



**PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN SEJARAH
BERBASIS *INQUIRY* UNTUK MENINGKATKAN
HISTORICAL ANALYSIS DENGAN
MENGUNAKAN MODEL
*ASSURE***

SKRIPSI

Oleh:
Siti Urmilah
NIM 150210302088

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



**PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN SEJARAH
BERBASIS *INQUIRY* UNTUK MENINGKATKAN
HISTORICAL ANALYSIS DENGAN
MENGUNAKAN MODEL
*ASSURE***

SKRIPSI

Diajukan guna memenuhi tugas akhir dan syarat untuk menyelesaikan program pendidikan strata satu (S1) pada program studi Pendidikan Sejarah dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

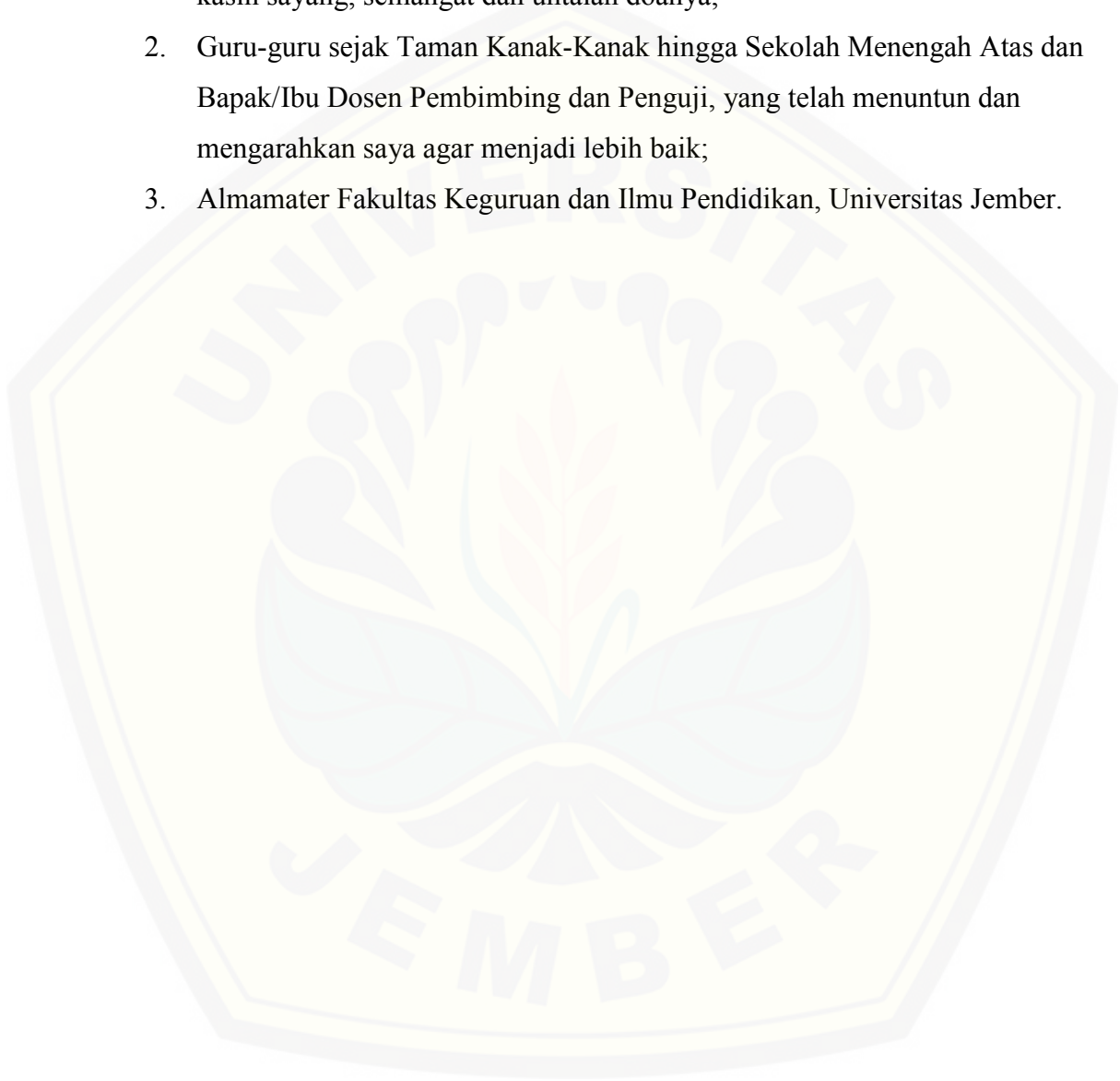
**Oleh:
Siti Urmilah
NIM 150210302088**

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

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Ibunda Asmani dan Ayahanda Hadi Susanto yang selalu memberikan kasih sayang, semangat dan untaian doanya;
2. Guru-guru sejak Taman Kanak-Kanak hingga Sekolah Menengah Atas dan Bapak/Ibu Dosen Pembimbing dan Penguji, yang telah menuntun dan mengarahkan saya agar menjadi lebih baik;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.



MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.”

(Terjemahan QS. Al-Insyirah,6-8)¹



¹Khadijah, M. 2012. Al qur'an dan Terjemahan. Jakarta: Alfatih. Hlm. 596.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

nama : Siti Urmilah

NIM : 150210302088

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Berbasis *Inquiry* untuk Meningkatkan *Historical Analysis* dengan Menggunakan Model *ASSURE*” adalah benar-benar hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan yang telah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

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

Jember, 19 Maret 2019

Yang menyatakan,

Siti Urmilah

NIM 150210302088

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN SEJARAH
BERBASIS *INQUIRY* UNTUK MENINGKATKAN
HISTORICAL ANALYSIS DENGAN
MENGUNAKAN MODEL
*ASSURE***

Oleh:
Siti Urmilah
NIM 150210302088

Pembimbing

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

Dosen Pembimbing Anggota : Dr. Sumardi, M.Hum

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Berbasis *Inquiry* untuk Meningkatkan *Historical Analysis* dengan Menggunakan Model *ASSURE*” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari, tanggal : Selasa, 19 Maret 2019

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

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

Sumardi, M.Hum.
NIP. 196005181989021001

Anggota I,

Anggota II,

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

Drs. Marjono, M.Hum.
NIP. 196004221988021001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

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

RINGKASAN

Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Berbasis *Inquiry* untuk Meningkatkan *Historical Analysis* dengan Menggunakan Model *ASSURE*; Siti Urmilah, 150210302088; xix+171 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Salah satu tujuan pembelajaran sejarah adalah meningkatkan kompetensi peserta didik dalam pembelajaran sejarah yaitu menganalisis peristiwa sejarah dan menyajikan hasil analisisnya ke dalam bentuk tulisan berdasarkan fakta-fakta sejarah. Namun berdasarkan penelitian pendahuluan dan analisis performansi yang dilakukan di SMAN 1 Pasirian, SMAN 1 Tempeh dan SMAN 1 Kunir ditemukan kompleksitas permasalahan pembelajaran sejarah sebagai berikut: (1) 70% pendidik hanya menyampaikan tujuan pembelajaran di awal KD, (2) 70% pendidik hanya melakukan pengembangan materi menggunakan LKS dan buku paket, (3) 65% metode pembelajaran sudah bervariasi, (4) 70% media pembelajaran menggunakan PPT dan LCD, (5) 65% kegiatan evaluasi dilakukan dengan menggunakan soal pada tingkat memahami, dan (6) 80% sumber belajar yang digunakan hanya berupa Buku Paket dan LKS sehingga kurang bervariasi. Sehingga untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan E-modul berbasis *Inquiry* dapat menjadi salah satu referensi untuk memperkaya bahan ajar dan meningkatkan kemampuan *historical analysis* dengan menggunakan langkah-langkah metode *Inquiry*.

Permasalahan yang diajukan yaitu (1) bagaimana hasil validasi ahli terhadap pengembangan e-modul berbasis *Inquiry* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA dengan model *ASSURE*? (2) bagaimana e-modul pembelajaran Sejarah Indonesia berbasis *Inquiry* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia dapat meningkatkan kemampuan *historical analysis* peserta didik kelas XI SMA?

Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan *ASSURE*. Tahapan dalam model pengembangan *ASSURE* yaitu (1) *Analyze learner characteristic* (analisis karakteristik peserta didik); (2) *State performance*

objective (menetapkan tujuan pembelajaran); (3) *Select methods, media, and materials* (memilih metode, media dan materi pembelajaran); (4) *Utilize materials* (pemanfaatan bahan dan media pembelajaran); (5) *Requires learner participation* (melibatkan peserta didik dalam proses belajar); dan (6) *Evaluate and revize* (evaluasi dan revisi).

Hasil dari ahli isi bidang studi mencapai persentase 77,8% dengan kualifikasi baik, validasi ahli desain pembelajaran mencapai persentase 92% dengan kualifikasi sangat baik dan validasi bahasa mencapai persentase 92% dengan kualifikasi sangat baik. Produk pengembangan juga melalui tahap uji pengguna. Hasil yang diperoleh pada uji pengguna 1 mencapai persentase 91,1% dengan kualifikasi sangat baik dan uji coba pengguna 2 sebesar 86,2% dalam kualifikasi sangat baik. Pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 9 peserta didik dapat menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre test* sebesar 39,16 (Std. Deviasi=6,12) dan *post test* sebesar 74,16 (Std. Deviasi=8,2). Nilai rata-rata *post test* lebih besar dibanding nilai *pre test* pada subyek kelompok kecil. Pada uji kelompok besar melibatkan 30 peserta didik dengan nilai rata-rata *pre test* sebesar 43,89 (Std. Deviasi=17,65) dan *post test* sebesar 79,48 (Std. Deviasi=30,34). Nilai rata-rata *post test* lebih besar dibanding nilai *pre test* pada subyek kelompok besar. Dengan demikian, dapat disimpulkan terjadi peningkatan *historical analysis* peserta didik (pada kelompok kecil dan besar) setelah menggunakan e-modul pembelajaran sejarah berbasis *Inquiry* dengan model *ASSURE*.

Saran pemanfaatan e-modul berbasis *Inquiry* adalah pendidik diharapkan mampu menjadi fasilitator yang baik dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan dan hendaknya pendidik mampu mengkondisikan kelas pada saat melakukan kegiatan pembelajaran agar lebih efektif.

Kelebihan e-modul berbasis *Inquiry* yaitu e-modul berbasis *Inquiry* didesain sedemikian rupa berdasarkan tuntutan kompetensi yang harus dipenuhi oleh peserta didik dalam kurikulum 2013, desain yang menarik dan memusatkan perhatian peserta didik, serta dapat membantu peserta didik dalam proses menganalisis sejarah.

PRAKATA

Puji Syukur ke hadirat Allah Swt, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Berbasis *Inquiry* Untuk Meningkatkan *Historical Analysis* Dengan Menggunakan Model *ASSURE*”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) dan Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

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

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc, Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc. Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nurul Umamah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah dan juga sebagai Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran, serta pengarahan yang sangat berguna hingga terselesainya skripsi ini;
4. Dr. Sumardi, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan juga sebagai Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran hingga terselesainya skripsi ini;
5. Dr. Mohammad Na'im, M.Pd., dan Drs. Marjono, M.Hum., selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu, memberikan pengarahan dan saran serta selalu mengingatkan dengan penuh kesabaran;
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama menyelesaikan studi di Pendidikan Sejarah;
7. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang telah banyak membantu penulisan selama studi;
8. Ibunda Asmani dan Ayahanda Hadi Susanto yang selalu memberikan kasih sayang, semangat dan untaian doanya;

9. Adikku Dinda Auliya dan seluruh keluarga yang senantiasa memberi dukungan dan dorongan semangat kepada penulis;
10. Ibu dan Bapak Dosen Pembimbing, Penguji, yang telah menuntun dan mengarahkan saya agar menjadi lebih baik;
11. Pengasuh PPM Al-Husna, Bapak H. Hamam dan Ibu Hj. Isniyatul Ulya;
12. Sahabat-sahabatku Irma Kristanti, Suci Rahayu, Fatimah Shinta yang selalu memberikan dorongan semangat;
13. Sahabat seperjuangan Pendidikan Sejarah 2015;
14. Sahabat-sahabatku di PPM Al-Husna (Indah Evatus, Izzatun Nisa, Nafiah Fidini);
15. 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, 19 Maret 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
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	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan	10
1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan	10
1.5 Pentingnya Pengembangan	13
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	14
1.6.1 Asumsi	14
1.6.2 Keterbatasan Pengembangan	15
1.7 Batasan Istilah	15
1.8 Sistematika Penulisan	17
BAB 2. TINJAUAN PUSATAKA	18
2.1 Urgensi E-Modul dalam Pembelajaran Sejarah	18
2.2 E-Modul Pembelajaran Sejarah	20
2.2.1 E-Modul	20
2.2.1.1 Karakteristik E-Modul	21

2.2.1.2 Tujuan Pembuatan E-Modul	24
2.2.1.3 Sistematika E-Modul	25
2.2.2 Dampak politik, budaya, sosial, ekonomi dan Pendidikan pada masa penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini	26
2.3 Inquiry Learning	27
2.3.1 Karakteristik <i>Inquiry Learning</i>	28
2.3.2 Sintaks <i>Inquiry Learning</i>	28
2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>Inquiry Learning</i>	32
2.4 Historical analysis	33
2.4.1 Indikator Historical analysis	35
2.5 Peningkatan <i>Historical Analysis</i> Melalui Penggunaan E- Modul Berbasis <i>Inquiry</i>	36
2.6 Argumentasi Pemilihan Model <i>ASSURE</i>	37
2.6.1 Model Pengembangan <i>ASSURE</i>	37
2.6.2 Argumentasi Pemilihan Model <i>ASSURE</i>	41
BAB 3. METODE PENELITIAN	42
3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan	42
3.2 Desain Penelitian Pengembangan	43
3.2.1 <i>Analyze Learner Characteristic</i>	44
3.2.2 <i>State Performance Objective</i>	45
3.2.3 <i>Select Methods, Media, And Mateials</i>	43
3.2.4 <i>Utilize Media and Materials</i>	48
3.2.5 <i>Requires Learner Participation</i>	52
3.2.6 <i>Evaluate and Revize</i>	53
3.3 Teknik Pengumpulan Data	54
3.3.1 Teknik Observasi	54
3.3.2 Teknik Wawancara	54
3.3.3 Teknik Kuesioner/Angket	55
3.3.4 Teknik Tes	55

3.4 Teknik Analisis Data	56
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	60
4.1 Hasil Validasi Ahli terhadap E-Modul Berbasis <i>Inquiry</i>	60
4.1.1 Hasil Validasi Ahli	60
4.1.1.1 Validasi Ahli Isi Bidang Studi	60
4.1.1.2 Validasi Ahli Desain Pembelajaran	64
4.1.1.3 Validasi Ahli Bahasa	68
4.1.2 Uji Coba Pengembangan	71
4.1.2.1 Uji Coba Pengguna	71
4.1.2.2 Uji Coba Kelompok Kecil	73
4.1.2.3 Uji Coba Kelompok Besar	75
4.2 Penggunaan E-Modul Berbasis <i>Inquiry</i> Untuk	
Meningkatkan <i>Historical Analysis</i>	78
4.2.1 Peningkatan <i>Historical Analysis</i> Kelompok Kecil	78
4.2.2 Peningkatan <i>Historical Analysis</i> Kelompok Besar	80
BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN	85
5.1 Simpulan	85
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	88

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Indikator <i>Historical Analysis</i> Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar	35
3.1 Kategori Pilihan Berdasarkan Skala Likert	57
3.2 Kriteria Persentase Peningkatan <i>Historical Analysis</i>	57
3.3 Kelayakan Produk	58
4.1 Hasil Penilaian Ahli Isi Bidang Studi	61
4.2 Komentar dan saran ahli bidang studi.....	62
4.3 Hasil penilaian ahli bidang studi.....	62
4.4 Kategori Kelayakan Produk.....	64
4.5 Revisi Produk Berdasarkan Validasi Isi Bidang Studi	64
4.6 Hasil penilaian ahli desain pembelajaran.....	65
4.7 Saran perbaikan ahli desain pembelajaran.....	66
4.8 Hasil penilaian ahli desain pembelajaran.....	66
4.9 Kelayakan Desain Pembelajaran.....	68
4.10 Hasil saran perbaikan.....	68
4.11 Hasil penilaian ahli bahasa.....	69
4.12 Tabel Komentar dan saran ahli bahasa	69
4.13 Tabel Kelayakan Desain Pembelajaran.....	70
4.14 Hasil penilaian pendidik	70
4.15 Hasil penilaian pendidik	71
4.16 Hasil penilaian peserta didik.....	72
4.17 Kategori Kelayakan Produk.....	73
4.18 Komentar dan saran	73
4.19 Data pretest dan posttest uji kelompok kecil	74
4.20 Hasil <i>Paired Statistic</i>	74
4.21 Hasil uji <i>Paired Correlation</i>	75
4.22 Hasil <i>Paired Sample T-Test</i>	75
4.23 Data pretest dan posttest uji kelompok besar.....	76
4.24 Hasil <i>Paired Statistic</i>	77
4.25 Hasil uji <i>Paired Correlation</i>	77

4.26 Hasil <i>Paired Sample T-Test</i>	78
4.27 Peningkatan <i>Historical Analysis</i> Peserta Didik Uji Kelompok Kecil.....	78
4.28 Peningkatan <i>Historical Analysis</i> Peserta Didik Uji Kelompok Besar	80



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Tahapan Desain Pengembangan Model ASSURE	38
3.1 Tahapan Desain Pengembangan Model ASSURE	43
3.2 Alur Tahap <i>Analyze Learner Characteristic</i>	45
3.3 Alur Tahap State Performance Objective	46
3.4 Alur Tahap <i>Select Methods, Media, and Materials</i>	46
3.5 Alur Tahap <i>Utilize Materials</i>	49
3.6 Alur Tahap <i>Requires Learner Participation</i>	52
3.7 Alur Tahap <i>Evaluate and Revize</i>	54
4.1 Peningkatan <i>Historical Analysis</i> Kelompok Kecil (Indikator)	79
4.2 Peningkatan <i>Historical Analysis</i> Kelompok Besar (Indikator).....	81
4.3 Peningkatan rata-rata <i>Historical Analysis</i>	82

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Matriks.....	94
Lampiran B. Analisis Instruksional.....	96
Lampiran C. Pedoman Observasi.....	97
Lampiran D. Analisis Performansi.....	98
Lampiran E. Hasil Analisis Performansi.....	103
Lampiran F. Angket.....	105
Lampiran G. Penyajian Data Angket.....	109
Lampiran H. Instrumen <i>Historical Analysis</i>	124
Lampiran I. Instrumen Pengumpulan Data (Validasi).....	129
Lampiran J. Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik.....	135
Lampiran K. Surat Ijin Penelitian.....	137
K1. Surat Ijin Observasi.....	137
K2. Surat Ijin Penelitian.....	138
K3. Surat telah melakukan penelitian.....	139
Lampiran L. Hasil Validasi Ahli.....	140
L1. Hasil Validasi Ahli Isi Bidang Studi ke-1.....	140
L2. Hasil Validasi Ahli Isi Bidang Studi ke-2.....	142
L3. Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran ke-1.....	144
L4. Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran ke-2.....	146
L5. Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	148
Lampiran M. Hasil Tanggapan Pendidik.....	150
Lampiran N. Lampiran Uji Pengguna Peserta Didik.....	152
Lampiran O. Data Nilai Pre Test dan Post Test.....	160
O1. Uji Kelompok Kecil.....	160
O2. Uji Kelompok Besar.....	161
Lampiran P. Analisis dan Uji Coba Kelompok.....	162
P1. Uji Coba Kelompok Kecil.....	162
P2. Uji Coba Kelompok Besar.....	163

Lampiran Q	Peningkatan <i>Historical Analysis</i>	164
	Q1. Peningkatan <i>Historical Analysis</i> Kelompok Kecil.....	164
	Q2. Peningkatan <i>Historical Analysis</i> Kelompok Besar.....	166
Lampiran R.	Lampiran Dokumentasi Uji Coba Produk.....	170
	R1. Uji Coba Kelompok Kecil.....	170
	R2. Uji Coba Kelompok Besar.....	170



BAB 1. PENDAHULUAN

Bab pendahuluan memaparkan tentang (1) Latar Belakang; (2) Rumusan Masalah; (3) Tujuan; (4) Spesifikasi Produk Pengembangan; (5) Pentingnya Pengembangan; (6) Keterbatasan Pengembangan; (7) Batasan Istilah; dan (8) Sistematika Penulisan; sebagai berikut:

1.1 Latar Belakang

Kurikulum 2013 menekankan pada upaya meningkatkan kompetensi pengembangan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan dalam merumuskan pernyataan untuk membentuk pemikiran yang kritis untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat (Permendikbud, 2013). Kurikulum 2013 didesain untuk meningkatkan kompetensi peserta didik dalam pembelajaran sejarah yaitu menganalisis peristiwa sejarah dan menyajikan hasil analisisnya ke dalam bentuk tulisan berdasarkan fakta-fakta sejarah yang ditemukan serta dapat menarik hubungan antara peristiwa yang terjadi di masa lampau dengan peristiwa yang terjadi pada masa kini, sehingga kompetensi-kompetensi tersebut menunjukkan adanya proses berpikir tingkat tinggi (Kurniawan, 2013:6). Dengan demikian salah satu tuntutan dari kurikulum 2013 yaitu peserta didik harus memiliki kemampuan dalam berpikir tingkat tinggi seperti menganalisis.

Tujuan pembelajaran sejarah dalam kurikulum 2013 secara tegas dinyatakan untuk meningkatkan rasa nasionalisme serta kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Peserta didik tidak hanya terampil dalam bidang psikomotorik dan kognitif, melainkan juga mampu berpikir secara sistematis, objektif, kronologis dan kreatif. Tujuan pembelajaran sejarah menurut Kochar (2008) adalah mengembangkan pengetahuan, pemahaman, pemikiran kritis, keterampilan praktis, minat dan perilaku. Orientasi pembelajaran sejarah pada tingkat SMA menurut Hassan (1998:113) memiliki tujuan agar peserta didik memperoleh pemahaman ilmu dan memupuk pemikiran historis dan pemahaman

sejarah. Dengan demikian tujuan pembelajaran sejarah adalah meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan permasalahan dalam pembelajaran sejarah sangatlah kompleks, menurut Abdullah (dalam Alfian, 2007:2) pembelajaran sejarah disekolah masih banyak menggunakan pendekatan *chronicle* dan cenderung menuntut peserta didik untuk menghafalkan suatu peristiwa. Peserta didik tidak dibiasakan untuk mengartikan suatu peristiwa untuk memahami dinamika perubahan. Penelitian lain dilakukan oleh Nursito menyatakan bahwa dengan kurikulum 2013 guru diharapkan mampu mengubah *mindset* kinerjanya. Selain itu pendidik diwajibkan untuk memiliki salah satu keterampilan yaitu menyusun dan mengembangkan perangkat pembelajaran sendiri (Abduh,2015: 122; Nuraini dkk, 2016: 20167).

Hasil penelitian menunjukkan menunjukkan bahwa paradigma baru dalam kurikulum 2013 membawa beberapa perubahan fundamental yang membawa konsekuensi terhadap perancangan desain pembelajaran yang dilakukan pendidik khususnya dalam perumusan tujuan, penyusunan instrumen penelitian, dan implementasi pendekatan saintifik, serta model, metode dan strategi dalam pembelajaran (Umamah, 2014; Basri, 2013; Abduh, 2015). Sedangkan permasalahan terkait dengan desain pembelajaran menurut (Umamah,2008) menunjukkan bahwa kemampuan pendidik dalam mengembangkan desain pembelajaran didasarkan pada pada 32,7% penelitian, 44% pengalaman dan 23,35% intuisi. Data terkait dengan kemampuan pendidik dalam mengembangkan desain pembelajaran yang didasarkan pada pengalaman dapat dikatakan kurang membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan menemukan dan memecahkan masalah. Selama ini masih banyak pendidik menggunakan metode ceramah, diskusi dan lain-lain yang menyebabkan peserta didik menjadi bosan terhadap materi sejarah (Supriatna dalam Herdiana, 2017; Sayono, 2013; Sardiman, 2015). Hal ini diperparah dengan permasalahan mata pelajaran sejarah yang memiliki *image* selalu bersifat menghafal, kurang menarik, sulit dan membosankan (Sayono, 2013; Alfian, 2011). Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan desain pembelajaran didasarkan pada pengalaman.

Pembelajaran sejarah yang ideal dapat memfasilitasi peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah secara optimal (Sayono, 2013:14). Pembelajaran sejarah yang optimal berkaitan dengan aspek-aspek yang dapat mendorong dan memotivasi peserta didik. Salah satu aspek tersebut adalah tersedianya fasilitas pembelajaran sejarah seperti buku-buku penunjang.

Historical thinking merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam upaya untuk mengembangkan keterampilan berpikir kesejarahan, mengajak peserta untuk melibatkan kegiatan mentalnya dalam menganalisis, mengkritisi sebaran fakta, informasi dan catatan sejarah (Van, dkk: 2003). Nash dan Phenix (dalam Ma'mur, 2008:199) menyatakan bahwa kemampuan berpikir sejarah merupakan kemampuan berpikir yang mencakup berbagai aspek dalam memahami pembelajaran sejarah diantaranya kronologi, pemahaman komprehensif, analisis, dan interpretasi, memformulasikan pernyataan dari berbagai sumber, dan mengidentifikasi isu-isu kontroversi dalam pembelajaran sejarah.

Pembelajaran akan bermakna jika peserta didik diajak berpikir tingkat tinggi. Peserta didik berhasil menguasai suatu konsep ketika sudah mampu berpikir tingkat tinggi. Peserta didik tidak hanya mampu mengingat dan memahami suatu konsep, akan tetapi peserta didik mampu menganalisis, mensintesis, mengevaluasi, dan mengkreasikan suatu konsep dengan baik, konsep yang telah dipahami tersebut dapat melekat dalam ingatan peserta didik dalam waktu yang lama, sehingga penting sekali bagi peserta didik untuk memiliki keterampilan berfikir tingkat tinggi atau HOTS (Laily, 2013). Berdasarkan survey yang dilakukan oleh *Organisation for Economic Cooperation and Development* (OECD) menggunakan tes *ProgrammeInternationale for Student Assesment* (PISA) tahun 2015, pendidikan di Indonesia menduduki ranking 69 dari 76 negara yang mengikuti tes PISA. Salah satu faktor yang menyebabkan kemampuan peserta didiknya masih rendah adalah kurang terlatihnya anak Indonesia dalam menyelesaikan tes atau soal-soal yang sifatnya menuntut analisis, evaluasi dan kreativitas yang tinggi. *Historical thinking* memiliki beberapa komponen, salah satunya yaitu *historical analysisand interpretation*. *Historical analysis* merupakan

suatu kemampuan untuk menyadari perbedaan antara peristiwa sejarah berdasarkan fakta dan mengevaluasi kontroversi pandangan para sejarawan (Ozmen & Kizilay, 2017:135). Sehingga untuk dapat terlibat dalam *historical analysis*, peserta didik harus mampu memahami sejarah.

Kurikulum 2013 pada jenjang SMA menuntut peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking Skills* (HOTS). Berdasarkan hasil telaah KD (Kompetensi Dasar) pada KI-3 (pengetahuan) kelas XI SMA pada mata pelajaran sejarah diketahui bahwa 90% terletak pada ranah kognitif dan pada tingkatan menganalisis. Sehingga peserta didik tidak hanya dituntut untuk memiliki kemampuan berfikir tingkat rendah atau *Low Order Thinking Skills* (LOTS) saja tetapi juga pada berpikir tingkat tinggi (HOTS). Salah satu KD dengan tingkatan menganalisis yaitu KD 3.3 yang berbunyi “menganalisis dampak politik, budaya, sosial, ekonomi, dan pendidikan pada masa penjajahan Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini”. Alasan pemilihan KD ini karena materi pada KD 3.3 sangat kompleks, tingkat kebutuhan terhadap pengembangan materi tersebut di kelas XI sebanyak 40% dan 27% pada sejarah peminatan, sedangkan pada kelas X hanya 18%. Dengan demikian, pengembangan terhadap materi ini diperlukan dalam pembelajaran di sekolah, dengan harapan mampu meningkatkan kemampuan menganalisis peserta didik.

Telaah pada aspek keterampilan (KI-4) dari mata pelajaran sejarah kelas XI, peserta didik diharapkan memiliki keterampilan mengolah informasi, menyajikan, menyusun cerita sejarah dan membuat karya tulis dalam ranah konkret dan ranah abstrak. Sedangkan aspek keterampilan yang dikembangkan dalam mapel Sejarah Indonesia (wajib) dan mapel Sejarah (peminatan IPS) tidak hanya menyangkut keterampilan konkret tetapi juga keterampilan abstrak. Keterampilan konkret merupakan tindak motorik yang hasilnya cenderung berupa karya benda misalnya membuat laporan tertulis hasil penelitian sederhana. Sedangkan keterampilan abstrak merupakan kemampuan pikir dan tindak mental non motorik seperti menalar dan mengambil keputusan. Keterampilan abstrak mencakup kemampuan belajar dan kemampuan berfikir. Kemampuan belajar

meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar/mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Sedangkan kemampuan berfikir meliputi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta (Direktorat Pembinaan SMA, 2014; 10). Hal ini menunjukkan bahwa aspek keterampilan khususnya keterampilan abstrak juga merujuk pada level kognitif.

Hasil analisis performansi yang diadaptasi dari Umamah (2014:3) dilakukan untuk melihat kenyataan di sekolah pada aspek: (1) 70% pendidik hanya menyampaikan tujuan pembelajaran di awal KD baru dan pembelajaran selanjutnya tidak menyampaikan; (2) 70% pendidik tidak melakukan pengembangan materi, materi yang digunakan hanya LKS (Lembar Kerja Siswa) dan Buku Paket; (3) 65% metode pembelajaran yang digunakan juga sudah bervariasi, akan tetapi hal ini hanya berpengaruh sedikit terhadap minat belajar siswa; (4) 70% media pembelajaran yang digunakan hanya PPT LCD, sehingga variasi kurang; (5) 65% kegiatan evaluasi pembelajaran, peserta didik dihadapkan dengan memberikan pertanyaan dan soal pilihan ganda pada level memahami, tidak memfasilitasi untuk soal menganalisis, sehingga peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran dan kurang mampu dalam menganalisis suatu permasalahan, hal ini dikarenakan kurangnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah; (6) 80% sumber belajar yang digunakan adalah Buku Paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa), kedua sumber belajar tersebut kurang dapat memfasilitasi peserta didik dalam menganalisis suatu permasalahan yang dihadapi.

Kompleksitas permasalahan yang ditemukandalam pembelajaran sejarah diatas dapat dipecahkan melalui salah satu alternatif yaitu pengembangan e-modul yang didesain sedemikian rupa agar memfasilitasi kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah. E-Modul dikemas secara utuh dan sistematis, di dalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan belajar yang spesifik (Daryanto, 2013:9). Bahasa yang digunakan lebih mudah dipahami oleh peserta didik meskipun tanpa fasilitator (Prastowo, 2013). Sehingga hal ini dapat menarik minat peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah.

Inovasi modul berupa e-modul dengan memanfaatkan media teknologi informasi perlu dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan generasi abad 21 (Purwaningtyas, dkk., 2017:121; Kemendikbud, 2016:12). Elektronik modul (e-modul) ini sesuai dengan generasi baru yaitu generasi Z yang cerdas akan teknologi dan memiliki keinginan kuat untuk *self directed* (Umamah, 2017). Modul elektronik atau e-modul merupakan suatu modul berbasis TIK yang memiliki kelebihan dibandingkan modul cetak yaitu bersifat interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan atau memuat gambar, audio, video, dan animasi, serta dilengkapi tes atau kuis formatif yang memungkinkan umpan balik dengan segera. Modul elektronik yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *software eXe*. Software ini juga memiliki beberapa keunggulan diantaranya (Suarsana dan Mahayukti, 2013:266): 1) mudah digunakan, tampilan sangat *user friendly* dan tanpa membutuhkan penguasaan bahasa pemrograman tertentu dalam penggunaannya; dan 2) terdapat *i-device* seperti *java applet* dan kuis online dengan balikan yang bersifat segera. Selain itu, *software eXe* memiliki keunggulan berupa video yang dapat di putar pada saat pembelajaran serta peserta didik dapat mengetahui langsung nilai yang diperoleh ketika selesai mengerjakan soal latihan dan dapat dijadikan acuan untuk pembelajaran selanjutnya.

Strategi pembelajaran sejarah yang dapat meningkatkan *historical analysis* yaitu *inquiry learning*. Metode ini berasal dari John Dewey, maksud utama metode ini adalah memberikan latihan kepada murid dalam berfikir. Metode ini dapat menghindarkan untuk membuat kesimpulan tergesa-gesa, menimbang-nimbang kemungkinan pemecahan, dan menanggung pengambilan keputusan sampai terdapat bukti-bukti yang cukup (Muhaimin, 1996:88). Metode *Inquiry* istilah dalam bahasa inggris, ini merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan guru untuk mengajar di depan kelas. Adapun pelaksanaannya sebagai berikut: guru membagi tugas meneliti suatu masalah ke kelas. Peserta didik dibagi menjadi kelompok, dan masing-masing kelompok mendapat tugas tertentu yang harus dikerjakan (Roestiyah, 1991: 75). Sehingga melalui langkah-langkah *inquiry* tersebut peserta didik dapat belajar menganalisis sejarah pada saat pembelajaran.

Inquiry learning adalah suatu proses untuk memperoleh dan mendapatkan informasi dengan melakukan observasi dan eksperimen untuk mencari jawaban atau memecahkan masalah terhadap pertanyaan atau rumusan masalah dengan menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Schmidt (dalam Najib: 2015). W Gulo (dalam Putra, 2013: 86) menyatakan, strategi *inquiry* berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, dan analitis, sehingga dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan percaya diri. Strategi pembelajaran *inquiry* banyak dipengaruhi aliran belajar kognitif (Sanjaya, 2007). Belajar pada hakikatnya adalah proses mental dan proses berpikir dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki setiap individu secara optimal. Belajar lebih dari sekedar proses menghafal menumpuk ilmu pengetahuan, tetapi bagaimana pengetahuan yang diperolehnya bermakna untuk peserta didik melalui keterampilan berpikir. Piaget (dalam Sanjaya, 2007) menyatakan pengetahuan itu akan bermakna apabila dicari dan ditemukan sendiri oleh peserta didik. Sehingga pendidik harus berperan dalam membimbing peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran *inquiry* merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Proses berpikir itu sendiri dilakukan melalui tanya jawab antara pendidik dan peserta didik. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan guru secara verbal, tetapi mereka berperan untuk menemukan sendiri inti dari materi pembelajaran itu sendiri.

Pengembangan e-modul berbasis *Inquiry* ini cocok dikembangkan dengan model pengembangan *ASSURE* yang disarankan oleh Heinich, dkk (2005). Terdiri dari 6 tahapan yaitu: (1) *Analyze learner characteristic* (analisis karakteristik peserta didik); (2) *State performance objective* (menetapkan tujuan pembelajaran); (3) *Select methods, media, and materials* (memilih metode, media dan materi pembelajaran); (4) *Utilize materials* (pemanfaatan bahan dan media

pembelajaran); (5) *Requires learner participation* (melibatkan peserta didik dalam proses belajar); dan (6) *Evaluate and revize* (evaluasi dan revisi).

Pengembangan e-modul berbasis *inquiry learning* agar sesuai dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik, maka dilakukan kegiatan *analyze learner characteristic*. Hasil analisis karakteristik peserta didik yang dilakukan pada tiga SMA Negeri di Lumajang yaitu SMAN 1 Pasirian, SMAN 1 Tempeh, dan SMAN 1 Kunir menunjukkan: hasil angket kemampuan awal dan karakteristik umum yaitu 40% peserta didik mengingat materi Dampak politik, budaya, sosial, ekonomi dan pendidikan pada masa penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini, selebihnya lupa dan tidak mengetahui. Berdasarkan analisis angket gaya belajar yaitu di peroleh gaya belajar audio sebesar 5,8% , gaya belajar visual sebesar 71,7 % dan kinestetik sebesar 22,4%. Sehingga dapat disimpulkan peserta didik memiliki kecenderungan untuk belajar secara visual. Berdasarkan hasil analisis angket motivasi terdapat 50,96% peserta didik memiliki motivasi tinggi Data-data tersebut disimpulkan bahwa peserta didik memiliki motivasi belajar sejarah yang cukup tinggi sehingga dapat mendorong peserta didik untuk menambah pengetahuan dan keterampilan. Hal ini dapat dilakukan dengan baik apabila sumber daya di sekolah sudah memenuhi, namun kenyataannya di sekolah juga masih mengalami beberapa kendala seperti kurangnya sumber belajar bagi peserta didik. Kurangnya sumber belajar ini akan berdampak pada pengetahuan dan keterampilan peserta didik untuk bisa belajar secara maksimal.

Berdasarkan hasil *analyze learner* tersebut maka perlu adanya pengembangan e-modul berbasis *inquiry* untuk meningkatkan kemampuan menganalisis oleh peserta didik di dalam proses pembelajaran sejarah. Modul didesain sedemikian rupa agar lebih mudah dipahami dan mampu menuntun cara berfikir peserta didik dalam menganalisis. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan bahan ajar dengan judul **“Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Berbasis *Inquiry* untuk meningkatkan *Historical analysis* dengan Menggunakan Model *ASSURE*”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, maka terdapat beberapa permasalahan yang muncul berdasarkan analisis performansi yang dilakukan di SMAN 1 Pasirian, SMAN 1 Tempeh, dan SMAN 1 Kunir adalah: (1) 70% pendidik hanya menyampaikan tujuan pembelajaran di awal KD baru dan pembelajaran selanjutnya tidak menyampaikan; (2) 70% pendidik tidak melakukan pengembangan materi, materi yang digunakan hanya LKS (Lembar Kerja Siswa) dan Buku Paket; (3) 65% metode pembelajaran yang digunakan juga sudah bervariasi, akan tetapi hal ini hanya berpengaruh sedikit terhadap minat belajar siswa; (4) 70% media pembelajaran yang digunakan hanya PPT LCD, sehingga variasi kurang; (5) 65% kegiatan evaluasi pembelajaran, peserta didik dihadapkan dengan memberikan pertanyaan dan soal pilihan ganda pada level memahami, tidak memfasilitasi untuk soal menganalisis, sehingga peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran dan kurang mampu dalam menganalisis suatu permasalahan, hal ini dikarenakan kurangnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah; (6) 80% sumber belajar yang digunakan adalah Buku Paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa), kedua sumber belajar tersebut kurang dapat memfasilitasi peserta didik dalam menganalisis suatu permasalahan yang dihadapi.

Pemecahan permasalahan diatas dapat diatasi dengan mengembangkan e-modul berbasis *inquiry* untuk meningkatkan *historical analysis*. Pengembangan e-modul ini berisi materi mengenai pokok “dampak politik, budaya, sosial, ekonomi, dan pendidikan pada masa penjajahan Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini”, sehingga terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) bagaimana hasil validasi ahli terhadap pengembangan e-modul berbasis *Inquiry* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA dengan model *ASSURE*?
- 2) bagaimana e-modul pembelajaran Sejarah Indonesia berbasis *Inquiry* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia dapat meningkatkan kemampuan *historical analysis* peserta didik kelas XI SMA?

1.3 Tujuan

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah :

- 1) menghasilkan produk berupa e-modul berbasis *Inquiry* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA dengan model *ASSURE* pada sub bahasan “dampak politik, budaya, sosial, ekonomi, dan pendidikan pada masa penjajahan Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini” yang tervalisadi ahli.
- 2) meningkatkan kemampuan *historical analysis* peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Indonesia melalui penggunaan e-modul berbasis *Inquiry*.

1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa e-modul berbasis *Inquiry* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA. Susunan modul dibagi menjadi 3 bagian yakni pendahuluan, inti dan penutup. Bagian pendahuluan terdiri atas: identitas e-modul. Bagian depan e-modul akan membahas mengenai deskripsi mengenai e-modul yang dikembangkan, indikator yang akan dicapai, dan anatomi e-modul. Identitas bahan ajar terdapat pada bagian muka halaman memuat beberapa informasi mengenai judul e-modul, jenjang kelas, dan waktu pelaksanaan. Bagian inti e-modul memuat kegiatan pembelajaran, uraian tersebut akan dilengkapi dengan lembar kegiatan siswa berdasarkan langkah-langkah yang dimiliki *Inquiry* untuk menunjang proses pembelajaran sejarah. Sebagai langkah mengembangkan melalui materi, soal latihan dan evaluasi diri. Penyajian hasil karya peserta didik diminta untuk membuat sebuah laporan hasil diskusi. Bagian akhir meliputi glosarium dan daftar pustaka. Daftar pustaka terdiri atas sumber pustaka yang menjadi acuan dalam pembuatan modul berbasis *Inquiry*.

E-modul ini dikembangkan dengan menggunakan *software eXe*, *eXe* merupakan salah satu program aplikasi terbuka (*opensource*) yang dipergunakan untuk pembuatan media pembelajaran berbasis *e-learning*. Program *eXe* dapat menyajikan gambar, suara, video maupun simulasi sehingga lebih mudah untuk

dipahami. Software eXe sangat sesuai untuk digunakan sebagai *software* e-modul karena *eXe* dapat diunduh dengan mudah dan gratis. Warjana (dalam Erfan Priyambodo 2010) menyatakan eXe memiliki beberapa keunggulan, antara lain: (1) Mudah digunakan meskipun tidak mengetahui bahasa pemrograman HTML, (2) WYSIWYG (*What You See Is What You Get*) sehingga memudahkan dalam perancangan karena apa yang terlihat dilayar akan sama dengan hasil akhir apabila dijalankan (dipublikasikan), (3) Gratis (*free*) dan merupakan *open source*, (4) Standart *e-learning* (SCORM), (3) Dapat digunakan pada sistem operasi *Windows* maupun *Linux*.

Metode *inquiry learning* adalah suatu metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam proses pengumpulan data dan pengujian hipotesis (Arends, 2008:45). Pembelajaran *inquiry* merupakan suatu rangkaian kegiatan belajar yang menyebabkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga siswa dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri (Trianto, 2010: 135).

E-Modul yang dikembangkan yaitu e-modul berbasis *Inquiry*. *E- modul* ini menggunakan langkah-langkah berdasarkan *inquiry* yaitu:

- 1) orientasi. Langkah orientasi adalah langkah untuk membina suasana atau iklim pembelajaran yang responsive. Pada langkah ini pendidik mengondisikan agar peserta didik siap melaksanakan proses pembelajaran;
- 2) merumuskan masalah. Merumuskan masalah merupakan langkah membawa peserta didik pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang peserta didik untuk berpikir memecahkan teka teki itu. Dikatakan teka teki dalam rumusan masalah yang ingin dikaji disebabkan masalah itu tentu ada jawabannya dan siswa didorong untuk mencari jawaban yang tepat;
- 3) merumuskan hipotesis. Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Sebagai jawaban sementara, hipotesis perlu diuji kebenarannya;

- 4) mengumpulkan data. Mengumpulkan data adalah aktivitas menjangkau informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Dalam strategi pembelajaran *inquiry*, mengumpulkan data merupakan proses mental yang sangat penting dalam pengembangan intelektual. Proses pengumpulan data bukan hanya memerlukan motivasi yang kuat dalam belajar, akan tetapi juga membutuhkan ketekunan dan kemampuan menggunakan potensi berpikirnya. Oleh sebab itu, tugas dan peran guru dalam tahapan ini adalah mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat mendorong peserta didik untuk berpikir mencari informasi yang dibutuhkan;
- 5) menguji hipotesis. Menguji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data dan informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data;
- 6) merumuskan kesimpulan. Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis.

E-Modul atau modul elektronik ini memiliki beberapa karakteristik diantaranya:

- 1) *self instruction*, terdiri dari (a) rumusan tujuan pembelajaran pada e-modul adalah peserta didik mampu menganalisis dampak politik, budaya, sosial, ekonomi, dan pendidikan pada masa penjajahan Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini, (b) langkah-langkah pembelajaran *inquiry* tersaji secara jelas, (c) terdapat contoh dan ilustrasi berupa gambar yang membantu peserta didik dalam memahami materi, (d) soal latihan disertai subbab sebagai evaluasi pembelajaran individu dan diakhir bab terdapat tugas kelompok berupa laporan diskusi dan rangkuman diakhir materi pembelajaran atau sebelum soal evaluasi serta dilengkapi instrumen penilaian, (e) materi disajikan berdasarkan karakteristik peserta didik, penggunaan bahasa yang mudah dipahami;
- 2) *self contained*, modul ini memuat materi sesuai dengan KD 3.3 “dampak politik, budaya, sosial, ekonomi, dan pendidikan pada masa penjajahan Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa

kini” yang bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran secara tuntas;

- 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 modul ini dapat digunakan dalam pembelajaran selanjutnya karena memiliki daya adaptif tinggi dalam menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi;
- 5) *user friendly*, pembahasandalam e-modul ini akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik karena memiliki instruksi dan paparan yang bersifat membantu dan bersahabat dangan pemakainya.

Susunan modul berbasis *Inquiry* yang akan dikembangkan meliputi: (1) judul, (2) prakata, (3) daftar isi, (4) kompetensi, (5) tujuan pembelajaran, (6) petunjuk penggunaan e-modul, (7) orientasi peserta didik terhadap masalah, (8) merumuskan masalah (9) merumuskan hipotesis (10) mengumpulkan data (11) menguji hipotesis (12) kesimpulan dan evaluasi (13) Soal latihan(14) glosarium (15) daftar pustaka.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan memiliki makna penting dalam dunia pendidikan untuk menghasilkan sebuah produk sebagai penunjang proses pembelajaran. Adapun beberapa alasan pentingnya dilakukan pengembangan adalah :

- 1) pengembangan e-modul berbasis *inquiry* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA pada bahasan sub pokok “dampak politik, budaya, sosial, ekonomi, dan pendidikan pada masa penjajahan Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsaIndonesia masa kini” ini dapat digunakan sebagai sumber belajar oleh peserta didik.
- 2) pengembangan e-modul berbasis *inquiry* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA pada bahasan sub pokok “dampak politik, budaya, sosial, ekonomi, dan pendidikan pada masa penjajahan Eropa (Portugis,

Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia kini” dapat digunakan untuk melengkapi cakupan materi bahan ajar yang belum lengkap.

- 3) pengembangan e-modul berbasis *inquiry* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA pada bahasan sub pokok “dampak politik, budaya, sosial, ekonomi, dan pendidikan pada masa penjajahan Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini” mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi pada saat proses pembelajaran Sejarah.
- 4) pengembangan e-modul berbasis *inquiry* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA pada bahasan sub pokok “dampak politik, budaya, sosial, ekonomi, dan pendidikan pada masa penjajahan Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini” ini dapat digunakan sebagai motivasi oleh peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian pengembangan sejenisnya.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi

Adapun beberapa asumsi dalam pengembangan e-modul ini, antara lain meliputi:

- 1) pengembangan e-modul pembelajaran sejarah berbasis *inquiry* ini dapat meningkatkan kompetensi dan kualitas peserta didik serta kemampuan menganalisis sejarah (*historical analysis*) yang dikembangkan pada mata pelajaran sejarah. Peserta didik juga dapat menambah pengetahuan mengenai materi “dampak politik, budaya, sosial, ekonomi, dan pendidikan pada masa penjajahan Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini”;
- 2) pengembangan e-modul pembelajaran sejarah didesain dan disusun secara sistematis untuk membantu pendidik dan peserta didik

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini mempunyai beberapa keterbatasan yang meliputi:

- 1) pengembangan e-modul terbatas hanya untuk mata pelajaran Sejarah kelas XI SMA;
- 2) pengembangan e-modul berbasis *inquiry* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA pada bahasan sub pokok “dampak politik, budaya, sosial, ekonomi, dan pendidikan pada masa penjajahan Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini” hanya terbatas pada satu pokok bahasan saja;
- 3) pengembangan e-modul berbasis *inquiry* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA pada bahasan sub pokok “dampak politik, budaya, sosial, ekonomi, dan pendidikan pada masa penjajahan Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini” mampu menunjang proses pembelajaran agar lebih efektif.

1.7 Batasan Istilah

Adapun batasan istilah yang terdapat dalam pengembangan modul berbasis *Inquiry*, sebagai berikut.

- 1) penelitian pengembangan merupakan suatu proses secara sistematis di dalam pengembangan hingga memvalidasi produk pendidikan yang akan menghasilkan suatu produk baru dengan tujuan agar menciptakan produk unggul dan efektif. Adapun tujuan diadakannya penelitian ini untuk memperbaiki proses pembelajaran dan pendidikan.
- 2) pengembangan e-modul berbasis *Inquiry* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA pada bahasan sub pokok “dampak politik, budaya, sosial, ekonomi, dan pendidikan pada masa penjajahan Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini” merupakan bahan ajar cetak yang didesain secara sistematis, utuh, dan menarik agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pada bagian inti dari struktur

e-modul akan mengikuti tahapan-tahapan yang dimiliki dalam model pembelajaran *Inquiry*.

- 3) model Pengembangan *ASSURE* disarankan oleh Heinich, dkk (2005). Terdiri dari 6 tahapan yaitu: (1) *Analyze learner characteristic* (analisis karakteristik peserta didik); (2) *State performance objective* (menetapkan tujuan pembelajaran); (3) *Select methods, media, and materials* (memilih metode, media dan materi pembelajaran); (4) *Utilize materials* (pemanfaatan bahan dan media pembelajaran); (5) *Requires learner participation* (melibatkan peserta didik dalam proses belajar); dan (6) *Evaluate and revize* (evaluasi dan revisi).

Berdasarkan batasan istilah tersebut, maka yang dimaksud dengan pengembangan e-modul berbasis *inquiry* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA sub pokok bahasan “dampak politik, budaya, sosial, ekonomi, dan pendidikan pada masa penjajahan Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini” adalah proses pembuatan bahan ajar cetak yang didesain khusus agar dapat digunakan pada proses pembelajaran Sejarah Indonesia. Pada proses pengembangannya (1) *Analyze learner characteristic* (analisis karakteristik peserta didik); (2) *State performance objective* (menetapkan tujuan pembelajaran); (3) *Select methods, media, and materials* (memilih metode, media dan materi pembelajaran); (4) *Utilize materials* (pemanfaatan bahan dan media pembelajaran); (5) *Requires learner participation* (melibatkan peserta didik dalam proses belajar); dan (6) *Evaluate and revize* (evaluasi dan revisi). E-modul yang dihasilkan melewati beberapa pengujian yakni uji validitas isi, validitas pembelajaran dan validitas Bahasa. Produk yang sudah tervalidasi akan dilakukan tahap uji coba melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Produk e-modul berbasis *inquiry* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA pada sub pokok bahasan “dampak politik, budaya, sosial, ekonomi, dan pendidikan pada masa penjajahan Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini” yang dikembangkan untuk mampu meningkatkan kemampuan peserta didik pada *historical analysis*.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi pengembangan 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 menguraikan tentang kajian teoritik yang meliputi urgensi e-modul pembelajaran sejarah, *Inquiry* sebagai basis pengembangan e-modul, *historical analysis* sebagai tujuan pengembangan e-modul, argumentasi pemilihan model. Bab 3. Metode Pengembangan, menjelaskan tentang prosedur dan mekanisme pengembangan e-modul berdasarkan model pengembangan *ASSURE*, mekanisme proses uji coba produk dan validasi produk. Bab 4. Hasil Pengembangan, berisi tentang penyejian data, uji coba, analisis dan uji coba produk berdasarkan analisis data serta kajian, dan Bab 5. Penutup, berisi simpulan dan saran.

BAB. 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka memaparkan beberapa hal meliputi: (1) Urgensi e-modul dalam pembelajaran sejarah; (2) E-modul sejarah Indonesia; (3) *Inquiry Learning*; (4) *Historical Analysis*; (5) Peningkatan *Historical Analysis* melalui Penggunaan E-Modul Berbasis *Inquiry*; (6) Argumentasi Pemilihan Model Pengembangan *ASSURE* sebagai berikut:

2.1 Urgensi E-Modul dalam Pembelajaran Sejarah

E-modul merupakan suatu bahan ajar yang dapat digunakan di dalam pembelajaran sejarah. Bahan ajar memiliki peran penting dalam keberlangsungan suatu proses pembelajaran. Peran tersebut dijelaskan oleh Belawati (2003, 14-19) bahwa peran dari bahan ajar sangat penting untuk peserta didik baik dalam pembelajaran klasikal, individual, maupun kelompok. Menurut Suhartatik dalam Yaumi (2013:274-275), mengenai kedudukan bahan pembelajaran khususnya dan rancangan pembelajaran pada umumnya dapat: (1) membantu dalam belajar secara perorangan (individual); (2) memberikan keleluasaan penyajian pembelajaran jangka pendek dan jangka panjang; (3) rancangan bahan ajar yang sistematis memberikan pengaruh yang besar bagi perkembangan sumber daya manusia secara perorangan; (4) memudahkan proses belajar mengajar dengan pendekatan sistem; dan (5) memudahkan belajar karena dirancang atas dasar pengetahuan tentang bagaimana manusia. Hal tersebut berhubungan dengan tujuan belajar sejarah yakni peserta didik harus mampu memecahkan masalah dalam proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, perlu dikembangkan e-modul yang dapat dijadikan alat bantu peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tersebut.

E-Modul merupakan bahan ajar berbentuk elektronik yang didesain agar dapat digunakan secara mandiri tanpa harus didampingi oleh pendidik. Kelebihan e-modul sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran antara lain: (a) dapat menambah dan memperluas cakrawala sajian yang ada didalam kelas; (b) dapat merangsang untuk berpikir, bersikap dan berkembang lebih lanjut; (c)

peserta didik dapat memperluas wawasan dengan mempelajari materi–materi tambahan yang disajikan didalam e-modul. Dengan demikian hal tersebut sebenarnya memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri (Satriawati, 2015:7). Pembelajaran secara mandiri ini disesuaikan dengan pendekatan yang digunakan pada kurikulum 2013 yaitu pendekatan *Student Centered Learning* (SCL).

Pembelajaran *Student Centered Learning* (SCL) merupakan proses pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik. Peserta didik memiliki peran penting di dalam proses pembelajaran dan pendidik berfungsi sebagai fasilitator di dalamnya. Pembelajaran ini melibatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan pembelajaran secara mandiri agar pembelajaran bisa terlaksana secara efektif dan efisien. Keaktifan peserta didik yang dimaksud adalah peserta didik mampu mencari sumber belajar secara mandiri dan mampu memecahkan permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran berupa soal-soal.

E-Modul ini memiliki keunggulan yang sifatnya *self-instructional* sangat sesuai dalam menanggapi kebutuhan dan perbedaan individual siswa. Sebagian e-modul disusun untuk diselesaikan oleh peserta didik secara perorangan, sebagian lagi dalam bentuk kelompok-kelompok kecil (Vembriarto, 1985:27). Di dalam pembelajaran sejarah, modul memiliki peran penting dalam menunjang proses pembelajaran karena bersifat *self-instructional* yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik yang berbeda-beda. Pengembangan dengan memanfaatkan teknologi salah satunya adalah pengembangan e-modul. Dengan adanya e-modul ini lebih memudahkan peserta didik dalam belajar tanpa perlu mengeluarkan banyak uang. Modul elektronik ini berisi tentang materi pelajaran dan latihan soal diakhir pembelajaran untuk mengukur tingkat kemampuan peserta didik dalam belajar serta penilaian yang akan muncul diakhir penyelesaian soal. Sehingga mempermudah tugas pendidik maupun peserta didik dalam mengetahui pencapaian kompetensinya. Disamping itu, tugas seorang pendidik juga semakin mudah dengan adanya bahan ajar yang tersedia (Hamzah & Nina, 2010: 61).

Pembelajaran sejarah adalah sebuah aktivitas belajar untuk mempelajari secara berkesinambungan antara peristiwa masa lalu dengan masa sekarang yang

mencerminkan nilai semangat untuk mempelajari sejarah dengan memproyeksikan masa lampau ke masa kini (Widja, 1989:23). Oleh karena itu, pembelajaran dengan menggunakan modul pembelajaran sejarah dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran sejarah.

Jadi dapat ditarik kesimpulan e-modul ini sangat penting untuk dikembangkan karena dapat memenuhi kebutuhan peserta didik akan sumber belajar. E-modul ini penting untuk dikembangkan karena berhubungan dengan penggunaannya pada generasi abad 21 yaitu Gen Z. Gen Z hampir semuanya bisa menggunakan teknologi. Seperti yang dikemukakan pada penelitian Umamah (2017:192) bahwa Gen Z lebih menyukai perubahan, mereka bisa menentukan keputusan sendiri, dan selalu memanfaatkan teknologi dalam pengalaman pendidikan yang mereka dapatkan. Pendapat lain yang serupa yakni menurut Putra (2016:130) yang mengatakan bahwa generasi Z dapat menjalankan semua kegiatan dalam satu waktu atau bisa disebut *multi tasking*. Mereka bisa menggunakan PC, menjalankan sosial media dengan Handphone, browsing, dan mendengarkan musik. Tidak heran bila seluruh kegiatan Generasi Z berhubungan erat dengan dunia maya. Hal tersebut terjadi karena sejak kecil mereka sudah mengenal teknologi. Sehingga pendidik harus lebih kreatif lagi dalam membuat desain pembelajaran. Sistematika E-modul hampir sama dengan modul cetak pada umumnya. Bedanya hanya terdapat pada penggunaannya. Jika modul dicetak sedangkan E-modul tidak dicetak.

2.2 E-Modul Pembelajaran Sejarah

2.2.1 E-Modul

E-Modul atau modul elektronik merupakan modul yang berbasis TIK yang memiliki sifat interaktif, memudahkan dalam navigasi, serta memungkinkan menampilkan atau memuat gambar, audio, video, dan animasi yang dilengkapi tes atau kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera (Suarsana & Mahayukti, 2013:266). E-modul adalah bahan belajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk yang

ditampilkan menggunakan perangkat elektronik seperti komputer atau android (Vanorika, dkk, 2016).

Inovasi modul berupa elektronik modul dengan memanfaatkan media teknologi informasi perlu dikembangkan pada abad 21 (Purwaningtyas, dkk., 2017:121; Kemendikbud, 2016:12). Elektronik modul (e-modul) ini berpengaruh terhadap adanya generasi Z yaitu generasi yang cerdas akan teknologi dan memiliki keinginan kuat untuk *self directed* (Umamah, 2017). E-modul sebagai salah satu bahan ajar berbasis teknologi memiliki kelebihan dibandingkan dengan modul cetak yaitu sifatnya yang interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan gambar, video, audio, animasi, dan dilengkapi tes/kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera (Suarsana dan Mahayukti, 2013:266). E-modul berbasis teknologi ini menjadi bagian dari bahan pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran pada masa kini. E-modul yang dikembangkan dalam penelitian ini disusun menggunakan software eXe. Software ini merupakan *freeware* yang dapat diunduh pada laman <http://eXelearning.org> yang dikembangkan oleh Sandi Britain etc (2004) dan didukung oleh CORE Education. Software ini juga memiliki beberapa keunggulan diantaranya (Suarsana dan Mahayukti, 2013:266): 1) mudah digunakan, tampilan sangat *user friendly* dan tanpa membutuhkan penguasaan bahasa pemrograman tertentu dalam penggunaannya; serta 2) terdapat *i-device* seperti *java applet* dan kuis online dengan balikan yang bersifat segera.

Modul elektronik yang disusun dengan eXe, tersusun secara hierarki yang meliputi (1) *topic*, merupakan judul dari modul digital, (2) *section*, merupakan sub judul dari 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).

2.2.1.1 Karakteristik E-Modul

Sebuah e-modul bisa dikatakan baik dan menarik apabila terdapat karakteristik yang terdapat dalam e-modul. Modul memiliki beberapa

karakteristik dasar yaitu diantaranya: 1) *Self instructional*, 2) *Self contained*, 3) *Stand alone* (berdiri sendiri), 4) *Adaptif*, dan 5) *User friendly*. Oleh karena itu pengembangan e-modul harus memperhatikan karakteristik tersebut.

1) *Self Instruction* (Mampu Belajar Sendiri)

Self Instructional, artinya dengan menggunakan e-modul peserta didik atau pebelajar mampu belajar secara mandiri dan tidak tergantung pada pihak lain. Modul yang digunakan untuk memenuhi karakter *self instruction* maka e-modul didesain dengan memiliki syarat sebagai berikut (Depdiknas, 2008:3-4):

- a. memiliki tujuan pembelajaran yang jelas serta dapat menggambarkan pencapaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar;
- b. terdapat materi pembelajaran yang dikemas secara spesifik dalam unit-unit kegiatan, sehingga peserta didik dapat mempelajari secara tuntas;
- c. tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran;
- d. terdapat soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang memungkinkan peserta didik memberi respon dan mengukur penguasaannya;
- e. kontekstual, merupakan materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan kegiatan serta lingkungan peserta didik;
- f. menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif;
- g. terdapat rangkuman materi pembelajaran;
- h. terdapat instrumen penilaian, adanya instrumen ini memungkinkan peserta didik melakukan penilaian mandiri (*self assesment*);
- i. terdapat umpan balik atas penilaian peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengetahui tingkat penguasaan materi;
- j. terdapat informasi tentang rujukan/referensi/pengayaan yang mendukung materi pembelajaran tersebut.

2) *Self contained*

Self Contained, artinya apabila seluruh e-modul berisi materi pembelajaran yang dibutuhkan bisa termuat didalamnya. Tujuan dari konsep tersebut adalah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran secara tuntas, karena materi belajar dikemas ke dalam satu kesatuan

yang utuh (Depdiknas, 2008:4). Jika harus dilakukan pembagian atau pemisahan materi dari standar kompetensi atau kompetensi dasar, harus dilakukan dengan hati-hati dan memerhatikan keluasan standar kompetensi atau kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik.

3) *Stand alone* (Berdiri Sendiri)

Stand alone, artinya berdiri sendiri. Maksud karakteristik tersebut adalah e-modul tidak tergantung pada bahan ajar atau media pembelajaran lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar atau media pembelajaran lain. Peserta didik dapat menggunakan e-modul dengan baik, sehingga mereka tidak perlu bahan ajar yang lain untuk mempelajari dan atau mengerrjakan tugas pada e-modul tersebut (Depdiknas, 2008:4). Apabila peserta didik masih menggunakan dan tergantung pada bahan ajar lain selain e-modul yang digunakan, maka bahan ajar tersebut tidak dikategorikan sebagai e-modul yang berdiri sendiri.

4) *Adaptive*

Adaptive, artinya e-modul dirancang hendaknya memiliki daya adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Dikatakan *adaptive* apabila e-modul dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fleksibel untuk digunakan (Depdiknas, 2008:4). Selain itu, e-modul yang berisi materi pembelajaran yang dapat digunakan sampai kurun waktu tertentu.

5) *User friendly* (Bersahabat atau Akrab dengan Pemakai)

User Friendly, artinya bersahabat atau akrab. E-modul dirancang hendaknya memenuhi kaidah *user friendly* atau bersahabat dengan pemakaiannya. Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakaiannya, termasuk kemudahan pemakaian dalam merespon dan mengakses sesuai dengan keinginan (Depdiknas, 2008:5). Pada penelitian ini akan digunakan bahasa yang komunikatif, sederhana, dan mudah dimengerti, serta menggunakan istilah yang umum digunakan.

2.2.1.2 Tujuan Pembuatan E-Modul

Tujuan disusun atau ditulisnya e-modul ialah agar peserta didik dapat menguasai kompetensi yang diajarkan dalam kegiatan atau diklat pembelajaran dengan sebaik-baiknya. Bagi seorang pendidik, e-modul menjadi acuan dalam menyajikan dan memberikan materi selama diklat atau kegiatan pembelajaran berlangsung (Purwanto,dkk, 2007:10).

E-Modul mengandung banyak arti berkenaan dengan kegiatan belajar mandiri. Orang dapat belajar kapan saja dan dimana saja secara mandiri. Sesuai dengan konsep belajar tersebut, maka kegiatan belajar itu sendiri juga tidak terbatas pada masalah tempat. Bahkan seseorang yang berdiam ditempat yang jauh dari pusat penyelenggara juga dapat mengikuti pola belajar seperti ini. Berkaitan dengan hal tersebut, penulisan modul memiliki tujuan sebagai berikut:

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

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

yang ditulisnya, karena agar peserta didik mampu belajar secara mandiri melalui langkah-langkah yang sudah dijelaskan di dalam e-modul tersebut.

2.2.1.3 Sistematika E-Modul

Susunan e-modul berbasis *Inquiry* yang akan dikembangkan meliputi: (1) judul, (2) prakata, (3) daftar isi, (4) kompetensi, (5) tujuan pembelajaran, (6) petunjuk penggunaan e-modul, (7) orientasi peserta didik terhadap masalah, (8) merumuskan masalah (9) merumuskan hipotesis (10) mengumpulkan data (11) menguji hipotesis (12) kesimpulan dan evaluasi (13) Soal latihan (14) glosarium (15) daftar pustaka.

1. Judul, Judul e-modul ini adalah “Sejarah Indonesia, Dampak Penjajahan Eropa dalam Kehidupan Bangsa Indonesia Masa Kini”.
2. Prakata, Prakata berisi pembukaan sebagai awal interaksi dengan pengguna e-modul oleh peserta didik.
3. Daftar isi, Daftar ini untuk mempermudah peserta didik dalam menggunakan e-modul ini.
4. Kompetensi, Kompetensi terdiri dari kompetensi inti dan kompetensi dasar kurikulum 2013 sesuai dengan materi yang dikembangkan dalam modul ini.
5. Tujuan pembelajaran, Ketercapaian kompetensi oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran sejarah.
6. Petunjuk penggunaan e-modul, Petunjuk penggunaan e-modul berisi pedoman dan tata cara dalam penggunaan e-modul.
7. Orientasi peserta didik, Membina suasana atau iklim pembelajaran yang responsive.
8. Merumuskan masalah, Merumuskan masalah merupakan langkah membawa siswa pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki.
9. Merumuskan Hipotesis, Hipotesis berisi jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji.
10. Mengumpulkan Data, Mengumpulkan data adalah aktivitas menjangkau informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan.

11. Menguji Hipotesis, Menguji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data dan informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data.
12. Kesimpulan dan Evaluasi, Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis.
13. Soal Latihan, Berisi soal-soal dalam tingkat tinggi meliputi soal uraian dan pilihan ganda,
14. Glosarium, Berisi daftar istilah penting dalam e-modul.
15. Daftar Pustaka, Berisikan sumber bacaan yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan e-modul berbasis *Inquiry* untuk meningkatkan *Historical Analysis*).

2.2.2 Dampak politik, budaya, sosial, ekonomi dan pendidikan pada masa penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini.

Materi yang dikembangkan dalam e-modul ini selain penting untuk dikembangkan juga didasarkan pada kandungan kemampuan menganalisis yang mengacu pada silabus Sejarah Indonesia kelas XI mengenai Dampak politik, budaya, sosial, ekonomi dan pendidikan pada masa penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini. Kompetensi Inti 3, yakni memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah. Kompetensi Dasar adalah KD 3.3 Dampak politik, budaya, sosial, ekonomi dan pendidikan pada masa penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini.

2.3 *Inquiry Learning*

Metode *inquiry learning* adalah suatu metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam proses pengumpulan data dan pengujian hipotesis (Arends, 2008:45). Pembelajaran *inquiry* merupakan suatu rangkaian kegiatan belajar yang menyebabkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga siswa dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri (Trianto, 2010: 135).

Metode Inquiry istilah dalam bahasa Inggris, ini merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan guru untuk mengajar di depan kelas. Adapun pelaksanaannya sebagai berikut: guru membagi tugas meneliti suatu masalah ke kelas. Siswa dibagi menjadi kelompok, dan masing-masing kelompok mendapat tugas tertentu yang harus dikerjakan (Roestiyah, 1991: 75). Metode ini berasal dari John Dewey, maksud utama metode ini adalah memberikan latihan kepada murid dalam berfikir. Metode ini dapat menghindarkan untuk membuat kesimpulan tergesa-gesa, menimbang-nimbang kemungkinan pemecahan, dan menangguk pengambalan keputusan sampai terdapat bukti-bukti yang cukup (Muhaimin, 1996:88).

Metode *inquiry* ini merupakan suatu metode yang merangsang peserta didik untuk berfikir, menganalisa suatu persoalan sehingga menemukan pemecahannya. Metode ini membina kecakapan untuk melihat alasan-alasan yang tepat dari suatu persoalan, sehingga pada akhirnya dapat ditemukan bagaimana cara penyelesaiannya. Metode ini adalah metode yang membina peserta didik untuk dapat berfikir ilmiah, yaitu cara berfikir yang mengikuti jenjang-jenjang tertentu di alam penyelesaiannya. Kemampuan untuk memperoleh tilikan dapat dilatih dan dikembangkan dengan metode mengajar semacam ini (Djajadisastra, 1981:19).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode *inquiry* merupakan suatu rangkaian kegiatan atau teknik belajar yang membantu siswa untuk berfikir secara sistematis dan tidak menyimpulkan permasalahan secara tergesa-gesa.

2.3.1 Pembelajaran *inquiry* mempunyai tiga karakteristik

- 1) pembelajaran *inquiry* menekankan kepada aktivitas peserta didik secara maksimal untuk mencari dan menemukan, artinya pembelajaran ini menempatkan peserta didik sebagai subyek belajar. Dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan pendidik secara verbal, tetapi mereka berperan menemukan sendiri inti dari materi pelajaran itu sendiri;
- 2) seluruh aktivitas yang dilakukan peserta didik diarahkan untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri (*self belief*). Aktivitas pembelajaran biasanya dilakukan melalui proses tanya jawab antara pendidik dan peserta didik. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam menggunakan teknik bertanya merupakan syarat utama dalam melakukan *inquiry*;
- 3) tujuan dari penggunaan strategi *inquiry* dalam pembelajaran adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Dengan demikian, dalam *inquiry* siswa tak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran, akan tetapi bagaimana mereka dapat menggunakan potensi yang dimilikinya (Sanjaya, 2006: 195).

2.3.2 Sintaks *Inquiry Learning*

Secara umum Sanjaya (2012: 199) mengemukakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *inquiry* dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1) Orientasi

Langkah orientasi adalah langkah untuk membina suasana atau iklim pembelajaran yang responsive. Pada langkah ini pendidik mengondisikan agar peserta didik siap melaksanakan proses pembelajaran. Berbeda dengan tahapan *preparation* dalam strategi pembelajaran ekspositori (SPE) sebagai langkah untuk mengkondisikan agar peserta didik siap menerima pelajaran, pada langkah orientasi dalam SPI, pendidik merangsang dan mengajak siswa untuk berpikir memecahkan masalah. Langkah orientasi merupakan langkah yang sangat

penting. Keberhasilan strategi pembelajaran *inquiry* sangat tergantung pada kemauan peserta didik untuk beraktivitas menggunakan kemampuannya dalam memecahkan masalah; tanpa kemauan dan kemampuan itu tak mungkin proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar. Beberapa hal yang dapat dilakukan dalam tahapan orientasi ini adalah:

- a. menjelaskan topik, tujuan, dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik;
- b. menjelaskan pokok-pokok kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik untuk mencapai tujuan. Pada tahap ini dijelaskan langkah-langkah *inquiry* serta tujuan setiap langkah, mulai dari langkah merumuskan masalah sampai dengan merumuskan kesimpulan;
- c. menjelaskan pentingnya topik dan kegiatan belajar. Hal ini dilakukan dalam rangka memberikan motivasi belajar siswa.

2) Merumuskan Masalah

Merumuskan masalah merupakan langkah membawa peserta didik pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang peserta didik untuk berpikir memecahkan teka teki itu. Dikatakan teka teki dalam rumusan masalah yang ingin dikaji disebabkan masalah itu tentu ada jawabannya dan peserta didik didorong untuk mencari jawaban yang tepat. Proses mencari jawaban itulah yang sangat penting dalam strategi *inquiry*, oleh sebab itu melalui proses tersebut peserta didik akan memperoleh pengalaman yang sangat berharga sebagai upaya mengembangkan mental melalui proses berpikir. Dengan demikian, teka teki yang menjadi masalah dalam model *inquiry* adalah teka teki yang mengandung konsep yang jelas yang harus dicari dan ditemukan. Ini penting dalam pembelajaran *inquiry*. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merumuskan masalah, diantaranya:

- a. masalah hendaknya dirumuskan sendiri oleh peserta didik. peserta didik akan memiliki motivasi belajar yang tinggi manakala dilibatkan dalam merumuskan masalah yang hendak dikaji. Dengan demikian, pendidik sebaiknya tidak merumuskan sendiri masalah pembelajaran, guru hanya memberikan topik

- yang akan dipelajari, sedangkan bagaimana rumusan masalah yang sesuai dengan topik yang telah ditentukan sebaiknya diserahkan kepada peserta didik;
- b. masalah yang dikaji adalah masalah yang mengandung teka teki yang jawabannya pasti. Artinya pendidik dapat mendorong agar peserta didik dapat merumuskan masalah yang menurut guru jawaban sebenarnya sudah ada, tinggal peserta didik mencari dan mendapatkan jawabannya secara pasti;
 - c. konsep-konsep dalam masalah adalah konsep-konsep yang sudah diketahui terlebih dahulu oleh peserta didik. Artinya sebelum masalah itu dikaji lebih jauh melalui proses *inquiry*, pendidik perlu yakin terlebih dahulu bahwa peserta didik sudah memiliki pemahaman tentang konsep-konsep yang ada dalam rumusan masalah. Jangan harapkan peserta didik dapat melakukan tahapan *inquiry* selanjutnya, apabila mereka belum paham konsep-konsep yang terkandung dalam rumusan masalah.

3) Merumuskan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Sebagai jawaban sementara, hipotesis perlu diuji kebenarannya. Kemampuan atau potensi individu untuk berpikir pada dasarnya sudah dimiliki sejak individu itu lahir. Potensi berpikir itu dimulai dari kemampuan setiap individu untuk menebak atau mengira-ngira (berhipotesis) dari suatu permasalahan. Apabila individu dapat membuktikan tebakannya, maka ia akan sampai pada posisi yang bisa mendorong untuk berpikir lebih lanjut. Oleh sebab itu, potensi untuk mengembangkan kemampuan menebak pada setiap individu harus dibina. Salah satu cara yang dapat dilakukan pendidik untuk mengembangkan kemampuan menebak (berhipotesis) pada setiap anak adalah dengan mengajukan berbagai pertanyaan yang dapat mendorong peserta didik untuk dapat merumuskan jawaban sementara atau dapat merumuskan berbagai perkiraan kemungkinan jawaban dari suatu permasalahan yang dikaji. Perkiraan sebagai hipotesis bukan sembarang perkiraan, tetapi harus memiliki landasan berpikir yang kokoh, sehingga hipotesis yang dimunculkan itu bersifat rasional dan logis. Kemampuan berpikir logis itu sendiri akan sangat berpengaruh oleh kedalaman wawasan yang dimiliki serta keluasan pengalaman. Dengan demikian,

setiap individu yang kurang mempunyai wawasan akan sulit mengembangkan hipotesis yang rasional dan logis.

4) Mengumpulkan Data

Mengumpulkan data adalah aktivitas menjangkau informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Dalam strategi pembelajaran *inquiry*, mengumpulkan data merupakan proses mental yang sangat penting dalam pengembangan intelektual. Proses pengumpulan data bukan hanya memerlukan motivasi yang kuat dalam belajar, akan tetapi juga membutuhkan ketekunan dan kemampuan menggunakan potensi berpikirnya. Oleh sebab itu, tugas dan peran guru dalam tahapan ini adalah mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk berpikir mencari informasi yang dibutuhkan. Sering terjadi kendala dalam penerapan *inquiry learning* yaitu apabila peserta didik tidak apresiatif terhadap pokok permasalahan. Tidak apresiatif biasanya ditunjukkan oleh gejala-gejala kurangnya minat dalam belajar. Apabila pendidik menemukan gejala-gejala semacam ini, maka pendidik hendaknya secara terus menerus memberikan dorongan kepada peserta didik untuk belajar melalui penyuguhan berbagai jenis pertanyaan secara merata kepada seluruh peserta didik sehingga mereka terangsang untuk berpikir.

5) Menguji Hipotesis

Menguji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data dan informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. Yang terpenting dalam menguji hipotesis adalah mencari tingkat keyakinan peserta didik atau jawaban yang diberikan. Disamping itu, menguji hipotesis juga berarti mengembangkan kemampuan berikir rasional. Artinya, kebenaran jawaban yang diberikan bukan hanya berdasarkan argumentasi, akan tetapi harus didukung oleh data yang ditemukan dan dapat dipertanggungjawabkan.

6) Merumuskan Kesimpulan

Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Merumuskan kesimpulan merupakan inti dalam proses pembelajaran. Sering terjadi, oleh karena banyaknya

data yang diperoleh, menyebabkan kesimpulan yang dirumuskan tidak fokus terhadap masalah yang hendak dipecahkan. Karena itu, untuk mencapai kesimpulan yang akurat sebaiknya pendidik mampu menunjukkan pada siswa data mana yang relevan.

2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Metode *Inquiry Learning*

Menurut Sanjaya (2010:208), ada beberapa keunggulan strategi pembelajaran *inquiry*. Beberapa keunggulan tersebut adalah:

- a. Merupakan strategi pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang, sehingga pembelajaran melalui strategi ini dianggap lebih bermakna.
- b. Dapat memberikan ruang kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan gaya mereka.
- c. Merupakan strategi yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman
- d. Keuntungan ini adalah strategi pembelajaran ini dapat melayani kebutuhan peserta didik yang memiliki kemampuan diatas rata – rata. Artinya, peserta didik yang memiliki kemampuan belajar bagus tidak akan terhambat oleh peserta didik yang lemah dalam belajar.

Menurut Sanjaya (2010 : 208), disamping keunggulan strategi pembelajaran *inquiry* juga memiliki kelemahan, yaitu :

- a. Digunakan sebagai strategi pembelajaran, maka akan sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan peserta didik.
- b. Strategi ini sulit dalam merencanakan pembelajaran oleh karena terbentur dengan kebiasaan peserta didik dalam belajar.
- c. Kadang – kadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga sering pendidik sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah di tentukan.

- d. Selama kriteria keberhasilan belajar di tentukan oleh kemampuan – kemampuan peserta didik menguasai materi pelajaran, maka strategi pembelajaran inkuiri akan sulit diimplementasikan oleh setiap pendidik.

2.4 Historical Analysis

Keterampilan berpikir sejarah (*Historical Thinking Skill*) menjadi salah satu komponen penting dalam tujuan pembelajaran pada mata pelajaran sejarah. Keterampilan berpikir sejarah merupakan keterampilan berpikir yang menyediakan kesempatan peserta didik untuk membangun dan menafsirkan peristiwa sejarah dengan penalaran melalui pemikiran yang logis (Ozmen & Kizilay,2017:137). Keterampilan berpikir sejarah didefinisikan sebagai seperangkat keterampilan berpikir yang menjadikan peserta didik harus belajar dari sejarah (Murni, 2006:82). Sedangkan menurut Nash dan Phenix dalam Ma'mur (2008: 199) menjelaskan bahwa keterampilan berpikir sejarah adalah kemampuan berpikir yang mencakup berbagai aspek dalam memahami pembelajaran sejarah diantaranya, kronologi (urutan berdasarkan waktu terjadinya peristiwa), pemahaman komprehensif, analisis dan interpretasi, memformulasikan pertanyaan dari berbagai sumber, dan mengidentifikasi isu-isu kontroversi dalam pembelajaran sejarah.

Disebutkan ada lima jenis standar keterampilan berpikir sejarah (*historical ssstinking skill*) menurut *National Standard For United State History* adalah sebagai berikut: (1) *Cronological thinking*. Keterampilan berpikir kronologi yaitu kemampuan dalam memahami waktu sejarah dan membedakan dimensi waktu (lalu, sekarang, dan yang akan datang) dalam rangka mengidentifikasi urutan waktu dari suatu peristiwa sejarah; (2) *Historical comprehension*. Kemampuan membaca, memahami hasil cerita sejarah, mengembangkan kemampuan secara imajinatif dan menjelaskan peristiwa masa lalu melalui pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya; (3) *Historical analysis*. Kemampuan dalam membandingkan berbagai pengalaman, kepercayaan, motif, tradisi, harapan yang berbeda dari masyarakat dengan berbagai ragam latar belakang dan berbagai variasi waktu yang terjadi di masa lalu dan sekarang, kemudian menganalisis bagaimana perbedaan tersebut mempengaruhi tingkah laku masyarakat, memiliki

multipersepsi dalam melihat pengalaman manusia dalam data sejarah dan menganalisis kejadian sejarah dan juga mampu membandingkan dan mengevaluasi penjelasan-penjelasan sejarah; (4) *Historical research capabilities*. Kemampuan dalam melakukan penelitian sejarah yang dimulai dengan merumuskan pertanyaan, mencari jawaban dengan menggali sumber-sumber sejarah baik berupa dokumen, situs, dokumen lisan dll; (5) *Historical issues-analysis dan decision making*. Kemampuan dalam mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi manusia pada masa lampau, dan menarik kesimpulan untuk belajar dari pengalaman masa lampau kemudian dipergunakan dalam pengambilan keputusan pada masa sekarang (Ma'mur. 2008:8). Masing-masing standar keterampilan berpikir sejarah tersebut memiliki indikator yang berbeda-beda.

Salah satu elemen yang harus selalu ada dalam keterampilan berpikir sejarah (*historical thinking skill*) adalah *historical analysis*. *Historical analysis* merupakan kemampuan untuk menganalisis fakta-fakta serta menginterpretasikan peristiwa masa lampau berdasarkan berbagai bukti sejarah (*National Center of History In the School*). Pendapat lain mengatakan bahwa *historical analysis* ialah kemampuan untuk menyadari perbedaan antara peristiwa sejarah berdasarkan fakta, dan mengevaluasi kontroversi pandangan para sejarawan (Ozmen & Kizilay, 2017:135). Untuk terlibat analisis sejarah peserta didik harus memanfaatkan keahliannya dalam memahami peristiwa masa lampau. Karena setiap analisis dibangun berdasarkan kemampuan pemahaman, hal ini mewajibkan peserta didik untuk menilai bukti, hubungan sebab-akibat, dan tentang bagaimana perubahan yang terjadi di masyarakat (*National Center of History In the School*). Menurut Mumpford (1991) bahwa dalam proses pembelajaran perlunya pendekatan yang dapat mendorong peserta didik melakukan analisis terhadap fakta-fakta sejarah dibanding mengarahkan peserta didik untuk mengingat dan menjelaskan fakta-fakta.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *historical analysis* merupakan bentuk berpikir sejarah pada tahap ketiga yang mencakup kemampuan untuk membandingkan dan menganalisis sebab dan akibat dari pengalaman yang

terjadi, serta dapat memberikan tanggapan mengenai sebuah peristiwa sejarah dan fakta-fakta sejarah.

2.4.1 Indikator *Historical Analysis*

Kemampuan analisis sejarah (*historical analysis*) merupakan salah satu bentuk keterampilan berpikir sejarah (*Historical Thinking Skill*). Berdasarkan pada *National Center of History in School* bahwa indikator dari *Historical analysis* adalah: (1) *compare and contrast differing sets of idea*; (2) *consider multiple perspectives*; (3) *analyze cause-and-effect relationships bearing in mind multiple causation*; (4) *distinguish between unsupported expressions of opinion and informed hypotheses grounded in historical evidence*.

Dari beberapa indikator diatas, indikator dari *historical analysis* dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2.1 Indikator Analisis Sejarah (*Historical analysis*)

No	Indikator	Sub indikator
1.	membedakan dan membandingkan gagasan, perilaku	a. mampu membandingkan dan membedakan gagasan pada peristiwa sejarah b. mampu membandingkan dan membedakan perilaku pada peristiwa sejarah
2	mempertimbangkan sudut pandang dari berbagai bangsa di masa lalu	a. mampu mempertimbangkan sudut pandang dengan menunjukkan motif b. mampu mempertimbangkan sudut pandang dengan menunjukkan keyakinan

No	Indikator	Sub indikator
3.	menganalisis hubungan sebab-akibat dengan mengingat berbagai penyebabnya	a. mampu menganalisis hubungan sebab-akibat dengan mengingat berbagai penyebab termasuk kepentingan manusia b. mampu menganalisis hubungan sebab-akibat dengan mengingat berbagai penyebab termasuk pengaruh pentingnya individu
4.	membedakan antara opini dan fakta yang didasarkan pada bukti sejarah	a. mampu menilai kredibilitas sumber-sumber sejarah b. mampu membedakan antara fakta sejarah dan pendapat sejarah

(Sumber: *National Center of History in School*)

2.5 Peningkatan *Historical Analysis* melalui Penggunaan E-Modul Berbasis *Inquiry*

Penelitian yang dilakukan oleh Lia Nurul Azizah dengan judul penelitiannya “Pengembangan Metode *Inquiry* untuk Meningkatkan *Historical Analysis and Interpretation Skill* Peserta Didik dengan Sumber Belajar Nilai-Nilai Bahari Masyarakat Indramayu dalam Pembelajaran Sejarah”. Berdasarkan penelitian tersebut memperlihatkan adanya peningkatan keterampilan-keterampilan menganalisis dan menginterpretasi kesejarahan pada diri peserta didik melalui wawancara, observasi dan kuisioner. Penelitian yang kedua dilakukan oleh Ahmad Muhammad Muttafiq dengan judul penelitiannya “Penerapan Metode Pembelajaran Problem Solving untuk Meningkatkan *Historical Analysis* dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS 2 SMA Negeri Grugugan Tahun Ajaran 2017/2018. Berdasarkan penelitian tersebut (1) penerapan metode pembelajaran *problem solving* dapat meningkatkan

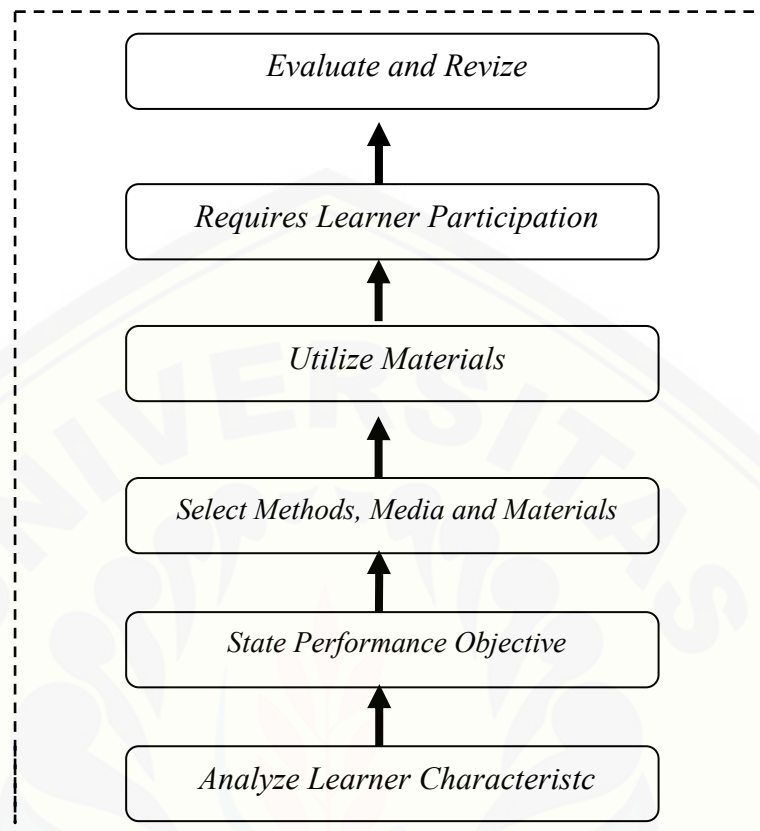
historical analysis peserta didik kelas XI IPS 2 SMA Negeri Grugugan pada mata pelajaran sejarah, pada siklus 1 persentase secara klasikal sebesar 63,70%, pada siklus 2 persentase secara klasikal meningkat sebanyak 16,37% sehingga menjadi 74,13%, pada siklus 3 persentase klasikal meningkat dari siklus 2 sebanyak 8,78% sehingga ketuntasan klasikal menjadi 80,64%.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ozmen and Kizilay yang berjudul “*A Study on the Historical Analysis Skills of Social Studies and Classroom Teachers*” menyatakan bahwa Keterampilan berpikir sejarah (*Historical Thinking Skill*) menjadi salah satu komponen penting dalam tujuan pembelajaran pada mata pelajaran sejarah. Keterampilan berpikir sejarah merupakan keterampilan berpikir yang menyediakan kesempatan peserta didik untuk membangun dan menafsirkan peristiwa sejarah dengan penalaran melalui pemikiran yang logis. Sedangkan menurut Nash dan Phenix dalam Ma'mur (2008: 199) yang berjudul “*Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sejarah melalui Historical Thinking*” menjelaskan bahwa keterampilan berpikir sejarah adalah kemampuan berpikir yang mencakup berbagai aspek dalam memahami pembelajaran sejarah diantaranya, kronologi (urutan berdasarkan waktu terjadinya peristiwa), pemahaman komprehensif, analisis dan interpretasi, memformulasikan pertanyaan dari berbagai sumber, dan mengidentifikasi isu-isu kontroversi dalam pembelajaran sejarah. Beberapa penelitian diatas mendukung penelitian pengembangan yang dilakukan oleh penulis.

2.6 Argumentasi Pemilihan Model Pengembangan ASSURE

2.6.1 Model Pengembangan ASSURE

Model pengembangan yang digunakan untuk model pengembangan berbasis *inquiry* mata pelajaran sejarah kelas XI IPS adalah model ASSURE yang dikembangkan oleh Smaldino, dkk (2005) dalam buku “*Instructional Technology and Media for Learning*”. Model pengembangan ini lebih berorientasi kepada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktifitas pembelajaran yang diinginkan (Smaldino, 2005:54). Berikut ini skema tahapan penelitian pengembangan model ASSURE:



Gambar 2.1 tahapan desain pengembangan model *ASSURE* diadaptasi dari Smaldino dkk (2005:56)

Model pengembangan *ASSURE* terdiri dari enam komponen pengembangan yaitu: (1) *analyze learner characteristic*; (2) *state performance objective*; (3) *select methods, media, and materials*; (4) *utilize materials*; (5) *requires learner participation*; dan (6) *evaluate and revize*. Keenam komponen pengembangan tersebut harus dilakukan secara linier (Smaldino dkk, 2005:56).

Tahap pengembangan pertama yaitu *analyze learner characteristic* (analisis karakteristik peserta didik). Analisis terhadap karakteristik peserta didik memiliki beberapa aspek penting, diantaranya: (1) *general characteristic* (karakteristik umum); (2) *specific entry competencies* (kompetensi spesifik yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya); dan (3) *learning style* (gaya belajar) peserta didik (Smaldino, 2005:56).

1. *general characteristic* (karakteristik umum) meliputi faktor kecerdasan, usia,

kondisi sosial, dan ekonomi. Faktor-faktor tersebut merupakan karakteristik yang bersifat umum, secara tidak langsung ikut menentukan keberhasilan peserta didik dalam menempuh aktivitas pembelajaran;

2. *specific entry competencies* (kompetensi spesifik yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya) merupakan kemampuan awal yang dimiliki peserta didik sebelum mengikuti program pembelajaran (*entry behavior*). Sedangkan kompetensi yang perlu dimiliki atau dipersyaratkan sebelum mengikuti program pembelajaran disebut ketrampilan persyaratan (*prerequisite skill*);
3. *learning style* (gaya belajar) merupakan cara setiap individu atau peserta didik dalam berinteraksi dan bertindak secara emosional terhadap proses pembelajaran (Smaldino, dkk, 2005:57). Gaya belajar juga dapat dimaknai sebagai kesukaan atau preferensi seseorang dalam melakukan proses pembelajaran.

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

Tujuan pembelajaran atau kompetensi pembelajaran dapat dirumuskan dengan rumus ABCD. Rumusan ABCD merupakan singkatan dari komponen-komponen sebagai berikut: *Audience* berisi informasi tentang peserta didik. *Behavior* mendeskripsikan tentang aspek kompetensi yang akan dimiliki oleh peserta didik setelah menempuh proses pembelajaran sejarah. *Condition* mendeskripsikan tentang keadaan atau situasi yang harus ada pada saat pelaksanaan pembelajaran sejarah, kondisi tersebut dapat berupa fasilitas, peralatan, perlengkapan, dan objek. *Degree* menggambarkan suatu tingkat atau standar yang perlu diperlihatkan.

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

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Putra (2014:80) menyatakan bahwa metode pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis sebagai berikut: (1) kooperatif; (2) *inquiry* (penemuan); (3) pemecahan masalah; (4) permainan; (5) diskusi; (6) latihan berulang; (7) tutorial; (8) demonstrasi; dan (9) presentasi. Metode yang akan digunakan dalam pembelajaran sejarah dengan e-modul adalah metode *inquiry* (penemuan).

Media merupakan sesuatu yang membawa pesan dan informasi antara pengirim dan penerima (Smaldino,2005:63). Media dapat juga dikatakan sebagai sarana yang digunakan dalam proses berkomunikasi. Smaldino (2005:63) mengemukakan beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam pengembangan bahan ajar, yaitu (1) media cetak/teks, (2) media pameran/*display* (3) media audio, (4) gambar bergerak/*motion pictures*, (5) multimedia, dan (6) media berbasis web atau internet. Berbagai macam media tersebut dapat digunakan dengan mempertimbangkan faktor kurikulum. Pemanfaatan media harus dapat menunjang aktifitas pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan sesuai dengan kurikulum. Isi atau materi merupakan ilmu pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang perlu dipelajari oleh peserta didik agar memiliki kompetensi yang diharapkan. Isi atau materi pelajaran menggambarkan adanya suatu struktur atau hierarki yang perlu dipelajari oleh peserta didik secara sistematis (Putra, 2014:106).

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

Tahap kelima dalam model *ASSURE* yaitu *requires learner participation* (melibatkan peserta didik dalam proses belajar). Agar pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien, maka proses pembelajaran memerlukan adanya keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran akan cenderung mudah mempelajari materi

pembelajaran. Pemberian latihan merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk melibatkan peserta didik dalam materi yang sedang dipelajari.

Langkah terakhir dalam proses pengembangan ini adalah *evaluate and revize* (evaluasi dan revisi). Tahap ini dilakukan untuk menilai tingkat *historical analysis*. Agar memperoleh gambaran yang lengkap mengenai kualitas bahan ajar tersebut, perlu dilakukan proses evaluasi terhadap seluruh komponen bahanajar.

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

2.6.2 Argumentasi Pemilihan Model Pengembangan *ASSURE*

Pada pengembangan bahan ajar berupa e-modul pembelajaran, untuk mendapatkan e-modul sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik, maka harus memperhatikan beberapa langkah teknis pengembangan e-modul (Abidin, 2014:269). Hal utama yang menjadi dasar pengembangan adalah model pengembangan.

Pemilihan model pengembangan tidak terlepas dari karakteristik model pengembangan itu sendiri. Sesuai dengan modul yang akan dikembangkan yaitu e-modul, maka pengembang memilih model pengembangan *ASSURE* yang dikembangkan oleh Smaldino, dkk untuk mengembangkan e-modul Model *ASSURE* dikembangkan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Model ini lebih berorientasi pada memanfaatkan media dan teknologi dalam menciptakan proses pembelajaran yang diinginkan (Smaldino, 2005:54). E-Modul yang memiliki daya adaptif terhadap perkembangan teknologi sesuai dengan karakteristik yang dimiliki model pengembangan *ASSURE* yang berorientasi pada pemanfaatan teknologi.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan hal-hal mengenai, 1) jenis penelitian; 2) desain penelitian pengembangan; 3) teknik pengumpulan data; 4) teknik analisa data; yang akan dijelaskan sebagai berikut.

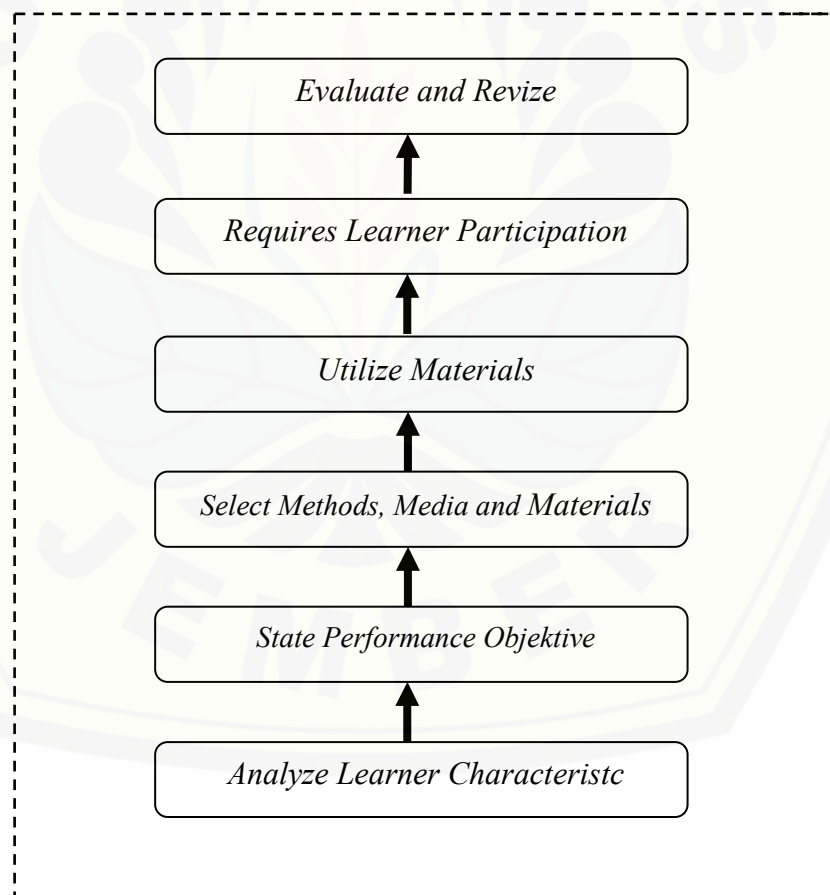
3.1 Hakikat Penelitian Pengembangan

Metode penelitian atau pengembangan R & D (*research and development*) merupakan metode penelitian yang digunakan agar menghasilkan suatu produk tertentu kemudian menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014;297). Menurut putra (2012:67), penelitian dan pengembangan merupakan sebuah metode yang secara sengaja, sistematis, bertujuan untuk mencari, menguji keefektifan produk, model, metode dan strategi, menghasilkan produk yang lebih unggul, efektif dan efisien dan lebih bermakna. Proses dan langkah-langkah untuk pengembangan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya yang dapat dipertanggungjawabkan (Soedjadi,2000:164). Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan sebuah metode penelitian yang dilakukan secara sengaja dan sistematis dengan melewati beberapa kali uji coba dalam menghasilkan sebuah produk baru yang unggul atau perbaikan atas produk sebelumnya.

Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan *ASSURE* agar menghasilkan sebuah produk pengembangan e-modul berbasis *Inquiry* pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI SMA dengan sub pokok bahasannya adalah “dampak politik, budaya, sosial, ekonomi, dan pendidikan pada masa penjajahan Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini”. Alasan peneliti memilih model pengembangan *ASSURE* adalah karena langkah-langkah maupun tahapan yang dimiliki oleh model ini sangat sistematis dan lebih sederhana untuk digunakan mengembangkan sebuah produk seperti e-modul dalam bidang pendidikan.

3.2 Desain Penelitian Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan yang akan dilakukan dalam pengembangan e-modul berbasis *eXe* pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMA ini menggunakan model *ASSURE* yang dikembangkan oleh Smaldino, dkk (2005). Model *ASSURE* terdiri atas enam tahapan sebagai berikut: (1) *Analyze learner characteristic* (analisis karakteristik peserta didik); (2) *State performance objective* (menetapkan tujuan pembelajaran); (3) *Select methods, media, and materials* (memilih metode, media dan materi pembelajaran); (4) *Utilize materials* (pemanfaatan bahan dan media pembelajaran); (5) *Requires learner participation* (melibatkan peserta didik dalam proses belajar); dan (6) *Evaluate and revize* (evaluasi dan revisi).



Gambar 3.1 Tahapan penelitian pengembangan modul elektronik

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

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

1) Wawancara

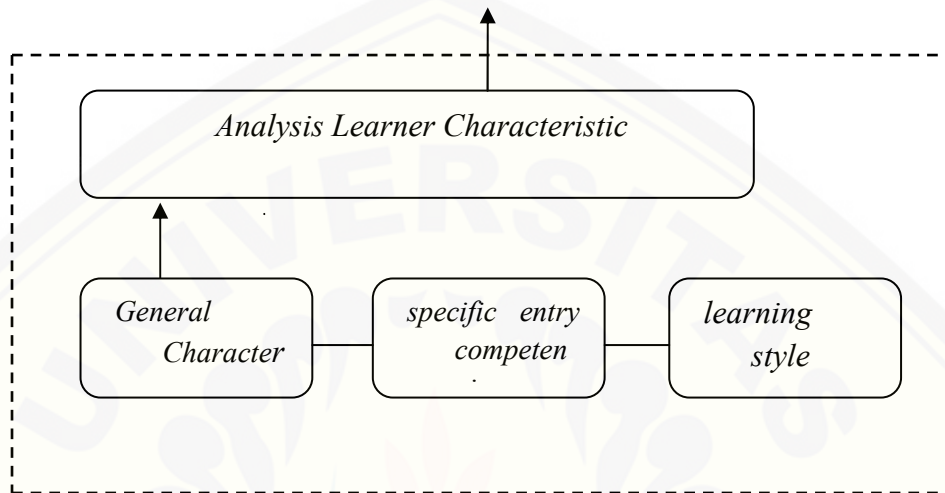
Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila pengembang ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti. Pedoman wawancara yang dibuat hanya memuat garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiono, 2014:138). Pada proses pengembangan e-modul wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi dari pendidik yang berkaitan dengan karakteristik peserta didik. Dalam implementasinya pengembang mewawancarai pendidik di tiga SMAN di Kabupaten Lumajang. Pendidik tersebut adalah Bapak Jauhari Majid, S.Pd., selaku pendidik di SMAN 1 Pasirian, Bapak Rofik, S.Pd., selaku pendidik di SMAN 1 Tempeh dan Bu Rita, S.Pd., selaku pendidik di 1 Kunir. Wawancara yang dilakukan dengan menitikberatkan pada karakteristik umum yang dimiliki peserta didik, gaya belajar dan ketersediaan bahan ajar. Sebelum melaksanakan wawancara dengan pendidik, pengembang terlebih dahulu menyiapkan pedoman wawancara. Pedoman wawancara tersebut bertujuan untuk mempermudah dalam memperoleh informasi mengenai karakteristik pesertadidik.

2) Angket

Angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang diketahuinya (Arikunto, 2010: 194). Dalam pengembangan e-modul angket atau kusioner digunakan untuk mengumpulkan informasi dari peserta didik yang berkaitan dengan analisis kebutuhan modul atau bahan ajar.

Angket tersebut diberikan kepada 3 pendidik dan 102 peserta didik (XI IPS 4, XI IPS 1 dan XI IPS 2) di tiga SMAN di Kabupaten Lumajang yaitu SMAN 1

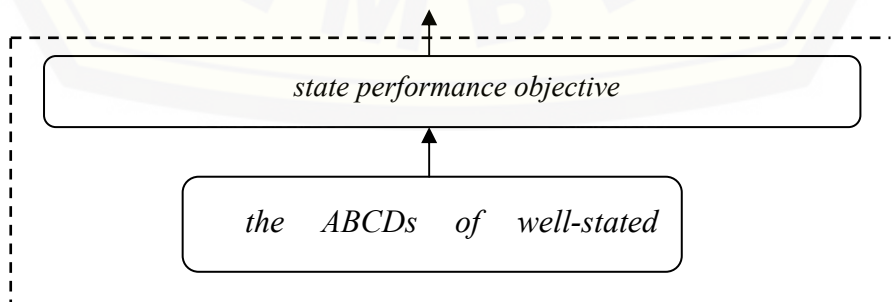
Pasirian, SMAN 1 Tempeh dan SMAN 1 Kunir. Tujuan dari penyebaran angket pada peserta didik dan pendidik yaitu untuk mengumpulkan data mengenai kebutuhan peserta didik, karakteristik umum peserta didik, kemampuan awal, dan gaya belajar (kesukaan atau kecenderungan).



Gambar 3.2 alur tahap *analyze learner characteristic* diadaptasi dari Smaldino dkk (2005:56)

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

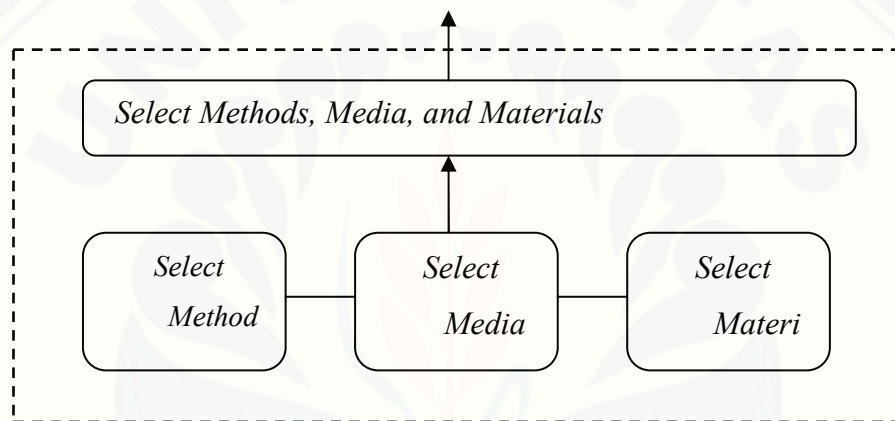
Merumuskan tujuan pembelajaran bertujuan untuk menetapkan kemampuan yang akan dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran sejarah. Berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, maka dapat dirumuskan tujuan pembelajaran sejarah. Perumusan tersebut dilakukan dengan menggunakan rumusan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



Gambar 3.3 alur tahap *state performance objective* diadaptasi dari Smaldino dkk, (2005:53- 58).

Audience berisi tentang informasi peserta didik, dalam hal ini peserta didik kelas XI SMA. *Behavior* mendeskripsikan tentang aspek kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah pembelajaran sejarah. *Condition* mendeskripsikan tentang keadaan atau situasi yang harus ada pada saat pembelajaran sejarah sehingga memungkinkan pembelajaran berjalan dengan baik. Kondisi tersebut dapat berupa fasilitas, peralatan, perlengkapan dan objek. *Degree* menggambarkan tingkat atau standar yang perlu diperlihatkan.

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



Gambar 3.4 alur tahap *select methods, media, and materials* (diadaptasi dari Smaldino dkk, 2005:62).

1) Memilih Metode

Tahap pemilihan metode pembelajaran bukanlah hal yang mudah, karena dalam setiap pembelajaran yang diberikan mungkin akan menggabungkan dua atau lebih metode untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sempurna. Dengan menggunakan metode ini peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar secara aktif dan kreatif dalam mencari pengetahuan sehingga memperoleh pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar mereka sendiri.

2) Memilih Media

Pemilihan format media merupakan bentuk fisik yang berisi suatu pesan dan kemudian ditampilkan. Format media meliputi *flip chart* (gambar diam dan teks), *slide* (gambar atau foto yang diproyeksikan), audio (suara atau musik), video (gambar bergerak), dan multimedia komputer. Masing-masing media ini

memiliki kelebihan dan keterbatasan yang berbeda-beda dalam hal penyampaian pesan. Pemilihan media yang tepat untuk pembelajaran diperlukan beberapa pertimbangan sebagai berikut:

- a. Apakah media yang digunakan sesuai dengan kurikulum?
- b. Apakah isi informasi dan pengetahuan yang terkandung di dalamnya akurat dan baru?
- c. Apakah isi informasi yang disampaikan di dalamnya jelas?
- d. Apakah media yang digunakan dapat memotivasi dan memancing minat peserta didik?
- e. Apakah media pembelajaran yang dipilih mampu melibatkan mental siswa dalam proses pembelajaran?
- f. Apakah teknis media pembelajaran yang digunakan sudah baik?
- g. Apakah media yang digunakan telah diuji coba sebelumnya? (Smaldino, 2005:57).

Pemilihan media dilakukan untuk menentukan media apa yang cocok untuk digunakan dalam pengembangan e-modul. Media yang dipilih untuk pengembangan modul elektronik ini adalah e-modul berbasis *inquiry* dan perangkat komputer untuk mengoperasikan e-modul. Pemilihan pengembangan modul dengan aplikasi dan pemanfaatan perangkat komputer adalah untuk meningkatkan daya tarik peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Indonesia. Dengan memanfaatkan *software*, maka modul yang selama ini disajikan dalam bentuk cetak akan diinovasikan dalam bentuk e-modul.

3) Memilih Materi

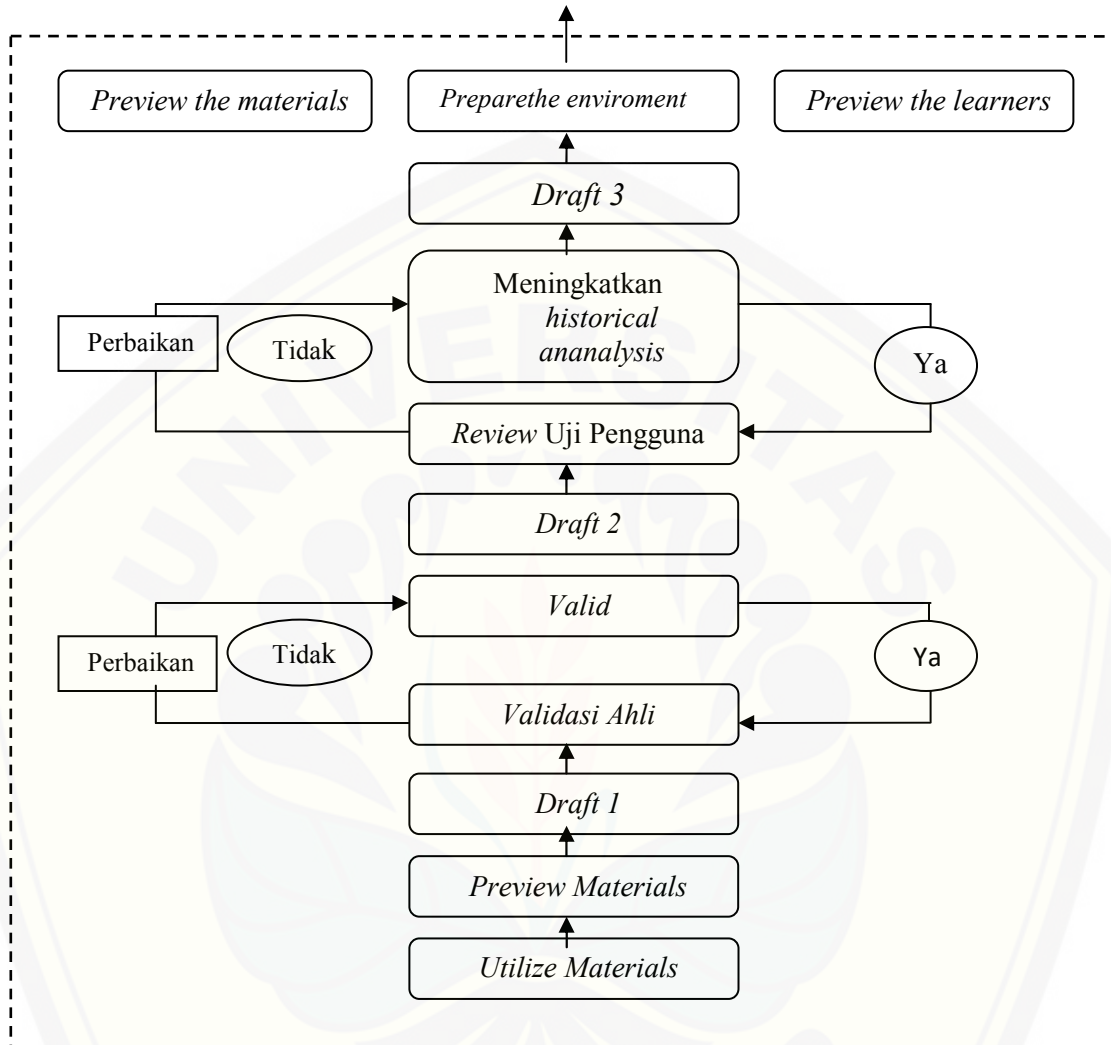
Tahap ini menjelaskan bahwa dalam memilih bahan pada umumnya menggunakan salah satu dari tiga cara berikut: (1) memilih materi yang tersedia; (2) memodifikasi materi yang tersedia; (3) merancang materi yang baru. Apabila bahan atau materi sudah tersedia maka peserta didik dapat langsung menggunakannya, ketika materi kurang sesuai dengan tujuan maka dapat dilakukan langkah modifikasi. Jika masih belum memungkinkan untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka menggunakan langkah yang terakhir yaitu dengan menyusun materi baru, hal ini harus dilakukan meskipun sedikit menghabiskan

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

Tahap penelitian I dilakukan dengan menyusun materi terkait dengan pokok bahasan dampak politik, budaya, sosial, ekonomi, dan pendidikan pada masa penjajahan Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini. Materi yang telah disusun kemudian didesain dalam bentuk e-modul . Pada tahapan ini dihasilkan rancangan awal dari e-modul yang terfokus pada sub pokok bahasan dampak politik, budaya, sosial, ekonomi, dan pendidikan pada masa penjajahan Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini. Komponen yang ada dalam e-modul berupa judul, petunjuk penggunaan, kompetensi, tujuan pembelajaran, materi, evaluasi, dan daftar pustaka (referensi).

3.2.4 Utilize Media and Materials (Pemanfaatan Bahan dan Media Pembelajaran)

Tahap ini merupakan tahap penggunaan media dan bahan oleh peserta didik dan pendidik. Prosedur pemanfaatan media dan bahan ini didasarkan pada penelitian yang luas. Perubahan pembelajaran yang awalnya berpusat pada pendidik berubah menjadi berpusat pada peserta didik, hal ini memiliki kecenderungan bahwa peserta didik akan menggunakan atau mempelajari materi tertentu dari pada harus mendengarkan pendidik menjelaskan di kelas . Tahapan keempat dari pengembangan model ASSURE adalah *utilize materials*. Pada tahapan ini terdiri dari beberapa komponen meliputi: (1) meninjau e-modul (*preview materials*); (2) menyiapkan bahan pembelajaran (*prepare the materials*); (3) menyiapkan lingkungan (*prepare the environment*); (4) menyiapkan peserta didik (*prepare the learners*) (Smaldino, dkk, 2005:61-63).



Gambar 3.5 alur tahap *utilize materials* diadaptasi dari Smaldino dkk (2005:68).

1) Meninjau e-modul (*Preview Materials*)

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

a. Draft 1

Draft pertama adalah pengujian pakar ahli terhadap e-modul yang telah dihasilkan sebelumnya. Ahli tersebut meliputi ahli materi, ahli pengembangan, dan ahli media dan desain pembelajaran. Apabila dalam pengujian oleh pakar ahli menyatakan bahwa e-modul kurang baik, maka akan dilakukan revisi sehingga dihasilkan e-modul yang baik. Dan sebaliknya jika pakar ahli menyatakan bahwa e-modul sudah baik, maka akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahapan review pengguna.

b. Validasi Ahli

Validasi ahli terdiri dari tiga yaitu validasi bidang studi, validasi bahasa, dan validasi media dan desain pembelajaran yang akan melakukan penilaian pada rancangan pertama dari e-modul. Rancangan pertama ini akan direvisi sesuai dengan hasil penilaian dan masukan dari pakar ahli bidang studi, ahli bahasa, dan ahli media dan desain pembelajaran. Sehingga dihasilkan draft 2 e-modul yang kemudian berlanjut pada tahap selanjutnya yaitu uji coba pengguna.

c. Draft2

Draft pertama yang telah divalidasi oleh pakar ahli kemudian direvisi dan dihasilkan draft 2 e-modul. Rancangan ini akan diuji oleh pengguna e-modul yaitu pendidik dan peserta didik. Apabila dalam pengujian tersebut menyatakan bahwa e-modul kurang baik dan kurang menarik maka akan dilakukan revisi untuk menghasilkan e-modul yang baik dan menarik. Namun jika rancangan tersebut sudah dinyatakan baik dan menarik maka akan dilanjutkan pada tahapan selanjutnya yaitu tahapan uji coba lapangan.

2) ReviewPengguna

Review pengguna terdiri dari uji pengguna 1 dan uji pengguna 2. Uji pengguna 1 dilakukan oleh pendidik mata pelajaran sejarah dan uji pengguna 2 dilakukan oleh peserta didik sebagai responden.

a. uji pengguna1

Uji pengguna 1 melibatkan pendidik mata pelajaran Sejarah Indonesia yaitu Bapak Jauhari Majid S.Pd. selaku pendidik di SMAN 1 Pasirian. Pada tahapan ini pendidik akan memberikan pendapatnya mengenai kualitas yang telah

dihasilkan pada draft 2 e-modul. Hasil dari uji coba pengguna 1 akan dijadikan acuan perbaikan e-modul sebelum masuk pada tahap uji coba lapangan.

b. uji pengguna 2

Uji coba pengguna 2 melibatkan 9 peserta didik kelas XI IPS 4 SMAN 1 Pasirian sebagai responden pengguna e-modul. Uji coba pengguna 2 dilakukan untuk mengetahui kelayakan e-modul. *Produk* e-modul akan direvisi sesuai dengan hasil uji pengguna.

3) Menyiapkan Bahan (*Prepare the Materials*)

Setelah melalui tahap *preview materials* maka langkah selanjutnya adalah menyiapkan alat dan bahan untuk melakukan uji coba lapangan pada kelas XI. Beberapa hal yang perlu disiapkan dalam mempersiapkan bahan di antara mempersiapkan sarana prasarana pendukung proses pembelajaran e-modul.

4) Menyiapkan Lingkungan (*Prepare the Environment*)

Kegiatan menyiapkan lingkungan dilaksanakan untuk mempersiapkan pembelajaran e-modul yang telah dikembangkan. Pada kegiatan ini pengembang mempersiapkan lingkungan yang mendukung untuk melaksanakan proses pembelajaran e-modul seperti kebersihan laboratorium TIK, ketersediaan listrik, pencahayaan ruangan dan sirkulasi udara. Hal ini dilakukan untuk memaksimalkan proses pembelajaran e-modul.

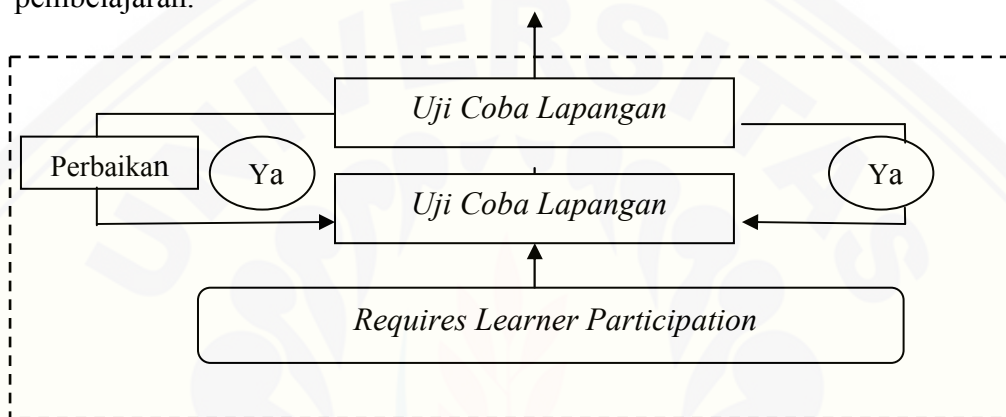
5) Menyiapkan Peserta Didik (*Prepare the Learners*)

Kegiatan selanjutnya adalah menyiapkan peserta didik. Pada kegiatan ini dilakukan oleh pengembang pada awal pembelajaran e-modul. Beberapa kegiatan dalam menyiapkan peserta didik sebagai berikut.

- a. Pendidik terlebih dahulu mempersiapkan kelas agar kondusif dan siap untuk melaksanakan proses pembelajaran e-modul;
- b. Pendidik memberikan pengantar tentang garis besar proses pembelajaran Sejarah yang akan dilakukan;
- c. Pendidik memperkenalkan e-modul yang akan digunakan dalam proses pembelajaran Sejarah.

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

Tahap selanjutnya adalah *requires learner participation*. Agar dapat melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran, maka pendidik perlu menyiapkan mental peserta didik sebelum pembelajaran. Persiapan tersebut akan membuat peserta didik siap melaksanakan proses pembelajaran. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang hendak dicapai dalam pembelajaran.



Gambar 3.6 alur tahap *requires learner participation* diadaptasi dari Smaldino, dkk(2005:72)

Langkah selanjutnya pendidik menciptakan aktivitas pembelajaran dengan melakukan penyajian pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan secara logis dan sistematis. Penyajian materi pengembang perlu menyajikan isi materi pembelajaran sejarah yang terdiri dari konsep, prinsip dan ketrampilan secara sistematis. Berikut ini adalah penjelasannya.

1) Draft3

Draft 3 merupakan hasil revisi dari tahap sebelumnya yaitu uji coba pakar ahli dan uji coba pengguna. Pada tahap ini dilakukan uji coba lapangan untuk menilai apakah produk yang telah melalui tahap uji coba ahli dan review pengguna dapat meningkatkan *historical analysis*. Jika uji lapangan menunjukkan bahwa e-modul dapat meningkatkan *historical analysis*, maka produk tidak perlu direvisi. Namun sebaliknya, apabila e-modul belum meningkatkan *historical analysis* produk akan dilakukan revisi. Revisi tersebut dilakukan sampai diperoleh

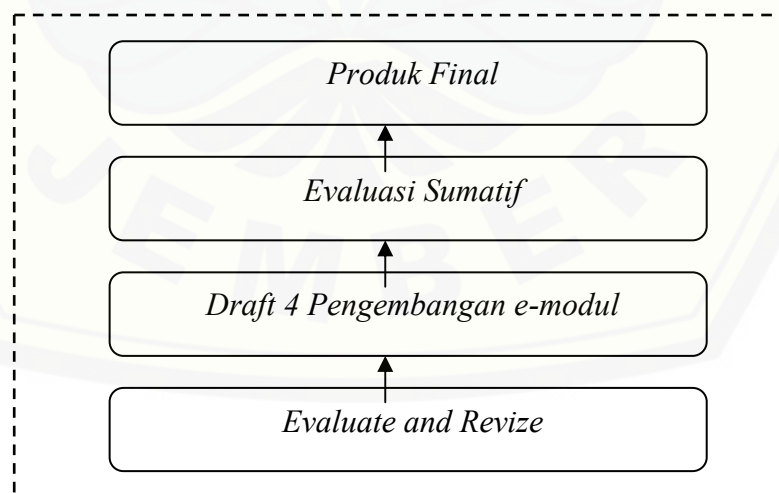
e-modul yang dapat meningkatkan *historical analysis*.

2) Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui *historical analysis* dalam penggunaan e-modul dalam proses pembelajaran sejarah. Pada penelitian pengembangan ini akan menilai ketuntasan belajar peserta didik dari rata-rata hasil *pre test* dan *post test* pembelajaran sejarah. Selain itu juga akan diberikan tanggapan dan saran terhadap modul yang dikembangkan. Hasil uji coba lapangan ini akan dijadikan sebagai acuan untuk dilakukan perbaikan e-modul sehingga menghasilkan produk final yang baik.

3.2.6 Evaluate and Revize

Tahapan terakhir dari pengembangan ini adalah *evaluate and revize*. Pada tahap ini dilakukan evaluasi sumatif dengan tujuan untuk menilai peningkatan *historical analysis* setelah e-modul diimplementasikan dalam proses pembelajaran sejarah. Evaluasi sumatif dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data obyektif selama proses pengembangan. Pemilihan metode jurnal bertujuan untuk mengemas data-data yang telah didapat selama pengembangan. Pada tahapan ini pengembang telah mendapatkan produk final yang telah melalui beberapa tahapan dari prosedur pengembangan yang dilakukan.



Gambar 3.7 alur tahap *evaluate and revize* diadaptasi dari Smaldino dkk(2005:74).

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dalam pengembangan ini adalah teknik observasi, kuesioner atau penyebaran angket, dan wawancara. Berikut ini dipaparkan mengenai teknik pengumpulan data, diantaranya adalah:

3.3.1 Teknik Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan secara langsung di sekolah. Observasi ini dilaksanakan dengan cara menganalisis RPP pendidik di masing-masing sekolah yaitu di SMAN 1 Pasirian, SMAN 1 Tempeh dan SMAN 1 Kunir. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat kesenjangan antara RPP yang dirancang oleh pendidik dengan keadaan nyata pada waktu pembelajaran di kelas. Hal ini disesuaikan dengan analisis performansi peserta didik (lihat *Lampiran E*) di masing-masing sekolah.

3.3.2 Teknik Wawancara

Pengembang melakukan kegiatan wawancara kepada pendidik dan peserta didik melalui analisis performansi yang diadaptasi dari Umamah (2014:13), (lihat *Lampiran E*). Hal ini bertujuan untuk mengetahui informasi mengenai permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran sejarah terkait sumber daya konten, sumber daya teknologi, fasilitas pembelajaran, dan sumber daya manusia terkait permasalahan di sekolah. Adapun narasumber dari wawancara pendidik mata pelajaran sejarah yaitu di SMAN 1 Pasirian yang bernama Bapak Jauhari Majid, S.Pd, SMAN 1 Tempeh Bapak Rofik, S.Pd, dan di SMAN 1 Kunir kepada Ibu Rita, S.Pd. Pengembang juga melakukan wawancara kepada beberapa peserta didik yang memiliki kategori kemampuan tinggi, sedang, dan rendah untuk mensinkroniskan dengan data dari pendidik.

Berdasarkan hasil wawancara dapat diketahui permasalahan-permasalahan terkait pembelajaran sejarah yaitu sebagai berikut (1) pendidik hanya menyampaikan tujuan pembelajaran di awal KD baru dan pembelajaran selanjutnya tidak menyampaikan; (2) pendidik tidak melakukan pengembangan materi, materi yang digunakan hanya LKS (Lembar Kerja Siswa) dan Buku Paket; (3) peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran dan kurang mampu dalam

memecahkan permasalahan yang dihadapi, hal ini dikarenakan kurangnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah; (4) metode pembelajaran yang digunakan juga sudah bervariasi, akan tetapi hal ini hanya berpengaruh sedikit terhadap minat belajar siswa; (5) media pembelajaran yang digunakan hanya PPT LCD, sehingga variasi kurang; (6) kegiatan evaluasi pembelajaran, peserta didik dihadapkan dengan memberikan pertanyaan dan soal pilihan ganda pada level memahami, tidak memfasilitasi untuk memecahkan masalah dan menganalisis; (7) sumber belajar yang digunakan adalah Buku Paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa), kedua sumber belajar tersebut kurang dapat memfasilitasi peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi; (8) perlu adanya tambahan bahan ajar yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah; (9) evaluasi yang dilakukan melalui tes berupa soal pilihan ganda, sehingga kurang dapat memfasilitasi peserta didik pada kegiatan analisis.

3.3.3 Teknik Kuesioner/Angket

Kuesioner atau angket dilakukan pengembang dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada peserta didik di SMAN 1 Pasirian, SMAN 1 Tempeh dan SMAN 1 Kunir. Penyebaran angket ini bertujuan untuk memperoleh data karakteristik umum dan kemampuan awal peserta didik, gaya belajar peserta didik dan motivasi belajar peserta didik sesuai dengan langkah-langkah pada model pengembangan *ASSURE* (lihat *Lampiran F*). Kuesioner atau angket ini digunakan untuk analisis pebelajar di sekolah terkait dengan adanya kesenjangan. Kuesioner atau angket juga digunakan untuk menguji dan mendapatkan data mengenai validasi produk berupa modul dari para ahli.

3.3.4 Teknik Tes

Tes digunakan pengembang untuk mengumpulkan data hasil belajar atau evaluasi peserta didik ketika *pre test* dan *post test* mengikuti pembelajaran dengan menggunakan e-modul pembelajaran sejarah berbasis *inquiry* yang dikembangkan. Hasil tersebut digunakan untuk menghitung peningkatan *historical analysis* peserta didik.

3.4 Teknik Analisis Data

Pengembangan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian pengembangan ini. Berikut adalah penjelasan dari kedua teknik tersebut:

1) Analisis kualitatif

Analisis data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data-data tersebut digunakan untuk mengetahui klasifikasi tingkat *historical analysis* peserta didik. Indikator *historical analysis* diukur dengan menggunakan hasil *check list* (√) pada lembar observasi yang telah disusun. Peningkatan *historical analysis* peserta didik dapat dilihat dengan menilai masing-masing indikator *historical analysis* menggunakan skala penilaian dengan rentang dari 1 (kurang tinggi), 2 (cukup tinggi), 3 (tinggi), 4 (sangat tinggi).

2) 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 modul yang dikembangkan berdasarkan penelitian para ahli (ahli desain, bahasa, dan isi atau materi) dan untuk mendeskripsikan hasil pembelajaran peserta didik setelah menggunakan modul yang dikembangkan atau biasa disebut efektivitas.

Penelitian pengembangan e-modul pembelajaran sejarah berbasis *inquiry* untuk meningkatkan *historical analysis* dengan model *ASSURE* ini terdapat instrumen yang berupa angket untuk diberikan ketika uji coba ahli bidang studi, uji coba ahli media pembelajaran, dan uji coba ahli bahasa. Angket yang sudah terdapat jawaban, kemudian akan disusun berdasarkan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2014:93). Skala Likert yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari lima kategori sebagai alternatif pilihan yang dapat dilihat berdasarkan tabel di bawah 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

(Sumber: Sugiyono, 2014:94-95)

Teknik analisis presentase merupakan teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil dari analisis angket. Berdasarkan rujukan dari pendapat Arikunto (2008:216) bahwa rumus yang digunakan untuk menghitung hasil angket adalah sebagai berikut:

$$SA = \frac{\Sigma SP}{\Sigma SM} \times 100\%$$

Keterangan:

SA = Skor akhir

 ΣSP = Skor yang diperoleh ΣSM = Skor maksimal yang diperoleh

(Arikunto, 2008:216)

Berikut tabel kriteria *historical analysis* peserta didik.Tabel 3.2 Kriteria Persentase *Historical Analysis*

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 presentase *historical analysis* peserta didik dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

Y1 = nilai post test

Y = nilai pre test

(Sumber: Sudijono, 2009:43)

Historical analysis dapat diketahui apabila indikator-indikatornya terpenuhi diantaranya: (1) membedakan dan membandingkan gagasan perilaku; (2) mempertimbangkan sudut pandang dari berbagai bangsa di masa lalu; (3) menganalisis hubungan sebab akibat dengan mengingat berbagai penyebabnya; (4) membedakan antar opini dan fakta didasarkan pada bukti sejarah. Dalam hal ini peneliti melakukan pre test dan post test kepada peserta didik. Hasil dari rata-rata (mean) *pre test* dan *post test* peserta didik menggunakan e-modul pembelajaran sejarah berbasis *inquiry* digunakan sebagai alat untuk mengetahui tingkat *historical analysis* peserta didik. Apabila hasil *pre test* dan *post test* menunjukkan hasil yang tinggi (melebihi batas standar pencapaian atau KKM), hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki tingkat *historical analysis* yang tinggi. Sedangkan apabila hasil *pre test* dan *post test* menunjukkan nilai yang rendah, maka peserta didik juga memiliki tingkat *historical analysis* yang rendah.

Ketepatan analisis data tersebut awalnya adalah data persentase penilaian kuantitatif yang diubah menjadi kualitatif deskriptif. Pedoman pengambilan keputusan dari data analisis ini dengan menggunakan skala kualifikasi untuk menentukan kesimpulan. Kriteria kelayakan hasil validasi dan uji coba disajikan dalam tabel 3.3 sebagai berikut:

Tabel 3.3 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)

Berdasarkan kualifikasi kelayakan produk tersebut digunakan sebagai acuan standar perbaikan e-modul pembelajaran sejarah berbasis *inquiry*. E-Modul dinyatakan belum layak digunakan apabila hasil validasi menunjukkan tingkat presentase dibawah 74%. Sehingga perlu diadakan perbaikan kembali ketika akan

digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan e-modul dikatakan layak yaitu apabila tingkat presentase diatas 75%. Sehingga tidak perlu lagi diadakan perbaikan.



BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Pengembangan e-modul berbasis *Inquiry* pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI SMA dengan model *ASSURE*, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan merupakan bahan ajar yang efektif untuk meningkatkan kemampuan *historical analysis* peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Sebelum dilakukan uji coba, produk telah melalui proses validasi ahli yaitu validasi ahli bidang studi, ahli desain pembelajaran, dan ahli bahasa. Berikut ini adalah pemaparan hasil dari validasi ahli dan uji coba e-modul berbasis *inquiry*:

1. Hasil dari ahli isi bidang studi mencapai persentase 77,8% dengan kualifikasi baik, validasi ahli desain pembelajaran mencapai persentase 92% dengan kualifikasi sangat baik dan validasi bahasa mencapai persentase 92% dengan kualifikasi sangat baik. Produk pengembangan juga melalui tahap uji pengguna. Hasil yang diperoleh pada uji pengguna 1 yaitu sebesar 91,1% dengan kualifikasi sangat baik dan pada uji pengguna 2 sebesar 86,2% dengan kualifikasi sangat baik. Pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 9 peserta didik dapat menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre test* sebesar 39,16 (Std. Deviasi=6,12) dan *post test* sebesar 74,16 (Std. Deviasi=8,2). Nilai rata-rata *post test* lebih besar dibanding nilai *pre test* pada subyek kelompok kecil. Dengan demikian, dapat disimpulkan terjadi peningkatan nilai pengetahuan peserta didik (pada kelompok kecil) setelah menggunakan modul berbasis *Inquiry*. Pada uji kelompok besar melibatkan 30 peserta didik dengan nilai rata-rata *pre test* sebesar 43,89 (Std. Deviasi=17,65) dan *post test* sebesar 79,48 (Std. Deviasi=30,34). Nilai rata-rata *post test* lebih besar dibanding nilai *pre test* pada subyek kelompok besar. Dengan demikian, dapat disimpulkan terjadi peningkatan nilai pengetahuan peserta didik (pada kelompok besar) setelah menggunakan e-modul berbasis *Inquiry*.

2. Keberhasilan modul berbasis *inquiry* dalam meningkatkan kemampuan *historical analysis* peserta didik dapat dilihat dari persentase yang diperoleh dalam uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh peningkatan kemampuan *historical analysis* peserta didik sebesar 70,75% dengan kualifikasi tinggi dan pada uji coba kelompok besar diperoleh peningkatan *historical analysis* sebesar 84,25% dengan kualifikasi sangat tinggi.

Berdasarkan hasil rekapitulasi diatas, produk e-modul pembelajaran sejarah berbasis *Inquiry* untuk meningkatkan *historical analysis* dengan menggunakan model *ASSURE* yang dikembangkan telah tervalidasi dan memperoleh hasil yang baik. E-modul mampu meningkatkan kemampuan *historical analysis* peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa e-modul pembelajaran sejarah berbasis *Inquiry* untuk meningkatkan *historical analysis* dengan menggunakan model *ASSURE* mampu meningkatkan kemampuan *historical analysis* peserta didik.

5.2 Saran

Produk yang dikembangkan berupa e-modul pembelajaran sejarah berbasis *Inquiry* telah melalui proses validasi ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, ahli bahasa dan uji pengembangan. Uji pengembangan meliputi uji pengguna, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. E-modul pembelajaran sejarah berbasis *Inquiry* ini layak digunakan dalam pembelajaran sejarah. E-modul berbasis *Inquiry* ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya sebagai berikut:

1. E-modul berbasis *Inquiry* didesain berdasarkan tuntutan kompetensi yang harus dipenuhi oleh peserta didik dalam kurikulum 2013;
2. E-modul berbasis *Inquiry* memiliki desain yang menarik dan memusatkan perhatian peserta didik sehingga peserta didik tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung;
3. E-modul berbasis *Inquiry* dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan *historical analysis*;

4. E-modul berbasis *Inquiry* dapat digunakan untuk belajar secara mandiri, kelompok kecil dan kelompok besar;
5. E-modul berbasis *Inquiry* tidak membutuhkan biaya cetak.

E-modul berbasis *Inquiry* juga memiliki kekurangan sebagai berikut:

1. Proses pembuatan e-modul berlangsung cukup lama;
2. E-modul berbasis *Inquiry* hanya bisa digunakan dengan menggunakan laptop atau komputer.

Adapun saran-saran pemanfaatan E-modul berbasis *Inquiry* adalah sebagai berikut:

1. Pendidik diharapkan mampu menjadi fasilitator yang baik dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan;
2. Hendaknya pendidik mampu mengkondisikan kelas pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung agar lebih efektif;

E-modul pembelajaran sejarah berbasis *Inquiry* diharapkan mampu memotivasi untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, M. 2015. "Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan". *Artikel: Tidak Diterbitkan*.
- Alfian, M. 2011. Pendidikan Sejarah dan Permasalahan yang Dihadapi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. III, No. 2.
- Alfian, M. 2007. "Pendidikan Sejarah dan Permasalahan yang Dihadapi". *Makalah*. Disajikan dalam Seminar Nasional Ikatan Himpunan Mahasiswa Sejarah Se- Indonesia (IKAHIMSI), Semarang 16 April 2007.
- Aprianto, D., dkk. 2017. Development of E-Learning Module : Historical Culture Society Based on Local Genius, *Jurnal HISTORICA*, 1(2252), 152–168.
- Arikunto, S. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azizah, N. 2017. "Pengembangan Metode Inquiry Untuk Meningkatkan Historical Analysis and Interpretation Skill Peserta Didik dengan Sumber Belajar Nilai-nilai Tradisi Bahari Masyarakat Indramayu dalam Pembelajaran Sejarah". *Skripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Basri. 2013. Signifikansi Desain Pembelajaran dalam Menunjang Kesuksesan Mengajar. *Jurnal Studi Keislaman*. (2):11.
- Belawati, T. 2004. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul (Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2008. *Penulisan Modul*. Depdiknas: Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan.
- Djajadisastra. 1981. *Metode-Metode Mengajar*. Bandung : Angkasa.
- Hassan, Aini. 1998. "Pengajaran dan Pembelajaran Sejarah di Sekolah : Guru Sebagai Broker Ilmu Sejarah. *Jurnal Masalah Pendidikan*. 21:109-123.

Dalam <http://myais.fsktm.um.edu.my/5154/1/8.pdf> (Diunduh pada tanggal 28 Desember 2009)

Isjoni. 2007. *Pembelajaran Sejarah Pada Satuan Pendidikan*. Bandung : Alfabeta

Khadijah, M. 2012. *Alqur'an dan Terjemahan*. Jakarta: Alfatih.

Kemendikbud. 2015. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2015 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 Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMA/SMK/MA/MAK): Mata Pelajaran Sejarah Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kochar, K.S. 2008. *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

Kurniawan, H. 2013. Penanaman Karakteristik melalui Pembelajaran Sejarah dengan Paradigma Konstruktivistik dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Ilmu-ilmu Sosial*. 10, (1).

Ma'mur, T. 2008. *Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sejarah melalui Historical Thinking*. Bandung: Jurusan Pendidikan Sejarah FPIPS UPI.

Mulyasa, 2010. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mulyatiningsih, E. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Muhaimin. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya : CV. Citra Media.

Murni. 2006. "Model Pembelajaran Holistik dalam Pengembangan Keterampilan Berpikir Kesejarahan". *Desertasi*. Bandung: PPS UPI.

- Muttafiq, A. 2018. "Penerapan Metode Pembelajaran Problem Solving Untuk Meningkatkan Historical Analysis Dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kelasxi Ips 2 Sma Negeri Grujugan Tahun Ajaran 2017/2018". *Skripsi*. Jember: Universitas Jember.
- National Center for History in the School*. 1996. *Historical Analysis and interpretation*. Retrieved from <http://www.nchs.ucla.edu/history-standards/historical-thinkingstandards/3-historical-analysis-and-interpretation>.
- Nuraini. 2016. "Analisis Permasalahan Guru terkait Perangkat Pembelajaran Berbasis *Inquiry* dan Permasalahan Siswa terkait Kemampuan dalam Memecahkan Masalah". *Jurnal Pendidikan*. 1.
- Ozmen dan Kizilay. 2017. *A Study on the Historical analysis Skills of Social Studies and Classroom Teachers*. Turkey: Universitepark Bulten, 6(1), 133-148.
- Permendikud. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor. 69 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Sruktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrsah Aliyah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pen, dkk. 2017. *Program Kerja Direktorat Pembinaan Sma*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengahkementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Putra, N. 2012. *Research and Development, Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Putro, H.P.N. 2012. Model Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah melalui Pendekatan Inkuiri. *Jurnal Paramita*, 22 (2).
- Purwanto, dkk. 2007. *Pengembangan Modul*. Depdiknas: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan.
- Putri, E.A. 2016. "Pengembangan Modul Digital Berbasis Aplikasi eXe pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA dengan Model ASSURE pada Sub Pokok Bahasan Agresi Militer Belanda". *Skripsi*. Jember: FKIP Universits Jember.

- Prastowo, A. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Roestiyah. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta. 1991. Hlm 75
- Rosita, R., dkk. 2018. Improving the High School Students' Appeal and Effectiveness the History Learning Throuh Inquiry Based Digital Module Design. *Social Science Learning Education Journal*, 3 (12).
- Sari, Y. 2017. "Pengembangan Modul Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash Cc (Creative Cloud)* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA dengan Model Assure". *Skripsi*. Jember: Universitas Jember
- Sayono, J. 2013. Pembelajaran Sejarah Di Sekolah dari Pragmatis Ke Idealis. *Jurnal Sejarah dan Budaya*. Vol 7 (1).
- Setyosari, H. P. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sanjaya. W. 2010. *Perencanaan dan Desain Sisem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya
- Soedjadi, R. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia: Konstantasi Keadaan Masa Kini menuju Masa Depan*. Jakarta. Dirjen Dikti Depdiknas.
- Smaldino, dkk. 2005. *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Suarsana, I.M. dan G.A. Mahayukti. 2013. Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2 (2): 266.
- Sudijono, A. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.

- Umamah, N. 2016. "Integrasi Sejarah Lokal dalam Kurikulum Sejarah SMA Peluang dan Kendala (Studi Kasus Pengembangan Kurikulum SMA di Kabupaten Jember)". *Prosiding Seminar Nasional Sejarah Lokal*. Universitas Indonesia; Program Studi Ilmu Sejarah Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya.
- Umamah, N. 2014. "Kurikulum 2013 dan Kendala yang Dihadapi Pendidik dalam Merancang Desain Pembelajaran Sejarah". *Prosiding Seminar Nasional*. Malang: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang.
- Umamah, N. 2014. *Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Bidang Studi*. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Umamah, N. 2008. Kemampuan Guru dalam Mengembangkan Desain Pembelajaran IPS SD se-Eks Kotatiff Jember Tahun 2008. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*,1 (1):44.
- Umamah, N. 2017. "Pembelajaran Sejarah Kesiapannya Menghadapi Tantangan Zaman". *Prosiding Kapita Selektta (Pendidikan) Sejarah Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Vanorika, I.K.B., dkk. 2016. Pengembangan E-Modul Berbasis *Project Based Learning* pada Mata Pelajaran Sisitem Operasi Jaringan Kelas XI di SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13 (2).
- Vembriarto. 1985. *Pengantar Pengajaran Modul*. Yogyakarta: Yayasan Pendidikan Paramita.
- Yaumi, Muhammad. 2013. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan dengan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana.
- Warjana, dan Abdul Razaq. 2009. *Membuat Bahan Ajar Berbasis WEB dengan EXE*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- 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.

Widodo, G. 2018. "Pengembangan E-Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember Berbasis Inquiry Menggunakan Model ADDIE untuk SMA Kelas XI IPS". *Skripsi*. Jember: Universitas Jember.



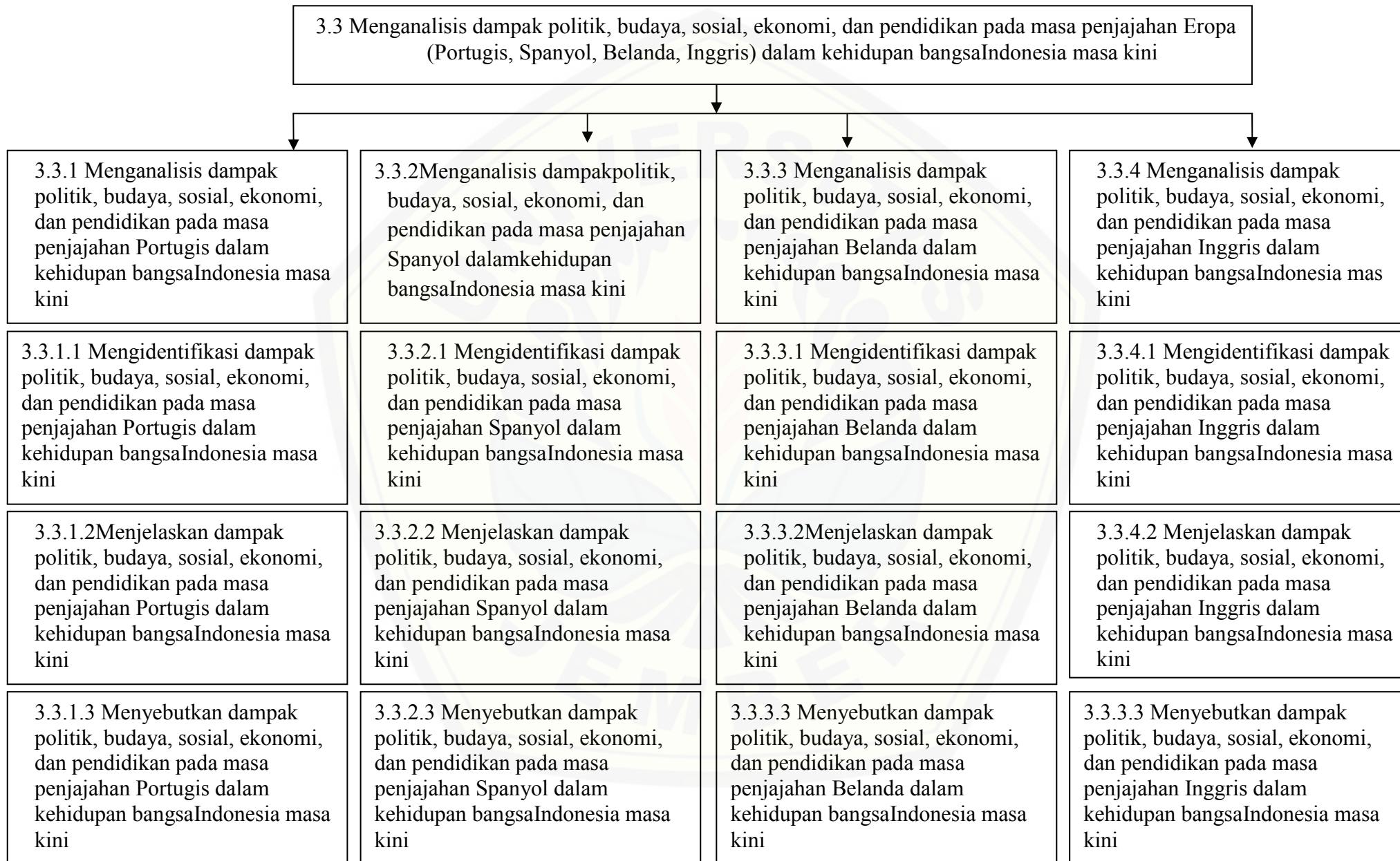
LAMPIRAN A. MATRIKS

MATRIKS PENELITIAN

JUDUL PENELITIAN	RUMUSAN MASALAH	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN
Pengembangan modul Pembelajaran Sejarah Berbasis <i>Inquiry</i> untuk Meningkatkan Historical Analysis dengan Menggunakan Model <i>ASSURE</i>	<p>1) Bagaimana hasil validasi ahli terhadap pengembangan modul berbasis <i>Inquiry</i> pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA dengan model <i>ASSURE</i></p> <p>2) Bagaimana modul pembelajaran Sejarah Indonesia berbasis <i>Inquiry</i> pada mata pelajaran Sejarah Indonesia dapat meningkatkan kemampuan <i>historical</i></p>	<p>1) Variabel bebas: pengembangan e-modul pembelajaran berbasis <i>Inquiry</i> untuk meningkatkan <i>Historical Analysis</i></p> <p>2) Variabel Terkait:</p> <p>1) Hasil validasi ahli isi materi, bahasa dan desain terhadap e-modul pembelajaran sejarah berbasis <i>inquiry</i> untuk meningkatkan <i>Historical</i></p>	<p>1) Hasil validasi ahli terhadap e-modul pembelajaran sejarah berbasis <i>inquiry</i> untuk meningkatkan <i>Historical Analysis</i>, meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kelayakan isi materi; • Kelayakan bahasa; • Kelayakan desain; <p>2) Ketercapaian penggunaan e-modul pembelajaran sejarah berbasis <i>inquiry</i> untuk</p>	<p>1) Wawancara Wawancara dilaksanakan di tiga sekolah yaitu melalui analisis performansi.</p> <p>2) Angket</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan awal dan karakteritik peserta didik • Gaya Belajar • Motivasi <p>3) Dokumentasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Data hasil angket dan foto pelaksanaan pembelajaran. <p>4) Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Data nilai pre test dan post test peserta didik. 	<p>1) Jenis Penelitian: Penelitian Pengembangan.</p> <p>2) Tempat Penelitian: SMAN1 Pasirian, SMAN 1 Tempeh, SMAN 1 Kunir</p> <p>3) Metode Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara, Angket dan Tes.</p> <p>4) Analisis Data:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rumus yang digunakan untuk mengukur persentase hasil validasi ahli yaitu:

	<p><i>analysis</i> didik kelas XI SMA ?</p>	<p><i>Analysis</i>. 2) Ketercapaian penggunaan e-modul pembelajaran sejarah berbasis <i>inquiry</i> untuk Meningkatkan <i>Historical Analysis</i>.</p>	<p>Meningkatkan <i>Historical Analysis</i>, meliputi hasil belajar kognitif peserta didik setelah menggunakan e-modul pembelajaran sejarah berbasis <i>inquiry</i> untuk Meningkatkan <i>Historical Analysis</i>.</p>	<p>$S_d = \frac{E_{AP}}{E_{SM}} \times 100\%$</p> <ul style="list-style-type: none"> Rumus yang digunakan untuk mengukur rata-rata nilai pre-test dan post test peserta didik: $\frac{Y_1 - Y}{Y} \times 100\%$
--	---	--	---	--

LAMPIRAN B. ANALISIS INSTRUKSIONAL KOMPETENSI DASAR KD 3.3



LAMPIRAN C. PEDOMAN OBSERVASI

Pedoman Observasi

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

A. Tujuan :

Untuk memperoleh informasi dan data baik fisik maupun nonfisik dalam pelaksanaan pembelajaran di SMAN 1 Pasirian, SMAN 1 Tempeh dan SMAN 1 Kunir.

B. Aspek yang diamati :

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

LAMPIRAN D. ANALISIS PERFORMANSI**Instrumen Analisis Performansi Pendidik****I. Identitas pendidik**

Nama :

NIP :

Pendidikan Terakhir :

Nama sekolah :

Mengajar kelas :

II. Petunjuk

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

III. Pertanyaan

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

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

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

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

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

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

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

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

5. Apakah ada kendala yang dihadapi bapak/ibu ketika mengajarkan materi pembelajaran sejarah ?

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

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

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

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

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

8. Media seperti apa yang bapak/ibu inginkan untuk dipergunakan dalam pembelajaran sejarah?

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

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

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

10. Bahan ajar apa yang belum ada sehingga perlu untuk diadakan dalam pembelajaran sejarah?

.....

.....
.....
11. Bahan ajar apa yang belum ada sehingga perlu diadakan dalam pembelajaran sejarah?

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

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

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

13. Menurut bapak/ibu inovasi apa yang di inginkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah?

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

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

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

Sumber: (Umamah, 2014: 13)

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. Materi apa saja yang dibelajarkan dalam pembelajaran sejarah?

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

3. Metode Pembelajaran apa yang biasanya bapak/ibu guru anda pakai dalam pembelajaran sejarah ?

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

4. Metode pembelajaran apa yang anda sukai ?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sumber: (Umamah, 2014: 13)

LAMPIRAN E. HASIL ANALISIS PERFORMANSI

HASIL ANALISIS PERFORMANSI

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

A. Tujuan :

Untuk memperoleh informasi dan data baik fisik maupun nonfisik dalam pelaksanaan pembelajaran di SMAN 1 Pasirian, SMAN 1 Tempeh dan SMAN 1 Kunir.

B. Aspek yang diamati :

1) Tujuan Pembelajaran

Pendidik hanya menyampaikan tujuan pembelajaran di awal KD baru dan pembelajaran selanjutnya tidak menyampaikan sebesar 70%;

2) Pengembangan materi pembelajaran

Pendidik tidak melakukan pengembangan materi, materi yang digunakan hanya LKS (Lembar Kerja Siswa) dan Buku Paket; peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran dan kurang mampu dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi, hal ini dikarenakan kurangnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah sebesar 70%;

3) Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan juga sudah bervariasi, akan tetapi hal ini hanya berpengaruh sedikit terhadap minat belajar siswa sebesar 65%;

4) Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan hanya PPT LCD, sehingga variasi kurang sebesar 70%;

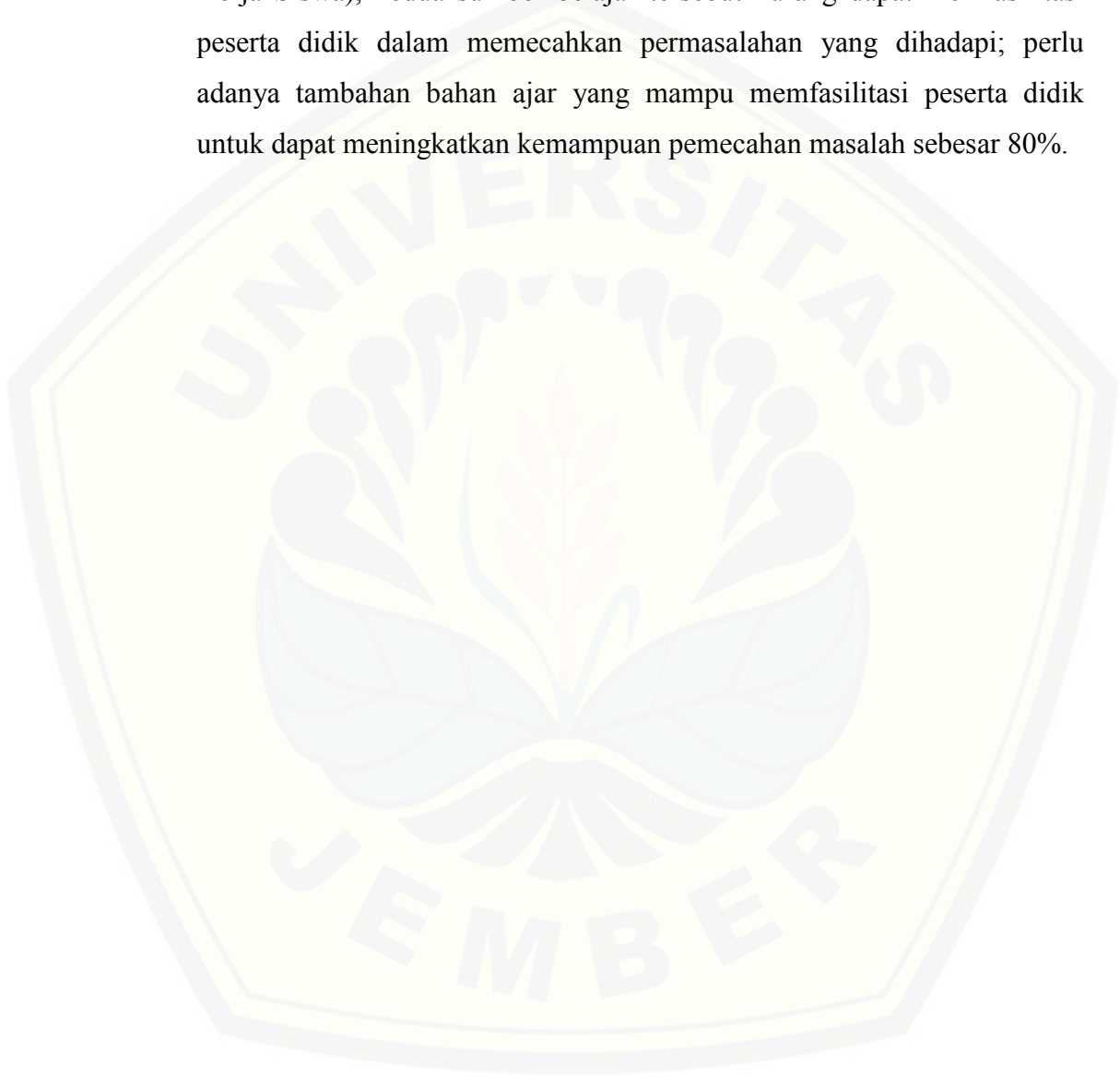
5) Evaluasi Pembelajaran

Kegiatan evaluasi pembelajaran, peserta didik dihadapkan dengan memberikan pertanyaan dan soal pilihan ganda pada level memahami, tidak memfasilitasi untuk memecahkan masalah dan menganalisis; evaluasi yang dilakukan melalui tes berupa soal pilihan ganda, sehingga

kurang dapat memfasilitasi peserta didik pada kegiatan analisis sebesar 65%;

6) Sumber Belajar

Sumber belajar yang digunakan adalah Buku Paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa), kedua sumber belajar tersebut kurang dapat memfasilitasi peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi; perlu adanya tambahan bahan ajar yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah sebesar 80%.



LAMPIRAN F. ANGKET**Instrumen Analisis Peserta Didik****I. Identitas peserta didik**

Nama :

Usia :

Jenis Kelamin :

Sekolah :

Kelas :

Hari/tanggal :

II. Petunjuk

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

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

Berikan jawaban dengan cara mengisi titik-titik pada lembar yang sudah disediakan.

1. Bahasa apa yang anda gunakan dalam kehidupan sehari-hari?

.....

2. Apa yang anda ketahui tentang dampak politik pada masa penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini?

.....

.....

.....

3. Apa yang anda ketahui tentang dampak budaya pada masa penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini?

.....

.....

.....

4. Apa yang anda ketahui tentang dampak sosial dan ekonomi pada masa penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini?

.....

.....

.....

5. Apa yang anda ketahui tentang dampak pendidikan pada masa penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini?

.....

.....

.....

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

B. Gaya Belajar

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

NO	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saya lebih mudah memahami pelajaran dengan melihat bahasa tubuh/ekspresi muka pendidik, membaca dan menulis.		
2.	Saya tertarik pada objek yang mencolok dan berwarna,		
3.	Saya lebih mementingkan penampilan, baik dalam hal pakaian maupun kondisi lingkungan sekitar.		
4.	Saya tidak terganggu jika harus belajar dalam keramaian.		
5.	Saya mudah lupa dengan sesuatu yang disampaikan secara lisan dan sering kali minta bantuan orang lain untuk mengulanginya.		
6.	Saya lebih suka belajar dengan cara mendengar.		

7.	Saya lebih mudah belajar dengan dalam bentuk aktivitas lisan.		
8.	Saya mudah mengingat sesuatu apabila itu didengarkan		
9.	Saya mudah terganggu jika harus belajar dalam keramaian.		
10.	Saya lemah dalam menerima informasi tertulis.		
11.	Saya lebih mudah memahami materi pembelajaran apabila belajar melalui manipulasi/praktek (aktivitas fisik)		
12.	Saya mudah menghafal dengan cara melihat gerakan tubuh/fisik sambil berjalan mempraktikkan.		
13.	Saya lebih mudah belajar apabila ada keterlibatan sejumlah anggota tubuh.		
14.	Saya cenderung berbicara dengan perlahan, sehingga perlu berdiri dekat ketika berbincang dengan orang lain.		

(Sumber: Adaptasi Dunn and Dunn, 1992)

C. Motivasi Belajar

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

Keterangan :

1 = sangat tidak setuju

2 = tidak setuju

3 = ragu-ragu

4 = setuju

5 = sangat setuju

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

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

Sumber: (Keller's, 1987)

LAMPIRAN G. PENYAJIAN DATA ANGKET

Angket Karakteristik Umum dan Kemampuan Awal Peserta Didik

Berdasarkan hasil angket dari ketiga sekolah yaitu SMA Negeri 1 Pasirian, SMA Negeri 1 Tempeh, dan SMA Negeri 1 Kunir, 95% peserta didik berusia 17 tahun menggunakan bahasa jawa dalam kehidupan sehari-hari. Terkait dengan kemampuan awal peserta didik pada materi Dampak politik, budaya, sosial, ekonomi dan pendidikan pada masa penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini yaitu 40% peserta didik mengingat materi ini, selebihnya lupa dan tidak mengetahui. Jadi berdasarkan hasil angket kemampuan awal peserta didik, maka perlu di kembangkan e-modul dengan materi Dampak politik, budaya, sosial, ekonomi dan pendidikan pada masa penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini.

SMA Negeri 1 Kunir

No	NAMA SISWA	L/P	INDIKATOR GAYA BELAJAR														Kategori
			1 V	2 V	3 V	4 K	5 A	6 A	7 K	8 A	9 V	10 A	11 K	12 K	13 K	14 A	
1	AH	L	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	T	T	V
2	AS	L															
3	FS	P	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	V
4	AD	L	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	K
5	VD	L															
6	DN	P	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	V
7	IM	P															
8	IN	P															
9	AL	L	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	V
10	GH	L	Y	T	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	T	Y	V
11	AK	P															
13	JJ	P	T	T	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	T	T	
14	MN	L															
15	JI	L	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	V
16	PL	L	Y	T	Y	T	Y	T	T	Y	Y	T	T	Y	T	T	V
17	AP	P	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Y	Y	V
18	YU	P	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	T	T	V
19	HY	L	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	T	Y	Y	Y	K
20	UI	L	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	T	Y	Y	Y	K
21	RE	L	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	T	T	V
22	TR	L	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	V
23	QW	L	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	T	Y	V

24	KO	P	T	Y	Y	T	T	T	Y	T	T	T	Y	Y	Y	T	K
25	NJ	P	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	A
26	EA	L	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	K
27	YO	P	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	V
28	BG	P	T	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	T	Y	T	T	Y	A
29	RT	P	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	T	T	T	V
30	ED	L															
31	BV	P	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	V
32	UU	L	Y	Y	T	T	T	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	T	V
33	IO	L	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	T	T	V
34	FG	P	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	K
35	ER	P	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	T	T	T	Y	Y	V
36	KH	L	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	T	V
37	CZ	L	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	V
38	BB	P	T	T	Y	T	Y	T	Y	T	T	T	T	Y	T	T	K
Total		18,21429															
Keseluruhan																	
Persentase		56,91964															

Kinestetik = $32:6 \times 100\% = 18,75\%$

Auditori = $32:2 \times 100\% = 6,25\%$

Visual = $24:2 \times 100\% = 75\%$

SMA Negeri 1 TEMPEH

No	NAMA SISWA	L/P	INDIKATOR GAYA BELAJAR														Kategori
			1 V	2 V	3 V	4 K	5 A	6 A	7 K	8 A	9 V	10 A	11 K	12 K	13 K	14 A	
1	AF	L	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	V
2	AA	P	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	V
3	AL	P	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	T	T	T	V
4	DS	P	Y	T	Y	T	Y	T	T	Y	Y	T	T	Y	Y	T	V
5	DA	P															
6	DW	L	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	T	T	Y	T	Y	T	V
7	FH	L	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	T	T	V
8	IB	P	Y	Y	T	Y	T	T	T	T	T	Y	T	T	T	T	V
9	JA	P	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	V
10	LU	P															
11	LD	L															
12	MA	L	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	T	T	V
13	MS	L	Y	Y	Y	T	Y	T	T	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	V
14	MZ	L	T	Y	T	Y	T	T	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	K
15	MC	L	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	K
16	MB	L	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	T	Y	T	Y	T	V
17	MD	L	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	T	K
18	MW	L	T	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	K
19	NH	P	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	T	T	V
20	PA	P	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	V
21	PI	P	T	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	T	Y	T	Y	Y	A
22	PN	P	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	Y	Y	K

23	PS	P																
24	RS	L	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	T		K
25	RA	P	Y	T	Y	T	Y	Y	T	T	Y	T	Y	T	T	Y		V
26	RO	L	Y	Y	Y	T	Y	T	T	T	Y	T	Y	Y	Y	T		V
27	SP	P	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	Y	T		V
28	WA	P	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T		K
29	YZ	P	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	Y	Y	Y	Y		K
30	YW	P	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	T		A
Total Keseluruhan													16,07143					
Persentase													61,81319					

Kinestetik = $26:8 \times 100\% = 30,76\%$

Auditori = $26:2 \times 100\% = 7,69\%$

Visual = $26:16 \times 100\% = 61,53\%$

SMA Negeri 1 Pasirian

No	NAMA SISWA	L/P	INDIKATOR GAYA BELAJAR														Kategori
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
			V	V	V	K	A	A	K	A	V	A	K	K	K	A	
1	KD	L															
2	AL	P	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	K
3	AS	P	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	V
4	BP	L	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	Y	V
5	DA	L	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	A
6	DI	L	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	T	T	V
7	DH	L															
8	FA	L	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	K
9	GA	L	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	T	Y	V
10	IB	P	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	T	Y	V
11	II	L	Y	T	T	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	K
13	IS	P	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	T	Y	T	V
14	IW	P	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	T	K
15	ID	L	Y	Y	Y	T	Y	T	T	Y	Y	T	T	Y	T	Y	V
16	KW	L	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	V
17	MC	L	Y	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T	T	V
18	MD	L	Y	Y	Y	Y	T	T	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	V
19	MZ	L	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	V
20	MA	L	T	T	Y	T	T	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	T	K
21	NF	P	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	V
22	NR	P	Y	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	V
23	NP	P	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	Y	V

24	RE	P	Y	Y	T	T	T	Y	Y	T	Y	T	T	Y	T	T	V
25	RR	L	T	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	T	Y	Y	V
26	RZ	L	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	T	T	T	V
27	TM	P	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T	V
28	TI	P	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	V
29	YA	P	T	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	T	V
Total Keseluruhan								17									
Persentase								60,71429									

Kinestetik = $28:5 \times 100\% = 17,85\%$
 Auditori = $28:1 \times 100\% = 3,57\%$
 Visual = $28:22 \times 100\% = 78,57\%$

Jumlah Total Persentase Gaya Belajar dari SMAN 1 Pasirian, SMAN 1 Tempeh, SMAN 1 Kunir

	Persentase			Item	Presentase Total
	SMAN 1 Pasirian	SMAN 1 Tempeh	SMAN 1 Kunir		
	78,58%	61,53%	75%	Visual	71,7%
	3,57%	7,69%	6,25%	Audirori	5,8%
	17,57%	30,76%	18,75%	Kinestetik	22,4%

Hasil angket peserta didik tentang gaya belajar dapat diidentifikasi bahwa peserta didik dari ketiga sekolah di peroleh gaya belajar audio sebesar 5,8% , gaya belajar visual sebesar 71,7 % dan kinestetik sebesar 22,4%.

ANGKET MOTIVASI

SMA Negeri 1 Pasirian

NO	NAMA SISWA	L/P	INDIKATOR MOTIVASI										Kategori
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	KD	L	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	SS
2	AL	P	2	3	4	4	4	5	5	5	5	5	S
3	AS	P	3	4	3	4	4	4	3	5	4	4	SS
4	BP	L	3	2	3	4	4	4	4	5	3	5	S
5	DA	L	4	5	4	4	3	5	4	5	4	4	S
6	DI	L	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	S
7	DH	L											S
8	FA	L	4	3	5	5	5	4	2	2	4	4	
9	GA	L	3	4	4	3	5	4	3	4	4	4	S
10	IB	P	5	4	5	2	4	5	3	5	3	4	S
11	II	L	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	SS
12	IS	P	4	4	4	3	3	4	3	4	5	4	S
13	IW	P	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	S
14	ID	L	4	4	4	2	5	5	4	4	4	5	S/SS
15	KW	L	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	S
16	MC	L	5	5	5	5	5	2	4	3	3	4	S
17	MD	L	4	3	4	4	4	4	4	5	5	5	SS
18	MZ	L	4	5	5	3	4	3	4	4	5	4	S
19	MA	L	2	1	2	2	2	3	2	4	3	1	S
20	NF	P	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	TS
21	NR	P	3	2	4	3	3	3	4	4	3	4	S
22	NP	P	4	4	3	3	3	3	4	3	2	4	CS
23	RE	P	4	4	3	1	2	3	5	5	4	5	CS

24	RR	L	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	S/SS
25	RZ	L	4	4	4	4	3	4	3	4	5	4	S
26	TM	P	4	4	4	3	3	5	3	4	3	4	S
27	TI	P	2	2	4	2	4	4	4	4	3	4	S
28	YA	P	1	1	1	4	3	3	3	1	1	1	S

Item	Kategori	Keterangan	Total Keseluruhan	Persentase
5	SS	Sangat Setuju	18	66,66667
4	S	Setuju	18	66,66667
3	CS	Cukup Setuju	2	7,407407
2	TS	Tidak Setuju	1	3,703704
1	STS	Sangat Tidak Setuju	1	3,703704

SMA Negeri 1 Tempeh

NO	NAMA SISWA	L/P	INDIKATOR MOTIVASI										Kategori
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	AF	L	3	4	4	2	3	3	4	3	4	3	CS
2	AA	P	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	S
3	AL	P	5	3	2	5	3	3	4	5	3	4	CS
4	DS	P	4	2	3	2	3	3	4	2	3	3	CS
5	DA	P											
6	DW	L	5	4	5	3	2	1	4	2	3	3	CS
7	FH	L	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	S
8	IB	P	5	5	5	5	4	3	5	4	5	5	SS
9	JA	P	3	2	4	1	2	3	3	5	4	4	CS/S
10	LU	P											
11	LD	L											S/SS
12	MA	L	3	5	3	2	5	4	4	5	2	4	S/SS
13	MS	L	5	4	4	4	3	3	5	4	3	5	S
14	MZ	L	5	4	5	1	3	3	4	4	3	3	CS
15	MC	L	4	4	3	3	3	3	4	4	4	5	S
16	MB	L	5	4	5	4	3	4	4	5	5	4	S
17	MD	L	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	SS
18	MW	L											
19	NH	P	4	4	5	3	4	4	5	5	5	4	S
20	PA	P	3	3	4	2	3	4	4	4	4	4	S
21	PI	P	4	2	3	2	2	2	4	3	3	4	CS/S
22	PN	P	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	S
23	PS	P											
24	RS	L	5	3	4	3	3	3	3	3	3	3	CS
25	RA	P	3	3	1	5	4	3	4	4	4	3	CS/S

26	RO	L	2	3	2	2	3	3	4	4	2	2	TS
27	SP	P	5	5	5	2	3	3	5	5	5	5	SS
28	WA	P	4	4	5	3	3	3	4	5	5	5	SS
29	YZ	P	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	S
30	YW	P	4	3	2	2	3	3	4	4	2	2	TS

Item	Kategori	Keterangan	Total Keseluruhan	Persentase
5	SS	Sangat Setuju	4	15,38462
4	S	Setuju	9	34,61538
3	CS	Cukup Setuju	6	23,07692
2	TS	Tidak Setuju	2	7,692308
1	STS	Sangat Tidak Setuju	0	0

SMA Negeri 1 Kunir

NO	NAMA SISWA	L/P	INDIKATOR MOTIVASI										Kategori
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	AH	L	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	S
2	AS	L											
3	FS	P	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	SS
4	AD	L	3	4	5	3	3	3	4	4	4	5	CS/S
5	VD	L											
6	DN	P	4	4	3	5	3	4	4	5	3	3	CS/S
7	IM	P											
8	IN	P											
9	AL	L	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	SS
10	GH	L	4	4	3	5	3	3	4	4	5	4	S
11	AK	P											
12	JJ	P	4	3	5	3	4	4	5	3	3	3	CS
13	MN	L											
14	JI	L	3	4	3	4	4	3	5	4	3	4	S
15	PL	L	3	4	3	4	3	4	3	5	4	5	CS/S
16	AP	P	3	2	1	3	5	5	5	5	3	2	SS
17	YU	P	4	5	3	3	3	3	4	4	4	4	S
18	HY	L											
19	UI	L	3	4	4	3	3	3	4	4	5	5	CS/S
20	RE	L	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	S
21	TR	L	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	SS
22	QW	L	3	4	4	3	3	3	4	4	5	5	CS/S
23	KO	P	4	4	4	2	3	3	4	4	3	4	S
24	NJ	P	4	5	2	1	3	3	1	3	2	4	CS
25	EA	L	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	S

26	YO	P	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	S
27	BG	P	4	3	4	3	3	3	4	5	4	5	CS/S
28	RT	P	5	4	3	3	3	3	4	4	4	4	S
29	ED	L											
30	BV	P	4	4	3	4	4	4	3	4	5	5	S
31	UU	L	4	5	3	2	3	4	4	4	4	4	S
32	IO	L	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	S
33	FG	P	4	4	3	4	4	3	3	4	5	5	S
34	ER	P	4	4	5	4	3	3	5	4	4	5	S
35	KH	L	4	5	3	2	3	4	4	4	4	4	S
36	CZ	L	4	3	4	3	3	5	3	3	3	4	CS
37	BB	P	4	4	5	3	3	3	4	4	4	4	S

Item	Kategori	Keterangan	Total Keseluruhan	Persentase
5	SS	Sangat Setuju	4	12,90323
4	S	Setuju	16	51,6129
3	CS	Cukup Setuju	3	9,677419
2	TS	Tidak Setuju	0	0
1	STS	Sangat Tidak Setuju	0	0

Jumlah Total Persentase Motivasi Belajar dari SMAN 1 Pasirian, SMAN 1 Tempeh, SMAN 1 Kunir

SMAN 1 Pasirian	Sekolah SMAN 1 Tempeh Persentase	SMAN 1 Kunir	Jumlah Total persentase	Kategori	Keterangan	Item
66,66667	15,38462	12,90323	31,65	SS	Sangat Setuju	5
66,66667	34,61538	51,6129	50,96	S	Setuju	4
7,407407	23,07692	9,677419	13,38	CS	Cukup Setuju	3
3,703704	7,692308	0	3,79	TS	Tidak Setuju	2
3,703704	0	0	1,23	STS	Sangat Tidak Setuju	1

Simpulan:

1. 31,65% peserta didik memiliki motivasi sangat tinggi dengan kategori sangat setuju (SS)
2. 50,96% peserta didik memiliki motivasi tinggi dengan kategori setuju (S)
3. 13,38% peserta didik memiliki motivasi cukup tinggi dengan kategori cukup setuju (CS)
4. 3,79% peserta didik memiliki motivasi rendah dengan kategori tidak setuju (TS)
5. 1,23% peserta didik memiliki motivasi sangat rendah dengan kategori sangat tidak setuju (STS)

LAMPIRAN H. INSTRUMEN *HISTORICAL ANALYSIS*Kisi-Kisi Instrumen Analisis Sejarah (*Historical analysis*)

Definisi Operasioanal	Indikator	Sub indikator	Nomor Item	Jumlah Item
Keterampilan berpikir sejarah merupakan keterampilan berpikir yang menyediakan kesempatan peserta didik untuk membangun dan menafsirkan peristiwa sejarah dengan penalaran melalui pemikiran yang logis (Ozmen & Kizilay, 2017:137). Keterampilan berpikir sejarah didefinisikan sebagai seperangkat keterampilan berpikir yang menjadikan peserta didik harus belajar dari sejarah (Murni, 2006:82).	membedakan dan membandingkan gagasan, perilaku	a. mampu membandingkan dan membedakan gagasan pada peristiwa sejarah b. mampu membandingkan dan membedakan perilaku pada peristiwa sejarah	1,2	2
	mempertimbangkan sudut pandang dari berbagai bangsa di masa lalu	a. mampu mempertimbangkan sudut pandang dengan menunjukkan motif b. mampu mempertimbangkan sudut pandang dengan menunjukkan keyakinan	3,4	2
	menganalisis hubungan sebab-	a. mampu menganalisis	5,6	2

	<p>akibat dengan mengingat berbagai penyebabnya</p>	<p>hubungan sebab-akibat dengan mengingat berbagai penyebab termasuk kepentingan manusia</p> <p>b. mampu menganalisis hubungan sebab-akibat dengan mengingat berbagai penyebab termasuk pengaruh pentingnya individu</p>		
	<p>membedakan antara opini dan fakta yang didasarkan pada bukti sejarah</p>	<p>a. mampu menilai kredibilitas sumber-sumber sejarah</p> <p>b. mampu membedakan antara fakta sejarah dan pendapat sejarah</p>	7,8	2

(Adaptasi: *National Center of History in School*)

Instrumen Analisis Sejarah (Historical Analysis)

Nama :
Kelas :
Mata Pelajaran :
No. Absen :

Petunjuk:

1. **Isilah identitas anda pada tempat yang telah disediakan.**
2. **Tersedia waktu 60 menit untuk mengerjakan soal tes analisis sejarah.**
3. **Jumlah soal sebanyak 8 soal berbentuk essay atau uraian.**
4. **Periksa dan bacalah soal-soal dengan teliti sebelum anda mengerjakan.**

Soal:

- 1) Keadaan politik di Indonesia mengalami beberapa kali perubahan, mulai dari politik kerajaan hingga politik modern. Jelaskan dampak politik pada masa penjajahan bangsa bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini?
- 2) Perjanjian Saragosa berlangsung pada 22 April 1529 merupakan perjanjian antara Spanyol dan Portugis untuk menentukan bahwa bumi bagian timur dibagi menjadi dua kerajaan. Apa yang anda ketahui tentang latar belakang perjanjian saragosa? Jelaskan!
- 3) Pada masa penjajahan Eropa, bangsa Indonesia mengalami perekonomian yang buruk seperti adanya tanam paksa dan romusha. Analisislah bagaimana keadaan ekonomi bangsa Indonesia pada saat penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dan jelaskan apakah masih berlaku hingga masa kini ?
- 4) Indonesia memiliki kebudayaan yang sangat beragam dari Sabang sampai Merauke dan mendapatkan pengaruh kebudayaan asing yang menimbulkan dampak positif dan negatif terhadap kebudayaan asli Indonesia. Analisislah keadaan sosial dan budaya bangsa Indonesia pada

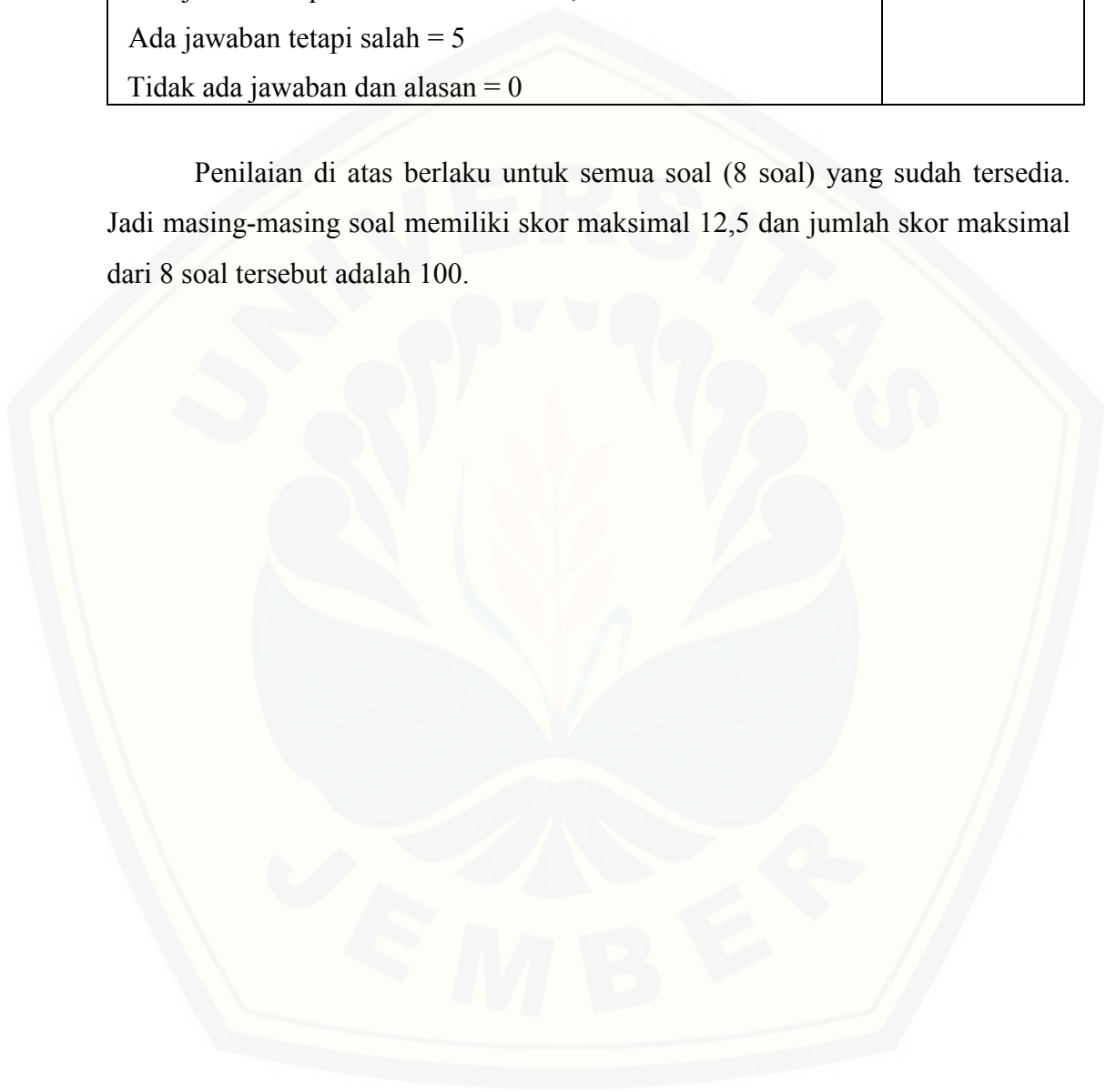
masa penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dan keadaan sosial dan budaya Indonesia masa kini!

- 5) Kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia dipengaruhi oleh beberapa faktor. Apakah faktor penyebab kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia? Jelaskan!
- 6) Pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan dari waktu ke waktu dan mendapatkan banyak pengaruh dari berbagai negara. Pengaruh apakah yang diberikan oleh bangsa Eropa terhadap pendidikan di Indonesia?
- 7) Analisislah apakah keadaan politik, ekonomi, sosial, budaya dan pendidikan Indonesia masa kini semakin membaik dibandingkan dengan masa penjajahan bangsa Eropa?
- 8) Sesuai dengan sumber belajar yang anda gunakan pada materi dampak politik, budaya, sosial, ekonomi, dan pendidikan pada masa penjajahan Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini. Telaah dengan cermat pada sub bab manakah yang tidak membahas materi secara detail!

Kriteria Penilaian Instrumen Historical Analysis

Jawaban Uraian	Skor
Jawaban dan alasan benar dan lengkap sesuai = 12,5	12,5
Jawaban dan alasan benar tetapi tidak lengkap = 10	
Ada jawaban tapi tidak ada alasan = 7,5	
Ada jawaban tetapi salah = 5	
Tidak ada jawaban dan alasan = 0	

Penilaian di atas berlaku untuk semua soal (8 soal) yang sudah tersedia. Jadi masing-masing soal memiliki skor maksimal 12,5 dan jumlah skor maksimal dari 8 soal tersebut adalah 100.



Lampiran I. Angket Validasi Ahli**I.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.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	1	2	3	4	5
15.	Kemampuan latihan untuk memandu peserta didik dalam mnguji penguasaan dan pemahaman terhadap materi.	1	2	3	4	5
16.	Kemampuan umpan balik untuk menuntun peserta didik pada jawaban yang benar.	1	2	3	4	5
17.	E-modul meningkatkan motivasi peserta	1	2	3	4	5

I.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.	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)

I.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 =						

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

Keterangan:

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

Lampiran J. Penilaian dan Tanggapan

J.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.					
2.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran.					
3.	Runtutan kronologi cerita.					
4.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi.					
5.	Ketepatan tata bahasa yang digunakan					
6.	Desain e-modul.					
7.	Pemilihan <i>font</i> tata tulis.					
8.	Pemilihan ukuran <i>font</i> .					
9.	Kemampuan pemberian informasi penting dan baru.					
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, 1 Agustus 2018
Pendidik

.....

Lampiran K. Surat Ijin Penelitian

K1. Surat Ijin Observasi

 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.unj.ac.id

Nomor : 1467./UN25.1.5/LT/2018
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Observasi

14 FEB 2018

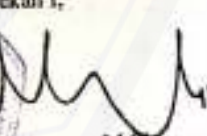
Yth. Kepala
di
Lumajang


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

Nama : Siti Ummilah
NIM : 150210302088
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Berkenaan dengan penyelesaian tugas akhir, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan Observasi 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



K2. Surat Ijin Penelitian

	REKRESI, TEKNOLOGI, DAN PERGOUBAHAN TINGGI UNIVERSITAS JEMBER FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus 3, Jember 68131 Telepon: 0331-534986, 330738 Faks: 0331-332473 Laman: www.fkip.uco.ac.id	
Nama	14 7 7 N25.1.SLT/2019	21 FEB 2019
Lampiran		
Hal	Pemohonan Izin Penelitian	
Yth.		
Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:		
Nama	Sidi Urmilah	
NIM	150210302088	
Program Studi	Pendidikan Sejarah	
Jurusan	Pendidikan Ilmu Pengajaran Sosial	
Berkaitan dengan penyelesaian tugas akhir, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan Penelitian tentang "Pengembangan E-Mode Pembelajaran Sejarah Berbasis <i>Inquiry</i> untuk Meningkatkan <i>Historical Analysis</i> dengan Model <i>ASSURE</i> " di Sekolah yang Saucara pimpin.		
Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saucara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.		
Demikian atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih		
u.n. Desan, Wakil Dekan I,		
 Prof. Dr. Sugarno, M.Si NIP. 19670525 1992031803		

K3.Surat telah melakukan penelitian

PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN

**SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1
PASIRIAN**

Jl. Raya Candro No.333 Pasirian ☎ (0334) 571467 Lumajang 67372
website : <http://www.smanpas.sch.id> e-mail : smanpasirian@ymail.com

LUMAJANG

Nomor : 422/091/101.6.8.6/2019 Pasirian, 28 Februari 2018
Lampiran : -
Perihal : **Pemberitahuan**


Kepada :
Yth. Dekan Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan Universitas Jember
Di
JEMBER

Menindaklanjuti surat Saudara Nomor : 1477/UN25.1.5/LT/2019, tanggal 21 Februari 2019 tentang permohonan ijin penelitian untuk penyelesaian tugas akhir, maka bersama ini kami beritahukan bahwa kami mengizinkan mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : SITI URMILAH
N I M : 150210302088
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Untuk melakukan penelitian tentang "Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Berbasis Inquiry untuk Meningkatkan Historical Analysis dengan Model ASSURE" di SMA Negeri 1 Pasirian.

Demikian pemberitahuan kami, mohon segera dirindaklanjuti.

Kepala Sekolah,

H. IMAN SUHADI, S.Pd, M.M.
0830627 198803 1 007

Lampiran L. Hasil Validasi Ahli

L1. Hasil Validasi Ahli Isi Bidang Studi ke-1

Angket Validasi Isi Bidang Studi

I. Perunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu menhentikan penilaian dengan cara meringkasi 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 Kegiatan Belajar I.	1	2	3	4	5
9.	Ketepatan sajian gambar pada Kegiatan Belajar I.	1	2	3	4	5
10.	Ketepatan uraian materi pada Kegiatan Belajar II.	1	2	3	4	5
11.	Ketepatan sajian gambar pada Kegiatan Belajar II.	1	2	3	4	5
12.	Ketepatan uraian materi pada Kegiatan Belajar III.	1	2	3	4	5
13.	Ketepatan sajian gambar pada Kegiatan Belajar III.	1	2	3	4	5
14.	Ketepatan uraian materi pada Kegiatan Belajar IV.	1	2	3	4	5
15.	Ketepatan sajian gambar pada Kegiatan Belajar 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 menguji 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 kemampuan	1	2	3	4	5

L2. Hasil Validasi Ahli Isi Bidang Studi ke-2

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 menpelajari e-modul.	1	2	3	4	5
5.	Ketepatan memilih bahan/materi yang sesuai untuk penyusunan e-modul.	1	2	3	4	5
6.	Kemudahan 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 Kegiatan Belajar I.	1	2	3	4	5
9.	Ketepatan sajian gambar pada Kegiatan Belajar I.	1	2	3	4	5
10.	Ketepatan uraian materi pada Kegiatan Belajar II.	1	2	3	4	5
11.	Ketepatan sajian gambar pada Kegiatan Belajar II.	1	2	3	4	5
12.	Ketepatan uraian materi pada Kegiatan Belajar III.	1	2	3	4	5
13.	Ketepatan sajian gambar pada Kegiatan Belajar III.	1	2	3	4	5
14.	Ketepatan uraian materi pada Kegiatan Belajar IV.	1	2	3	4	5
15.	Ketepatan sajian gambar pada Kegiatan Belajar 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 menguji 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 kemampuan	1	2	3	4	5

menganalisis sejarah peserta didik.					
Skor Total =					

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

Keterangan:

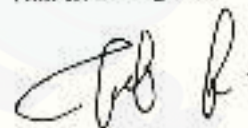
- 1 : Sangat Kurang Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

Komentar dan Saran untuk Perbaikan E-modul

Jika dasarnya semua sudah
bajalan sudah rencana banyak
ada beberapa indikator yang
belum maksimal. Secara umum
E-modul sudah baik.

Jember, 15 Februari 2019

Ahli Isi Bidang Studi



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

L3. Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran ke-1

Angket Validasi Desain

I. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara meringkasi 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.	Kemencarikn desain cover				4	
2.	Konsistensi judul di setiap kegiatan belajar.	1	2	3	4	5
3.	Kesesuaian judul dan sub judul				4	
4.	E-modul sejarah Indonesia dapat dipelajari peserta didik secara mandiri (<i>self instruction</i>)	1	2	3	4	5
5.	E-modul sejarah Indonesia memungkinkan peserta didik melakukan penilaian secara mandiri (<i>self assessment</i>)	1	2	3	4	5
6.	E-modul sejarah Indonesia dapat digunakan sebagai sumber belajar (<i>stand alone</i>)	1	2	3	4	5
7.	E-modul sejarah Indonesia memberikan penjelasan menarik melalui perpaduan teks, gambar, dan peta konsep.	1	2	3	4	5
8.	E-modul sejarah Indonesia memungkinkan peserta didik belajar secara tuntas (<i>self contained</i>)	1	2	3	4	5
9.	E-modul sejarah Indonesia sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.	1	2	3	4	5
10.	Fleksibilitas penggunaan e-modul sejarah Indonesia (<i>user friendly</i>).	1	2	3	4	5
11.	E-modul sejarah Indonesia dapat digunakan tanpa bantuan pendidik sebagai fasilitator.	1	2	3	4	5
12.	E-modul sejarah Indonesia memvisualisasikan materi dari kombinasi teks, gambar, dan ilustrasi.	1	2	3	4	5
Skor Total =						

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

Keterangan:

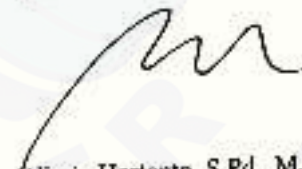
- 1: Sangat Kurang Baik
- 2: Kurang Baik
- 3: Cukup Baik
- 4: Baik
- 5: Sangat Baik

Komentar dan Saran untuk Perbaikan E-modul

- *Image*
- *Color*
- *layout text*
- *background*
- *penulisan color*
- *image layout*

Jember, 12 Februari 2019

Abli Desain



Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Ed.
NIP. 19870924 201504 1 001

L4. Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran ke-2

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.					5
2.	Konsistensi judul di setiap kegiatan belajar.				4	5
3.	Kesesuaian judul dan sub judul.					5
4.	E-modul sejarah Indonesia dapat dipelajari peserta didik secara mandiri (<i>self instruction</i>).				4	5
5.	E-modul sejarah Indonesia memungkinkan peserta didik melakukan penilaian secara mandiri (<i>self assessment</i>).				4	5
6.	E-modul sejarah Indonesia dapat digunakan sebagai sumber belajar (<i>stand alone</i>).				4	5
7.	E-modul sejarah Indonesia memberikan penjelasan menarik melalui perpaduan teks, gambar, dan peta konsep.					5
8.	E-modul sejarah Indonesia memungkinkan peserta didik belajar secara tuntas (<i>self contained</i>).					5
9.	E-modul sejarah Indonesia sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.					5
10.	Fleksibilitas penggunaan e-modul sejarah Indonesia (<i>user friendly</i>).				4	5
11.	E-modul sejarah Indonesia dapat digunakan tanpa bantuan pendidik sebagai fasilitator.					5
12.	E-modul sejarah Indonesia memvisualisasikan materi dari kombinasi teks, gambar, dan ilustrasi.					5
Skor Total =						

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

Keterangan:

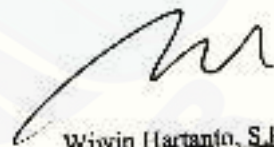
- 1 : Sangat Kurang Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

Komentar dan Saran untuk Perbaikan E-modul

Layuh dan simpel

Jember, 15 Februari 2019

Ahli Desain



Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19870924 201504 1 001

L5. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Angket Validasi Bahasa

I. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara melingkari skor yang terpetain;
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 bahasa yang digunakan.					5
2.	Ketepatan penggunaan kata dalam tiap kalimat.					5
3.	Keefektifan kalimat.				5	5
4.	Ketepatan organisasi pesan.				4	5
5.	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa.				4	5
6.	Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat.				4	5
7.	Kemampuan mendorong minat baca.				4	5
8.	Kemampuan memotivasi pesan atau informatif.				4	5
9.	Ketepatan penggunaan bahasa dengan pemahaman pembaca.				4	5
10.	Ketepatan penggunaan bahasa dalam bab dan sub bab.				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 Modul

1. Jarak/deskripsi tentang gambar/gambar

2. Penjelasan gambar gambar tersebut diberikan dengan E.P.P.

Jember, 12 Februari 2019

Ahli Bahasa



Siswanto, S.Pd., M.A.

NIP. 19840722 201501 1 001

Lampiran M. Hasil Tanggapan Pendidik

Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik

I. Identitas

Nama : *Iskhan Maulana*
 NIP :
 Nama sekolah : *SMAN 1 Paciran*

II. Petunjuk

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

III. Pertanyaan

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

1. Perhatikan penggunaan kata huruf kapital (BPKI - PPKI)
2. Perhatikan susunan kalimat dan penggunaan tanda baca
3. Dampak kedolangan Bangsa Barat dalam pendidikan lebih baik jika di bandingkan dari ke-4 Bangsa tersebut

Lumajang, 28 Februari 2019

Pendidik



JEMBER

LAMPIRAN N. Uji Pengguna 2

Angket Penilaian dan Tanggapan Peserta Didik

I. Identitas

Nama : Mila Awa Rahma
 Kelas : XI-IPSA
 Sekolah : SMAN 01 Pasiran
 Usia : 16 tahun

II. Petunjuk

1. Mohon peserta didik memberikan penilaian dengan cara melingkari skor yang terpilih;
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran.

3. Pertanyaan

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan judul dengan materi yang dibahas.				✓	5
2.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran.				✓	5
3.	Runtutan kronologi cerita.				✓	5
4.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi.				✓	5
5.	Ketepatan tata bahasa yang digunakan				✓	5
6.	Desain e-modul.				✓	5
7.	Pemilihan font tata tulis.				✓	5
8.	Pemilihan ukuran font.			✓		5
9.	Kemampuan pemberian informasi penting dan baru.					✓
Skor Total =		36				

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

Angket Penilaian dan Tanggapan Peserta Didik

I. Identitas

Nama : AGUS SAPTICA WIPUTAL
 Kelas : XI IPS 1
 Sekolah : SMK DI PAJANGAN
 Usia : 16 tahun

II. Petunjuk

- Mohon peserta didik memberikan penilaian dengan cara melingkari skor yang terpetaku!
- Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran.

3. Pertanyaan

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kecepatan judul dengan materi yang dibahas.					(5)
2.	Kecepatan materi dengan tujuan pembelajaran.			(3)		5
3.	Rutinitas kronologi cerita.					(5)
4.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi.				(4)	5
5.	Kelepatan tata letak yang digunakan					(5)
6.	Desain e-modul.					(3)
7.	Pemilihan font tata letak.					(3)
8.	Pemilihan ukuran font.					(3)
9.	Kemampuan pemetaan informasi penting dan berm.					(5)
Skor Total = 42						42

(Sumber: Adaptasi Unsmah, 2008)

Angket Penilaian dan Tanggapan Peserta Didik

I. Identitas

Nama : Vito Rowedani
 Kelas : XI - IPS 4
 Sekolah : SMA Negeri 1 Pongkor
 Usia : 16 tahun.

II. Petunjuk

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

3. Pertanyaan

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan judul dengan materi yang dibahas.					5
2.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran.					5
3.	Runtutan kronologi cerita.				4	5
4.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi.					5
5.	Ketepatan tata bahasa yang digunakan					5
6.	Desain e-modul.				4	5
7.	Pemilihan font tata tulis.					5
8.	Pemilihan ukuran font.					5
9.	Kemampuan pemberian informasi penting dan baru.					5
Skor Total =		43.				

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

Angket Penilaian dan Tanggapan Peserta Didik

I. Identitas

Nama : Subehro Ganti
 Kelas : XI IPA 1
 Sekolah : SMA Negeri 01 Pasuruan
 Usia : 17 tahun

II. Petunjuk

1. Mohon peserta didik memberikan penilaian dengan cara malingkari skor yang terpenuhi;
2. Jika pada adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian tertentu.

3. Pertanyaan

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan judul dengan materi yang dibahas.				4	5
2.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran.				4	5
3.	Rumusan kecocokan eudon.				4	5
4.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi.				4	5
5.	Ketepatan tata bahasa yang digunakan.				4	5
6.	Desain e-modul.				4	5
7.	Pemilihan font tata tulis.				4	5
8.	Pemilihan ukuran font.				4	5
9.	Konsep, puaan perabarian informasi penting dan baru.				4	5
Skor Total =						

(Sumber: Adaptasi Urzannah, 2008)

Angket Penilaian dan Tanggapan Peserta Didik

I. Identitas

Nama : T. D. L.
 Kelas : X IPS 4
 Sekolah : SMA N 1 Jember
 Ura : 16/11/2018

II. Petunjuk

1. Mohon peserta didik memberikan penilaian dengan cara meringkasi skor yang terpenuhi;
2. Jika perlu adanya revisi, mohon menuliskan revisi pada bagian seran.

3. Pertanyaan

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan judul dengan materi yang dibahas.				(2)	5
2.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran.		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.	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	1	2	3	(4)	5
6.	Desain e-modul.	1	2	3	4	(5)
7.	Pemilihan font yang baik.		2	3	(4)	5
8.	Pemilihan ukuran font.	1	2	3	(4)	5
9.	Kemampuan pemberian informasi penting dan baru.	1	2	3	4	(5)
Skor Total =						35

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

Angket Penilaian dan Tanggapan Peserta Didik

I. Identitas

Nama : HADI SUJWANTO
 Kelas : XI IPS-4
 Sekolah : SMA NEGERI 1 PESIRAN
 Kota : Jember

II. Petunjuk

1. Mohon peserta didik membuatkan penilaian dengan cara meringkasi skor yang tertera;
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran.

3. 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.	Ketepatan tata letak yang digunakan	1	2	3	4	5
6.	Desain & modul.	1	2	3	4	5
7.	Pemilihan font tata tulis.	1	2	3	4	5
8.	Pemilihan ukuran font.	1	2	3	4	5
9.	Kemampuan pemberian informasi penting dan baru.	1	2	3	4	5
Skor Total =		74				

(Sumber: Adaptasi Umarah, 2008)

Angket Penilaian dan Tanggapan Peserta Didik

I. Identitas

Nama : Logi Dwi Fauzi
 Kelas : XI IPS - 5
 Sekolah : SMAN 01 Patebon
 Usia : 16 tahun

II. Petunjuk

1. Mohon peserta didik memberikan penilaian dengan cara mengisi skor yang tertera di
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian mana.

3. Pertanyaan

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan judul dengan materi yang dibahas.				4	5
2.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran.				4	5
3.	Runtutan kronologi cerita.				4	5
4.	Kesenangan ilustrasi gambar dengan materi.			3	4	5
5.	Ketepatan tata letak yang digunakan.				4	5
6.	Desain & model.				5	5
7.	Pemilihan font tata tulis.				4	5
8.	Pemilihan ukuran font.				4	5
9.	Kemampuan pemberian informasi penting dan baru.			3	4	5
Skor Total =		39				

(Sumber: Adaptasi Umarah, 2008)

Angket Penilaian dan Tanggapan Peserta Didik

I. Identitas

Nama Ditri Pindiyani
 Kelas XI IPS 4
 Sekolah SMA NEGERI CI PASIRIAN
 Usia 17 tahun

II. Petunjuk

1. Mohar peserta didik memberikan per lian dengan cara malingkari skor yang terperuhi;
2. Jika peria adanya revisi, mohar memberikan revisi pada bagian saan.

3. Pertanyaan

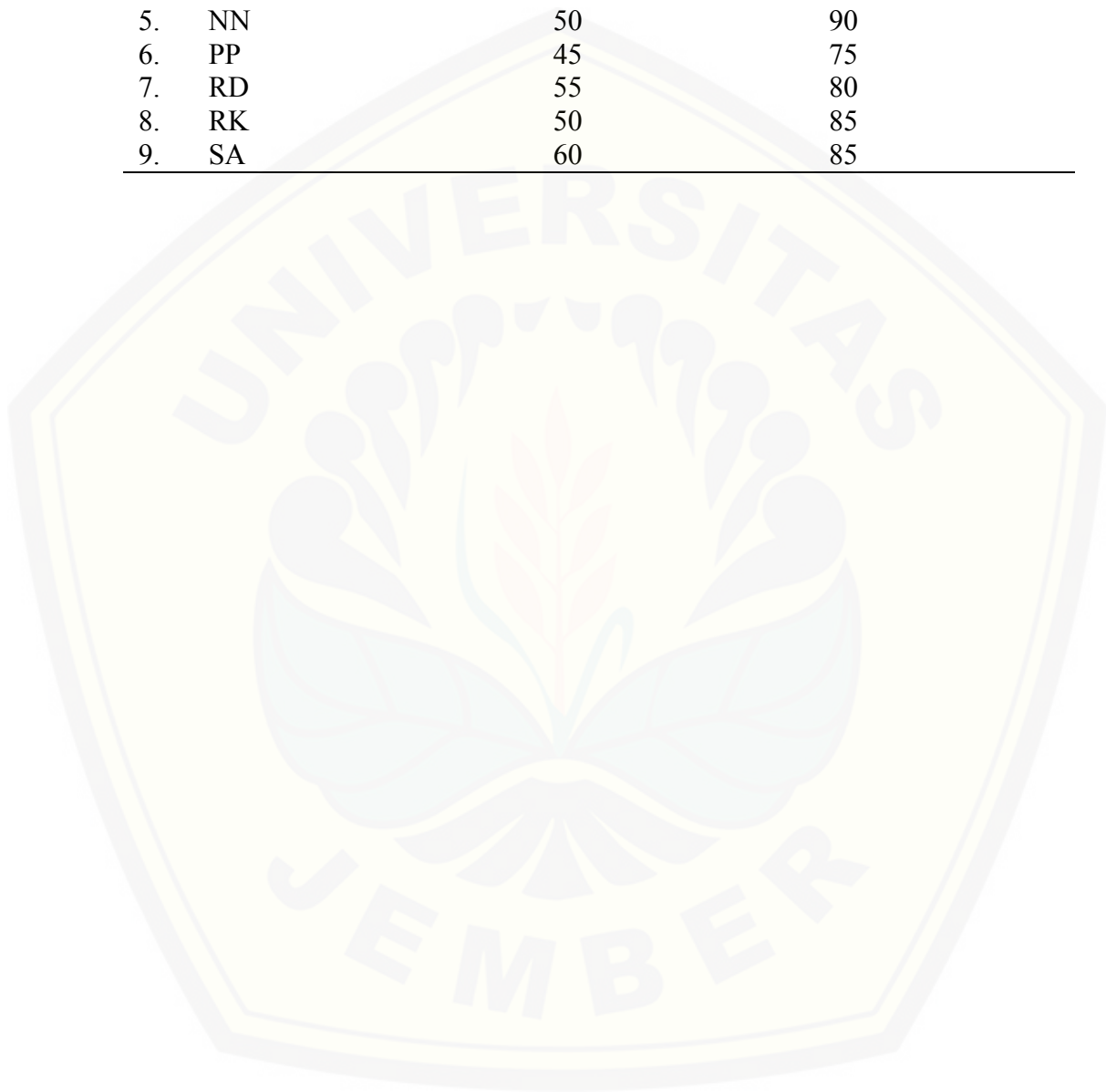
No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
1.	Ketepatan judul dengan materi yang dibalas.	1	2	3	4	5
2.	Ketepatan materi dengan tajuk pembelajaran.	1	2	3	4	5
3.	Runtutan kronologi cerita.	1	2	3	4	5
4.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi.	1	2	3	4	5
5.	Ketepatan tata letak yang digunakan.	1	2	3	4	5
6.	Desain e-modul.	1	2	3	4	5
7.	Pemilihan font tita tulis.	1	2	3	4	5
8.	Pemilihan ukuran font.	1	2	3	4	5
9.	Kemampuan pemberian informasi penting dan baru.	1	2	3	4	5

Skor Total = 30

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

Lampiran O. Data Nilai Pre Test dan Post Test**O1. Nilai Pre Test dan Post Test Peserta Didik (Uji Kelompok Kecil)**

NO	Nama	<i>PRE TEST</i>	<i>POST TEST</i>
1.	AW	50	80
2.	AR	65	85
3.	AM	50	80
4.	IS	50	75
5.	NN	50	90
6.	PP	45	75
7.	RD	55	80
8.	RK	50	85
9.	SA	60	85



O2. Nilai Pre Test dan Post Test Peserta Didik (Uji Kelompok Besar)

NO	NAMA SISWA	PRE TEST	POST TEST
1.	AH	55	95
2.	BD	65	80
3.	DA	60	97,5
4.	DM	-	-
5.	DT	55	90
6.	EM	60	97,5
7.	FE	60	80
8.	GP	60	87,5
9.	HS	65	95
10.	IK	55	92,5
11.	KA	65	95
12.	LD	50	95
13.	MF	55	97,5
14.	MD	50	80
15.	MI	50	80
16.	MP	50	97,5
17.	NI	65	95
18.	NB	50	75
19.	OR	45	80
20.	PR	40	75
21.	PU	40	75
22.	PI	65	95
23.	RN	-	-
24.	RE	50	80
25.	RW	S	S
26.	RS	55	80
27.	SR	50	80
28.	SI	60	90
29.	SF	55	95
30.	TJ	-	-
31.	TL	55	92,5
32.	TE	60	92,5
33.	VR	65	95
34.	YF	45	80

Lampiran P. Analisis dan Uji Coba Kelompok

P1. Uji Coba Kelompok Kecil

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre test	39,1667	9	6,12372	2,04124
Post test	74,1667	9	8,29156	2,76385

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pre test & post test	9	-,323	,396

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pre test - post test	-35,00000	11,79248	3,93083	-44,06450	-25,93550	-8,904	8	,000

P2. Uji Coba Kelompok Besar

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre test	43,8971	34	17,65828	3,02837
Post test	79,4853	34	30,34386	5,20393

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pre test & post test	34	,921	,000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	5% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pre test - post test	-35,58824	15,67978	2,68908	-41,05917	-30,111730	-13,234	33	,000

LAMPIRAN Q. HASIL PENINGKATAN HISTORICAL ANALYSIS

Q1. Peningkatan Uji Kelompok Kecil

Pre Test

NO	NAMA	Hasil Data								TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1.	AW	0	5	7,5	5	5	5	5	0	32,5
2.	AR	0	5	5	5	5	10	5	10	45
3.	AM	10	5	5	5	5	5	5	0	40
4.	IS	5	5	5	5	5	5	5	10	45
5.	NN	5	5	5	5	5	5	5	10	45
6.	PP	5	0	5	0	5	5	5	10	35
7.	RD	5	0	5	5	5	5	5	5	35
8.	RK	5	5	5	5	5	0	5	0	30
9.	SA	10	5	5	5	5	0	5	10	45
jumlah siswa		9								
Y		35,5		38,8		37,7		44,4		

Post Test

NO	NAMA	Hasil Data								TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1.	AW	12,5	10	10	10	10	7,5	7,5	12,5	80
2.	AR	12,5	12,5	12,5	10	10	7,5	7,5	12,5	85
3.	AM	5	10	12,5	10	10	7,5	7,5	12,5	75
4.	IS	10	10	5	10	10	7,5	7,5	10	70
5.	NN	5	5	5	5	10	10	10	5	55
6.	PP	10	10	10	10	10	7,5	10	10	77,5
7.	RD	12,5	7,5	7,5	12,5	5	7,5	10	12,5	75
8.	RK	10	10	10	10	5	7,5	10	12,5	75
9.	SA	5	10	10	10	10	7,5	10	12,5	75

jumlah siswa	9								
Y1	74,4		75,5			67,7			68,8

Q2. Peningkatan Uji Kelompok Besar

Pre Test

NO	NAMA	Hasil Data								TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1.	AH	10	5	5	5	10	10	5	5	55
2.	BD	10	5	7,5	5	10	10	7,5	10	65
3.	DA	10	5	7,5	5	10	5	7,5	10	60
4.	DM									0
5.	DT	10	5	5	5	5	10	5	5	50
6.	EM	10	5	7,5	5	5	5	7,5	10	55
7.	FE	10	5	7,5	5	5	5	7,5	10	55
8.	GP	10	5	7,5	5	5	5	7,5	10	55
9.	HS	10	5	7,5	5	5	10	7,5	10	60
10.	IK	10	5	5	5	5	10	5	5	50
11.	KA	10	5	7,5	5	5	10	7,5	10	60
12.	LD	10	5	7,5	5	5	5	7,5	0	45
13.	MF	10	5	5	5	5	10	5	5	50
14.	MD	10	5	5	5	5	5	7,5	0	42,5
15.	MI	10	5	5	5	5	5	7,5	0	42,5
16.	MP	10	5	5	5	5	5	7,5	0	42,5
17.	NI	10	5	5	5	5	10	7,5	10	57,5
18.	NB	0	7,5	5	5	5	5	7,5	0	35

19.	OR	0	5	5	0	5	10	7,5	10	42,5
20.	PR	0	5	5	10	5	5	7,5	10	47,5
21.	PU	0	10	5	10	5	10	7,5	10	57,5
22.	PI	0	10	5	5	5	10	7,5	10	52,5
23.	RN									0
24.	RE	5	10	5	5	5	5	7,5	0	42,5
25.	RW									0
26.	RS	5	10	5	5	5	10	5	5	50
27.	SR	5	10	5	5	5	5	7,5	0	42,5
28.	SI	5	10	5	7,5	5	5	7,5	10	55
29.	SF	5	5	5	7,5	5	5	5	5	42,5
30.	TJ									0
31.	TL	5	5	5	7,5	5	5	5	5	42,5
32.	TE	5	5	5	7,5	5	5	7,5	10	50
33.	VR	0	5	5	7,5	5	5	7,5	10	45
34.	YF	0	0	5	10	5	5	7,5	10	42,5

Y

49,5

48,6

45,3

52,6

Post Test

NO	NAMA	Hasil Data								TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1.	AH	12,5	12,5	12,5	12,5	10	12,5	12,5	12,5	97,5
2.	BD	10	10	7,5	7,5	12,5	12,5	12,5	10	82,5
3.	DA	12,5	12,5	12,5	12,5	10	12,5	12,5	12,5	97,5
4.	DM									0
5.	DT	10	12,5	12,5	10	12,5	12,5	12,5	10	92,5
6.	EM	12,5	12,5	12,5	12,5	10	12,5	12,5	12,5	97,5
7.	FE	10	10	7,5	7,5	12,5	12,5	12,5	10	82,5
8.	GP	12,5	12,5	7,5	7,5	12,5	12,5	12,5	10	87,5
9.	HS	12,5	12,5	12,5	12,5	10	12,5	12,5	12,5	97,5
10.	IK	12,5	12,5	12,5	12,5	7,5	12,5	12,5	12,5	95
11.	KA	12,5	12,5	12,5	12,5	10	12,5	12,5	12,5	97,5
12.	LD	12,5	12,5	12,5	12,5	10	12,5	12,5	12,5	97,5
13.	MF	12,5	12,5	12,5	12,5	10	12,5	12,5	12,5	97,5
14.	MD	10	10	7,5	7,5	12,5	12,5	12,5	10	82,5
15.	MI	10	10	7,5	7,5	12,5	12,5	12,5	10	82,5
16.	MP	12,5	12,5	12,5	12,5	10	12,5	12,5	12,5	97,5
17.	NI	12,5	12,5	12,5	12,5	10	12,5	12,5	12,5	97,5
18.	NB	10	10	10	5	10	10	12,5	10	77,5
19.	OR	10	10	7,5	7,5	12,5	12,5	12,5	10	82,5

20.	PR	10	10	10	5	10	10	12,5	10	77,5
21.	PU	10	10	10	5	10	10	12,5	10	77,5
22.	PI	12,5	12,5	12,5	12,5	10	12,5	12,5	12,5	97,5
23.	RN									0
24.	RE	10	10	7,5	7,5	12,5	12,5	12,5	10	82,5
25.	RW									0
26.	RS	10	10	7,5	7,5	12,5	12,5	12,5	10	82,5
27.	SR	10	10	7,5	7,5	12,5	12,5	12,5	10	82,5
28.	SI	10	12,5	12,5	10	12,5	12,5	12,5	10	92,5
29.	SF	12,5	12,5	12,5	12,5	10	12,5	12,5	12,5	97,5
30.	TJ									0
31.	TL	12,5	12,5	12,5	12,5	7,5	12,5	12,5	12,5	95
32.	TE	12,5	12,5	12,5	12,5	7,5	12,5	12,5	12,5	95
33.	VR	12,5	12,5	12,5	12,5	10	12,5	12,5	12,5	97,5
34.	YF	10	10	7,5	7,5	12,5	12,5	12,5	10	82,5

Y1

74,66

82

89,3

95

Lampiran R. Lampiran Dokumentasi Observasi dan Uji Coba Produk
R1. Uji Coba Kelompok Kecil



R2. Uji Coba Kelompok Besar



