

**Development Of Digital Student Worksheet In History Subject For The Elevent
Grade By Using ASSURE Model.**

Siti Jumratul Aini¹, Mohammad Naim², Kayan Swastika³, Ahmad Ryan Pratama⁴

¹²³History Education Program, The University of Jember
Email. Jumratul.anni28@gmail.com

Abstract

Developing of teaching materials that innovative, interesting, effective and it's developed by advances technology into an obligation in order to be able to facilitate a good teaching. Therefore the educators have the obligation to develop the teaching materials by herself or his self and must give a good teaching and effectively. The purpose of this research is to produce the product as LKPD effectively for Indonesian History subject to the elevent grade by using ASSURE model that is validated. This research subject is 32 social students of elevent grade in SMAN 5 Jember. This research is done in January 2018. It result shows that the product of validation teaching materials can measure the effectiveness level. In classic the validation result of the subject contain is amount 80 percents, the desaint validation is amount 88,4 percents, the media validation is amount 86 percents and the language validation is amount 94 percents. The effectiveness level of trial result in small group is amount 71,12 percents, while in large group is amount 86,75 percents. The conclusion of this research is developing product in digital student worksheet use ASSURE model that validates by the experts and it can develop the Indonesian history teaching effectiveness.

Keywords: Student Worksheets, ASSURE, Expert Validation, Effectiveness

PENDAHULUAN

Sejarah adalah pembelajaran filsafat dengan menggunakan contoh-contoh (Kochhar, 2008:59). Contoh-contoh tersebut jika dikaitkan dengan dunia nyata salah satunya yaitu peninggalan-peninggalan prasejarah salah satunya dengan adanya candi, arca, dolmen, menhir dan masih banyak yang lainnya. Hal tersebut tentunya bisa digunakan sebagai bentuk nyata yang dapat dimanfaatkan sebagai pembelajaran pada zaman modern. Sejarah tidak hanya merupakan cabang ilmu pengetahuan yang dipelajari untuk kepentingan ilmu itu sendiri, tetapi juga merupakan bentuk pengetahuan yang sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari (Kochhar, 2008:60). Sejarah termasuk dalam rumpun cabang ilmu pengetahuan sosial yang terdiri dari ilmu ekonomi, ilmu sosiologi, ilmu geografi dan ilmu sejarah.. cabang ilmu pengetahuan sosial tersebut memiliki keterkaitan satu dengan yang lainnya. Proses implementasi pembelajaran, pendidik dituntut untuk bisa menghadirkan masa lampau dalam proses pembelajaran sejarah masa kini maupun masa yang akan datang, dengan mengkolaborasikannya dengan kemajuan IPTEK. Sejarah dalam kurikulum 2013 dijadikan sebagai penghubung antara nilai-nilai pengetahuan serta keterampilan dari serangkaian peristiwa dan kejadian yang dirancang sebagai proses belajar.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no 22 tahun 2016 yang berisi tentang perencanaan pembelajaran dalam bentuk silabus dan RPP harus mengacu pada standar isi. Pembelajaran yang baik tentunya berdasar dari adanya silabus dan RPP yang dirancang sebelumnya. Silabus dan RPP tersebut dibuat oleh pendidik sebagai acuan atau tindakan yang akan dilakukan pada saat proses pembelajaran. Perencanaan pembelajaran yang baik harus memiliki susunan rencana pelaksanaan pembelajaran, persiapan media, sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran, dan skenario pembelajaran berdasarkan hal tersebut maka peraturan permendikbud no 22 tahun 2016 berjalan dengan lancar (Permendikbud:2016). Berdasarkan hal tersebut pendidik harus mengembangkan bahan ajarnya sendiri sesuai dengan kondisi, kebutuhan peserta didik, serta karakteristik peserta didik. Dengan dikembangkannya bahan ajar tersebut maka sudah dapat dipastikan proses pembelajaran akan memperoleh hasil yang baik serta tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pembelajaran sejarah dijadikan sebagai mata pelajaran wajib yang harus diberikan kepada setiap warga negara, dengan tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman,

berpikiran kritis, keterampilan praktis, minat, perilaku, belajar secara mandiri, dan dapat memecahkan masalah.

Peran seorang pendidik dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan penerapan kurikulum 2013 tidak lagi menjadi penggerak utama pembelajaran. Pendidik berperan sebagai mediator dan fasilitator. Pendidik menjadi komponen terpenting dalam suatu pembelajaran karena pendidik dapat berinteraksi secara langsung dengan peserta didik. Pendidik yang dikatakan baik dan berkualitas jika dalam pembelajarannya mendidik dengan suasana yang komunikatif dan interaktif, sehingga pembelajaran menyenangkan (Sagala, 2009:32). Dalam proses pembelajaran hal tersebut dapat didukung dengan memanfaatkan metode belajar dan bahan ajar yang digunakan, namun dalam hal ini peserta didik juga harus berperan dalam pembelajaran. Karena keberhasilan sesungguhnya dari ketercapaian pembelajaran terjadi karena adanya kerja sama antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajarannya.

Proses pembelajaran yang diberlakukan dalam kurikulum 2013 ditekankan pada metode-metode pembelajaran salah satunya dengan metode *problem based learning*. (Menurut Riyanto dalam Septi, 2018:4) *Problem based learning* adalah suatu metode pembelajaran yang menuntut siswa berpikir kritis, memecahkan masalah, belajar secara mandiri, dan menuntut keterampilan berpartisipasi dalam tim. Jadi pembelajaran dengan model *problem based learning* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Problem based learning* menekankan proses pembelajaran yang berpusat pada masalah-masalah yang terjadi, dengan adanya masalah tersebut diharapkan peserta didik dapat memecahkannya secara mandiri dan berpikir kritis. Sehingga metode *problem based learning* dapat terwujud dengan baik.

Berdasarkan angket yang dibagikan kepada peserta didik di 3 SMA Negeri di wilayah Jember dengan 125 sebagai responden. Hasil perolehan angket karakteristik pembelajaran peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik memilih audio sebesar 29,84%, Visual sebesar 36,95% dan kinestik sebesar 33,19%. Berdasarkan angket tersebut diketahui bahan ajar dalam bentuk cetak yang digunakan peserta didik terhadap pembelajaran sejarah tidak dapat memotivasi cara belajarnya. Pembelajaran sejarah yang ada kurang dikaitkan dengan kemajuan teknologi yang disertai dengan berbagai produk-produk inovatif seperti bahan ajar dalam bentuk digital.

Berdasarkan analisis gaya belajar tersebut pendidik dituntut untuk mampu mengembangkan bahan ajar sesuai gaya belajar visual. Gaya belajar visual cenderung belajar dengan menekankan pada apa yang dilihatnya. Oleh karena itu bahan ajar yang dikembangkan didesain dengan menggunakan aplikasi yang dapat dioperasikan dengan menggunakan komputer dan dapat dijalankan langsung oleh penggunanya. Bahan ajar tersebut disusun tidak hanya dalam bentuk tulisan saja selain itu juga dilengkapi dengan gambar serta video untuk menunjang isi materi dalam bahan ajar. Pembelajaran sejarah yang dikolaborasi dengan kemajuan IPTEK akan menambah variasi bahan ajar peserta didik.

Pembelajaran sejarah yang mempelajari kisah masa lampau membutuhkan lembar kerja peserta didik (LKPD) digital sebagai bahan dan sumber belajar yang mampu menghadirkan peristiwa sejarah melalui gambar, audio, serta video dalam penyajiannya pada pembelajaran saat ini. Pembelajaran sejarah adalah strategi dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air (Putri, 2016:21). Melalui pembelajaran sejarah yang mampu memproyeksikan dan menghadirkan peristiwa masa lampau dalam pembelajaran dikelas dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah. Peningkatan kualitas pembelajaran sejarah tersebut akan tercapainya tujuan kurikulum berdasarkan kompetensi dasar yang harus dicapai. Pembentukan watak dapat mengambil contoh dari keteladanan pahlawan atau tokoh-tokoh sejarah yang memiliki kecakapan dan sikap yang baik. Sasaran umum pembelajaran sejarah menurut (Kochhar, 2008:35) membuat peserta didik dapat mengambil nilai-nilai dari kehidupan masa lampau untuk direfresikan terhadap kehidupan zaman sekarang. Nilai-nilai yang terkandung dari kehidupan masa lalu hendaknya dijadikan cerminan untuk bertindak dimasa depan.

Pembelajaran pada era modern ini menekankan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri, kritis dan dapat memecahkan masalah yang dihadapi dengan baik dan benar. Oleh karena itu dibutuhkan stimulasi ransangan untuk mengemas pembelajaran sejarah menjadi pembelajaran yang menarik dapat memproyeksikan kehidupan masa lampau dihadapan peserta didik, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran peserta didik untuk mempelajari sejarah, salah satunya dengan mengembangkan suatu

bahan ajar berupa lembar kerja peserta didik (LKPD) yang dapat membantu peserta didik dalam proses belajar.

lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan bahan ajar dalam bentuk cetak yang berisi lembaran soal serta materi. LKPD yang disusun dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan, kondisi serta situasi yang akan dihadapi oleh peserta didik, atas dasar itulah pendidik dapat menyusun dan mengembangkan bahan ajarnya sendiri (Widjajanti, 2008:1). Melalui lembar kerja peserta didik maka akan terbentuk hubungan timbal balik yang aktif dan efektif antara pendidik dan peserta didiknya. Berdasarkan kegunaan LKPD tersebut diharapkan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik sehingga nilai atau skor ketuntasan pelajaran akan tercapai. Sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, maka hendaknya LKPD memiliki daya adaptif dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satunya dengan memanfaatkan teknologi yaitu software multimedia untuk mengubah LKPD cetak menjadi LKPD digital.

Lembar kerja peserta didik (LKPD) digital merupakan bagian dari bahan ajar media media pembelajaran yang berbasis komputer. Media pembelajaran yang berbasis pada komputer dan kemajuan IPTEK dalam implemementasi dilapangan sangat menarik perhatian dan mampu meningkatkan motivasi serta semangat belajar peserta didik. Dengan adanya LKPD digital tidak lagi berupa lembaran-lembaran kertas. LKPD digital dikolaborasi dengan adanya aplikasi software sehingga peserta didik dapat belajar dengan adanya kemajuan IPTEK.

LKPD digital yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan tanpa memerlukan jaringan internet. LKPD digital ini juga bisa digunakan kapanpun dan dimanapun. LKPD digital dapat digunakan oleh peserta didik untuk mengakses ringkasan materi, penugasan, contoh soal dan latihan. Penggunaan LKPD diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dan penggunaan waktu yang baik, dalam hasil belajar. LKPD digital juga diharapkan dapat menjadi variasi sumber belajar. LKPD digital juga harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, sehingga peserta didik memahami materi sejarah dan membantu dalam mengembangkan potensi dirinya. Jika suatu materi dan bahan ajar dimodifikasi dengan tepat dan menarik, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Motivasi yang dimiliki peserta didik sehingga tertarik belajar sejarah dan

tentunya meningkatkan pemahamannya maka sudah dapat dipastikan tujuan pembelajaran tercapai.

Berdasarkan angket yang dibagikan kepada peserta didik di 3 SMA Negeri di wilayah Jember diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran sejarah, bahan ajar yang digunakan oleh peserta didik disekolah yaitu PPT (4,8%), LKPD (16,8%), modul (2,4%), diktat (0,8%), buku paket (72,8%), video (1,6%), bahan ajar lain (0,8%). Dari 16,8% saran bahan ajar berupa LKPD mereka memberikan alasan bahwa melalui LKPD digital, mereka merasa lebih muda memahami pembelajaran sejarah dan lebih aktif dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam bentuk soal-soal, lebih mandiri dan berpikir kritis karena LKPD digital dapat dioperasikan oleh peserta didik.

Pengembangan bahan ajar yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan bahan ajar LKPD digital. LKPD digital memberikan kebebasan peserta didik untuk memecahkan masalahnya. LKPD termasuk bahan ajar dengan kriteria sangat baik sehingga dalam implementasi dilapangan mendapatkan kualitas yang baik, maka penggunaan LKPD digital dapat meningkatkan efektivitas peserta didik (Sari, 2016:1). Dikatakan efektif jika bahan ajar yang digunakan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, hasil berupa nilai atau skor yang diberikan pendidik atas apa yang dilakukan oleh peserta didiknya.

Kompetensi dasar kurikulum 2013 mata pelajaran sejarah Indonesia berbunyi “3.3 Menganalisis dampak politik, budaya, sosial, ekonomi, dan pendidikan pada masa kehidupan penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini”. Kompetensi dasar ini mengarah pada beberapa kejadian sebagai bukti adanya kekuasaan penjajahan bangsa Eropa di Indonesia. Kejadian tersebut meninggalkan dampak terhadap bidang politik, budaya, sosial, ekonomi, dan pendidikan. Dampak yang sangat berpengaruh yaitu dampak sosial dan dampak ekonomi penjajahan bangsa Eropa di Indonesia. Dampak sosial ekonomi ini dikaitkan dengan masa lampau dan dampak yang sampai saat ini masih ada.

Melalui pembelajaran sejarah yang menghadirkan dampak sosial ekonomi sebagai bukti nyata penjajahan bangsa eropa di Indonesia yang masih sangat berpengaruh di Indonesia hingga saat ini, pemenuhan kurikulum dapat terpenuhi. Kurikulum 2013 menyatakan bahwa mata pelajaran sejarah Indonesia bertujuan untuk mendorong peserta

didik agar mencontoh, meneladani serta menghargai hal-hal yang telah terjadi sebagai bukti nyata pengorbanan dan peristiwa yang Indonesia di masa lampau.

Berdasarkan latar belakang, disimpulkan bahwa LKPD sangat penting untuk dikembangkan karena LKPD dapat membantu peserta didik untuk belajar memecahkan masalah (*Problem based learning*). LKPD juga dapat dikaitkan dengan kemajuan IPTEK sehingga dapat dikembangkan LKPD digital berbasis komputer yang dapat meningkatkan efektivitas belajar peserta didik. Dengan demikian penulis terdorong untuk melakukan penelitian pengembangan yang menghasilkan satu prosuk berupa LKPD digital yang dirumuskan dengan kalimat judul “Pengembangan LKPD Digital Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI dengan Menggunakan Model Pembelajaran ASSURE”.

METODE

Penelitian termasuk dalam jenis penelitian pengembangan yang dilakukan di SMAN 5 Jember. Subjek penelitiannya yaitu peserta didik dari kelas XI IPS 1 dengan jumlah 32 anak sebagai responden. Rancangan penelitian ini menggunakan model ASSURE. Model ASSURE memiliki 6 tahap yang terdiri atas: (1) *analyze learner characteristics* (analisis karakteristik peserta didik), (2) *state performance objectives* (menentukan tujuan pembelajaran atau kompetensi), (3) *select methods, media and materials* (memilih metode, media dan bahan ajar), (4) *utilize materials* (menggunakan materi dan media pembelajaran), (5) *requires learner participation* (melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran), (6) *evaluate and revise* (evaluasi dan revisi).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan analisis dokumentasi, wawancara, tes dan angket. Analisis data validasi ahli diperoleh dari penilaian ahli isi bidang studi, ahli media, ahli desain dan ahli bahasa berdasarkan angket yang telah diberikan. Data tersebut kemudian dianalisis dengan rumus.

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

Keterangan:

P : persentase

$\sum x$: jumlah keseluruhan jawaban responden

Σx_i : jumlah keseluruhan nilai ideal dalam 1 item

100 % : konstanta (Arikunto, 2010:216)

Berdasarkan data yang diperoleh, maka diketahui kualitas LKPD digital yang dikembangkan. Berikut adalah kriteria kelayakan produk yang dikembangkan.

Tabel. Tabel Kelayakan

Nilai	Kualitas	Keterangan
85 % - 100%	Sangat baik	Tidak perlu revisi
75 % - 84 %	Baik	Tidak perlu revisi
65 % - 74 %	Cukup baik	Direvisi
55 % - 64 %	Kurang baik	Direvisi
0 – 54 %	Sangat kurang baik	Direvisi

Sumber : Arikunto, 2010:216

Cara yang dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan LKPD digital diperoleh berdasarkan hasil nilai pretest dan posttest, kemudian data tersebut dianalisis menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\Sigma x}{N}$$

Keterangan:

\bar{x} : rata-rata

Σx : jumlah skor keseluruhan individu

N : jumlah individu (Setyosari, 2012:236)

Penelitian pengembangan ini juga menghitung uji-T efektivitas untuk mengetahui perbedaan dari kondisi awal dan kondisi akhir dari penggunaan LKPD digital diasumsikan merupakan efek yang ditimbulkan dari treatment dan perlakuan. Rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat efektivitas treatment adalah:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari deviasi (d) antara post-test dan pre-test.

x 2 d = Perbedaan deviasi dengan mean deviasi

N = Panyaknya subjek

Df = Atau db adalah N-1

Sumber : (Arikunto,2011:125)

Hasil dari nilai rata-rata pre test dan post test peserta didik menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) digital yang telah dikembangkan akan digunakan untuk mengukur keefektivan pembelajaran Sejarah Indonesia dengan menggunakan rumus efektivitas relatif. Berikut ini rumus efektivitas relatif yang digunakan.

$$ER = \frac{MX2 - MX1}{\left(\frac{MX2 + MX1}{2}\right)} 100\%$$

Keterangan :

ER : Eektivitas relatif

MX1 : rata-rata skor pre test

MX2 : rata-rata skor post test (Masyhud, 2014:321).

Hasil analisis efektivitas relatif yang diperoleh yang awalnya berupa nilai kuantitatif kemudian diubah menjadi kualitatif deskriptif. Berikut adalah persentase kreteria penafsiran uji efektivitas relatif.

Tabel Kriteria uji efektivitas relatif

Nilai	Kualifikasi
91 % - 100 %	Sangat Tinggi
71 % - 90 %	Tinggi
41 % - 70 %	Sedang
21 % - 40 %	Rendah
0% - 20 %	Sangat Rendah

Sumber di Adaptasi dari (Masyhud, 2014:321)

HASIL PENELITIAN

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah produk bahan ajar lembar kerja peserta didik (LKPD) digital yang siap divalidasi ahli dan di uji tingkat keefektifannya. Berikut dipaparkan kegiatan yang dilakukan dalam penelitian yang meliputi: (1) proses pengembangan, (2) validasi ahli dan uji coba, serta (3) tingkat efektivitas produk pengembangan.

Proses Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Digital Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Menggunakan Model ASSURE

Proses pengembangan yang dilakukan merupakan penyesuaian model pengembangan yang digunakan yaitu model ASSURE yang dikembangkan oleh Smaldino dkk (2011). Langkah-langkah yang dilakukan berdasarkan model ASSURE diantaranya: : (1) *analyze learner characteristics* (analisis karakteristik peserta didik), (2) *state performance objectives* (menentukan tujuan pembelajaran atau kompetensi), (3) *select methods, media and materials* (memilih metode, media dan bahan ajar), (4) *utilize materials* (menggunakan materi dan media pembelajaran), (5) *requires learner participation* (melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran), (6) *evaluate and revise* (evaluasi dan revisi).

Langkah pertama yaitu analisis karakteristik peserta didik yang terdiri dari karakteristik umum, gaya belajar dan kemampuan awal. Pada tahap analisis karakteristik peserta didik ini dilakukan di 3 SMAN kabupaten Jember yaitu SMAN 2 Jember, SMAN 4 Jember dan SMAN 5 Jember.

Langkah kedua yaitu menentukan tujuan pembelajaran berdasarkan analisis KI serta KD pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI IPS di strata sekolah menengah atas. Pada tahap ini dilakukan perumusan kompetensi dasar sebagai indikator pembelajaran serta tujuan pembelajaran yang harus dicapai setelah menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) digital.

Langkah ketiga dalam mengembangkan lembar kerja peserta didik (LKPD) digital yaitu memilih metode yang digunakan dalam skenario pembelajaran dengan bahan ajar yang dikembangkan. Selanjutnya dilakukan pemilihan media. Media untuk mengembangkan LKPD digital ini yaitu Aobe Flash Pro CS6 32, dan tahap selanjutnya

yitu pemilihan materi yang akan dikembangkan. Materi yang dikembangkan berdasarkan KI dan KD kurikulum 2013 kelas XI sejarah wajib yaitu KD 3.3.

Langkah keempat yaitu dilakukannya validasi ahli yang meliputi validasi isi bidang studi, validasi desain, validasi media serta validasi bahasa. Langkah selanjutnya dilakukannya uji coba pengguna yang melibatkan pendidik pada uji coba kelompok kecil.

Langkah kelima yaitu uji coba lapangan yang melibatkan 32 peserta didik kelas XI IPS 1 di SMAN 5 Jember. Pada tahap ini peserta didik secara mandiri menggunakan LKPD digital.

Langkah keenam yaitu evaluasi dan revisi. Pada tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi produk pengembangan.

Validasi Ahli dan Uji Coba Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Digital

Validasi ahli dilakukan terkait dengan pengujian kelayakan materi, desain, media, dan bahasa yang ada di produk pengembangan. Sedangkan uji coba yang dilakukan terkait dengan pengujian produk sebelum diuji tingkat efektivitasnya. Uji coba dilakukan kepada peserta didik mata pelajaran sejarah Indonesia wajib kelas XI IPS dengan jumlah peserta didik 10 orang dalam uji coba kelompok kecil.

1. Validasi Ahli

Berikut pemaparan analisis data serta tanggapan validasi ahli isi bidang studi, validasi media, validasi desain dan validasi bahasa sebagai pengembangan produk yang berdasar pada model ASSURE.

a) Validasi Ahli Bidang Studi

Validasi ahli isi bidang studi adalah ibu Dr. Sri Handayani, M.M. hasil analisis data validasi isi bidang studi diperoleh 80% yang dinyatakan masuk dalam kategori “baik”. Kemudian validator memberikan komentar dan saran dalam upaya perbaikan produk yaitu: (1) tambahan isi materi. Produk sudah dapat di uji coba dalam pembelajaran.

b) Validasi Ahli Desain

Validasi ahli desain adalah Wiwin Hartanto S.Pd M.Pd. hasil analisis data validasi desain diperoleh 88,4% yang dinyatakan masuk dalam kategori “sangat baik”. Kemudian validator memberikan komentar dan saran yang terdiri atas: (1) perlu

tambahan gambar-gambar, (2) efek suara pada produk LKPD digital harus diperbaiki. Produk sudah layak untuk diuji coba dalam pembelajaran.

c) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media adalah Wiwin Hartanto S.Pd M.Pd. hasil analisis data validasi media diperoleh 86% yang dinyatakan masuk dalam kategori “sangat baik”. Kemudian validator memberikan komentar dan saran yang terdiri atas: (1) efek gerakan pada produk harus lebih menarik. Produk sudah layak diuji coba dalam pembelajaran.

d) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa adalah achmad syukron M.Pd. hasil analisis data validasi bahasa diperoleh 94% yang dinyatakan masuk dalam kategori “sangat baik”. Produk sudah layak dan dapat diaplikasikan dalam pembelajaran.

2. Uji Coba Produk

Uji coba produk lembar kerja peserta didik (LKPD) digital menggunakan model ASSURE dilakukan kepada subjek penelitian yang meliputi pendidik dan peserta didik

a) Uji Pengguna

Uji pengguna dilakukan pada pendidik mata pelajaran sejarah wajib kelas XI IPS yaitu Bapak Nurul Hidayat S.Pd. hasil analisis data uji pengguna diperoleh nilai pesertase sebesar 92% dengan kategori “sangat baik”.

b) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil melibatkan 9 peserta didik kelas XI IPS 1 SMAN 5 Jember. Pada tahap ini peneliti melaksanakan pembelajaran menggunakan produk lembar kerja peserta didik untuk mengetahui tingkat efektivitas produk. Analisis data berdasarkan uji kelompok kecil dengan persentase 71,12% dengan kategori “efektivitas tinggi”.

c) Uji Coba Tingkat Efektivitas Produk

Uji coba efektivitas produk dilakukan kepada 32 peserta didik di SMAN 5 Jember. Pada tahap ini peneliti melakukan pembelajaran menggunakan lembar kerja peserta didik digital yang difokuskan mengetahui serta mengukur tingkat efektivitas produk. Analisis data berdasarkan uji efektivitas produk kepada 32 peserta didik diperoleh

nilai 86,75%, sehingga diperoleh kategori produk LKPD digital dengan “efektivitas tinggi”.

PEMBAHASAN

Kajian produk dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah Indonesia berisi tentang kajian produk yang dikembangkan telah tervalidasi dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang dikembangkan telah melalui tahap validasi ahli. Selain itu lembar kerja peserta didik digital juga telah melalui tahap uji coba produk, yang terdiri atas uji pengguna dan uji coba lapangan. Validasi ahli dan uji coba pengguna dilakukan untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan yaitu LKPD digital.

Efektivitas dapat diartikan sebagai keberhasilan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keefektifan proses pembelajaran berkenaan dengan jalan, upaya teknik dan strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, tepat dan cepat (Sudjana, 1990:50). Efektivitas pembelajaran secara garis besar merupakan seberapa besar ketercapaian tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran diketahui melalui output dalam hal ini adalah hasil belajar. Proses pembelajaran sejarah Indonesia menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) digital yang dikembangkan menunjukkan tingkat efektivitas yang tinggi.

Besar hasil belajar peserta didik diketahui melalui uji coba lapangan. Hasil uji coba lapangan diperoleh 86,75% yang artinya tingkat keefektifan pembelajaran sejarah Indonesia tinggi. Berdasarkan hasil uji efektivitas pada peserta didik kelas XI IPS 1 di SMAN 5 Jember, menunjukkan lembar kerja peserta didik yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan mata pelajaran Sejarah Indonesia memiliki tingkat efektivitas yang tinggi, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Sejarah Indonesia.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data, pembahasan dan hasil pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) digital mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI menggunakan model ASSURE, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a) Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) digital mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI menggunakan model ASSURE telah tervalidasi ahli yaitu: (1) Validator isi bidang studi dengan perolehan nilai akhir sebesar 80% berkategori baik,, (2) validator desain pembelajaran dengan perolehan nilai akhir 88,4% berkategori sangat baik, (3) validator media pembelajaran dengan perolehan nilai akhir 86% berkategori sangat baik, dan (4) validator bahasa dengan perolehan nilai akhir 94% berkategori sangat baik. Selain tervalidasi ahli lembar kerja peserta didik (LKPD) digital mata pelajaran sejarah kelas XI menggunakan model ASSURE juga tervalidasi pengguna dengan nilai persentase sebesar 92% dengan kategori sangat baik.
- b) Lembar kerja peserta didik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah wajib. Tingkat efektivitas lembar kerja peserta didik (LKPD) digital ini diperoleh berdasarkan hasil pretest dan postest. (1) Uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai 71,12% yang termasuk dalam kategori efektivitas tinggi, (2) uji coba kelompok besar mendapat nilai 86,75% yang termasuk dalam kategori efektivitas tinggi.

Berdasarkan uji coba produk yang telah dilaksanakan, saran yang dapat diberikan atas pemanfaatan lembar kerja peserta didik (LKPD) digital mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI dengan menggunakan model ASSURE adalah sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) digital dengan menggunakan metode pembelajaran *problem based learning* (PBL) sesuai dengan kurikulum 2013;
- 2) Peserta didik diharapkan mampu memecahkan masalah terkait dengan materi menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) digital dalam proses pembelajaran tanpa bantuan pendidik sebagai fasilitator; dan
- 3) Pendidik diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif dengan bahan ajar, media pembelajaran dan metode pembelajaran yang lebih bervariasi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Siti Jumratul Aini sebagai peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada bapak Dr. Mohammad Na'im M.Pd dan Drs. Kayan Swastika M.Si selaku dosen pembimbing dalam penulisan skripsi dan jurnal ini; tak lupa pula ucapan terimakasih kepada Dr. Nurul Umamah M. dan Dr. Sumardi M.Hum., selaku dosen penguji, yang telah

memberikan masukan dan evaluasi dalam terselesainya tugas akhir dan jurnal. Ucapan terimakasih tak lupa peneliti ucapkan kepada orang tua yang telah banyak memberi bantuan, dukungan, semangat serta doa yang tak pernah putus dan yang terakhir kepada teman-teman yang memberikan dukungan dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. Prosedur penelitian. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Darmojo, D. & Kaligis J. RE. 1992. Pendidikan IPA II. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kochhar, G. A. 2008. Pembelajaran Sejarah (Teaching of History). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Masyhud, M.S. 2014. Metode Penelitian Pendidikan. Jember: LPMPK.
- Permendikbud. 2016. Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Putri, E. R. 2016. Pengembangan Modul Digitak Berbasis Aplikasi EXE Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI dengan Model ASSURE PAdA Sub Pokok Bahasan Agresi Militer Belanda. Skripsi. Jember: FKIP-Unibersitas Jember.
- Prastowo, A. 2011. Panduan Kreatif Membuat Bahan Aar Inovatif. Yogyakarta: Divaperss.
- Sagala, S. 2009. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Sari, E. 2016. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Karakter Pada Mata Pelajaran Kimia SMA. Jambi: UNJA.
- Setyosari, H. P. 2012. Metode Penelitian dan Pengembangan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Septi, U. 2018. EFektivitas Penggunaan LKPD Bermuatan Kecerdasan Komprehensif Berbasis Model PBL Pada Pembelajaran Fisika. Pekanbaru: Universitas Riau.
- Smaldino, dkk. 2005. Instructional Technology and media for learning. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Sudjana, N. I. 2012. Penelitian dan penelitian pendidikan. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Widja, I.G. 1989. Dasar-Dasar Pengembangan Strategi Serta Metode Pembelajaran Sejarah. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal

Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Kependidikan Tenaga Kependidikan.

Widjajanti, E. 2008. Kualitas Lembar Kerja Siswa. MAkalah Seminar Pelatihan Penyusunan LKS untuk Guru SMK/MAK Pada Kegiatan Pergerakan Kepala Masyarakat Jurusan Pendidikan FMIPA UNY. Yogyakarta.