

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF DENGAN
MENGGUNAKAN APLIKASI *COURSE LAB* 2.4 PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH INDONESIA UNTUK SEKOLAH MENENGAH
ATAS (SMA)**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (SI)*



OLEH:
ALVANI MAIZAL ASRI
1306014/2013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU-ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

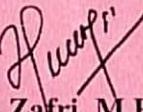
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI *COURSE LAB 2.4* PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA UNTUK SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA)

Nama : Alvani Maizal Asri
TM/NIM : 2013/1306014
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Mei 2018

Disetujui Oleh:

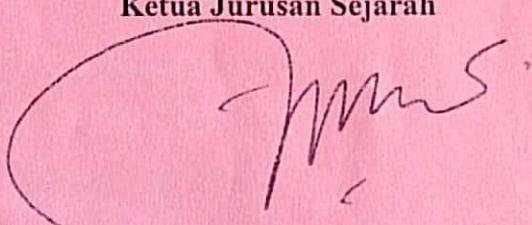
Pembimbing I


Drs. Zafri, M.Pd.
NIP. 19590910 198603 1 003

Pembimbing II


Ridho Bayu Yekerson, M.Pd
NIP. 19851202 200812 1 001

Ketua Jurusan Sejarah


Dr. Erniwati, S.S., M.Hum
NIP. 19710406 199802 2 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
Pada Hari Kamis, 26 April 2018

“PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF DENGAN
MENGGUNAKAN APLIKASI *COURSE LAB 2.4* PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH INDONESIA UNTUK SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA)”

Nama : Alvani Maizal Asri
TM/Nim : 2013/1306014
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Mei 2018

Tim Penguji

Ketua : Drs. Zafri, M.Pd

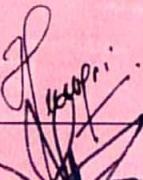
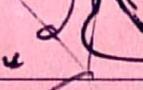
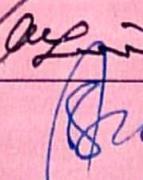
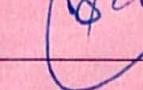
Sekretaris : Ridho Bayu Yeftersen, M.Pd

Anggota : 1. Drs. Wahidul Basri, M.Pd

2. Dr. Ofianto, M.Pd

3. Dr. Aisiah, M.Pd

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Alvani Maizal Asri

NIM/BP : 1306014/2013

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Jurusan : Sejarah

Fakultas : Ilmu Sosial

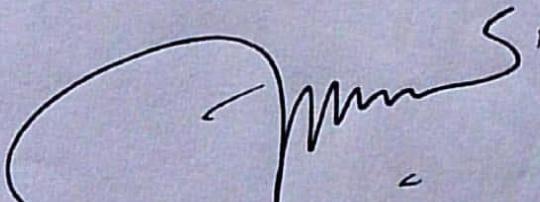
Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Course Lab 2.4 pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia untuk Sekolah Menengah Atas (SMA)”** adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Mei 2018

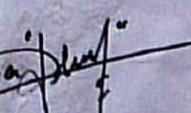
Diketahui Oleh,

Ketua Jurusan Sejarah


Dr. Erniwati, S.S., M.Hum
NIP.19710406 1998 02 2 001

Saya yang menyatakan




Alvani Maizal Asri
NIM.1306014

ABSTRAK

Alvani Maizal Asri. (2013/1306014). “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi *Course Lab 2.4* pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia untuk Sekolah Menengah Atas (SMA)”. Skripsi. Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu-ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. 2018

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan penggunaan bahan ajar di sekolah yang masih kurang, karena bahan ajar yang sudah ada (LKS dan buku cetak) belum mampu mengkonkretkan peristiwa sejarah dan guru tidak ada memberikan bahan ajar tambahan kepada siswa untuk lebih memudahkan siswa memahami materi sejarah. Salah satu bahan ajar yang dapat lebih mudah memahami materi dan mengkonkretkan peristiwa sejarah adalah dengan bahan ajar interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar interaktif pada mata pelajaran sejarah Indonesia untuk SMA yang layak dan praktis.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) menggunakan model pengembangan 4D. Model ini terdiri dari 4 tahap yaitu tahap *define* terdiri dari analisis awal-akhir yaitu memunculkan dan menetapkan masalah dasar penelitian serta solusi yang ditawarkan, analisis siswa yaitu untuk mengetahui karakteristik siswa, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahap *design* dilakukan perancangan bahan ajar interaktif dengan menggunakan aplikasi *course lab 2.4*. Tahap *develop* dilakukan melalui uji kelayakan oleh dosen ahli dan uji coba produk oleh guru dan siswa kelas X IPS 4 di SMAN 8 Padang. Data yang dikumpulkan dari penelitian ini adalah hasil penilaian angket kelayakan dan angket kepraktisan (guru dan siswa) terhadap bahan ajar interaktif yang dihasilkan.

Penelitian ini telah menghasilkan produk bahan ajar interaktif dengan aplikasi *course lab 2.4*. Hasil uji validitas/kelayakan produk dilakukan oleh 3 orang dosen ahli, sedangkan uji coba produk bahan ajar interaktif dilakukan oleh satu orang guru dan 30 orang siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan produk berdasarkan penilaian ahli materi menyatakan bahan ajar interaktif sangat layak digunakan dengan data rata-rata penilaian sebesar 3,37, sedangkan rata-rata penilaian terhadap bahan ajar diperoleh skor 3,47 dengan kategori sangat layak. Produk penelitian juga dikategorikan sangat praktis oleh guru dan siswa dengan nilai rata 3,62 dan 3,35.

Kata kunci: Bahan Ajar Interaktif, Pembelajaran Sejarah, *Course Lab 2.4*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada baginda Rasulullah yaitu Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia kepada peradaban yang berakhhlak mulia.

Peneliti telah menyelesaikan skripsi yang berjudul "**Pengembangan Bahan Ajar Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Course Lab 2.4 pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia untuk Sekolah Menengah Atas (SMA)**". Dalam penyelesaian skripsi ini, peneliti banyak mendapat sumbangan pikiran, ide, bimbingan, dorongan, serta motivasi yang sangat berarti. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Ibu Dr. Erniwati, SS. M.Hum., selaku ketua Jurusan Sejarah FIS UNP.
2. Bapak Drs. Zafri, M.Pd., selaku dosen pembimbing I, dan Bapak Ridho Bayu Yefterson, M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dari penulisan awal sampai akhir penulisan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Wahidul Basri, M.Pd., selaku dosen penguji.
4. Bapak Dr. Ofianto, M.Pd., selaku dosen penguji.
5. Ibu Dr. Aisiah, M.Pd., selaku dosen penguji dan validator ahli desain bahan ajar.
6. Bapak Drs. Zul 'Asri, M.Hum., selaku validator ahli materi sejarah indonesia.
7. Ibu Hera Hastuti, S.Pd, M.Pd., selaku validator ahli desain bahan ajar.

8. Bapak Hendra Naldi,SS, M.Hum sebagai Penasehat Akademik (PA).
9. Bapak/Ibu staf pengajar, karyawan, dan labor Jurusan Sejarah FIS UNP.
10. Ibu Sri Muliani,S.Pd., ibu Dra. Yetti Andena, Siswa/i kelas X IPS 4 (TA2017-2018), serta segenap pimpinan dan semua warga SMA Negeri 8 Padang yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi ini.
11. Bapak Amrizal (ayahnya), ibu Armaini (ibunda) dan keluarga peneliti yang telah memberikan do'a, semangat dan dukungan moral maupun material dalam pembuatan skripsi ini.
12. Teman-teman seperjuangan (TM2013) dan semua pihak yang telah memberikan semangat dan motivasi dalam penelitian ini, yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan skripsi ini, namun jika ditemukan kekurangan-kekurangan yang masih luput dari koreksi peneliti, peneliti menyampaikan permohonan maaf serta diharapkan kritik dan saran membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Harapan peneliti, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Mei 2018
Peneliti

Alvani Maizal Asri
NIM. 1306014

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat penelitian	11
G. Spesifikasi Produk	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	13
1. Mata Pelajaran Sejarah	13
a. Pembelajaran Sejarah	13
b. Materi Sejarah	15
c. Prinsip-prinsip Pengembangan Materi Sejarah.....	16
2. Bahan Ajar	17
a. Pengertian Bahan Ajar	17
b. Pentingnya Mengembangkan Bahan Ajar.....	18
c. Fungsi Bahan Ajar.....	20
d. Tujuan Bahan Ajar	21
e. Jenis-Jenis Bahan Ajar	22
3. Bahan Ajar Interaktif	23
a. Interaktif.....	23
b. Bahan Ajar Interaktif.....	23
c. Karakteristik Bahan Ajar Berbasis TIK	25
d. Kelebihan Bahan Ajar Interaktif	26
e. Unsur-unsur Bahan Ajar Interaktif.....	27
f. Penilaian dan Revisi Bahan Ajar Interaktif.....	28
g. Aplikasi <i>Cources Lab 2.4</i>	29
B. Teori Belajar	31
C. Studi Relevan	33
D. Kerangka Berpikir	34

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	37
B. Model Pengembangan	37
C. Prosedur Penelitian	38
1. Tahap Pendefinisian (<i>define</i>).....	38
2. Tahap Perancangan (<i>design</i>)	40
3. Tahap Pengembangan (<i>develop</i>)	41
D. Uji Coba Produk.....	45
1. Subjek dan Objek Uji Coba	45
2. Teknik dan Instrumen Penelitian	46
3. Teknik Analisis Data	46
E. Revisi Hasil	49

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil	50
1. Hasil pada Tahap Pendefinisian	51
2. Hasil pada Tahap Perancangan	58
3. Hasil pada Tahap Pengembangan	67
B. Pembahasan.....	83

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	89
B. Saran.....	90

DAFTAR PUSTAKA **92**

LAMPIRAN..... **94**

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Daftar Nama Dosen Ahli Penilaian Bahan Ajar	42
Tabel 2.	Skor Penilaian Kelayakan dan Kepraktisan Bahan Ajar	47
Tabel 3.	Hasil Penilaian Dosen Ahli Materi.....	68
Tabel 4.	Saran Dosen Ahli Materi.....	70
Tabel 5.	Hasil Penilaian Pertama Dosen Ahli Bahan Ajar Interaktif	71
Tabel 6.	Saran Dosen Ahli Bahan Ajar pada Penilaian Pertama	72
Tabel 7.	Hasil Penilaian Dosen Ahli Desain Bahan Ajar	74
Tabel 8.	Saran Dosen Ahli Bahan Ajar	76
Tabel 9.	Hasil Angket Siswa	79
Tabel 10.	Hasil Praktikalitas dari Guru	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Kerangka Berpikir Penelitian	36
Gambar 2.	Prosedur Pengembangan Bahan Ajar Interaktif	45
Gambar 3.	Daerah Kelayakan Skala <i>Likert</i>	48
Gambar 4.	Diagram Alur Perancangan Bahan Ajar	60
Gambar 5.	Tampilan Cover Bahan Ajar.....	61
Gambar 6.	Pilihan Menu Bahan Ajar	62
Gambar 7.	Petunjuk Penggunaan Bahan Ajar	62
Gambar 8.	Tampilan Kompetensi Dasar	63
Gambar 9.	Tampilan Indikator	64
Gambar 10.	Tampilan Menu Materi.....	64
Gambar 11.	Tampilan Materi	65
Gambar 12.	Tampilan Soal Latihan	66
Gambar 13.	Tampilan Referensi	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Kisi-kisi Instrumen Angket	94
Lampiran 2.	Instrumen Kelayakan	97
Lampiran 3.	Instrumen Praktikalitas	109
Lampiran 4.	Analisis Hasil Uji Kelayakan	119
Lampiran 5.	Analisis Hasil Uji Praktikalitas	122
Lampiran 6.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	125
Lampiran 7.	Jawaban Angket Siswa	160
Lampiran 8.	Dokumentasi Penelitian.....	162
Lampiran 9.	Surat Izin Penelitian	165
Lampiran 10.	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	167

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas belajar yang sengaja dirancang oleh seorang pendidik, untuk menambah informasi dan kemampuan baru peserta didik pada suatu lingkungan belajar agar tercapainya tujuan yang diharapkan. Seperti yang dijelaskan dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Permendikbud Nomor 22 tahun 2016 juga menjelaskan bahwa proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Oleh karena itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Pembelajaran sejarah merupakan salah satu pembelajaran yang dilaksanakan dalam satuan pendidikan. Belajar sejarah tidak hanya sekedar mengetahui fakta-fakta tentang peristiwa masa lalu, namun lebih dari itu bagaimana peserta didik mampu menganalisis fakta-fakta sejarah untuk kehidupan yang lebih baik hari ini, maupun untuk masa yang akan datang.

Kurikulum 2013 membagi mata pelajaran sejarah menjadi dua bagian yaitu mata pelajaran sejarah (peminatan) dan mata pelajaran sejarah Indonesia. Untuk hal ini peneliti lebih memfokuskan pada mata pelajaran sejarah Indonesia. Mata pelajaran sejarah Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut di antaranya (buku guru kemendikbud. 2014: 9): (1) membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya konsep waktu dan tempat/ruang dalam rangka memahami perubahan dan keberlanjutan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa di Indonesia, (2) mengembangkan kemampuan berpikir historis yang menjadi dasar untuk kemampuan berpikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif, (3) menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau.

Untuk mencapai tujuan pelajaran sejarah dalam proses pembelajaran yang diharapkan, peserta didik dan pendidik harus berinteraksi dengan baik pada saat proses pembelajaran. Seorang pendidik harus bisa memilih strategi, metode, sumber belajar dan bahan ajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hendaknya metode dan bahan ajar yang digunakan dapat menuntun peserta didik untuk aktif, sehingga pembelajaran bisa bersifat interaktif.

Salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran adalah pendidik. Pendidik dituntut untuk mampu membawa peserta didik mencapai keberhasilan sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah. Selain strategi, metode, model dan media, hal penting yang juga perlu diperhatikan dalam

pembelajaran adalah penggunaan bahan ajar sebagai pedoman guru dan sebagai sumber belajar bagi peserta didik.

Depdiknas (2008) menjelaskan bahwa bahan ajar perlu dikembangkan oleh pendidik salah satunya karena pengembangan bahan ajar harus dapat menjawab atau memecahkan masalah maupun kesulitan dalam belajar. Kesulitan tersebut dapat saja terjadi karena materi tersebut abstrak, rumit, asing. Oleh karena itu bahan ajar yang dikembangkan harus sesuai dengan karakteristik sasaran yang mencakup lingkungan sosial, budaya, geografis, tahap perkembangan peserta didik, kemampuan awal, minat dan lain-lain.

Untuk mengatasi kesulitan ini maka perlu dikembangkan bahan ajar yang tepat. Apabila materi pembelajaran yang akan disampaikan bersifat abstrak, maka bahan ajar harus mampu membantu siswa menggambarkan sesuatu yang abstrak tersebut, misalnya dengan penggunaan gambar, foto, bagan, skema, dll. Demikian pula materi yang rumit, harus dapat dijelaskan dengan cara yang sederhana, sesuai dengan tingkat berpikir siswa, sehingga menjadi lebih mudah dipahami.

Abdul Majid (2011:173) mengatakan bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis (cetak) maupun bahan tidak tertulis (non-cetak). Penggunaan bahan ajar sangat dibutuhkan dalam pembelajaran sejarah, untuk mengkonkretkan pelajaran sejarah yang bersifat abstrak. Seorang guru sebaiknya melengkapi profesionalitasnya dalam pembelajaran dengan membuat atau merancang

bahan ajar sendiri, sesuai dengan kreativitas guru. Hal ini sejalan dengan Depdiknas (2008) yang menyatakan bahwa bahan ajar dapat dibuat dalam berbagai bentuk sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi ajar yang akan disajikan.

Depdiknas (2008) juga menjelaskan agar bahan ajar yang dirancang oleh pendidik minimal mencakup hal-hal berikut ini: (1) petunjuk belajar (Petunjuk siswa/guru), (2) kompetensi yang akan dicapai, (3) content atau isi materi pembelajaran, (4) informasi pendukung, (5) latihan-latihan, (6) petunjuk kerja, dapat berupa Lembar Kerja (LK), (7) evaluasi, (8) respon atau balikan terhadap hasil evaluasi.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di sekolah menengah atas di kota Padang pada bulan Juli 2017, guru dan siswa menggunakan bahan ajar sebagai sumber belajar siswa berupa LKS (Lembar Kerja Siswa) dan buku cetak. Tidak terlihat ada bahan ajar tambahan yang dibuat sendiri oleh guru untuk membantu proses pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan hanya bahan ajar yang telah disediakan oleh sekolah.

Kemudian diketahui bahwa materi pelajaran sejarah itu bersifat abstrak, dan jauh dari kehidupan peserta didik, sehingga kadang kala sulit bagi peserta didik untuk meriil-kannya, apalagi jika dikelas hanya menggunakan LKS dan buku cetak. Kecenderungan anak yang malas untuk membaca buku merupakan salah satu faktor kurangnya kemandirian anak dalam belajar, mengakibatkan anak menjadi jemu dalam belajar.

Selanjutnya untuk memastikan permasalahan yang ada peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 8 Padang pada bulan Agustus 2017, yaitu bagaimana penggunaan bahan ajar untuk pembelajaran sejarah? Apakah ibu ada membuat bahan ajar sendiri untuk membantu proses pembelajaran?

Guru menjawab: “bahan ajar yang digunakan itu sudah ada seperti buku teks dan LKS, tapi materi dalam buku teks dan LKS kadang kurang sesuai dengan indikator yang diajarkan pada pertemuan tertentu, kadang tidak lengkap, kalau LKS itu materinya sangat ringkas, belum bisa siswa untuk memahami materi, jadi perlu ada penambahan bahan ajar. Bahan ajar sendiri ada yang ibu buat, ada saya lampirkan di RPP, tapi tidak ada saya bagikan ke siswa, takut nanti dibilang pungli. Tapi yang ibu buat juga ringkas-ringkas saja seperti *handout*, karena materi juga udah hafal di luar kepala.”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut guru mengatakan bahwa bahan ajar yang digunakan masih memanfaatkan buku yang ada yaitu berupa LKS dan buku cetak, bahan ajar berupa buku teks dan LKS (Lembar Kerja Siswa) tersebut kurang lengkap, ringkas, dan juga ada yang tidak sesuai dengan indikator jadi perlu ada penambahan. LKS yang digunakan memang hanya berisi ringkasan materi, tugas-tugas latihan siswa, dan lembar kerja siswa. Sebenarnya LKS bukan digunakan dalam kegiatan belajar di kelas, namun LKS itu untuk pemberian tugas siswa baik di kelas maupun dirumah namun kenyataannya masih saja guru dan siswa menggunakan LKS saat mengajar.

Disamping itu buku cetak yang ada merangkum materi pembelajaran secara keseluruhan, dengan uraian yang panjang namun tidak sesuai dengan rumusan pembelajaran. Penggunaan buku cetak/buku teks hanya digunakan

dalam kelas akibatnya sangat kurang waktu siswa untuk membaca, sehingga kurang pratis jika belajar hanya menggunakan buku teks dan LKS. Guru telah mencoba untuk membuat bahan ajar sendiri berupa *handout*, tapi tidak ada diberikan kepada siswa, karena kendalanya pada pembiayaan, jika diminta kepada siswa takut nantinya dikatakan pungli.

Kemudian peneliti bertanya mengenai materi dalam bahan ajar apakah LKS dan buku cetak yang digunakan siswa sudah bisa mengkonkretkan atau merilikan peristiwa sejarah yang bersifat abstrak/peristiwa yang jauh dari kehidupan anak?

Guru menjawab: “belum bisa sepenuhnya mengkonkretkan, hanya sekitar 50%, kalau bisa ada gambar yang berwarna, dilengkapilah dengan tabel, yang bisa membuat pelajaran menjadi menarik, ada bantuan teknologi, kemudian dilengkapi dengan contoh, contoh yang bisa lebih mengkonkretkan peristiwa dan menumbuhkan nilai dan karakter”

Berdasarkan jawaban guru tersebut mengatakan bahwa bahan ajar yang digunakan hanya 50% untuk bisa mengkonkretkan peristiwa sejarah yang peristiwanya jauh dari kehidupan anak atau bersifat abstrak. Hal ini mengakibatkan guru sulit mengajarkan materi sejarah jika hanya menggunakan buku yang ada, apalagi sumber-sumbernya sangat kurang sehingga sukar bagi anak untuk merilikan peristiwa tersebut.

Dengan demikian dibutuhkan bahan ajar yang lengkap dan praktis yang bisa dibuat sesuai dengan indikator pembelajaran, dan juga menghemat biaya agar bisa menjadi solusi dari kendala yang dihadapi guru mengenai bahan ajar yang digunakan. Untuk itu peneliti menawarkan kepada guru suatu bahan ajar yang bisa digunakan dengan komputer/laptop sehingga lebih

menghemat biaya. Bahan ajar ini bisa dibuat sesuai dengan kebutuhan guru maupun siswa. Jenis bahan ajar yang ditawarkan adalah bahan ajar interaktif. Kemudian dengan bersifat interaktif tersebut dapat memudahkan siswa mencari materi yang dibutuhkan lebih cepat daripada harus membuka internet, sehingga bisa membuat siswa belajar secara mandiri. karena bahan ajar yang dibuat akan lebih lengkap.

Berdasarkan teori belajar konstruktivisme yang dikembangkan oleh piaget merupakan pendekatan yang berpusat pada anak, yang mengasumsikan bahwa siswa datang dengan membawa ide-ide, dan keyakinan yang perlu dimodifikasi oleh seorang guru yang memfasilitasi perubahan ini dengan merancang bahan, media, peralatan, lingkungan dan fasilitas lainnya yang disediakan untuk membantu pembentukan tersebut (Muhammad Yaumi, 2013: 42). Belajar menurut teori ini adalah suatu proses pembentukan pengetahuan dengan mengaktifkan indra siswa agar memperoleh pemahaman. Pembentukan ini harus dilakukan oleh peserta didik sendiri, maka peserta didik harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna sesuatu yang dipelajarinya

Menganalisis permasalahan yang terjadi di lapangan tersebut, inovasi adalah hal mutlak yang harus dilakukan oleh guru, agar peserta didik tidak mengalami kejemuhan dalam belajar. Inovasi yang diciptakan guru harus bisa merangsang peserta didik untuk termotivasi dalam pembelajaran sejarah yang lebih baik. Inovasi ini juga harus efisien dan efektif.

Salah satu inovasi untuk mengatasi permasalahan tersebut yang dapat dilakukan adalah pengembangan bahan ajar yang bersifat interaktif yaitu dengan memanfaatkan aplikasi *Course Lab* 2.4, karena *Course Lab* 2.4 mampu menampilkan materi, gambar, video, tabel dan suara (narator) dari materi sejarah sehingga bisa lebih mengkonkretkan peristiwa sejarah dan bahan ajar ini juga bisa dilengkapi dengan materi yang panjang lebar dengan penyajian yang lebih lengkap, menarik dan bisa membuat anak belajar secara mandiri, sesuai dengan masalah yang dihadapi oleh guru tersebut. Bahan ajar interaktif ini langsung memiliki respon balik terhadap penggunanya, hal ini sangat memudahkan pendidik maupun peserta didik dalam mencari sub materi yang diinginkan. Untuk itu dikembangkanlah bahan ajar interaktif dengan menggunakan aplikasi *Course Lab* 2.4.

Aplikasi *Course Lab* merupakan sebuah perangkat lunak yang bisa digunakan untuk membuat bahan ajar multimedia. Penggunaan aplikasi *CourseLab* hampir sama dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Powerpoint*, sehingga bagi pendidik yang sudah terbiasa membuat bahan ajar menggunakan *Microsoft Powerpoint* tidak akan menemukan kesulitan dalam pembuatan bahan ajar menggunakan *Course Lab* ini.

Kelebihan bahan ajar interaktif yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Course Lab* ini bisa menghemat waktu pendidik dalam belajar, bisa mengubah peran pendidik dari seorang pengajar menjadi fasilitator, meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif, kemudian peserta didik dapat belajar secara mandiri, peserta didik juga dapat

belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing dan dapat belajar menurut urutan yang dipilihnya sendiri.

Sesuai dengan hal tersebut, dewasa ini perkembangan media semakin pesat, untuk mempermudah proses pembelajaran banyak yang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, misalnya ketersedian fasilitas sekolah seperti laboratorium komputer, ketersediaan *infocus/OHP* di kelas untuk perangkat media yang berbasis komputer. Ketersediaan fasilitas ini memungkinkan pendidik untuk memberikan pengalaman belajar sejarah yang lebih bermakna bagi peserta didik.

Hasil pengamatan peneliti pada masa praktek lapangan kependidikan di SMA Negeri 8 Padang bahwa sekolah tersebut memiliki laboratorium komputer. Akan tetapi pemanfaatannya belum maksimal dalam proses pembelajaran sejarah. Hal ini terjadi karena kemampuan guru yang belum memadai, disamping itu, media dan bahan ajar interaktif pembelajaran sejarah untuk SMA masih minim.

Untuk itu diperlukan sesuatu yang bisa memecahkan masalah ataupun kesulitan dalam belajar. Dengan demikian bahan ajar interaktif dapat dijadikan solusi dari permasalahan tersebut. Bahan ajar interaktif ini memerlukan peranan teknologi seperti komputer/laptop agar bisa dioperasikan dengan baik. Bahan ajar interatif dapat memberikan respon balik terhadap penggunanya, hal ini memudahkan pengguna untuk lebih cepat memahami materi dalam pembelajaran sejarah, apalagi jika di lengkapi dengan soal-soal latihan yang juga interaktif.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Course Lab 2.4 pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia untuk Sekolah Menengah Atas (SMA)”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya inovasi guru dalam penggunaan bahan ajar.
2. Guru membutuhkan suatu bahan ajar yang relevan dan praktis dapat digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi sejarah.
3. Perlunya penggunaan bahan ajar berbasis teknologi dalam pembelajaran sejarah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada dan berdasarkan kemampuan peneliti, maka penelitian ini difokuskan pada pengembangan bahan ajar interaktif dengan menggunakan aplikasi *Course Lab* 2.4 pada pelajaran sejarah Indonesia kelas X di SMA Negeri 8 Padang yang layak dan praktis.

D. Rumusan Masalah

Dari identifikasi serta batasan masalah yang telah dipaparkan di atas peneliti mengajukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar interaktif dengan menggunakan aplikasi *Course Lab* 2.4 pada pelajaran sejarah Indonesia di SMA Negeri 8 Padang?
2. Bagaimana kelayakan dan kepraktisan penggunaan bahan ajar interaktif dengan menggunakan aplikasi *Course Lab* 2.4 pada pelajaran sejarah Indonesia di SMA Negeri 8 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar interaktif pada mata pelajaran sejarah Indonesia untuk SMA yang layak dan praktis.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Sebagai bahan yang membantu guru dalam kegiatan pembelajaran sejarah.
2. Menambah wawasan guru terhadap alternatif bahan ajar interaktif yang menarik dan bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran.
3. Sebagai bahan rujukan bagi peneliti lain dalam pengembangan bahan ajar interaktif.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah :

1. Bahan ajar interaktif berisi materi yang dilengkapi dengan media seperti teks, gambar, vidio, peta, dan lainnya.
2. Bahan ajar interaktif yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013 pada materi pelajaran sejarah Indonesia pada KD.3.3 yaitu menganalisis

kehidupan manusia purba dan asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia dengan materi pokok perkembangan kehidupan manusia purba di Indonesia.

3. Kelebihan dari aplikasi yang digunakan ini bisa menginsert file dalam bentuk words, pdf, java, gambar (JPG, PNG, GIF dan lainnya), vidio, dan audio.
4. Terdapat soal-soal latihan yang bersifat interaktif. Jika siswa mengklik perintah tertentu pada halaman soal, maka bahan ajar interaktif akan merespon, sehingga siswa akan mengetahui jawaban yang diberikan salah atau benar.
5. Soal-soal uji kemampuan bersifat interaktif dalam arti dapat merespon jawaban dari pengguna dengan memberitahu nilai akhir yang diperoleh.
6. Pada beberapa halaman menggunakan musik instrumental untuk memberi semangat pada peserta didik.
7. Bahan ajar interaktif ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas maupun digunakan belajar secara mandiri dan bisa digunakan secara berulang-ulang.
8. Warna latar (*background*) halaman bervariasi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Langkah-langkah yang dapat diambil dalam mengembangkan bahan ajar interaktif untuk pembelajaran sejarah adalah sebagai berikut:
 - a. Mengumpulkan materi dan media yang relevan dengan materi pokok yang akan dibahas
 - b. Instal terlebih dahulu aplikasi *Course Lab 2.4* pada komputer/laptop
 - c. Menentukan format desain dan *layout* bahan ajar interaktif dengan menggunakan aplikasi *Course Lab 2.4*
 - d. Materi dan media yang telah dikumpulkan, disusun dan didesain secara teratur sesuai kebutuhan dengan menggunakan aplikasi *Course Lab 2.4*
 - e. *Save* bahan ajar interaktif di dalam komputer/laptop
2. Hasil penilaian uji kelayakan dari Ahli Materi dan Ahli bahan ajar menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang layak digunakan, hal ini terlihat dari hasil penelitian oleh dosen ahli Materi Sejarah Indonesia dan Bahan ajar. Tingkat kelayakan bahan ajar interaktif dengan menggunakan *Course Lab 2.4* pada mata pelajaran sejarah Indonesia berdasarkan penilaian ahli materi dengan rata-rata data analisis sebesar 3,37 dengan kategori sangat layak, sedangkan penilaian dari ahli bahan ajar diperoleh rata-rata skor 3,47 dengan kategori sangat

layak. Dengan demikian bahan ajar interkatif sangat layak untuk diuji cobakan kepada siswa untuk melihat kepraktisannya.

3. Tingkat kepraktisan bahan ajar interaktif dilihat dari analisis jawaban angket yang diberikan kepada guru mata pelajaran sejarah di SMAN 8 Padang diperoleh skor rata-rata sebesar 3,62 yang masuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian bahan ajar interaktif yang diuji cobakan kepada peserta didik sangat praktis digunakan dalam pembelajaran sejarah terutama pada materi kehidupan manusia purba di Indonesia. Tingkat kepraktisan juga dilihat dari analisis jawaban angket siswa yang diberikan kepada 30 orang siswa kelas X IPS 4 SMA N 8 Padang dengan perolehan hasil sebesar 3,35 yang dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian bahan ajar interkatif yang diuji-cobakan terhadap siswa sangat praktis digunakan dalam pembelajaran sejarah Indonesia terutama pada materi kehidupan manusia purba di Indonesia.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan di atas maka dikemukakanlah beberapa saran yang bermanfaat bagi peneliti, Guru, Siswa, dan peneliti selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Disarankan kepada guru SMA N 8 Padang khususnya guru Mata Pelajaran Sejarah untuk mencoba mengembangkan produk bahan ajar interkatif dengan menggunakan aplikasi *Course Lab* 2.4 sesuai dengan kondisi sekolah yang ada.

2. Siswa diharapkan dapat menggunakan secara mandiri sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami materi karena bahan ajar interaktif ini disusun sesuai dengan karakteristik siswa.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan pengembangan bahan ajar interaktif pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X IPS ini dapat dilanjutkan pada tahap *desseminate* (penyebarluasan), dan dengan sekolah yang berbeda serta pengembangan juga dapat dilakukan pada materi yang berbeda pula.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2013. *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Alwir Darwis. 1999. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Padang: DIP Proyek UNP.
- Andi Prastowo. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- _____. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoretis & Praktik*. Jakarta: Kencana.
- Azhar Arsyad. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Bambang Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran : Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Ditjen Manajemen Dikdasmen.
- Direktorat Pembinaan SMA. 2010. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis TIK*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Emzir. 2012. *Metodelogi Penelitian Pendidikan: Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hariyono. 1995. *Mempelajari Sejarah Secara Efektif*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.
- Heri Susanto. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah: Isu,Gagasan, dan Strategi Pembelajaran*.Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- I Gde Widja. 1989. *Dasar-dasar PengembanganStrategi Serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta.Depdikbud.
- Jamil Suprihatiningrum. 2016. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia.
- Kemendikbud. 2014. *Sejarah Indonesia, Buku Guru edisi Revisi*. Jakarta.