterbatasan sarana yang tersedia dan pengetahuan peserta didik yang belum mampu untuk mengikuti dalam pengembangan materi.

3. Metode pembelajaran;

Metode yang digunakan pendidik seperti pada umumnya yaitu ceramah, diskusi, tanya-jawab dan problem solving yang sudah cukup bervariasi, namun belum mengaplikasikan sintaks secara tepat.

4. Media pembelajaran;

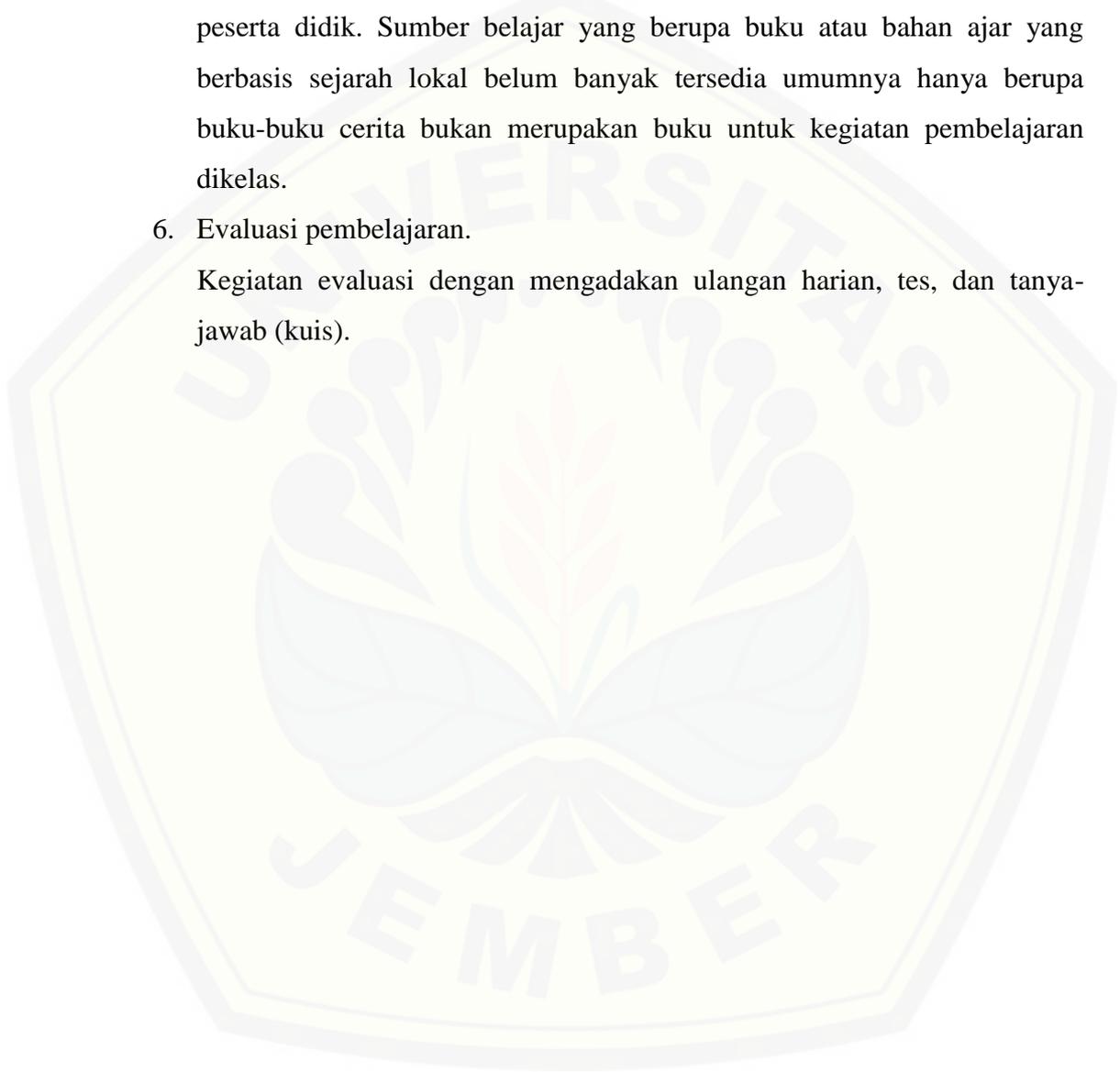
Media pembelajaran yang digunakan hanya berupa media visual (gambar, ilustrasi), peta, PPT sehingga kurang bervariasi.

5. Sumber belajar;

Sumber belajar yang digunakan ialah seperti Buku Paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa), sehingga dengan adanya kedua sumber belajar tersebut dapat dikatakan masih kurang dalam memfasilitasi pembelajaran peserta didik. Sumber belajar yang berupa buku atau bahan ajar yang berbasis sejarah lokal belum banyak tersedia umumnya hanya berupa buku-buku cerita bukan merupakan buku untuk kegiatan pembelajaran dikelas.

6. Evaluasi pembelajaran.

Kegiatan evaluasi dengan mengadakan ulangan harian, tes, dan tanya-jawab (kuis).



LAMPIRAN G. Pedoman Analisis Depan-Akhir (*Front-End Analysis*)**Pedoman Analisis Depan-Akhir (*Front-End Analysis*)**

Dalam *front-end analysis* (analisis depan-akhir) yang dilakukan adalah menganalisis atau mengevaluasi kebutuhan bahan ajar yang telah ada dan kebutuhan bahan ajar yang diperlukan atau yang akan muncul selama proses pembelajaran sejarah di 3 SMA di Lumajang yaitu SMAN 1 Lumajang, SMAN 1 Kunir, dan SMAN 1 Pasirian meliputi:

a. Tujuan

Untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan bahan ajar selama proses pembelajaran sejarah di 3 SMA di Lumajang yaitu SMAN 1 Lumajang, SMAN 1 Kunir, dan SMAN 1 Pasirian yang nantinya akan memberikan suatu kesimpulan mengenai perlunya diadakan pengembangan bahan ajar di sekolah-sekolah tersebut.

b. Aspek yang diamati:

1. Keberadaan bahan ajar yang ada;
2. Kebutuhan bahan ajar yang diperlukan atau yang akan muncul;

LAMPIRAN H. Hasil Analisis Depan-Akhir (*Front-End Analysis*)**Hasil Analisis Depan-Akhir (*Front-End Analysis*)**

Dalam *front-end analysis* (analisis depan-akhir) yang dilakukan adalah menganalisis atau mengevaluasi kebutuhan bahan ajar yang telah ada dan kebutuhan bahan ajar yang diperlukan atau yang akan muncul selama proses pembelajaran sejarah di 3 SMA di Lumajang yaitu SMAN 1 Lumajang, SMAN 1 Kunir, dan SMAN 1 Pasirian meliputi:

1. Keberadaan bahan ajar yang ada;

Pengamatan terhadap keberadaan bahan ajar bahwa buku mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X pada tiga sekolah masih terpaku pada materi sejarah nasional dengan penggunaan bahan ajar di sekolah yang berupa buku Paket dan LKS yang berasal dari pemerintah yang umumnya hanya memaparkan materi nasional dan belum membahas materi sejarah yang bersifat lokal atau daerah khususnya Kabupaten Lumajang. Penyampaian materi oleh pendidik yang bersifat sejarah lokal hanya disampaikan sebagai sisipan materi, hal demikian terjadi karena tidak adanya fasilitas atau sumber belajar yang mendukung dalam penyampaian materi lokal Lumajang.

2. Kebutuhan bahan ajar yang diperlukan atau yang akan muncul;

Kebutuhan bahan ajar yang muncul dapat diketahui melalui bahan ajar yang digunakan kurang menunjang peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, sehingga diperlukan tambahan bahan ajar berupa modul yang khususnya berisi cakupan materi mengenai sejarah lokal di Kabupaten Lumajang. Bahan ajar yang selama ini digunakan dalam mata pelajaran sejarah berupa Paket dan LKS yang berasal dari pemerintah yang mencakup sejarah nasional, selain itu belum tersedia bahan ajar yang berisi cakupan sejarah lokal. Pihak sekolah menyadari bahwa buku atau bahan ajar yang berbasis sejarah lokal belum banyak tersedia umumnya hanya berupa buku-buku cerita bukan merupakan buku untuk kegiatan pembelajaran dikelas, oleh karena itu diperlukan pengembangan bahan ajar berupa modul sejarah lokal yaitu sejarah kebudayaan Lumajang.

LAMPIRAN I. Analisis Karakteristik Peserta Didik/ *Learner Analysis***Analisis Karakteristik Peserta Didik**

Dalam analisis karakteristik peserta didik yang dilakukan adalah menganalisis karakteristik peserta didik seperti analisis pengetahuan awal peserta didik pada sejarah lokal, topik-topik apa yang ingin dipelajari di sekitar tempat tinggalnya, dan produk-produk apa yang diinginkan untuk dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran sejarah di 3 SMA di Lumajang yaitu SMAN 1 Lumajang, SMAN 1 Kunir, dan SMAN 1 Pasirian meliputi:

a. Tujuan

Untuk memperoleh informasi mengenai pengetahuan awal peserta didik pada sejarah lokal, topik-topik apa yang ingin dipelajari di sekitar tempat tinggalnya, dan produk-produk apa yang diinginkan untuk dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran sejarah di 3 SMA di Lumajang yaitu SMAN 1 Lumajang, SMAN 1 Kunir, dan SMAN 1 Pasirian yang nantinya akan memberikan suatu kesimpulan mengenai perlunya diadakan pengembangan bahan ajar di sekolah-sekolah tersebut.

b. Aspek yang diamati:

1. Pengetahuan awal peserta didik pada sejarah lokal;
2. Topik-topik yang ingin dipelajari;
3. Produk-produk apa yang ingin dikembangkan.

LAMPIRAN J. Penyajian Hasil Analisis Karakteristik Peserta Didik

Penyajian Hasil Analisis Karakteristik Peserta Didik

Dalam analisis karakteristik peserta didik yang dilakukan adalah menganalisis karakteristik peserta didik seperti analisis pengetahuan awal peserta didik pada sejarah lokal, topik-topik apa yang ingin dipelajari di sekitar tempat tinggalnya, dan produk-produk apa yang diinginkan untuk dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran sejarah di 3 SMA di Lumajang yaitu SMAN 1 Lumajang, SMAN 1 Kunir, dan SMAN 1 Pasirian meliputi:

a. Tujuan

Untuk memperoleh informasi mengenai pengetahuan awal peserta didik pada sejarah lokal, topik-topik apa yang ingin dipelajari di sekitar tempat tinggalnya, dan produk-produk apa yang diinginkan untuk dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran sejarah di 3 SMA di Lumajang yaitu SMAN 1 Lumajang, SMAN 1 Kunir, dan SMAN 1 Pasirian yang nantinya akan memberikan suatu kesimpulan mengenai perlunya diadakan pengembangan bahan ajar di sekolah-sekolah tersebut.

b. Aspek yang diamati:

1. Pengetahuan awal peserta didik pada sejarah lokal;

Hasil analisis instrumen karakteristik peserta didik terlihat dari 98 peserta didik, 61% peserta didik yang sama sekali tidak mengetahui sejarah lokal Lumajang. Hanya 39% peserta didik yang mengemukakan pengetahuannya mengenai sejarah lokal di Kabupaten Lumajang. Maka dari sini di dapatkan suatu kesimpulan hasil pengetahuan peserta didik terhadap sejarah lokal yang kurang memuaskan.

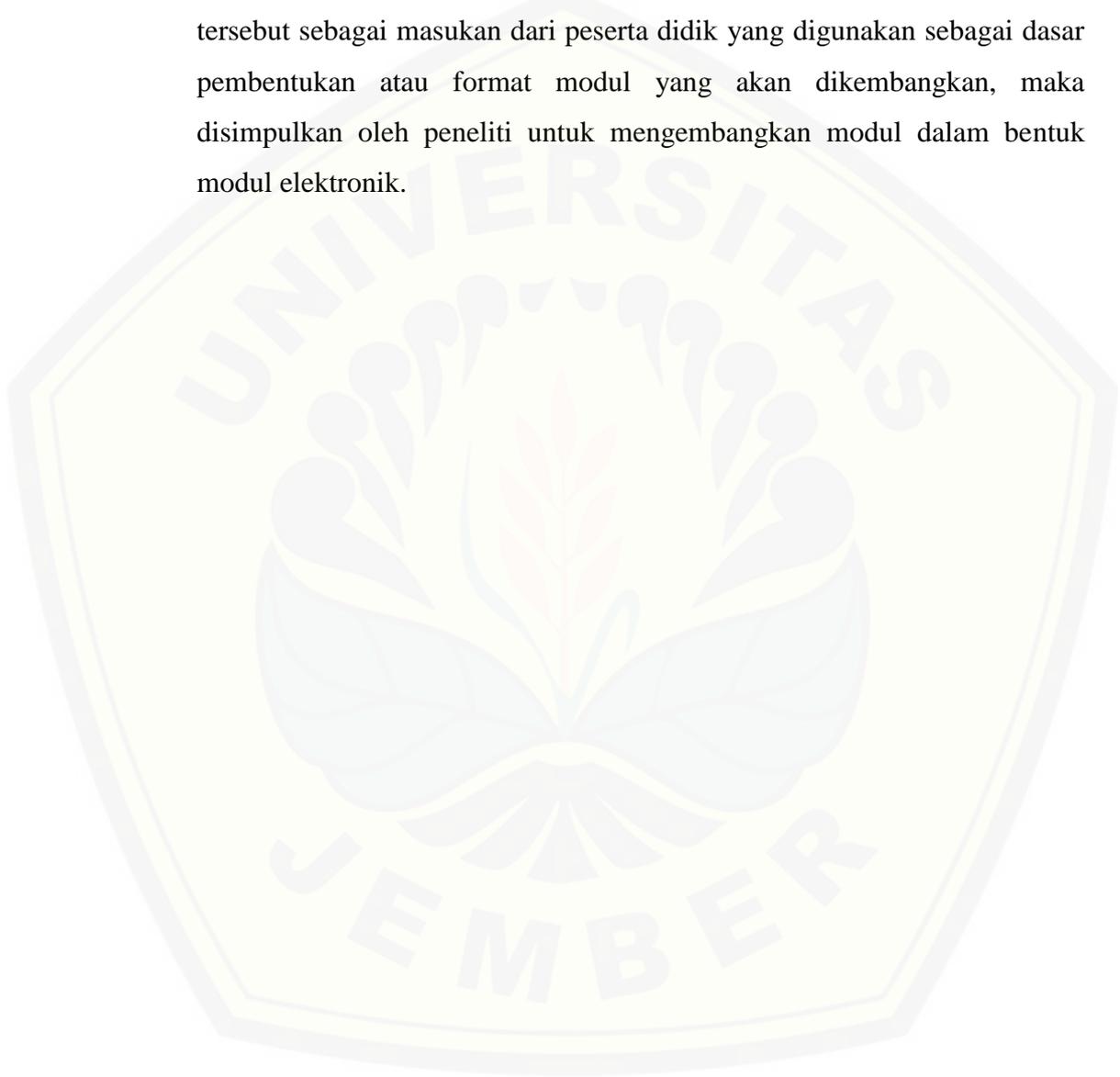
2. Topik-topik yang ingin dipelajari;

Topik yang ingin dipelajari peserta didik yaitu mengenai sejarah yang ada dilingkungan Kabupaten Lumajang khususnya mengenai kerajaan

Lumajang serta beberapa peninggalan-peninggalan yang ada di sekitar Kabupaten Lumajang.

3. Produk-produk apa yang ingin dikembangkan.

Produk apa yang diinginkan untuk dikembangkan ialah berupa buku-buku baru atau modul yang didalamnya disertai gambar-gambar ilustrasi dari sejarah tersebut serta ada nya video-video yang mendukung. Dari analisis tersebut sebagai masukan dari peserta didik yang digunakan sebagai dasar pembentukan atau format modul yang akan dikembangkan, maka disimpulkan oleh peneliti untuk mengembangkan modul dalam bentuk modul elektronik.



Penyajian Hasil Analisis Instrumen Karakteristik Peserta Didik (Pengetahuan Sejarah Lokal)

J.1 Penyajian Hasil Analisis Instrumen Karakteristik Peserta Didik (Pengetahuan Sejarah Lokal) SMA Negeri 1 Pasirian X IPS 2

No.	Nama Peserta Didik	Keterangan
1.	Abdul Wahid	Tidak tahu
2.	Adelia Putri Juwita	Candi Gedong Putri di desa Candipuro
3.	Adistya Rega Ramadhan	Tidak tahu
4.	Anggara Dwi Saputra	Tidak tahu
5.	Desi Widiya Putri	Candi Gedong Putri di desa Candipuro
6.	Dicky Zulfikar Abdi Wijaya	Tidak tahu
7.	Doni Nur Diansyah	Tidak tahu
8.	Elsa Maisaroh	Tidak tahu
9.	Iis Siti Khotijah	Candi Gedong Putri di desa Candipuro, Bunker Nippon yang terletak di pantai Watu Pecak di desa Selok Awar-Awar
10.	Istiadah Binti Ismail	Candi Gedong Putri di desa Candipuro
11.	Khurotul Ayun	Candi Gedong Putri
12.	Laily Maghfiroh	Candi Gedong Putri di desa Candipuro, Bunker Nippon yang terletak di pantai Watu Pecak di desa Selok Awar-Awar
13.	Mohammad Sandi Eko Wicaksono	Candi Gedong Putri di desa Candipuro
14.	Mohamad Irfan Nuril Huda	Tidak tahu
15.	Mohammad Nanda Ari Prasetyo	Tidak tahu
16.	Mokhamat Ilzam Romdoni	Tidak tahu
17.	Muhamad Firdaus	Tidak tahu
18.	Muhamad Rego	Candi Gedong Putri di desa Candipuro

19.	Muhammad Rizal	Tidak tahu
20.	Novinda Yogi Ismandana	Tidak tahu
21.	Nuril Bagus Pradana	Candi Gedong Putri di desa Candipuro
22.	Puji Hartono	Tidak tahu
23.	Rahmadani Agustian	Tidak tahu
24.	Rico Andreas Wicaksono	Candi Gedong Putri
25.	Rina Kristiana	Tidak tahu
26.	Shella Anjani	Tidak tahu
27.	Silvi Risti Labiba	Candi Gedong Putri di desa Candipuro
28.	Sugeng Adi Setiawan	Tidak tahu
29.	Vinardi Nur Risqi	Tidak tahu
30.	Wulan Cahyaningrum	Sejarah berdirinya kota Lumajang dari Kerajaan Majapahit
31.	Yudha Sakti Mahendra	Tidak tahu
32.	Risma Aprilia Saputri	Tidak tahu
	Jumlah Peserta Didik	32
	Jumlah Yang Mengetahui	12 (38%)
	Jumlah Tidak Mengetahui	20 (62%)

J.2 Penyajian Hasil Analisis Instrumen Karakteristik Peserta Didik (Pengetahuan Sejarah Lokal) SMA Negeri 1 Kunir X IPS 1

No.	Nama Peserta Didik	Keterangan
1.	Abdullah	Tidak tahu
2.	Achmad Adimas Bayhaqi	Tidak tahu
3.	Achmad Ramadan	Tidak tahu
4.	Adelia Puspitasari	Tidak tahu
5.	Adimas	Patung/ arca yang ada di desa Kedung Moro, kecamatan Kunir, kabupaten Lumajang
6.	Alief Danuarta	Tidak tahu
7.	Ani Ma'rifatul Choiroh	Tidak tahu
8.	Bustomi Ishaq	Tidak tahu
9.	Dava Yanuar Rahman	Tidak tahu
10.	David Andrian	Tidak tahu
11.	Dian Tri Antika	Tidak tahu
12.	Dimas Mu'arif	Tidak tahu
13.	Hamza Ahmadi	Tidak tahu
14.	Intan Nurisa	Tidak tahu
15.	Ita Nurhayati	Tidak tahu
16.	Ivan Wahyudi	Tidak tahu
17.	Ja'far Amirudin	Tidak tahu
18.	Jessi Kristina Kumalasari	Tidak tahu
19.	Juniarisqi Dwi Lestari	Tidak tahu
20.	M Imam Faruzi	Tidak tahu
21.	Mochamad Luky Prasetyo	Kerajaan Lamajang Tigang Juru adalah kerajaan Lumajang yang terletak di Lumajang sebelah timur
22.	Mochammad Alfaizin	Tidak tahu
23.	Muhamad Adi Setyawan	Tidak tahu

24.	Nurul Ita Prahesti	Tidak tahu
25.	Puput Handayani	Tidak tahu
26.	Putri Nafisah	Tidak tahu
27.	Riko Sutiyawan	Tidak tahu
28.	Siput Handayani	Tidak tahu
29.	Siska Putri Aprilia	Situs biting
30.	Siti Nuradkha	Tidak tahu
31.	Suliwati Ningsih	Tidak tahu
32.	Tiffany Eka Sendari	Tidak tahu
33.	Vira Yuniar Nur Safitri	Tidak tahu
34.	Yoely Krisnawati	Tidak tahu
35.	Yulia Rahma	Tidak tahu
36.	Yuswanda	Tidak tahu
	Jumlah Peserta Didik	36
	Jumlah Yang Mengetahui	3(8%)
	Jumlah Tidak Mengetahui	33 (92%)

J.3 Penyajian Hasil Analisis Instrumen Karakteristik Peserta Didik (Pengetahuan Sejarah Lokal) SMA Negeri 1 Lumajang X IPS 3

No.	Nama Peserta Didik	Keterangan
1.	Aftareno Ferdiansyah	Situs biting
2.	Ananda Lathifah Al Fitro	Sejarah situs biting
3.	Annoza Aryanta Rafif Hartanto	Situs biting (benteng kerajaan Lamajang)
4.	Bryan Rizky Satria Kusuma	Situs biting
5.	Diko Ravananda Aditya	Situs biting yang menjadi benteng Kerajaan Lamajang
6.	Dimas Bayu Respati	Lumajang yang katanya hadiah dari Raden Wijaya kepada Aryawiraraja
7.	Dinda Egy Febriana	Situs Biting
8.	Dinda Wahyu Denata	Situs biting, Kerajaan Lamajang
9.	Fa'iq Reza Aditya	Situs biting menjadi salah satu saksi bisu adanya Kerajaan Lamadjang bentukan Arya Wiraraja
10.	Faiq Rizal Abidzar	Tidak tahu
11.	Fenny Dewi Lintang	Situs biting sebuah benteng pertahanan yang dimanfaatkan oleh orang terdahulu
12.	Fiqri Aditya Apriliansyah	Situs biting
13.	Fitri Andini Sukmana Putri	Lamajang merupakan pemberian dari Raden Wijaya kepada Arya Wiraraja (Raja di Lamajang)
14.	Geby Wirapacsy Aigahayunanda	Sejarah Lumajang dahulunya bukan Lumajang melainkan Lamajang
15.	Kayla Irvin Efendy	Tidak tahu
16.	Lutfi Dwi Radiatus Sholihah	Sejarah kabupaten Lumajang yang awalnya bernama Lamajang, dan situs biting yang dulunya kerajaan
17.	Muhammad Fatkhulloh Latiful Hakim	Tidak tahu
18.	Muhammad Fikri Fahmi	Situs biting

19.	Muhammad Rosyiqul Aqli	Makam raja Lamajang di Situs biting dan benteng tua di Situs biting
20.	Noer Faizza Afkarina	Situs biting yang berisikan sejarah lokal tentang Kerajaan Lamajang
21.	Putri Handayani Nurhikmah	Situs biting peninggalan kerajaan Lamajang dan Pabrik Gula Jatiroto
22.	Qori Yaasinta	Tidak tahu
23.	Regita Putri Dian Pramesti	Berdirinya Lumajang, Lumajang yang aslinya Lamajang
24.	Riska Ananda	Situs biting, asal-usul terbentuknya daerah Lumajang
25.	Rolandika Munfaridz	Situs biting yaitu benteng pertahanan yang dimanfaatkan untuk menahan serangan musuh
26.	Rosalina Dewi Rahmawati	Raja Aryawiraraja, situs biting
27.	Safira Maulidina	Tidak tahu
28.	Sheva Eko Kurniawan	Tidak tahu
29.	Syadidatul Fahmiah	Situs biting merupakan salah satu peninggalan Lamajang pada masa kerajaan Majapahit yang sampai sekarang masih berdiri
30.	Vidya Putri Ramadhanti	Tidak tahu
	Jumlah Peserta Didik	30
	Jumlah Yang Mengetahui	23 (77%)
	Jumlah Tidak Mengetahui	7 (23%)

Terlihat dari 98 peserta didik, 61% peserta didik yang sama sekali tidak mengetahui sejarah lokal Lumajang. Hanya 39 % peserta didik yang mengemukakan pengetahuannya mengenai sejarah lokal di Kabupaten Lumajang.

LAMPIRAN K. Instrumen Penelitian Kesadaran Sejarah

Instrumen Kesadaran Sejarah

Kisi-Kisi Instrumen Kesadaran Sejarah

Definisi Operasional	Indikator	Deskriptor	Satuan Item	Jumlah Item
Kesadaran mengenai sejarah dan peristiwanya, sehingga dapat mencerminkan rasa nasionalisme dan cinta tanah air bangsa Indonesia, dengan harapan perbaikan kualitas diri agar peserta didik memperoleh hasil yang maksimal dalam pembelajaran sejarah	Menghayati makna dan hakekat sejarah bagi masa kini dan masa yang akan datang	Peserta didik mengetahui sejarah kebudayaan Lumajang yang ada di lingkungan peserta didik	2	1
		Peserta didik menaladani nilai positif kebudayaan yang ada lingkungan peserta didik	1	1
	Menegal jati diri baik untuk diri sendiri maupun bangsa	Peserta didik mengetahui masalah-masalah yang sedang dihadapi Indonesia	9	1
		Peserta didik menyukai kebudayaan-kebudayaan bangsa Indonesia	4	1
	Menjadikan sejarah sebagai alat pembinaan bangsa	Peserta didik mendiskusikan peristiwa sejarah dengan teman	5, 6, 7	3
		Peserta didik memiliki ketertarikan untuk mempelajari sejarah	8	1
	Melestarikan peninggalan-peninggalan bersejarah	Peserta didik mengetahui peninggalan di daerah sekitarnya	3, 10	2

(Adaptasi Aman, 2011: 40)

Angket Kesadaran Sejarah

I. Identitas Peserta Didik

Nama :
Kelas :
Sekolah :
Usia :

II. Petunjuk

Jawablah pertanyaan ini dengan baik dan benar sesuai dengan realitas yang ada dengan memberi tanda (v) pada kolom yang telah disediakan.

III. Pertanyaan

No.	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saya meneladani nilai positif kebudayaan yang ada lingkungan sekitar.		
2.	Saya mengetahui sejarah kebudayaan Lumajang yang ada di lingkungan sekitar.		
3.	Saya berpartisipasi dalam merawat peninggalan bersejarah di daerah tempat tinggal saya.		
4.	Saya menyukai kebudayaan-kebudayaan bangsa Indonesia		
5.	Saya mendiskusikan mengenai permasalahan yang ada dalam peristiwa sejarah dengan teman.		
6.	Saya belajar bersama dengan teman mengenai sejarah.		
7.	Pelajaran sejarah penting untuk dipelajari.		
8.	Saya mengetahui sejarah lokal yang ada di sekitar tempat tinggal saya.		
9.	Saya mengetahui permasalahan yang dihadapi bangsa Indonesia.		
10.	Peninggalan sejarah kebudayaan Lumajang perlu untuk dikunjungi.		

(Adaptasi Aman, 2011: 40)

LAMPIRAN L. Hasil Angket Kesadaran Sejarah

L.1 Penyajian Data Angket Kesadaran Sejarah Peserta Didik Dalam Uji Coba Kelompok Kecil Sebelum Menggunakan Modul Elektornik Sejarah Kebudayaan Lumajang

No	Nama	Hasil Data Kesadaran Sejarah										Jumlah Y	Jumlah T	Persentase Y (%)	Persentase T (%)	Predikat
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					
1.	Ibnu Ichfan	Y	T	T	T	Y	Y	T	Y	T	Y	5	5	50	50	Kurang Tinggi
2.	Maymurita Jihana	Y	T	Y	T	T	Y	T	T	Y	Y	5	5	50	50	Kurang Tinggi
3.	Maeda Alifvania	T	T	T	Y	Y	T	Y	T	T	Y	4	6	40	60	Kurang Tinggi
4.	Mochamad Roisandi	Y	T	Y	Y	Y	T	T	T	T	T	4	6	40	60	Kurang Tinggi
5.	Prayoga Gilang Al	T	Y	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	5	5	50	50	Kurang Tinggi
6.	Tsamarah Thurhah	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	T	T	5	5	50	50	Kurang Tinggi
Jumlah Peserta Didik		6														
Jumlah Jawaban Y		4	2	2	4	3	4	3	1	1	4					
Jumlah Jawaban T		2	4	4	2	3	2	3	5	5	2					
Persentase Y (%)		67	33	33	67	50	67	50	17	17	67					
Persentase T (%)		33	67	67	33	50	33	50	83	83	33					

L.2 Penyajian Data Angket Kesadaran Sejarah Peserta Didik Dalam Uji Coba Kelompok Kecil Setelah Menggunakan Modul Elektornik Sejarah Kebudayaan Lumajang

No	Nama	Hasil Data Kesadaran Sejarah										Jumlah Y	Jumlah T	Persentase Y (%)	Persentase T (%)	Predikat	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						
1.	Ibnu Ichfan	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	7	3	70	30	Sangat Tinggi	
2.	Maymurita Jihana	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	7	3	70	30	Sangat Tinggi	
3.	Maeda Alifvania	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	8	2	80	20	Sangat Tinggi	
4.	Mochamad Roisandi	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	8	2	80	20	Sangat Tinggi	
5.	Prayoga Gilang Al	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	8	2	80	20	Sangat Tinggi	
6.	Tsamarah Thurfah	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	7	3	70	30	Sangat Tinggi	
Jumlah Peserta Didik		6															
Jumlah Jawaban Y		5	5	4	5	5	5	5	3	3	5						
Jumlah Jawaban T		1	1	2	1	1	1	1	3	3	1						
Persentase Y (%)		83	83	67	83	83	83	83	50	50	83						
Persentase T (%)		17	17	33	17	17	17	17	50	50	17						

**L.3 Total Penyajian Data Angket Kesadaran Sejarah Peserta Didik Dalam Uji Coba Kelompok Kecil
(Sebelum dan Setelah Menggunakan Modul Elektornik Sejarah Kebudayaan Lumajang)**

Indikator Kesadaran Sejarah	Deskriptor	Satuan Item	Jumlah Item	Persentase Y (%)	Persentase Y1 (%)	Persentase Peningkatan (%)	Predikat
Menghayati makna dan hakekat sejarah bagi masa kini dan masa yang akan datang	Peserta didik mengetahui sejarah kebudayaan Lumajang yang ada di lingkungan peserta didik	2	2	33	83	87,5%	Sangat Tinggi
	Peserta didik menaladani nilai positif kebudayaan yang ada lingkungan peserta didik	1		67	83		
Mengenal jati diri baik untuk diri sendiri maupun bangsa	Peserta didik mengetahui masalah-masalah yang sedang dihadapi Indonesia	9	2	17	50	100%	Sangat Tinggi
	Peserta didik menyukai kebudayaan-kebudayaan bangsa Indonesia	4		67	83		
Menjadikan sejarah sebagai alat pembinaan bangsa	Peserta didik mendiskusikan peristiwa sejarah dengan teman	5	4	50	83	87,5%	Sangat Tinggi
		6		67	83		
		7		50	83		
	Peserta didik memiliki ketertarikan untuk mempelajari sejarah	8		17	50		
Melestarikan peninggalan-peninggalan bersejarah	Peserta didik mengetahui peninggalan di daerah sekitarnya	3	2	33	67	63,5%	Cukup Tinggi
		10		67	83		

L.4 Penyajian Data Angket Kesadaran Sejarah Peserta Didik Dalam Uji Coba Kelompok Besar/ Lapang Sebelum Menggunakan Modul Elektornik Sejarah Kebudayaan Lumajang

No	Nama	Hasil Data Kesadaran Sejarah										Jumlah Y	Jumlah T	Persentase Y (%)	Persentase T (%)	Predikat
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					
1.	Achmad Syadid	T	Y	T	T	T	Y	Y	Y	T	Y	5	5	50	50	Kurang Tinggi
2.	Aditya Pradana P	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	6	4	60	40	Cukup Tinggi
3.	Agung Dwi N	T	T	T	Y	T	Y	T	T	T	Y	3	7	30	70	Kurang Tinggi
4.	Arif Yudho A	T	T	T	T	T	Y	T	T	T	Y	2	8	20	80	Kurang Tinggi
5.	Arya Dika Hadi	T	T	Y	T	Y	Y	Y	T	T	T	4	6	40	60	Kurang Tinggi
6.	Aulia Septika S	T	Y	Y	T	T	Y	T	T	Y	T	4	6	40	60	Kurang Tinggi
7.	Brillianti Ananda	Y	T	T	T	T	Y	T	T	T	T	2	8	20	80	Kurang Tinggi
8.	Devita Alfianti	T	T	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y	5	5	50	50	Cukup Tinggi
9.	Ellan Putra S	T	T	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	6	4	60	40	Cukup Tinggi
10.	Faradilla S	T	Y	Y	T	T	T	Y	T	Y	T	4	6	40	60	Kurang Tinggi
11.	Farah Alif F	Y	Y	T	Y	T	T	T	T	T	T	3	7	30	70	Kurang Tinggi
12.	Farel	Y	Y	T	Y	T	T	T	T	Y	T	4	6	40	60	Kurang Tinggi

13.	Maulana Firman	Y	Y	T	Y	T	T	T	Y	Y	T	5	5	50	50	Tinggi Kurang
14.	Rizki F Jagad	Y	Y	T	Y	T	T	T	T	Y	T	4	6	40	60	Tinggi Kurang
15.	Marsela E Listyanala	Y	T	Y	T	T	Y	Y	T	Y	T	5	5	50	50	Tinggi Kurang
16.	n Eka I Mike	Y	T	T	T	T	Y	T	T	Y	T	3	7	30	70	Tinggi Kurang
17.	Saputri Moh.	Y	T	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	6	4	60	40	Tinggi Cukup
18.	Bagus Moh Ragil	T	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	T	5	5	50	50	Tinggi Kurang
19.	Moh Wahyu	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	7	3	70	30	Tinggi Cukup
20.	Nabila Ayu Eka	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	7	3	70	30	Tinggi Cukup
21.	Nabila Nur A	Y	T	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	7	3	70	30	Tinggi Cukup
22.	Naura Savinka	Y	T	Y	T	Y	T	T	Y	Y	Y	6	4	60	40	Tinggi Cukup
23.	Noza Shafwan	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	T	Y	7	3	70	30	Tinggi Cukup
24.	Nuris Adelia	T	T	Y	Y	T	Y	T	T	Y	Y	5	5	50	50	Tinggi Kurang
25.	Ramzy Aranzha	T	T	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	6	4	60	40	Tinggi Cukup
26.	Rizky	Y	Y	T	Y	T	T	T	Y	Y	T	5	5	50	50	Tinggi Kurang

27.	Andara A Safina Aulia R	Y	T	Y	T	Y	T	Y	Y	T	T	5	5	50	50	Tinggi Kurang Tinggi
28.	Sevila Aura L	Y	T	T	T	Y	T	T	Y	T	Y	4	4	40	60	Kurang Tinggi
29.	Shafira Hilda T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	Y	T	T	5	5	50	50	Kurang Tinggi
30.	Shalsabila	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y	6	4	60	40	Cukup Tinggi
Jumlah Peserta Didik												30				
Jumlah Jawaban Y		16	14	16	13	10	16	12	18	17	14					
Jumlah Jawaban T		14	16	14	17	20	14	18	12	13	16					
Persentase Y (%)		53	47	53	43	33	53	40	60	57	47					
Persentase T (%)		47	53	47	57	67	47	60	40	43	53					

L.5 Penyajian Data Angket Kesadaran Sejarah Peserta Didik Dalam Uji Coba Kelompok Besar/ Lapang Setelah Menggunakan Modul Elektornik Sejarah Kebudayaan Lumajang

No	Nama	Hasil Data Kesadaran Sejarah										Jumlah Y	Jumlah T	Persentase Y (%)	Persentase T(%)	Predikat
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					
1.	Achmad Syadid	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	9	1	90	10	Sangat Tinggi
2.	Aditya Pradana	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	9	1	90	10	Sangat Tinggi
3.	Agung Dwi N	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	9	1	90	10	Sangat Tinggi
4.	Arif Yudho A	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	9	1	90	10	Sangat Tinggi
5.	Arya Dika	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	10	0	100	0	Sangat Tinggi
6.	Aulia Septika S	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	10	0	100	0	Sangat Tinggi
7.	Brillianti Ananda	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	9	1	90	10	Sangat Tinggi
8.	Devita Alfianti	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	9	1	90	10	Sangat Tinggi
9.	Ellan Putra S	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	10	0	100	0	Sangat Tinggi
10.	Faradilla	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	10	0	100	0	Sangat Tinggi
11.	Farah Alif	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	8	2	80	20	Tinggi
12.	Farel Maulana	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	9	1	90	10	Sangat Tinggi

13.	Firman Rizki F	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	9	1	90	10	Sangat Tinggi
14.	Jagad Marsela	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	9	1	90	10	Sangat Tinggi
15.	Listyanalan Eka I	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	9	1	90	10	Sangat Tinggi
16.	Mike Saputri	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	9	1	90	10	Sangat Tinggi
17.	Moh. Bagus	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	9	1	90	10	Sangat Tinggi
18.	Moh Ragil	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	9	1	90	10	Sangat Tinggi
19.	Moh Wahyu	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	9	1	90	10	Sangat Tinggi
20.	Nabila Ayu Eka	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	9	1	90	10	Sangat Tinggi
21.	Nabila Nur A	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	9	1	90	10	Sangat Tinggi
22.	Naura Savinka	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	9	1	90	10	Sangat Tinggi
23.	Noza Shafwan	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	10	0	100	0	Sangat Tinggi
24.	Nuris Adelia	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	9	1	90	10	Sangat Tinggi
25.	Ramzy Aranzha	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	9	1	90	10	Sangat Tinggi
26.	Rizky Andara	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	9	1	90	10	Sangat Tinggi

27.	Safina Aulia R	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	9	1	90	10	Sangat Tinggi
28.	Sevila Aura L	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	10	0	100	0	Sangat Tinggi
29.	Shafira Hilda T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	9	1	90	10	Sangat Tinggi
30.	Shalsabila	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	9	1	90	10	Sangat Tinggi

Jumlah Peserta Didik	30									
Jumlah Jawaban Y	30	30	30	30	20	28	30	28	18	30
Jumlah Jawaban T	0	0	0	0	10	2	0	2	12	0
Persentase Y (%)	100	100	100	100	66	93	100	93	60	100
Persentase T (%)	0	0	0	0	33	7	0	7	40	0

**L.6 Total Penyajian Data Angket Kesadaran Sejarah Peserta Didik Dalam Uji Coba Kelompok Besar/ Lapang
(Sebelum dan Setelah Menggunakan Modul Elektornik Sejarah Kebudayaan Lumajang)**

Indikator Kesadaran Sejarah	Deskriptor	Satuan Item	Jumlah Item	Persentase Y (%)	Persentase Y1 (%)	Persentase Peningkatan (%)	Predikat																																								
Menghayati makna dan hakekat sejarah bagi masa kini dan masa yang akan datang	Peserta didik mengetahui sejarah kebudayaan Lumajang yang ada di lingkungan peserta didik	2	2	47	100	100%	Sangat Tinggi																																								
	Peserta didik menaladani nilai positif kebudayaan yang ada lingkungan peserta didik	1		53	100			Mengenal jati diri baik untuk diri sendiri maupun bangsa	Peserta didik mengetahui masalah-masalah yang sedang dihadapi Indonesia	9	2	57	60	69%	Cukup Tinggi	Peserta didik menyukai kebudayaan-kebudayaan bangsa Indonesia	4	43	100	Menjadikan sejarah sebagai alat pembinaan bangsa	Peserta didik mendiskusikan peristiwa sejarah dengan teman	5	4	33	66	95%	Sangat Tinggi		6	53	93		7	40	100	Peserta didik memiliki ketertarikan untuk mempelajari sejarah	8	60	93	Melestarikan peninggalan-peninggalan bersejarah	Peserta didik mengetahui peninggalan di daerah sekitarnya	3	2	53	100	100%	Sangat Tinggi
Mengenal jati diri baik untuk diri sendiri maupun bangsa	Peserta didik mengetahui masalah-masalah yang sedang dihadapi Indonesia	9	2	57	60	69%	Cukup Tinggi																																								
	Peserta didik menyukai kebudayaan-kebudayaan bangsa Indonesia	4		43	100			Menjadikan sejarah sebagai alat pembinaan bangsa	Peserta didik mendiskusikan peristiwa sejarah dengan teman	5	4	33	66	95%	Sangat Tinggi		6	53	93			7		40	100			Peserta didik memiliki ketertarikan untuk mempelajari sejarah	8	60	93	Melestarikan peninggalan-peninggalan bersejarah	Peserta didik mengetahui peninggalan di daerah sekitarnya	3	2	53	100	100%	Sangat Tinggi		10	47	100				
Menjadikan sejarah sebagai alat pembinaan bangsa	Peserta didik mendiskusikan peristiwa sejarah dengan teman	5	4	33	66	95%	Sangat Tinggi																																								
		6		53	93																																										
		7		40	100																																										
	Peserta didik memiliki ketertarikan untuk mempelajari sejarah	8		60	93																																										
Melestarikan peninggalan-peninggalan bersejarah	Peserta didik mengetahui peninggalan di daerah sekitarnya	3	2	53	100	100%	Sangat Tinggi																																								
		10		47	100																																										

LAMPIRAN M. Instrumen Pengumpulan Data (Angket Validasi)**M.1 Angket Validasi Isi Bidang Studi****Angket Validasi Isi Bidang Studi****I. Petunjuk**

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

II. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan KI dan KD dengan judul e-modul.	1	2	3	4	5
2.	Ketepatan prosedur analisis tujuan.	1	2	3	4	5
3.	Kebenaran substansial isi e-modul.	1	2	3	4	5
4.	Ketepatan struktur kerangka untuk menggambarkan langkah prosedural dalam mempelajari e-modul.	1	2	3	4	5
5.	Ketepatan memilih bahan/materi yang sesuai untuk penyusunan e-modul.	1	2	3	4	5
6.	Keruntutan kronologi waktu dalam materi.	1	2	3	4	5
7.	Ketepatan pemilihan gambar sebagai media untuk memperjelas materi.	1	2	3	4	5
8.	Ketepatan uraian materi pada bab I.	1	2	3	4	5
9.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada bab I.	1	2	3	4	5
10.	Ketepatan uraian materi pada bab II.	1	2	3	4	5
11.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada bab II.	1	2	3	4	5
12.	Ketepatan uraian materi pada bab III.	1	2	3	4	5
13.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada bab III.	1	2	3	4	5
14.	Ketepatan uraian materi pada bab IV.	1	2	3	4	5
15.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada bab IV.	1	2	3	4	5
16.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	1	2	3	4	5
17.	Kemampuan latihan untuk memandu peserta didik dalam mnguji penguasaan dan pemahaman terhadap materi.	1	2	3	4	5
18.	Kemampuan umpan balik untuk menuntun peserta didik pada jawaban yang benar.	1	2	3	4	5
19.	E-modul meningkatkan motivasi peserta didik untuk membaca.	1	2	3	4	5
Skor Total =						

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

Keterangan:

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

Komentar dan Saran untuk Perbaikan E-modul

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

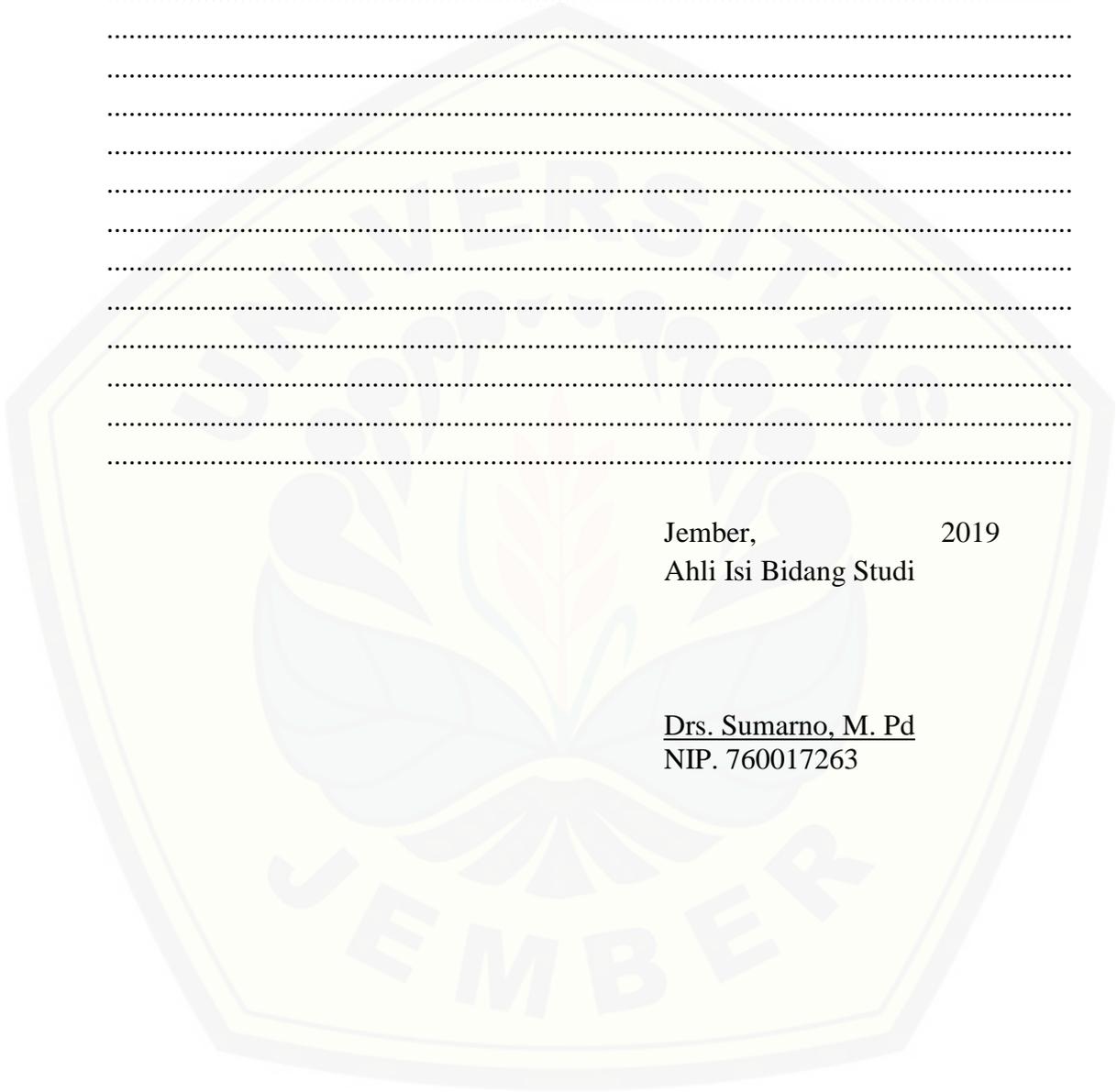
.....

.....

.....

Jember, 2019
Ahli Isi Bidang Studi

Drs. Sumarno, M. Pd
NIP. 760017263



M.2 Angket Validasi Bahasa**Angket Validasi Bahasa****I. Petunjuk**

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

II. Penilaian

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

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

Keterangan:

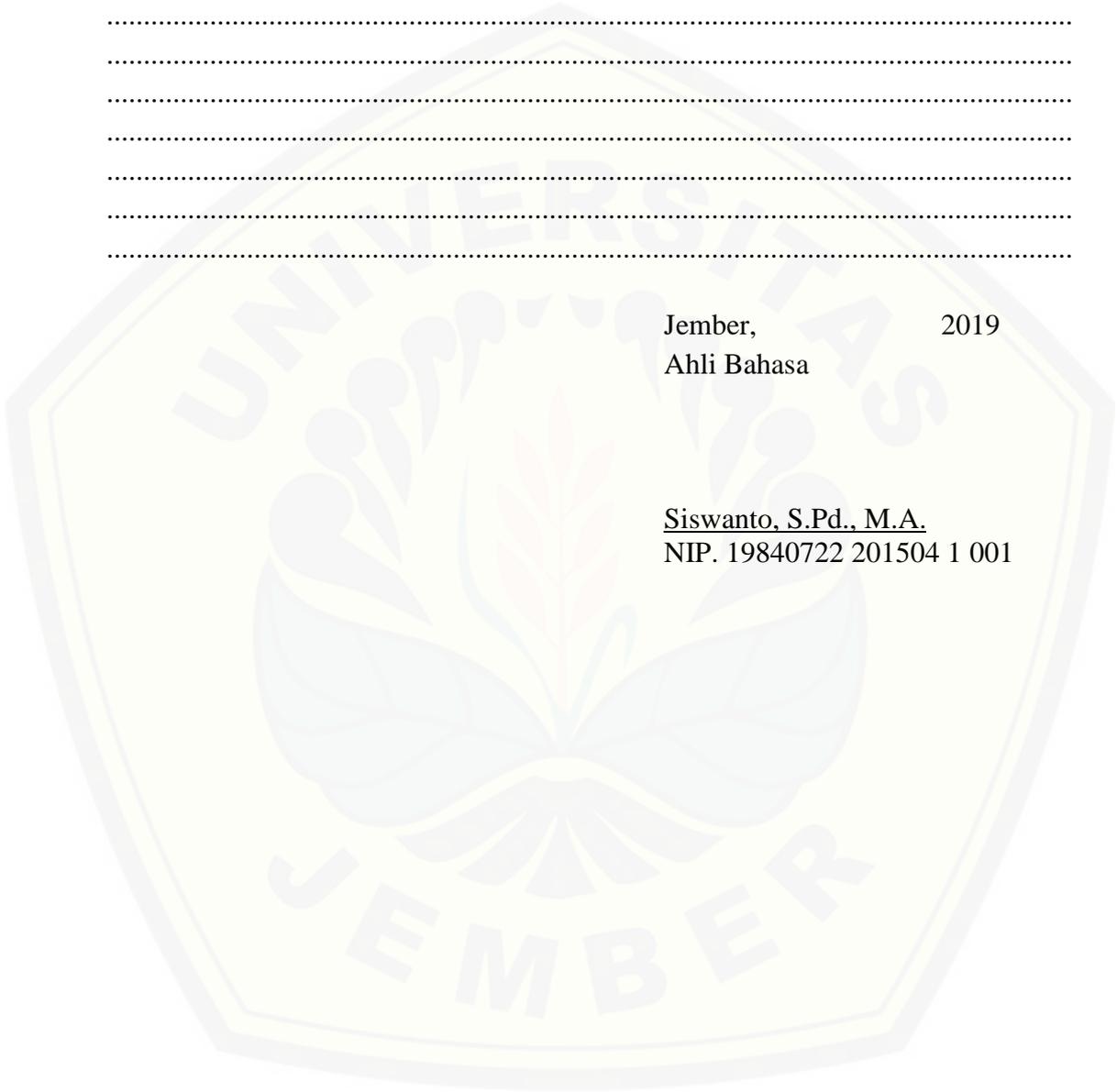
- 1 : Sangat Kurang Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

Komentar dan Saran untuk Perbaikan E-modul

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

Jember, 2019
Ahli Bahasa

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



M.3 Angket Validasi Desain Pembelajaran

Angket Validasi Desain Pembelajaran

I. Petunjuk

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

II. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenaarikan desain cover.	1	2	3	4	5
2.	Konsistensi judul di setiap bab.	1	2	3	4	5
3.	Kesesuaian judul dan sub judul.	1	2	3	4	5
4.	E-modul sejarah lokal dapat dipelajari peserta didik secara mandiri (<i>self instruction</i>).	1	2	3	4	5
5.	E-modul sejarah lokal memungkinkan peserta didik melakukan penilaian secara mandiri (<i>self assesment</i>).	1	2	3	4	5
6.	E-modul sejarah lokal dapat digunakan sebagai sumber belajar (<i>stand alone</i>).	1	2	3	4	5
7.	E-modul sejarah lokal memberikan penjelasan menarik melalui perpaduan teks, gambar, dan peta konsep.	1	2	3	4	5
8.	E-modul sejarah lokal memungkinkan peserta didik belajar secara tuntas (<i>self contained</i>).	1	2	3	4	5
9.	E-modul sejarah lokal sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.	1	2	3	4	5
10.	Fleksibilitas penggunaan e-modul sejarah lokal (<i>user friendly</i>).	1	2	3	4	5
11.	E-modul sejarah lokal dapat digunakan tanpa bantuan pendidik sebagai fasilitator.	1	2	3	4	5
12.	E-modul sejarah lokal memvisualisasikan materi dari kombinasi teks, gambar, dan ilustrasi.	1	2	3	4	5
Skor Total =						

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

Keterangan:

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

Komentar dan Saran untuk Perbaikan E-modul

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Jember, 2019
Ahli Desain

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

M.4 Angket Hasil Validasi Ahli Isi Bidang Studi

126

Lampiran K. Angket Validasi Ahli

K.1 Angket Validasi Isi Bidang Studi

Angket Validasi Isi Bidang Studi

I. Petunjuk

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

II. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
1.	Ketepatan KI dan KD dengan judul e-modul.	1	2	3	4	5
2.	Ketepatan prosedur analisis tujuan.	1	2	3	4	5
3.	Kebenaran substansial isi e-modul.	1	2	3	4	5
4.	Ketepatan struktur kerangka untuk menggambarkan langkah prosedural dalam mempelajari e-modul.	1	2	3	4	5
5.	Ketepatan memilih bahan/materi yang sesuai untuk penyusunan e-modul.	1	2	3	4	5
6.	Keruntutan kronologi waktu dalam materi.	1	2	3	4	5
7.	Ketepatan pemilihan gambar sebagai media untuk memperjelas materi.	1	2	3	4	5
8.	Ketepatan uraian materi pada bab I.	1	2	3	4	5
9.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada bab I.	1	2	3	4	5
10.	Ketepatan uraian materi pada bab II.	1	2	3	4	5
11.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada bab II.	1	2	3	4	5
12.	Ketepatan uraian materi pada bab III.	1	2	3	4	5
13.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada bab III.	1	2	3	4	5
14.	Ketepatan uraian materi pada bab IV.	1	2	3	4	5
15.	Ketepatan sajian gambar dan contoh pada bab IV.	1	2	3	4	5
16.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	1	2	3	4	5
17.	Kemampuan latihan untuk memandu peserta didik dalam mnguji penguasaan dan pemahaman terhadap materi.	1	2	3	4	5
18.	Kemampuan umpan balik untuk menuntun peserta didik pada jawaban yang benar.	1	2	3	4	5
19.	E-modul meningkatkan motivasi peserta didik untuk membaca.	1	2	3	4	5
Skor Total =		80				

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

127

Keterangan:

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

Komentar dan Saran untuk Perbaikan E-modul

- gambar pada lampiran yg arah
arah busur

- Spasi antar paragraf

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Jember, 13 Februari 2019

Ahli Isi Bidang Studi



Drs. Sumarno, M. Pd
NIP. 760017263

M.5 Angket Hasil Validasi Ahli Bahasa

130

K.3 Angket Validasi Bahasa

Angket Validasi Bahasa

I. Petunjuk

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

II. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan bahasa yang digunakan.	1	2	3	4	(5)
2.	Ketepatan penggunaan kata dalam tiap kalimat.	1	2	3	4	(5)
3.	Keefektifan kalimat.	1	2	3	4	(5)
4.	Kejelasan organisasi pesan.	1	2	3	4	(5)
5.	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa.	1	2	3	(4)	5
6.	Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat.	1	2	3	4	(5)
7.	Kemampuan mendorong minat baca.	1	2	3	(4)	5
8.	Kemampuan memotivasi pesan atau informatif.	1	2	3	4	(5)
9.	Ketepatan penggunaan bahasa dengan pemahaman pembaca.	1	2	3	4	(5)
10.	Ketepatan penggunaan bahasa dalam bab dan sub bab.	1	2	3	4	(5)
Skor Total =		48				

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

Keterangan:

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

M.6 Angket Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran

128

K.2 Angket Validasi Desain

Angket Validasi Desain

I. Petunjuk

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

II. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenarikan desain cover.				(4)	5
2.	Konsistensi judul di setiap bab.				(4)	5
3.	Kesesuaian judul dan sub judul.				(4)	5
4.	E-modul sejarah lokal dapat dipelajari peserta didik secara mandiri (<i>self instruction</i>).				4	(5)
5.	E-modul sejarah lokal memungkinkan peserta didik melakukan penilaian secara mandiri (<i>self assesment</i>).				(4)	5
6.	E-modul sejarah lokal dapat digunakan sebagai sumber belajar (<i>stand alone</i>).				(4)	5
7.	E-modul sejarah lokal memberikan penjelasan menarik melalui perpaduan teks, gambar, dan peta konsep.			(3)	4	5
8.	E-modul sejarah lokal memungkinkan peserta didik belajar secara tuntas (<i>self contained</i>).				(4)	5
9.	E-modul sejarah lokal sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.			(3)	4	5
10.	Fleksibilitas penggunaan e-modul sejarah lokal (<i>user friendly</i>).				(4)	5
11.	E-modul sejarah lokal dapat digunakan tanpa bantuan pendidik sebagai fasilitator.				(4)	5
12.	E-modul sejarah lokal memvisualisasikan materi dari kombinasi teks, gambar, dan ilustrasi.				(4)	5
Skor Total =		47				

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

Keterangan:

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

Komentar dan Saran untuk Perbaikan E-modul

1. Perbaiki penggunaan tanda baca (-) menjadi a, b dst pada halaman 26 - 27
2. Perbaiki ukuran gambar sehingga memiliki size yang konsisten dari awal hingga akhir materi.
3. Lengkapi header tabel pada setiap halaman. rumus halaman 29 - 31
4. Perbaiki tata tulis mengenai istilah asing. Keseluruhan istilah asing dalam cetak miring

Jember, 19 Februari 2019

Ahli Desain



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

LAMPIRAN N. Penilaian dan Tanggapan Pengguna (Pendidik)**N.1 Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik****Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik****I. Identitas**

Nama :

NIP :

Nama sekolah :

II. Petunjuk

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

III. Pertanyaan

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

(Sumber: Adaptasi Aprianto, 2017)

Keterangan:

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

Komentar dan Saran untuk Perbaikan E-modul

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

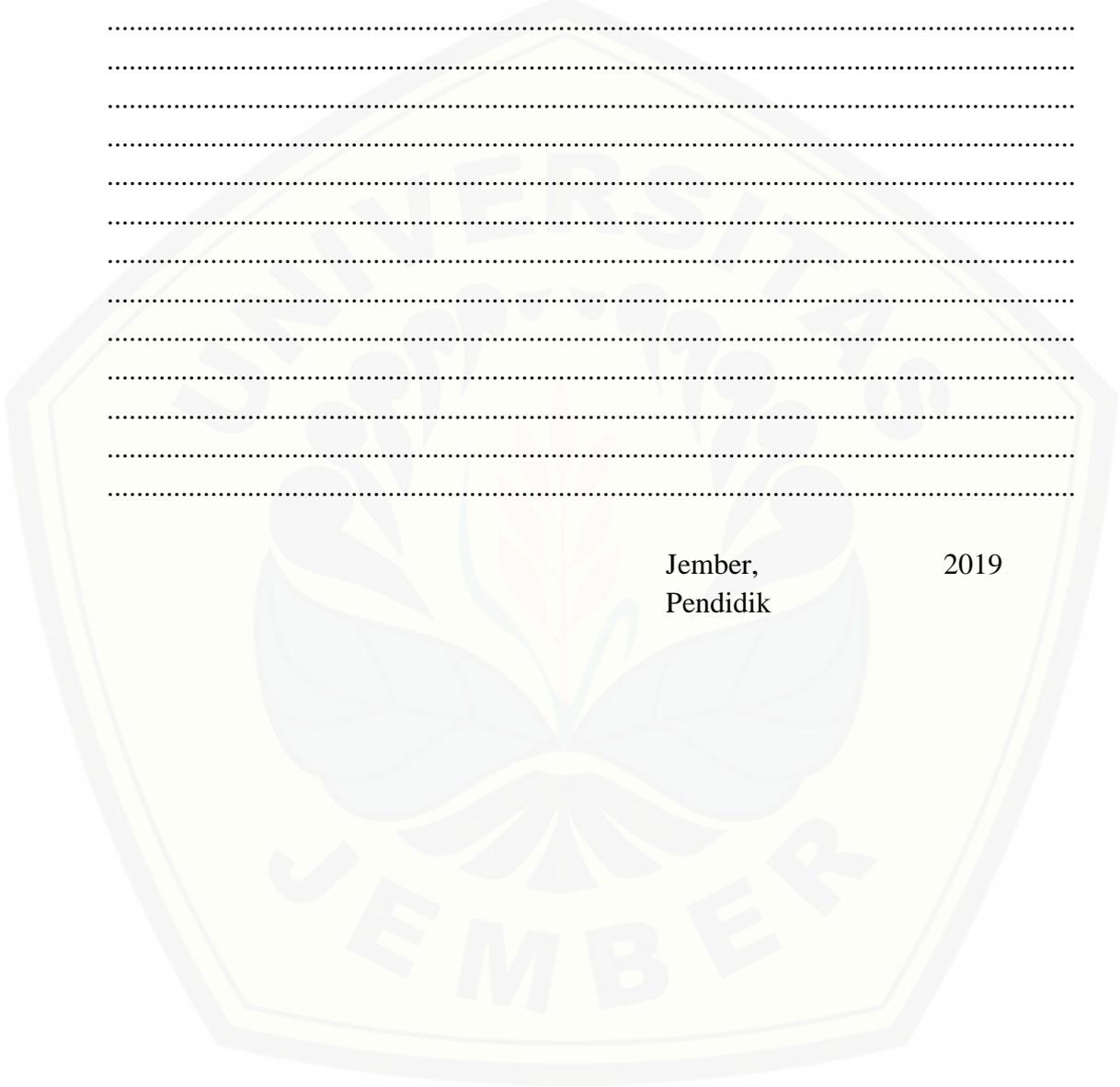
.....

.....

.....

Jember,
Pendidik

2019



N.2 Hasil Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik

132

Lampiran L. Penilaian dan Tanggapan

L.1 Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik

Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik

I. Identitas

Nama : Afan SulTony R. M. Pd
 NIP :
 Nama sekolah : SMAN 1 Lumajang

II. Petunjuk

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

III. Pertanyaan

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan judul dengan materi yang dibahas.				(4)	
2.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran.					(5)
3.	Runtutan kronologi cerita.					(5)
4.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi.					(5)
5.	Kesesuaian ilustrasi video dengan materi.					(5)
6.	Ketepatan tata bahasa yang digunakan					(5)
7.	Desain e-modul.					(5)
8.	Pemilihan font tata tulis.					(5)
9.	Pemilihan ukuran font.					(5)
10.	Kemampuan pemberian informasi penting dan baru.					(5)
Skor Total =		49				

(Sumber: Adaptasi Aprianto, 2017)

Keterangan:

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

Komentar dan Saran untuk Perbaikan E-modul

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

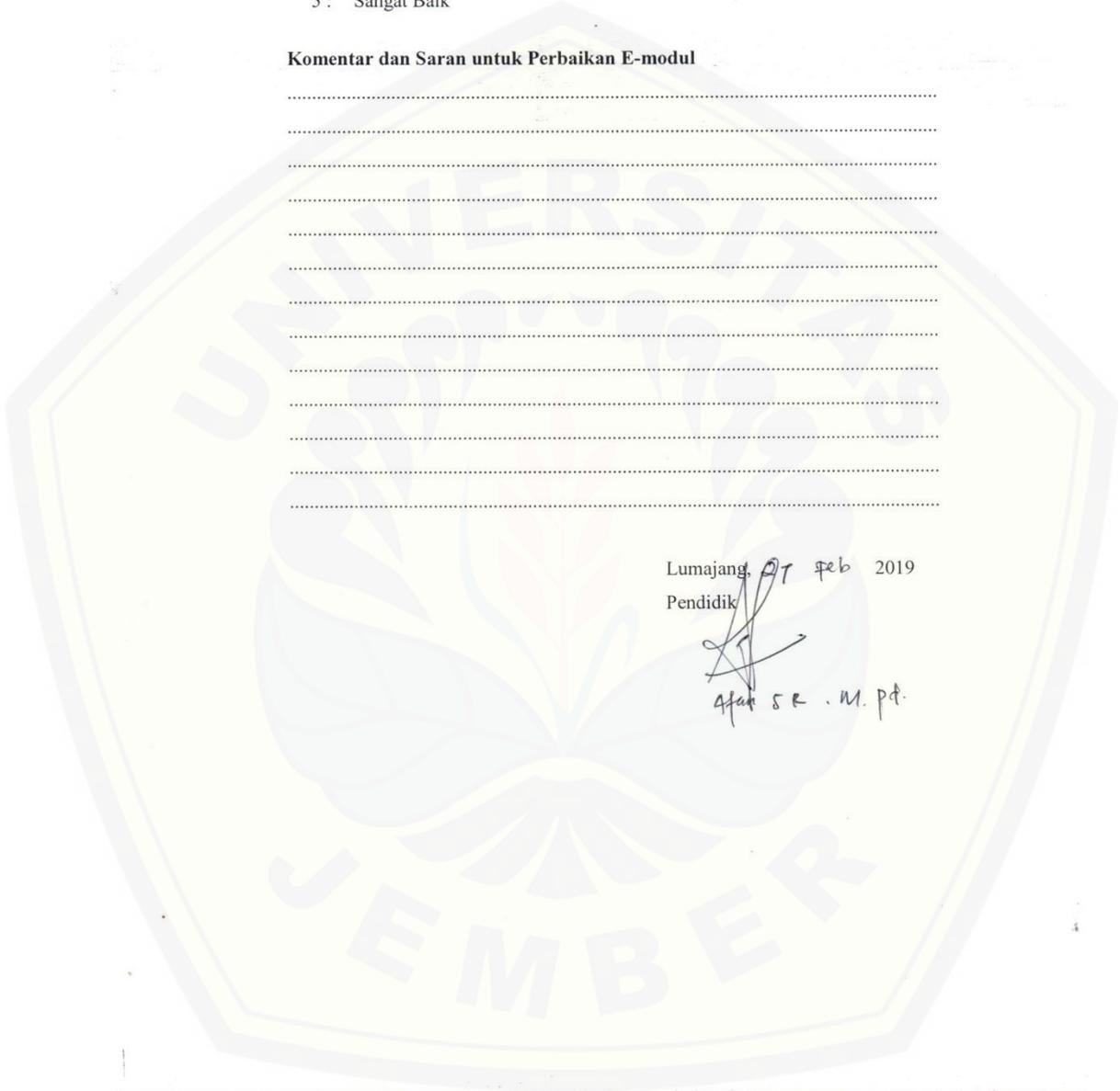
.....

.....

Lumajang, 07 Feb 2019
Pendidik



Afan S R . M. Pd.



LAMPIRAN O. Kisi-Kisi dan Soal Evaluasi**LAMPIRAN O.1 Kisi-Kisi Soal Evaluasi**

Jenis Sekolah	: Sekolah Menengah Atas/ SMA	Alokasi Waktu	: 90 menit
Mata Pelajaran	: Sejarah Indonesia	Jumlah Soal	: 20 Butir Soal
Kurikulum	: Kurikulum 2013	Penulis	: Nur Oktafiyani Heriyanto

No	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Kelas/ Semester	Materi	Indikator Soal	Bentuk Tes Tertulis/ Praktik	Nomor Soal
1.	3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan,	3.6 Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindhu-Budha di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat	Kelas X/ Semester I	Perkembangan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindhu-Budha di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesai masa kini khususnya pada materi Sejarah Kebudayaan	1. Menganalisis batas wilayah Kabupaten Lumajang saat ini 2. Menganalisis asal mula nama Lumajang 3. Menganalisis sumber tulisan Lamajang dalam bentuk prasasti 4. Menganalisis sumber tulisan Lamajang dalam bentuk naskah	1. Tertulis 2. Tertulis 3. Tertulis 4. Tertulis	1 2 3 4

	kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	Indonesai masa kini		Lumajang yang berkaitan dengan Kerajaan Lamajang Tigang Juru dan peninggalan Klasik pada masanya	<p>kuno</p> <p>5. Menganalisis cakupan wilayah Kerajaan Lamajang Tigang Juru</p> <p>6. Menganalisis latar belakang berdirinya Kerajaan Lamajang Tigang Juru</p> <p>7. Menganalisis struktur birokrasi pada Kerajaan Lamajang Tigang Juru</p> <p>8. Menganalisis keberadaan ibu kota Kerajaan Lamajang Tigang Juru</p> <p>9. Menganalisis akhir Kerajaan</p>	<p>5. Tertulis</p> <p>6. Tertulis</p> <p>7. Tertulis</p> <p>8. Tertulis</p> <p>9. Tertulis</p>	<p>5</p> <p>6</p> <p>7</p> <p>8</p> <p>9</p>
--	--	---------------------	--	--	---	--	--

					Lamajang Tigang Juru		
					10. Menganalisis hubungan Kerajaan Lamajang Tigang Juru dengan Kerajaan Majapahit	10. Tertulis	10
					11. Menganalisis tinggalan arkeologi masa Klasik di wilayah Lumajang	11. Tertulis	11
					12. Menganalisis tinggalan arkeologi masa Klasik di wilayah Lumajang	12. Tertulis	12
					13. Menganalisis tinggalan arkeologi masa Klasik di wilayah Lumajang	13. Tertulis	13
					14. Menganalisis tinggalan arkeologi masa Klasik di	14. Tertulis	14

					wilayah Lumajang		
					15. Menganalisis bukti keberadaan Situs Biting	15. Tertulis	15
					16. Menganalisis struktur blok pada Situs Biting	16. Tertulis	16
					17. Menganalisis struktur blok pada Situs Biting	17. Tertulis	17
					18. Menganalisis tinggalan arkeologi masa Klasik di wilayah Lumajang	18. Tertulis	18
					19. Menganalisis tinggalan arkeologi masa Klasik di wilayah Lumajang	19. Tertulis	19
					20. Menganalisis tinggalan arkeologi masa Klasik di wilayah Lumajang	20. Tertulis	20

LAMPIRAN O.2 Soal Evaluasi

No	Butir Soal	Kunci Jawaban
1.	Kabupaten Lumajang terletak pada koordinat 7°52'-8°23' lintang selatan dan 112°51'-113°22' bujur timur. Secara geografis, Lumajang berbatasan dengan wilayah Pegunungan Tengger dan Gunung Lemongan yang berbatasan dengan kabupaten Probolinggo. Hal ini menunjukkan batas wilayah Kabupaten Lumajang sebelah a. Utara b. Selatan c. Barat d. Timur e. Tenggara	A
2.	Lumajang merupakan perubahan nama dari “ <i>Lamajang</i> ” yang ditemukan dalam prasasti atau naskah kuno. Salah satu nama Lumajang diartikan sebagai “ <i>Lumah</i> ” dan “ <i>Ajang</i> ” yang berarti a. Tempat untuk memberikan <i>wejangan</i> atau petuah b. Rumah Dewa atau Rumah Suci c. Tempat yang menyerupai mangkok karena wilayah Lumajang berada di tengah yang di kelilingi oleh pegunungan d. Pelarian Menak Koncar dari serangan e. Putri yang berkembang bagai bunga dan layu	C
3.	Prasasti ini berangka tahun 1162 M dan 1185 M merupakan prasasti tertua yang ditemukan. Isi prasasti ini “ <i>ling dewa (?) mpu Kameswara tirthayatra</i> ” yang berarti Dewa Mpu Kameswara seorang yang tengah menempuh jalan (<i>yatra</i>) atau melaksanakan “ <i>tirthayatra</i> ” (perjalanan suci menuju tempat yang berair suci). Berdasarkan penjelasan di atas, prasasti yang menjadi sumber tulisan Lamajang atau Kerajaan Lamajang Tigang Juru adalah a. Prasasti Pasrujambe b. Prasasti Tesirejo c. Prasasti Boreng d. Prasasti Ranu Kumbolo e. Prasasti Mula Malurung	D
4.	Naskah ini berbentuk dalam Tembang Tangahan Demung yang diperkirakan tahun 1450-1550 M yang sezaman dengan Pararaton. Naskah ini menyebutkan nama <i>Lamajang</i> “115b. <i>Ndan sira adhipating Madhura wus sinung linggih pinalih punang Yawadwipa denira sri narendra wus pinresih wonten ing Lamajang tan koninga saramya ning bawahan sore wus aluwaran mrpati lawan sira empu Santasmrti sampun mantuk ing lalangwan</i> ”. Berdasarkan penjelasan di atas naskah yang menjadi sumber tulisan Lamajang atau Kerajaan Lamajang Tigang Juru adalah a. Nagarakretagama b. Pararaton d. Kitab Bujangga	C

8. Perhatikan pernyataan di bawah ini! B
- 1) Lamajang memiliki basis pertahanan yang kuat;
 - 2) Lamajang kaya bahan material (kekayaan alam) seperti, padi, palawija, buah, dan hasil hutan;
 - 3) Lamajang sebagai sentral atau pusat spiritual yang terdapat di Gunung Semeru;
 - 4) Lamajang telah memiliki pusat pemerintahan yang sudah terstruktur sejak masa kerajaan sebelumnya;
 - 5) Adipati Arya Wiraraja berasal dari Lamajang.
- Berdasarkan pernyataan di atas, alasan Arya Wiraraja memilih ibu kota kerajaan di Lamajang ditunjukkan oleh nomor
- a. 1, 2, dan 3
 - b. 2, 3, dan 5
 - c. 1, 2, dan 4
 - d. 3, 4, dan 5
 - e. 1, 4, dan 5
9. Akhir dari Kerajaan Lamajang Tigang Juru bertepatan pada hari Sabtu Pon, wuku Warga-gung, tanggal 23 bulan kelima tahun 1238 Saka yang bertepatan dengan Sabtu Pon tanggal 3 November 1316 Masehi yang ditandai dengan runtuhnya ibu kota Arnon dan terbunuhnya Mpu Nambi dan para pembesar kerajaan, sehingga dapat dikatakan Kerajaan Lamajang Tigang Juru berusia sangat singkat, yaitu selama 22 tahun lamanya. Keruntuhan Kerajaan Lamajang Tigang Juru ini yang bermula disebabkan oleh adanya
- a. Kematian Arya Wiraraja sebagai aktor intelektual kerajaan
 - b. Serangan raja Jayanegara pada Kerajaan Lamajang Tigang Juru
 - c. Fitnah Mahapatih kepada Mpu Nambi yang enggan untuk kembali ke Majapahit
 - d. Lemahnya pembesar-pembesar Kerajaan Lamajang Tigang Juru setelah mangkatnya Arya Wiraraja
 - e. Lemahnya benteng pertahanan Kerajaan Lamajang Tigang Juru
10. Hubungan Kerajaan Lamajang Tigang Juru dengan Kerajaan Majapahit ini terus dibina oleh Arya Wiraraja sebagai penguasa di wilayah Lamajang yang diwujudkan dengan adanya penempatan anak-anak dan keluarga dekat Arya Wiraraja dalam unsur-unsur pemerintahan penting di Majapahit, salah satunya anak Arya Wiraraja yang diangkat sebagai Menteri Mancaegara di Tuban, yaitu
- a. Mpu Nambi
 - b. Mpu Sora
 - c. Mpu Sendok
 - d. Mahapatih
 - e. Ranggalawe
11. Perhatikan pernyataan di bawah ini! E
- 1) Situs Kates
 - 2) Candi Gedong
 - 4) Situs Krajan
 - 5) Candi Agung

Putri

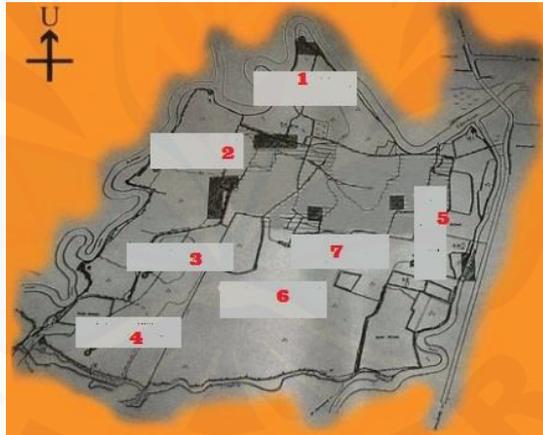
3) Candi Kedungsari

Berdasarkan pernyataan di atas, menunjukkan beberapa peninggalan arkeologi cagar budaya yang ada di Kabupaten Lumajang. Berdasarkan kriteria perkembangan masa, yaitu masa Klasik yang memiliki keterkaitan dengan Kerajaan Lamajang Tigang Juru, cagar budaya yang termasuk dalam peninggalan masa Klasik yaitu ditunjukkan oleh nomor

- | | | | |
|-----|--|---------------------------|---|
| | a. 1, 2, dan 3 | d. 1, 2, dan 4 | |
| | b. 2, 4, dan 5 | e. 2, 3, dan 5 | |
| | c. 3, 4, dan 5 | | |
| 12. | Peninggalan arkeologi masa Klasik ini merupakan perpaduan antara Dewa Siwa dan Dewi Parwati merupakan lambang kesuburan atau bertemunya Purusa dan Pradhana yang merupakan lambang kelahiran seperti yang ditemukan di Situs Gedongputri dan Situs Boreng. Peninggalan arkeologi yang dimaksud adalah | | E |
| | a. Purusa | d. Arca Lembu Nandi | |
| | b. Pradhana | e. Lingga Yoni | |
| | c. Cundrik | | |
| 13. | Peninggalan ini merupakan wahana Dewa Siwa yang merupakan temuan utuh serta diperkirakan sebagai tempat pemujaan atau Candi yang dibangun pada masa raja Srengga. Peninggalan arkeologi yang dimaksud adalah | | B |
| | a. Situs Biting | d. Lingga Yoni | |
| | b. Arca Lembu Nandi | e. Situs Tegalrandu | |
| | c. Candi Kedungsari | | |
| 14. | Situs ini diindikasikan sebagai pemukiman seorang putri. Nama "Kirana" yang identik dengan wanita sehingga sangat berhubungan dengan situs ini. Pada situs ini juga terdapat tinggalan arkeologi yang berupa lingga dan yoni. Berdasarkan pernyataan di atas peninggalan arkeologi yang dimaksud ini adalah | | E |
| | a. Situs Biting | d. Situs Goa Maling Aguno | |
| | b. Candi Kedungsari | e. Candi Gedong Putri | |
| | c. Situs Tegalrandu | | |
| 15. | Kerajaan Lamajang Tigang Juru merupakan salah satu kerajaan lokal yang memiliki keterkaitan dengan Kerajaan Majapahit. Dalam proses berdirinya, mewariskan beberapa peninggalan. Salah satu peninggalannya adalah Situs Biting. Kawasan Situs Biting memiliki luas 135 ha. Situs ini merupakan suatu wilayah perbentengan yang terbagi dalam 6 Blok. Salah satu bloknya adalah Blok Keraton seluas 76,5 ha. Situs ini merupakan wilayah <i>pengungkapan</i> untuk mengintai kedatangan musuh. Situs Biting | | D |

merupakan ibukota Kerajaan Lamajang Tigang Juru. Keberadaan situs ini menjadi bukti

- a. Situs Biting berfungsi untuk mengintai musuh
 - b. Situs Biting merupakan benteng pertahanan
 - c. Situs Biting merupakan pusat kerajaan Lamajang Tigang Juru
 - d. Kerajaan Lamajang Tigang Juru memiliki benteng pertahanan yang sangat kuat
 - e. Arya Wiraraja adalah Raja Lamajang Tigang Juru
16. Blok ini seluas 16 ha yang ditemukan sebuah gundukan tanah atau gumuk setinggi kira-kira 2 meter dari permukaan tanah yang berukuran 29 meter x 27 meter yang oleh masyarakat disebut dengan “*gumuk mesjid* atau *gumuk candi*” karena menyerupai bangunan untuk persembahyangan yang sekarang di atasnya sudah terdapat bangunan perumahan Perum Perumnas Biting yang menguasai tanah seluas 12, 5 Ha. Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bagian dari Situs Biting pada blok
- a. Blok Biting
 - b. Blok Salak
 - c. Blok Duren
 - d. Blok Keraton
 - e. Blok Randu
17. Perhatikan gambar berikut ini!



Berdasarkan gambar di atas pada nomor berapakah yang menunjukka bagian pada Blok Biting

- a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 4
 - e. 5
18. Situs ini terletak pada suatu wilayah yang dijelaskan dalam Kakawin Nagarakretagama pada pupuh 22.4 yang menyebut wilayah Kunir sebagai salah satu desa yang dilalui oleh Raja Hayam Muruk ketika mengadakan perjalanan untuk mengunjungi tempat-tempat leluhurnya pada tahun 1369 M. Temuan pada situs ini yaitu temuan relief *ghana*, *sankha*, dan kuda. Berdasarkan pemaparan di atas situs ini adalah

- a. Situs Biting
- b. Candi Gedong Putri
- c. Situs Tegalrandu
- d. Candi Agung
- e. Candi Kedungsari

19. Berdasarkan sejarahnya, situs ini berhubungan dengan sejarah Pajajaran yang merupakan benteng pertahanan Mahapatih Nambi. Situs ini diperkirakan sebagai tempat dimana Mpu Nambi melakukan perenungan sehingga masyarakat sekitar menyebut sebagai "*Candi Gelisah*". Situs ini adalah

B

- a. Situs Tegalrandu
- b. Candi Agung
- c. Situs Goa Maling Aguno
- d. Candi Kedungsari
- e. Candi Gedong Putri

20. Perhatikan gambar berikut ini!

A



Berdasarkan gambar di atas ini menunjukkan suatu temuan arkeologi pada masa Klasik Lamajang yaitu

- a. Situs Tegalrandu
- b. Candi Kedungsari
- c. Candi Gedong Putri
- d. Candi Agung
- e. Situs Biting

LAMPIRAN P. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan : SMA NEGERI 1 LUMAJANG
 Mata Pelajaran : SEJARAH INDONESIA WAJIB (SEJARAH LOKAL)
 Kelas/ Semester : X/ Satu
 Materi Pokok : Sejarah Kebudayaan Lumajang (Kerajaan Lamajang
 Tigang Juru dengan Peninggalan Pada Masa Klasik)
 Alokasi Waktu : 1 Pertemuan (2 x 45 menit)

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.6 Menganalisis perkembangan	3.6.1 Menganalisis contoh bukti

kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindhu-Budha di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesai masa kini.	kebudayaan pada masa kerajaan Hindhu-Budha yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini;
	3.6.2 Menganalisis bukti kebudayaan pada masa Hindhu-Budha dalam Kerajaan Lamajang Tigang Juru;
	3.6.3 Menganalisis keberadaan Kerajaan Lamajang Tigang Juru;
	3.6.4 Menganalisis bukti peninggalan budaya Kerajaan Lamajang Tigang Juru pada masa Klasik.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran ini peserta didik dapat:

1. Peserta didik mampu menganalisis contoh bukti kebudayaan pada masa kerajaan Hindhu-Budha yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini;
2. Peserta didik mampu menganalisis bukti kebudayaan pada masa Hindhu-Budha dalam Kerajaan Lamajang Tigang Juru;
3. Peserta didik mampu menganalisis keberadaan Kerajaan Lamajang Tigang Juru;
4. Peserta didik mampu menganalisis bukti peninggalan budaya Kerajaan Lamajang Tigang Juru pada masa Klasik.

D. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran meliputi:

1. Sumber-Sumber Sejarah Awal Lamajang dan Kerajaan Lamajang Tigang Juru;
2. Keberadaan Kerajaan Lamajang Tigang Juru Pada Masa Lampau;

3. Bukti Peninggalan Budaya Kerajaan Lamajang Tigang Juru Pada Masa Klasik;
4. Keberadaan Kerajaan Lamajang Tigang Juru Pada Masa Kini;

E. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan : *Saintifik*
Strategi : *Direct Learning*
Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan

F. Media, Alat dan Sumber Belajar

- Media : Laptop dan LCD
Sumber belajar : E-Modul Sejarah Kebudayaan Lumajang

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (25 Menit)

- a. Peserta didik merespon salam dan pertanyaan dari pendidik tentang kondisi kesiapan belajar;
- b. Peserta didik berdoa untuk memulai pelajaran sebagai rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa;
- c. Peserta didik menerima informasi tentang kompetensi, materi, tujuan dalam pembelajaran;
- d. Pendidik memberikan *pre-test* untuk mengetahui apakah ada diantara peserta didik yang sudah mengetahui mengenai materi yang akan diajarkan;
- e. Pendidik meminta peserta didik untuk membuka dan mempelajari E-Modul Sejarah Kebudayaan Lumajang yang telah diberikan;
- f. Untuk menarik minat dan menggugah kesadaran peserta didik maka pembelajaran ini dalam penjelasannya menggunakan E-Modul Sejarah Kebudayaan Lumajang.

2. Kegiatan Inti (40 Menit)

- a. Peserta didik diminta untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang pertama hingga kegiatan pembelajaran yang ke-empat dengan yang sesuai yang ada dalam E-Modul Sejarah Kebudayaan Lumajang;
- b. Peserta didik diminta untuk membaca E-Modul Sejarah Kebudayaan Lumajang;
- c. Peserta didik diminta untuk berdiskusi dengan teman sebangku dan atau teman sekelas lainnya untuk mendapatkan pendalaman materi;
- d. Peserta didik diminta untuk memahami dan menyimpulkan informasi yang didapat serta mencatat dalam buku catatan dalam bentuk kesimpulan-kesimpulan terkait dengan materi: (1) Sumber-Sumber Sejarah Awal Lamajang dan Kerajaan Lamajang Tigang Juru; (2) Keberadaan Kerajaan Lamajang Tigang Juru Pada Masa Lampau; (3) Bukti Peninggalan Budaya Kerajaan Lamajang Tigang Juru Pada Masa Klasik; dan (4) Keberadaan Kerajaan Lamajang Tigang Juru Pada Masa Kini.

3. Kegiatan Penutup (25 Menit)

- a. Pendidik memberikan ulasan singkat tentang materi Sejarah Kebudayaan Lumajang yang telah didiskusikan;
- b. Pendidik dapat menanyakan apakah peserta didik sudah memahami materi yang telah dipelajari;
- c. Pendidik memberikan *post-test* sesuai yang ada dilembar evaluasi kepada peserta didik agar mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik atas pembelajaran yang baru selesai dipelajari;
- d. Sebagai refleksi, pendidik meminta peserta didik melakukan penilaian diri sesuai dengan peristiwa yang ada dalam materi.

Ndan sira adhipating Madhura wus sinung linggih pinalih punang Yawadwipa denira sri narendra wus pinresih wonten ing Lamajang tan koninga saramya ning bawahan sore wus aluwaran mrpati lawan sira empu Santasmrta sampun mantuk ing langgan". Berdasarkan penjelasan di atas naskah yang menjadi sumber tulisan Lamajang atau Kerajaan Lamajang Tigang Juru adalah

- | | | | |
|----|--|---|---|
| | f. Nagarakretagama | i. Kitab | |
| | g. Pararaton | Bujangga | |
| | h. Kidung Harsa Wijaya | Manik | |
| | | j. Serat Babad Tanah Jawi | |
| 5. | Kerajaan Lamajang Tigang Juru sebagai salah satu kerajaan Hindhu lokal yang berada di wilayah Nusantara yang merupakan bagian kerajaan "vazal" dari Kerajaan Majapahit. Kerajaan Lamajang Tigang Juru ini memiliki cakupan wilayah kekuasaan yang meliputi | | C |
| | f. | Lamajang Selatan, Lamajang Utara, Lamajang Barat | |
| | g. | Panarukan, Bondowoso, Banyuwangi | |
| | h. | Lamajang, Patukangan, Blambangan, Madura | |
| | i. | Lamajang, Lamajang Selatan, Lamajang Utara, Panarukan | |
| | j. | Lamajang, Panarukan, Bondowoso | |
| 6. | Secara historis, berdirinya Kerajaan Lamajang Tigang Juru yaitu pada tahun 1294 M pada hari <i>Kamis Legi, wuku landep</i> , tanggal 25 bulan <i>Bhadrapada</i> (bulan karo) tahun 1216 Saka yang bertepatan tanggal 26 Agustus 1294 Masehi, yang hampir bersamaan dengan berdirinya Kerajaan Majapahit. Latar belakang apa yang mendasari ke-2 kerajaan tersebut berdiri secara bersamaan | | A |
| | f. | Berdirinya Kerajaan Lamajang Tigang Juru tidak terlepas dari janji yang diucapkan Raden Wijaya kepada Arya Wiraraja | |
| | g. | Kerajaan Lamajang Tigang Juru merupakan kerajaan yang memiliki kaitan dengan Kerajaan Majapahit | |
| | h. | Secara geografis dan geologi wilayah Kerajaan Lamajang Tigang Juru dan Kerajaan Majapahit berdekatan | |
| | i. | Arya Wiraraja menagih wilayah kekuasaan pada Raden Wijaya atas berkat jasa-jasanya | |
| | j. | Lamajang terkenal sebagai daerah spiritual yang merupakan tujuan utama dalam perjalanan spiritual, mengingat Gunung Semeru sebagai gunung tertinggi di tanah Jawa yang menjadi wilayah penting bagi Majapahit | |
| 7. | Nama Lamajang atau Lumajang sudah terdengar sejak masa | | E |

pemerintahan Kerajaan Singhasari. Berdasarkan Prasasti Mula Malurung lempengan VII A dan II menjelaskan bahwa putera puteri Kerajaan Singasari diberikan jabatan masing-masing di beberapa wilayah di Jawa (Lamajang) salah satunya ialah

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| f. Nararya Kulup
Kuda | i. Nararya Turuk
Bali |
| g. Nararya Ranajaya | j. Nararya Kirana |
| h. Nararya Murdhaya | |

8. Perhatikan pernyataan di bawah ini! B

- 6) Lamajang memiliki basis pertahanan yang kuat;
- 7) Lamajang kaya bahan material (kekayaan alam) seperti, padi, palawija, buah, dan hasil hutan;
- 8) Lamajang sebagai sentral atau pusat spiritual yang terdapat di Gunung Semeru;
- 9) Lamajang telah memiliki pusat pemerintahan yang sudah terstruktur sejak masa kerajaan sebelumnya;
- 10) Adipati Arya Wiraraja berasal dari Lamajang.

Berdasarkan pernyataan di atas, alasan Arya Wiraraja memilih ibu kota kerajaan di Lamajang ditunjukkan oleh nomor

- | | |
|----------------|----------------|
| f. 1, 2, dan 3 | i. 3, 4, dan 5 |
| g. 2, 3, dan 5 | j. 1, 4, dan 5 |
| h. 1, 2, dan 4 | |

9. Akhir dari Kerajaan Lamajang Tigang Juru bertepatan pada hari C

Sabtu Pon, wuku Warga-gung, tanggal 23 bulan kelima tahun 1238 Saka yang bertepatan dengan Sabtu Pon tanggal 3 November 1316 Masehi yang ditandai dengan runtuhnya ibu kota Arnon dan terbunuhnya Mpu Nambi dan para pembesar kerajaan, sehingga dapat dikatakan Kerajaan Lamajang Tigang Juru berusia sangat singkat, yaitu selama 22 tahun lamanya. Keruntuhan Kerajaan Lamajang Tigang Juru ini yang bermula disebabkan oleh adanya

- f. Kematian Arya Wiraraja sebagai aktor intelektual kerajaan
- g. Serangan raja Jayanegara pada Kerajaan Lamajang Tigang Juru
- h. Fitnah Mahapatih kepada Mpu Nambi yang enggan untuk kembali ke Majapahit
- i. Lemahnya pembesar-pembesar Kerajaan Lamajang Tigang Juru setelah mangkatnya Arya Wiraraja
- j. Lemahnya benteng pertahanan Kerajaan Lamajang Tigang Juru

10. Hubungan Kerajaan Lamajang Tigang Juru dengan Kerajaan Majapahit ini terus dibina oleh Arya Wiraraja sebagai penguasa di wilayah Lamajang yang diwujudkan dengan adanya penempatan anak-anak dan keluarga dekat Arya Wiraraja dalam E

unsur-unsur pemerintahan penting di Majapahit, salah satunya anak Arya Wiraraja yang diangkat sebagai Menteri Mancanegara di Tuban, yaitu

- | | |
|---------------|---------------|
| f. Mpu Nambi | i. Mahapatih |
| g. Mpu Sora | j. Ranggalawe |
| h. Mpu Sendok | |

11. Perhatikan pernyataan di bawah ini!

- | | |
|-----------------------|-----------------|
| 6) Situs Kates | 9) Situs Krajan |
| 7) Candi Gedong Putri | 10) Candi Agung |
| 8) Candi Kedungsari | |

Berdasarkan pernyataan di atas, menunjukkan beberapa peninggalan arkeologi cagar budaya yang ada di Kabupaten Lumajang. Berdasarkan kriteria perkembangan masa, yaitu masa Klasik yang memiliki keterkaitan dengan Kerajaan Lamajang Tigang Juru, cagar budaya yang termasuk dalam peninggalan masa Klasik yaitu ditunjukkan oleh nomor

- | | |
|----------------|----------------|
| f. 1, 2, dan 3 | i. 1, 2, dan 4 |
| g. 2, 4, dan 5 | j. 2, 3, dan 5 |
| h. 3, 4, dan 5 | |

12. Peninggalan arkeologi masa Klasik ini merupakan perpaduan antara Dewa Siwa dan Dewi Parwati merupakan lambang kesuburan atau bertemunya Purusa dan Pradhana yang merupakan lambang kelahiran seperti yang ditemukan di Situs Gedongputri dan Situs Boreng. Peninggalan arkeologi yang dimaksud adalah

- | | |
|-------------|---------------------|
| f. Purusa | i. Arca Lembu Nandi |
| g. Pradhana | j. Lingga Yoni |
| h. Cundrik | |

13. Peninggalan ini merupakan wahana Dewa Siwa yang merupakan temuan utuh serta diperkirakan sebagai tempat pemujaan atau Candi yang dibangun pada masa raja Srengga. Peninggalan arkeologi yang dimaksud adalah

- | | |
|---------------------|---------------------|
| f. Situs Biting | i. Lingga Yoni |
| g. Arca Lembu Nandi | j. Situs Tegalrandu |
| h. Candi Kedungsari | |

14. Situs ini diindikasikan sebagai pemukiman seorang putri. Nama "Kirana" yang identik dengan wanita sehingga sangat berhubungan dengan situs ini. Pada situs ini juga terdapat tinggalan arkeologi yang berupa lingga dan yoni. Berdasarkan pernyataan di atas peninggalan arkeologi yang dimaksud ini adalah

- | | |
|---------------------|---------------------------|
| f. Situs Biting | i. Situs Goa Maling Aguno |
| g. Candi Kedungsari | j. Candi Gedong |
| h. Situs Tegalrandu | |

E

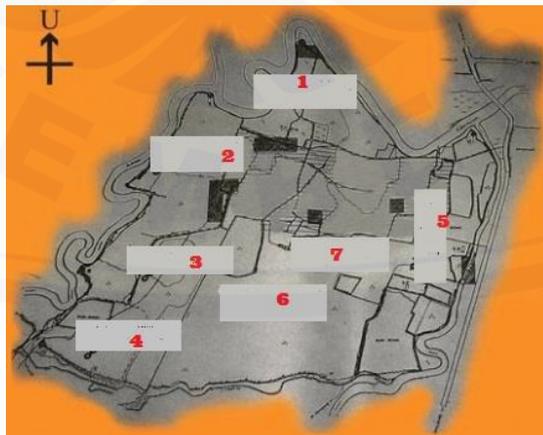
E

B

E

Putri

15. Kerajaan Lamajang Tigang Juru merupakan salah satu kerajaan lokal yang memiliki keterkaitan dengan Kerajaan Majapahit. Dalam proses berdirinya, mewariskan beberapa peninggalan. Salah satu peninggalannya adalah Situs Biting. Kawasan Situs Biting memiliki luas 135 ha. Situs ini merupakan suatu wilayah perbentengan yang terbagi dalam 6 Blok. Salah satu bloknnya adalah Blok Keraton seluas 76,5 ha. Situs ini merupakan wilayah *pengungkakan* untuk mengintai kedatangan musuh. Situs Biting merupakan ibukota Kerajaan Lamajang Tigang Juru. Keberadaan situs ini menjadi bukti
- f. Situs Biting berfungsi untuk mengintai musuh
g. Situs Biting merupakan benteng pertahanan
h. Situs Biting merupakan pusat kerajaan Lamajang Tigang Juru
i. Kerajaan Lamajang Tigang Juru memiliki banteng pertahanan yang sangat kuat
j. Arya Wiraraja adalah Raja Lamajang Tigang Juru
16. Blok ini seluas 16 ha yang ditemukan sebuah gundukan tanah atau gumuk setinggi kira-kira 2 meter dari permukaan tanah yang berukuran 29 meter x 27 meter yang oleh masyarakat disebut dengan “*gumuk mesjid* atau *gumuk candi*” karena menyerupai bangunan untuk persembahyangan yang sekarang di atasnya sudah terdapat bangunan perumahan Perum Perumnas Biting yang menguasai tanah seluas 12, 5 Ha. Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bagian dari Situs Biting pada blok
- f. Blok Biting
g. Blok Salak
h. Blok Duren
i. Blok Keraton
j. Blok Randu
17. Perhatikan gambar berikut ini!



Berdasarkan gambar di atas pada nomor berapakah yang menunjukkan bagian pada Blok Biting

- f. 1
g. 2
i. 4
j. 5

h. 3

18. Situs ini terletak pada suatu wilayah yang dijelaskan dalam Kakawin Nagarakretagama pada pupuh 22.4 yang menyebut wilayah Kunir sebagai salah satu desa yang dilalui oleh Raja Hayam Wuruk ketika mengadakan perjalanan untuk mengunjungi tempat-tempat leluhurnya pada tahun 1369 M. Temuan pada situs ini yaitu temuan relief *ghana*, *sankha*, dan kuda. Berdasarkan pemaparan di atas situs ini adalah

-
- | | |
|-----------------------|---------------------|
| f. Situs Biting | i. Candi Agung |
| g. Candi Gedong Putri | j. Candi Kedungsari |
| h. Situs Tegalrandu | |

19. Berdasarkan sejarahnya, situs ini berhubungan dengan sejarah Pajajaran yang merupakan benteng pertahanan Mahapatih Nambi. Situs ini diperkirakan sebagai tempat dimana Mpu Nambi melakukan perenungan sehingga masyarakat sekitar menyebut sebagai “*Candi Gelisah*”. Situs ini adalah

-
- | | |
|---------------------------|-----------------------|
| f. Situs Tegalrandu | i. Candi Kedungsari |
| g. Candi Agung | j. Candi Gedong Putri |
| h. Situs Goa Maling Aguno | |

20. Perhatikan gambar berikut ini!



Berdasarkan gambar di atas ini menunjukkan suatu temuan arkeologi pada masa Klasik Lamajang yaitu

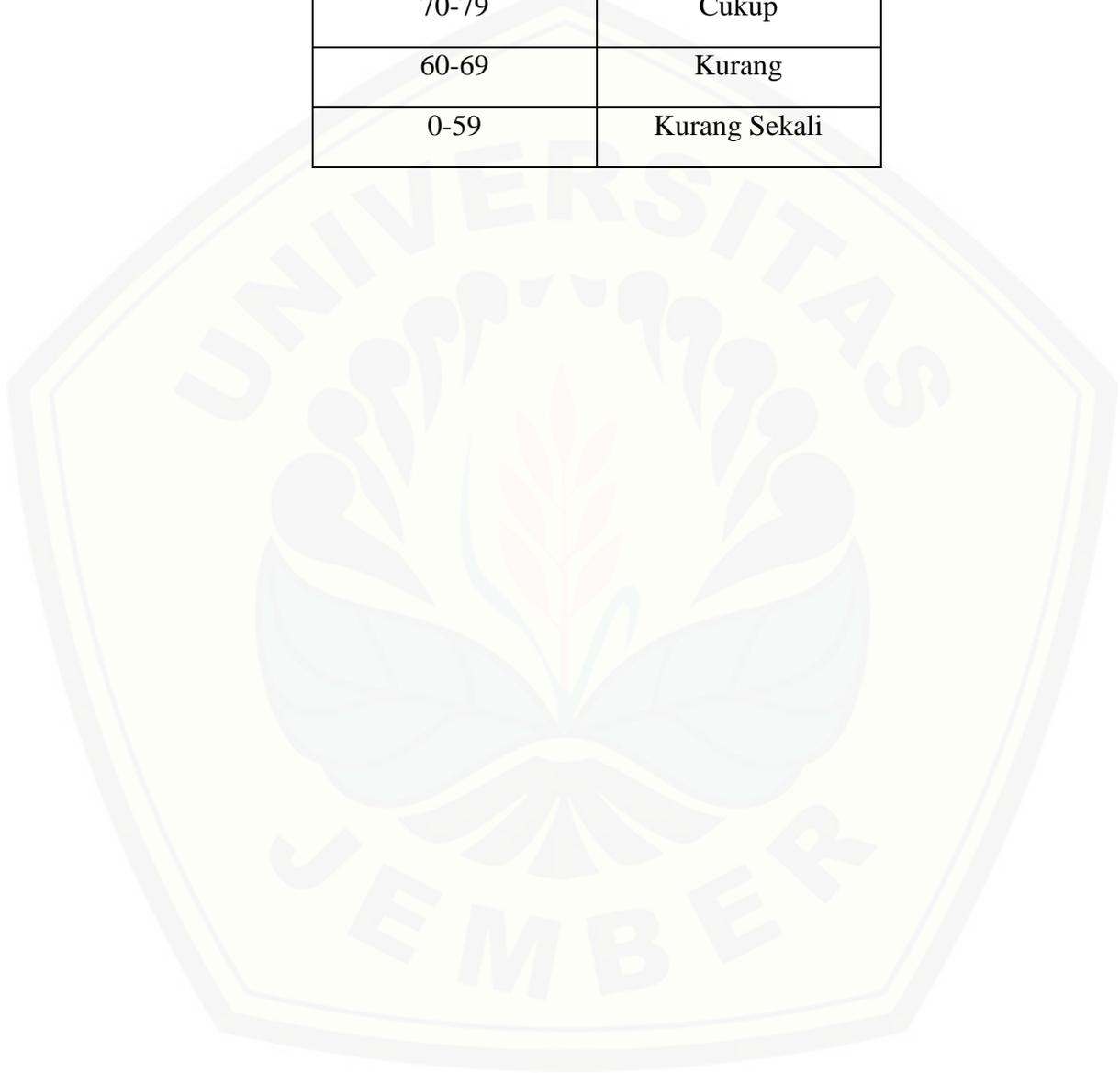
-
- | | |
|-----------------------|-----------------|
| f. Situs Tegalrandu | i. Candi Agung |
| g. Candi Kedungsari | j. Situs Biting |
| h. Candi Gedong Putri | |

Keterangan:

Kegiatan pengujian tertulis melalui tes objektif berupa Pilihan Ganda (PG) dimana pertanyaan berjumlah 20 soal. Pada soal pilihan ganda ini, setiap jawaban yang benar akan dinilai (skor) 5 dan apabila tidak dijawab bernilai 0, sehingga total nilai adalah 100. Tingkat keberhasilan dan pemahaman anda pada modul ini

ditentukan dari jawaban yang benar dengan kriteria pembobotan seperti yang akan diuraikan di bawah ini.

Nilai (<i>Skor</i>)	Predikat
90-100	Baik Sekali
80-89	Baik
70-79	Cukup
60-69	Kurang
0-59	Kurang Sekali



LAMPIRAN Q. Dokumentasi Uji Coba Produk Kelompok Kecil dan Uji Coba Produk Lapangan

