

**Pengembangan Modul Elektronik Pembelajaran
Sejarah Kelas XI di SMA Negeri 75 Jakarta**



Disusun oleh :

Nurul Amri Jayadi

1215121091

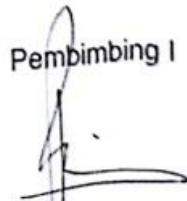
**Skripsi Ini Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Dalam Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

**TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2017**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN
PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI**

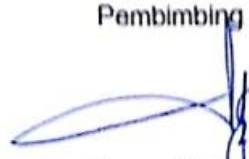
Judul Skripsi : Pengembangan Modul Elektronik Pembelajaran Sejarah
Kelas XI di SMA Negeri 75 Jakarta
 Nama Mahasiswa : Nurul Amri Jayadi
 Nomor Registrasi : 1215121091
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Tanggal Ujian : 21 Juli 2017

Pembimbing I




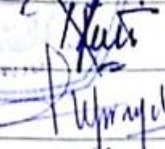
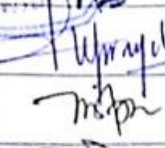
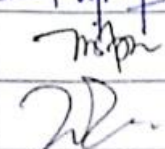
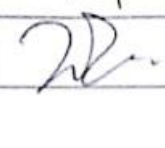
Dr. Eveline Siregar, M.Pd
 NIP. 19581119 198602 2 001

Pembimbing II



Cecep Kustandi, M. Pd.
 NIP. 19810513 200812 1 003

Panitia Ujian Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M. Si. (Penanggung Jawab)*		16-08-2017
Dr. Anan Sutisna, M. Pd. (Wakil Penanggung Jawab)**		15-08-2017
Dra. Suprayekti, M. Pd. (Ketua Penguji)***		8/8 - 2017
Dr. R. A. Murti Kusuma W., S. IP., M. Si. (Anggota)****		14/8/2017
Kunto Imbar Nursetyo, M. Pd. (Anggota)*****		9/8 2017.

Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I
- *** Ketua Penguji
- **** Penguji I
- ***** Penguji II

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Nurul Amri Jayadi

No. Registrasi : 1215121091

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Pengembangan Modul Elektronik Pembelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Negeri 75 Jakarta**" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan April-Mei 2017.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, Agustus 2017

Yang membuat pernyataan

A handwritten signature in black ink is written over a yellow 5000 Rupiah stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'METERAI TEMPEL', '5000', and 'LIMA RIBU RUPIAH'. A serial number '017/30A/F-140594817' is also visible on the stamp.

Nurul Amri Jayadi

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan nikmatnya yang selalu diberikan kepada kita semua. Atas inzin Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Tak lupa pula sholawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk memberikan hasil yang baik sehingga dapat diterima oleh semua pihak. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang sudah membantu dalam penulisan skripsi ini. Terima kasih kepada Ibu Dr. Sofia Hartati, M.Si. selaku Dekan FIP UNJ, Ibu Dr. Anan Sutisna, M.Pd. selaku wakil Dekan I FIP UNJ serta Bapak Dr. Robinson Situmorang, M.Pd. selaku ketua Program Studi Teknologi Pendidikan, Khususnya Ibu Dr. Eveline Siregar, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Cecep Kustandi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar dan penuh perhatian membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua penulis yang senantiasa selalu mengingatkan penulis agar bisa lulus secepatnya dan dukungan dari segala hal lainnya. Yang tak kalah berjasa dalam membantu

penulis dalam penulisan skripsi ini adalah teman-teman penulis Susi, Gibran, Wisnu, Zaki, Irvan, dan teman-teman TP 2012 lainnya tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Pengalaman dan pengetahuan yang penulis dapatkan selama menulis skripsi ini akan terus penulis pergunakan dimasa yang akan datang. Keep Evolved!

Jakarta, Agustus 2017

Nurul Amri Jayadi

ABSTRAK

Nurul Amri Jayadi. Pengembangan Modul Elektronik Pembelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Negeri 75 Jakarta. Skripsi. Jakarta: Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta 2017.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa modul elektronik pembelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 75 Jakarta. Pengembangan ini mengikuti prosedur pengembangan perangkat pembelajaran dari model 4D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model pengembangan ini terdiri dari empat tahap yaitu tahap *Define* (pendefinisian), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*).

Evaluasi modul elektronik ini melalui empat tahapan; tahapan *expert review*, tahap *one to one*, tahap *small group*, dan tahap *field test*. Pada tahapan *expert review* dievaluasi oleh dua orang ahli materi dan satu orang ahli media. Tahapan *one to one* diuji coba oleh tiga orang peserta didik. Pada tahapan *small group* diuji coba oleh delapan orang. Pada tahapan *field test* diuji coba oleh lima belas orang.

Hasil dari pengembangan ini berupa modul elektronik untuk pembelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 75 Jakarta. Dari hasil data review ahli dan uji coba di atas modul elektronik dapat dikategorikan baik.

Kata kunci: Modul Elektronik, Pembelajaran, Pengembangan, Sejarah, SMA

ABSTRAK

Nurul Amri Jayadi. Development of History Electronic Module Class XI in 75 Senior High School Jakarta. Program Study Teknologi Pendidikan, Faculty of Education, University State of Jakarta 2017.

The purpose of this development is to produce a learning media by creating Electronic Module for Learning History of Class XI in 75 Senior High School Jakarta. This development follows the learning development procedure of the 4D model developed by S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, and Melvyn L. Semmel. This development model consists of four stages: Define, Design, Develop, and Disseminate.

Evaluation of this electronic module following four steps: first step is expert reviews, second step is one to one evaluation, third is small group evaluation, and the fourth step is field test. On the expert reviews, this electronic module evaluated by two experts matter and one expert media. On the one to one evaluation this electronic module evaluated by three students. On the small group evaluation, this electronic module evaluated by eight students. On the field test, this electronic module evaluated by fifteen students.

The result of this development is electronic module for learning history of class XI in 75 Senior High School Jakarta. From the results of expert review and student trials the electronic module can be categorized well.

Key words: Development, Electronic Module, History, Instructional, Senior High School

DAFTAR ISI

Kata Pengantar.....	i
Abstrak	iii
Daftar isi	v
Daftar gambar.....	viii
Daftar Tabel.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Kegunaan Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kajian Pengembangan	
1. Pengertian Pengembangan	8
2. Klasifikasi Model Pengembangan.....	9
3. Model Pengembangan.....	12
3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	14
3.2 Model Pengembangan Baker dan Schultz.....	18
3.3 Model Pengembangan 4-D.....	23
B. Kajian Modul Elektronik	
1. Pengertian Modul.....	31
2. Pengertian Modul Elektronik.....	33
3. Karakteristik Modul Elektronik.....	36
4. Komponen Modul Elektronik.....	37
5. Kelebihan & Keterbatasan Modul Elektronik.....	42
C. Kajian Pembelajaran Sejarah	
1. Definisi Belajar dan Pembelajaran.....	44
2. Pembelajaran Mandiri.....	47
3. Pembelajaran Sejarah	50
4. Ruang Lingkup Pembelajaran Sejarah	52
5. Tema Penyebaran agama Islam di Indonesia.....	53
D. Karakteristik SMA	
1. Pengertian SMA.....	55
2. Karakteristik Siswa SMA.....	56

E. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	58
--	----

BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. Strategi Pengembangan	
1. Tujuan.....	59
2. Metode Pengembangan	60
3. Responden & Pengkaji	60
4. Instrumen.....	60
B. Prosedur Pengembangan	61
C. Teknik Evaluasi.....	70

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Nama Produk	74
B. Deskripsi Hasil	74
1. Tahap Pendefinisian	75
2. Tahap Perencanaan	80
3. Tahap Pengembangan	84
4. Tahap Penyebaran	94
C. Karakteristik Produk	95
1. Spesifikasi Sistem.....	95
2. Kelebihan dan Kekurangan Program.....	96
D. Prosedur Pemanfaatan	97
E. Keterbatasan Pengembangan	101

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan	102
B. Implikasi.....	103
C. Saran	105
Daftar Pustaka	106
Lampiran.....	108

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran ADDIE	14
Gambar 2.2 Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Baker dan Schultz.....	18
Gambar 2.3 Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran 4-D	24
Gambar 3.1 Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran 4-D	62
Gambar 4.1 peta konsep	78
Gambar 4.2 contoh gambar masjid agung Banten.....	81
Gambar 4.3 contoh gambar peta penyebaran agama Islam	82
Gambar 4.4 contoh gambar tampilan pembuka	99
Gambar 4.5 contoh gambar halaman Kegiatan Pembelajaran dan Petunjuk Pembelajaran.....	100
Gambar 4.6 contoh gambar halaman Rangkuman dan Glosarium	100

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Analisis Tugas.....	79
Tabel 4.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian	80
Tabel 4.3 Format Media.....	82
Tabel 4.4 saran dan revisi ahli media	84
Tabel 4.5 saran dan revisi ahli media 2	85
Tabel 4.6 saran dan revisi ahli materi	86
Tabel 4.7 saran dan revisi ahli materi 2	86
Tabel 4.8 Rekapitulasi data penilaian ahli.....	88
Tabel 4.9 Rekapitulasi data penilaian pengguna perorangan	89
Tabel 4.10 Rekapitulasi data penilaian pengguna kelompok kecil.....	90
Tabel 4.11 Rekapitulasi data penilaian pengguna uji lapangan	92
Tabel 4.12 Rekapitulasi data nilai pre test dan post test pengguna uji lapangan	93

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal dasar yang dibutuhkan bagi kehidupan manusia. Seperti tertuang pada UUD Pasal 31 ayat 1 yang berbunyi bahwa Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Maka dari itu pemerintah berusaha membuat agar pendidikan dapat dirasakan seluruh masyarakat Indonesia. Pembinaan sistem pendidikan senantiasa berjalan terus setiap tahunnya agar tercapainya pendidikan yang berkualitas dan merata. Infrastruktur penunjang berlangsungnya pendidikan terus ditingkatkan agar peserta didik dapat merasa nyaman pada saat belajar. Pendidik atau guru pun terus diberikan pembekalan mengenai strategi, metode, media dan sumber belajar yang sesuai dengan paradigma *student centered*. Hal yang tak kalah penting turut ditingkatkan adalah materi pembelajaran yang tak hanya berfokus pada kognitif tetapi juga pada pendidikan karakter. Untuk membangun karakter manusia yang kuat dibutuhkan pendidikan agama, moral, dan kebudayaan. Peserta didik diharuskan dapat memahami penciptanya, dirinya sendiri, masyarakat dan sejarah negaranya.

Negara yang kuat adalah negara yang masyarakatnya selalu mengingat sejarah dari negaranya. Untuk itu pendidikan sejarah sangat perlu diberikan

kepada semua orang agar dapat memahami sejarah dari negaranya. Karakteristik pelajaran sejarah ini adalah fakta dan hafalan. Fakta dapat berupa informasi mengenai nama orang, simbol, label, tempat, tanggal, definisi dan deskripsi dari sebuah objek atau kejadian. seperti peristiwa-peristiwa dimasa lalu merupakan suatu hal yang abstrak bagi peserta didik yang tidak merasakan langsung peristiwa tersebut untuk memahaminya. Untuk memahami itu dibutuhkan penggunaan media tambahan yang dapat memberikan gambaran nyata sehingga informasi yang diterima peserta didik menjadi lebih konkret dan mudah dimengerti. Informasi mengenai fakta-fakta tersebut dapat disajikan berupa gambar dan video agar peserta didik dapat mengingat dan memahami lebih mendalam tentang setiap materi yang diberikan. Seperti teori yang dikemukakan oleh Edgar Dale pada kerucut pengalaman yang menyatakan informasi yang diterima berdasarkan kata/kalimat hanya akan bertahan 10% dalam ingatan sedangkan informasi yang disajikan dalam bentuk gambar atau video dapat bertahan 30%.¹

Kurangnya penggunaan media pembelajaran tersebut telah pengembang temukan di SMA Negeri 75 Jakarta. Guru di sana dalam proses pembelajaran khususnya pelajaran sejarah dalam menyampaikan materi pelajaran hanya menggunakan buku pelajaran dan sesekali menggunakan presentasi *power point*. Dalam hal ini pula hanya guru yang memiliki buku

¹ Dewi Salma P. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: Prenada Media, 2012) h.68

pelajaran, selain itu peserta didik tidak diharuskan memiliki buku pelajaran terbentur dengan peraturan pemerintah yang melarang mengharuskan peserta didik membeli buku pelajaran. Dengan kesadaran belajar peserta didik yang rendah maka peserta didik yang memiliki buku pelajaran sendiri rata-rata hanya setengah dari jumlah kelas. Guru pun sebagian besar tidak memiliki keahlian dalam membuat media pembelajaran lain sehingga hanya dapat mencari beberapa media dari internet. Hal ini yang mengakibatkan prestasi belajar peserta didik menurun.

Untuk menangani beberapa permasalahan belajar di atas maka dibutuhkan sebuah strategi pembelajaran yang tepat. Sebuah strategi belajar yang dapat menghadirkan sebuah suasana baru bagi pembelajaran sejarah yang selama ini terkesan membosankan menjadi pembelajaran yang dapat membuat peserta didik lebih aktif, inovatif, menyenangkan dan termotivasi. Berbagai macam variasi strategi belajar yang dapat dipergunakan guru, strategi pembelajaran yang sesuai diterapkan untuk paradigma *student centered* adalah strategi pembelajaran mandiri.

Strategi pembelajaran mandiri bertujuan untuk meningkatkan potensi masing-masing peserta didik serta mengakomodir inisiatif yang mereka miliki untuk mengembangkan dirinya sendiri. Dengan cara ini peserta didik dapat merasakan variasi pengalaman belajar, karena mereka tidak hanya belajar berpatokan dari guru dan buku saja tetapi dapat menggunakan beraneka sumber belajar. Disinilah peran teknologi pendidikan untuk menghadirkan

sebuah sumber belajar yang tepat dan efektif sesuai dengan definisi Teknologi

Pendidikan yaitu:

“Educational Technology in the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.”²

Berbagai sumber belajar dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah seperti gambar, video, film, dan modul. Salah satu media yang ada dan memiliki potensi untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah adalah modul elektronik.

Modul elektronik merupakan sebuah media pembelajaran mandiri yang dapat dipelajari peserta didik baik disekolah maupun di rumah sekali pun tanpa kehadiran seorang guru. Modul elektronik yang akan dikembangkan dikemas dalam bentuk yang menarik dan penggunaan modul elektronik ini tidak terbatas dengan menggunakan komputer saja, tetapi sudah dapat digunakan menggunakan *smartphone* dengan layar sentuh berbasis Android dan Ios. Materi sejarah yang banyak akan diseleksi berdasarkan tingkat kesulitan materi, materi yang tergolong mudah akan disampaikan secara verbal, sedangkan materi yang tergolong sulit akan dikemas dalam bentuk video atau animasi yang diharapkan dengan hal tersebut akan membantu peserta didik dalam memahami materi.

² Ibid. Hlm 313

Modul elektronik memiliki sifat interaktif di dalamnya sehingga pengembang dapat membuat peserta didik lebih tertarik dalam belajar karena interaksi dengan modul itu sendiri dan beberapa media pembelajaran di dalamnya. Modul ini bersifat digital sehingga pengembang dapat memasukkan media penunjang pembelajaran seperti gambar, grafik, video, dan animasi di dalamnya. Kemajuan teknologi yang berkembang dengan cepat sehingga hampir seluruh peserta didik di Jakarta memiliki *smartphone*, sehingga peserta didik dapat membuka modul elektronik ini menggunakan *smartphone* dan interaksi peserta didik dengan modul elektronik akan menjadi semakin menarik dengan adanya layar sentuh pada *smartphone* mereka.

Dengan demikian pengembang bermaksud untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran mandiri berupa modul elektronik untuk pembelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 75 Jakarta untuk membantu berlangsungnya proses pembelajaran yang optimal dan menyenangkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, antara lain :

1. Materi pelajaran seperti apakah yang dapat disajikan dalam bentuk modul elektronik?
2. Apakah bahan ajar berbentuk modul elektronik dapat membantu proses belajar peserta didik?
3. Modul elektronik yang seperti apakah yang dapat membantu proses belajar peserta didik?

C. Pembatasan Masalah

Yang menjadi batasan ruang lingkup penelitian ini yaitu pada bagaimana pengembangan modul elektronik yang dibutuhkan sebagai sumber belajar untuk mempelajari mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 75 Jakarta.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka akan mengangkat masalah mengenai “Bagaimana mengembangkan modul elektronik untuk mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 75 Jakarta?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa modul elektronik untuk mata pelajaran Sejarah.

F. Kegunaan Penelitian

Adapun penelitian ini memiliki kegunaan bagi beberapa pihak yaitu:

- a. Bagi guru, penelitian ini membuat modul elektronik dapat dipertimbangkan sebagai salah satu sumber belajar alternatif yang dapat digunakan dalam menunjang proses belajar sehingga dapat terjadi pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, edukatif dan menyenangkan.
- b. Bagi peserta didik, penelitian ini dapat membantu peserta didik agar tertarik dan termotivasi agar dapat belajar secara mandiri menggunakan modul elektronik dan menjadikannya sebagai salah satu sumber belajar.
- c. Bagi para peneliti lain, penelitian ini memotivasi peneliti lain agar dapat mengembangkan modul elektronik yang baik dan benar.
- d. Bagi pembaca, sebagai bahan masukan dan informasi bagaimana mengembangkan sebuah modul elektronik yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan prinsip-prinsip pengembangan modul yang tepat.

BAB II

Kajian Teori

A. Kajian Pengembangan

1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru.³ Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengembangan berarti proses, cara, perbuatan mengembangkan. Sedangkan menurut Seels & Richey (1994) di dalam bukunya *Teknologi Pembelajaran* mendefinisikan pengembangan sebagai proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik.⁴ Bentuk fisik yang ada di dalam pengertian menurut Seels & Richey, menunjukkan bahwa tujuan dari diadakannya pengembangan adalah untuk menghasilkan suatu produk (fisik) melalui sebuah proses yang

³ Dewan Riset Nasional, UU Undang-undang No. 18 Tahun 2002 Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, Pustaka, 2013

⁴ Barbara B. Seels dan Rita C. Richey (1994). *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya*. (Jakarta: IPTPI) h.38

terencana dan sistematis dari suatu rancangan desain yang ada. Dalam arti lain, pengembangan dapat diartikan sebagai langkah dan pemikiran untuk memperluas, memperdalam, dan mengembangkan.⁵

Dapat terlihat dari beberapa pendapat para ahli di atas bahwa pengembangan adalah suatu proses yang terencana untuk merepresentasikan sebuah desain atau rancangan menjadi sebuah produk atau wujud fisik.

2. Klasifikasi Model Pengembangan

Dalam mendesain sebuah pembelajaran diperlukan sebuah perencanaan yang matang dan terencana agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Dalam mendesain pembelajaran tersebut diperlukan sebuah acuan atau model yang dapat dijadikan bahan acuan mendesain sebuah pembelajaran agar dapat berjalan secara sistematis. Acuan atau model yang biasa digunakan dalam mendesain sebuah pembelajaran biasa dikenal dengan istilah Model Desain Sistem Pembelajaran. Benny mengutip model Desain Sistem Pembelajaran menurut Morisson, Ross, dan Kemp (2001) berperan sebagai alat konseptual, pengelolaan, komunikasi untuk menganalisis, merancang,

⁵ Bustanuddin Agus, *Pengembangan Ilmu-Ilmu sosial: Studi Banding antara Pandangan Ilmiah dan Ajaran Islam*. (Jakarta: Gemalnsani Press, 1999) h. 20

menciptakan, mengevaluasi program pembelajaran, dan program pelatihan.⁶

Pola pikir dan komponen-komponen yang terdapat di dalam desain sistem pembelajaran biasanya digambarkan dalam bentuk model yang direpresentasikan dalam bentuk grafis atau *flow chart*. Pada umumnya, setiap desain sistem pembelajaran memiliki keunikan dan perbedaan dalam langkah-langkah dan prosedur yang digunakan. Namun, model-model desain tersebut memiliki dasar prinsip yang sama dalam upaya merancang program pembelajaran yang berkualitas.

Model desain sistem pembelajaran menurut Gustafson dan Branch (2002) dapat diklasifikasikan menjadi tiga kelompok. Pembagian klasifikasi ini didasarkan pada orientasi penggunaan model, yaitu (1) *Classrooms Oriented Model*; (2) *Product Oriented Model*; dan (3) *System Oriented Model*.⁷

- 1) Model desain sistem pembelajaran yang berorientasi kelas (*Classrooms Oriented Model*)

Model desain sistem pembelajaran yang berorientasi kelas ditunjukkan untuk memenuhi kebutuhan para guru dan siswa akan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien. Model desain sistem pembelajaran yang berorientasi kelas ini didasarkan pada

⁶ Benny A. Pribadi, *Model Desai Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Dian Rakyat, 2009) h. 86

⁷ Ibid, 87

asumsi adanya sejumlah aktivitas pembelajaran yang akan diselenggarakan di dalam kelas dengan waktu belajar yang telah ditetapkan sebelumnya. Contoh dari model desain sistem pembelajaran yang berorientasi kelas adalah: Model ASSURE, dan Model Atwi Suparman

2) Model desain sistem pembelajaran yang berorientasi produk
(*Product Oriented Model*)

Model desain sistem pembelajaran yang berorientasi produk, pada umumnya didasarkan pada asumsi adanya program pembelajaran yang dikembangkan yang dikembangkan dalam kurun waktu tertentu. Contoh dari model desain sistem pembelajaran yang berorientasi produk adalah: Model ADDIE, Model Hannafin dan Peck, Model Baker dan Scultz, dan Model 4-D. Model-model yang tergolong sebagai model yang berorientasi pada produk biasanya ditandai dengan empat asumsi pokok, yaitu:⁸

- a) Produk atau program pembelajaran memang sangat diperlukan,
- b) Produk atau program pembelajaran baru memang perlu diproduksi,

⁸ Ibid, hal. 90

- c) Produk atau program pembelajaran memerlukan proses uji coba dan revisi, dan
 - d) Produk atau program pembelajaran dapat digunakan walaupun hanya dengan bimbingan dari fasilitator.
- 3) Model desain sistem pembelajaran yang berorientasi sistem (*System Oriented Model*)

Model desain sistem pembelajaran yang berorientasi sistem dilakukan untuk mengembangkan sistem dalam skala besar. Model ini didasarkan pada asumsi penggunaan perangkat teknologi untuk mewujudkan sasaran. Contoh dari model desain sistem pembelajaran yang berorientasi sistem adalah: Model Dick dan Carey, dan Model Rothwell dan Kazanas.

Maka dapat terlihat dari penjabaran dari sumber yang telah disebutkan di atas bahwa pengembangan modul elektronik pembelajaran ini akan menggunakan Model desain sistem pembelajaran yang berorientasi produk.

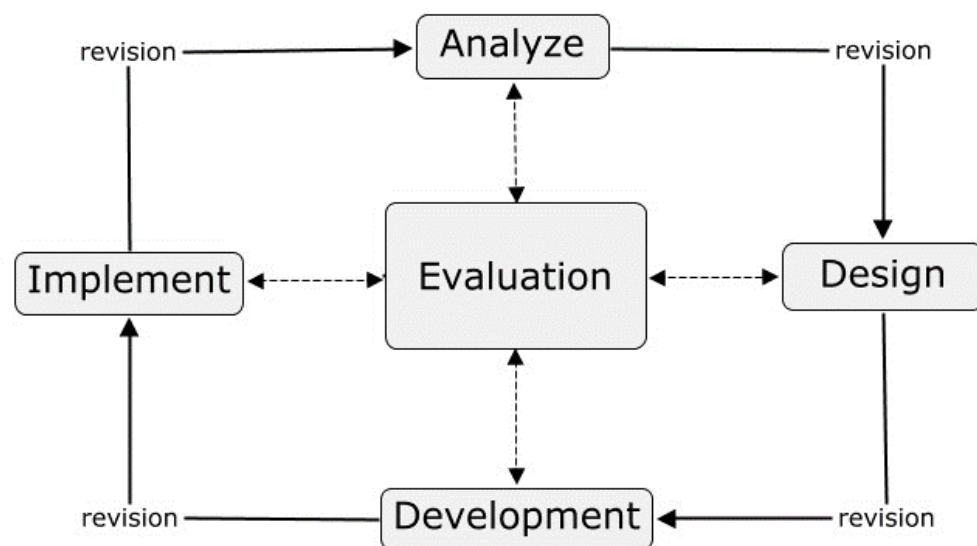
3. Model Pengembangan

Menurut Sudjana (2001) yang dikutip oleh Trianto, untuk melaksanakan pengembangan perangkat pembelajaran diperlukan model-model pengembangan yang sesuai dengan sistem pendidikan⁹. Pada bagian sebelumnya juga telah dijelaskan bahwa dalam mendesain sistem pembelajaran terbagi menjadi tiga dan pengembangan modul elektronik pembelajaran ini akan menggunakan desain sistem pembelajaran yang berorientasi produk. Hal ini dapat memudahkan pengembang untuk mengembangkan perangkat modul pembelajaran dengan baik dan benar. Ada beberapa model pengembangan yang akan dibahas dan akan menjadi bahan acuan dalam mengembangkan modul elektronik untuk pembelajaran sejarah ini.

⁹ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta, Kencana, 2011) h.179

1) Model Pengembangan ADDIE

Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*.¹⁰



Gambar 2.1 Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran ADDIE

a. Analysis

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis masalah yang terjadi serta menganalisis kebutuhan peserta didik. Analisis diawali oleh adanya masalah dalam metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi

¹⁰ *staff.uny.ac.id*, diakses pada Selasa 19 Juli 2016 pukul 13:30

karena metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dsb.

Setelah analisis masalah selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan, merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa untuk meningkatkan kinerja atau prestasi belajar.¹¹

b. *Design*

Dalam perancangan model pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

c. *Development*

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun

¹¹ Benny, Op Cit. hal. 128

kerangka konseptual penerapan model pembelajaran. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Sebagai contoh, apabila pada tahap desain telah dirancang penggunaan metode baru yang masih konseptual, maka pada tahap pengembangan disiapkan atau dibuat perangkat pembelajaran dengan metode baru tersebut seperti RPP, media dan materi pelajaran.

d. *Implementation*

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model yang dikembangkan. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model berikutnya.

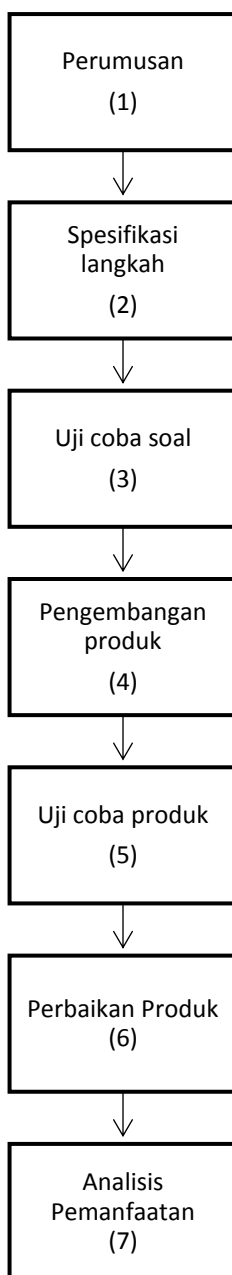
e. *Evaluation*

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. *Evaluation* formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari

mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model/metode baru tersebut.

2) Model Pengembangan Baker dan Schultz

Model pengembangan Baker dan Schultz merupakan model yang memberikan petunjuk yang jelas dengan dibedakan menjadi 7



Gambar 2.2 Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Baker dan Schultz

langkah dan masing-masing langkah mengandung beberapa kegiatan khusus sebagai berikut:¹²

1) Perumusan

Pada tahapan ini ditentukan apakah suatu produk perlu diproduksi atau tidak dengan mempertimbangkan beberapa hal berikut:

- a. Tingkat verbalitas pesan
- b. Bahan ajar (pesan)
- c. Perbandingan pengajar dan peserta didik
- d. Seberapa penting peranan konten materi pembelajaran
- e. Dari segi biaya, waktu, tenaga, dan ketersediaan bahan

2) Spesifikasi langkah instruksional

Dalam langkah kedua, kegiatan yang dilakukan antara lain adalah penentuan tujuan instruksional dalam rincian yang spesifik dan operasional. Kemudian menetapkan strategi dan metode pembelajaran. Selanjutnya menetapkan urutan isi yang akan dipelajari

¹² Sudharwo, *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar* (Jakarta, MSP, 1989) hal. 91-99

sesuai dengan teori penyusunan hirarki belajar yang sesuai

3) Uji coba materi pelajaran

Pada tahap ini uji coba kegiatan yang dilakukan antara lain adalah diawali dengan penyusunan instrumen uji coba soal. Soal tersebut sebaiknya dapat mengungkapkan kesahihan tingkat respon minimum yang telah ditetapkan pada langkah sebelumnya.

Dengan uji coba soal, maka dapat juga diketahui sejauh mana tingkat pengetahuan yang telah dimiliki siswa, dan mengetahui materi apa yang belum diketahui oleh siswa dari keseluruhan materi yang akan disajikan dalam program pembelajaran yang akan diproduksi.

Dengan uji coba ini juga dapat ditanyakan tentang kesesuaian urutan sajian program dan ada tidaknya penyimpangan isi program dari tujuan yang telah diprasyarkan.

4) Pengembangan produk

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan pada tahap ini. Pertama, siapkan materi pelajaran yang kelak benar-benar akan menimbulkan banyak pengalaman baru

bagi siswa yang belajar. Konten materi yang disajikan tidak harus benar-benar baru dan belum pernah peserta didik ketahui tetapi dengan disajikan dalam format dan rancangan sajian yang betul-betul baru, maka segala sesuatu yang dipelajari peserta didik akan terasa menimbulkan pengalaman baru dan mengandung kesan yang mendalam.

Kedua, usahakan agar bagian-bagian sajian pembelajaran dapat disajikan dalam satu rangkaian belajar yang utuh, dengan demikian maka sajiannya akan terasa padat, lengkap, singkat dan jelas.

Ketiga, ciptakan strategi pengembangan produk yang luwes jangan kaku maka akan membuat proses pembelajaran menyenangkan dan serta memungkinkan diselesaikan dengan tempo yang singkat.

Keempat, apabila dalam proses belajar mengajar nantinya melibatkan guru, maka usahakan agar kehadiran guru dapat memperjelas pesan yang disampaikan dan eksistensi produk.

Kelima, apabila produk tersebut dibuat untuk digunakan dalam kelas maka sebaiknya disertakan petunjuk

pemanfaatan pada produk tersebut dimana guru diberikan keluasan untuk berperan.

Keenam, usahakan agar dapat mengadopsi teknik-teknik sajian yang digunakan dalam “belajar terprogram” seperti tanya jawab dan metode inkuiri, metode tersebut sangat menarik perhatian setiap peserta didik, sehingga proses belajar dapat dilakukan dengan cara yang efektif dan efisien.

Ketujuh, usahakan agar produk tersebut dapat menimbulkan daya Tarik istimewa bagi siswa, karena dengan daya Tarik ini akan menciptakan suasana belajar yang daya guna.

5) Uji coba produk

Dalam tahap uji coba menurut Schultz (1971) usahakan agar responden tidak terlalu banyak dan terlalu sedikit, uji coba cukup dilakukan terhadap kelompok kecil, kemudian dilakukan perbaikan sesuai data yang diperoleh.

6) Revisi produk

Perbaikan terhadap produk dilakukan atas dasar data yang diperoleh dari uji coba dan pengalaman yang diperoleh.

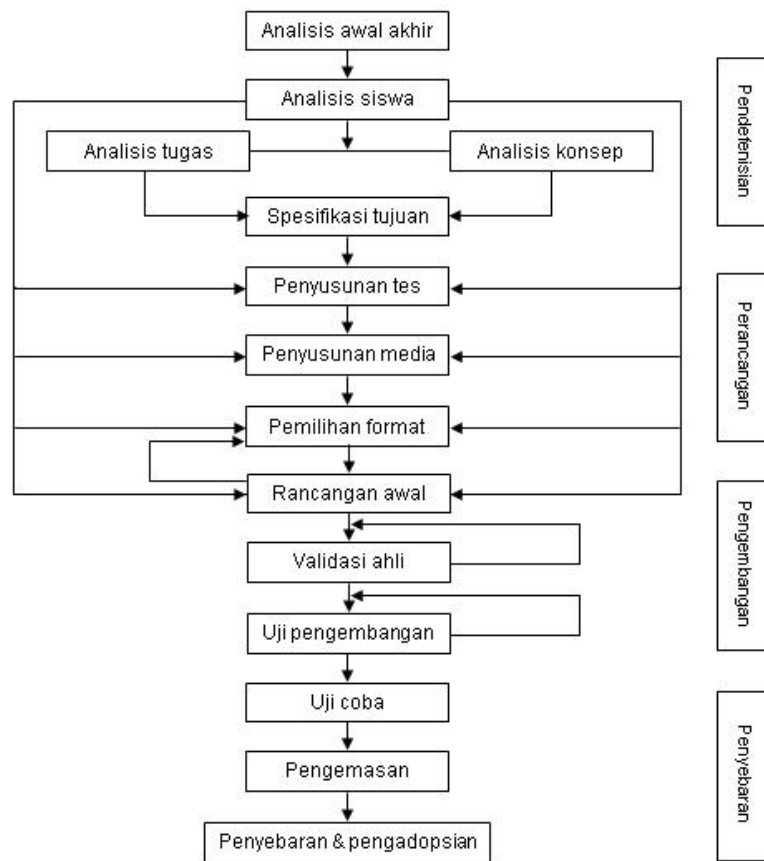
7) Analisis untuk pemanfaatan

Analisis untuk pemanfaatan program harus dapat menyimpulkan sistem pengembangan produk secara sistematis dan menyeluruh. Apabila produk yang dihasilkan mempunyai mutu yang lebih baik dibandingkan dengan produk sebelumnya maka perlu diutarakan kelebihan dan kekurangannya.

3) Model Pengembangan 4-D

Model pengembangan 4-D merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Seperti yang dikutip oleh Hamdani model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model pengembangan 4-D terdiri atas empat tahap utama, yaitu¹³:

¹³ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: Pustaka Setia, 2011.) h. 27



Gambar 2.3 Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran 4-D

1) *Define* (pendefinisian)

Tahap pendefinisian (*define*). Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Tahap ini meliputi lima langkah

pokok, yaitu: (a) analisis awal akhir; (b) analisis siswa; (c) analisis tugas; (d) analisis konsep; (e) spesifikasi tujuan.¹⁴

a) Analisis awal akhir

Bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran. Dalam melakukan analisis ujung depan perlu mempertimbangkan beberapa hal sebagai alternatif pengembang perangkat pembelajaran, teori pembelajaran, tantangan dan tuntutan masa depan.

Analisis ujung depan diawali dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal yang dimiliki peserta didik untuk mencapai tujuan akhir, yaitu tujuan yang tercantum dalam kurikulum. Kesenjangan antara hal-hal yang sudah diketahui peserta didik dengan apa yang seharusnya akan dicapai peserta didik memerlukan telaah kebutuhan (*needs*) akan materi sebagai penutup kesenjangan tersebut.

b) Analisis siswa

Analisis siswa penting karena semua proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik

¹⁴ Trianto Ibnu Badar, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. (Jakarta, PranaMedia Group, 2014) hal. 232

peserta didik. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan untuk mengetahui karakteristik peserta didik antara lain: kemampuan akademik individu, karakteristik fisik, kemampuan kerja kelompok, motivasi belajar, latar belakang ekonomi dan sosial, pengalaman belajar sebelumnya, dsb.

c) Analisis tugas

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan utama yang akan dikaji oleh peneliti dan menganalisisnya ke dalam himpunan keterampilan tambahan yang mungkin diperlukan. Analisis ini memastikan ulasan yang menyeluruh tentang tugas dalam materi pembelajaran.

d) Analisis konsep

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi konsep pokok yang akan diajarkan, menyusunnya dalam bentuk hirarki, dan merinci konsep-konsep ke dalam hal yang mudah dipahami. Analisis membantu mengidentifikasi kemungkinan contoh dan bukan contoh untuk digambarkan dalam mengantar proses pengembangan.

Analisis konsep merupakan satu langkah penting untuk memenuhi prinsip kecukupan dalam membangun konsep atas materi-materi yang digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi dasar dan standar kompetensi.

e) Spesifikasi tujuan

Perumusan tujuan pembelajaran berguna untuk merangkum hasil dari analisis konsep dan analisis tugas untuk menentukan perilaku objek penelitian. Kumpulan objek tersebut menjadi dasar untuk menyusun tes dan merancang perangkat pembelajaran yang kemudian diintegrasikan ke dalam materi perangkat pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti.

2) Design (perancangan)

Tahap perancangan (*design*). Tujuan tahap ini adalah menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran. Tahap ini meliputi beberapa langkah, yaitu:

a) Penyusunan tes

merupakan langkah awal yang menghubungkan tahap *define* dan tahap *design*. Tes disusun berdasarkan hasil perumusan hasil tujuan pembelajaran. Tes ini

merupakan alat pengukur terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa setelah kegiatan belajar mengajar.

b) Pemilihan media

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi. Lebih dari itu, media dipilih untuk menyesuaikan dengan analisis konsep dan analisis tugas, karakteristik target pengguna, serta rencana penyebaran dengan atribut yang bervariasi dari media yang berbeda-beda. Hal ini berguna untuk membantu siswa dalam pencapaian kompetensi dasar.

c) Pemilihan format

Pemilihan format dalam pengembangan perangkat pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi pembelajaran, pemilihan strategi, pendekatan, metode pembelajaran, dan sumber belajar. Format yang dipilih adalah yang memenuhi kriteria menarik, memudahkan dan membantu.

d) Rancangan awal

Rancangan awal yang dimaksud adalah rancangan seluruh perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilaksanakan. Hal ini juga meliputi

berbagai aktivitas pembelajaran yang terstruktur seperti membaca teks, wawancara, dan praktik kemampuan pembelajaran yang berbeda melalui praktik mengajar.

3) *Develop* (pengembangan)

Tahap pengembangan (*develop*). Tujuan tahap ini adalah menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari pakar. Thiagarajan membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan yaitu: *expert appraisal* dan *developmental testing*.

a) Validasi ahli

Merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun.

b) Uji pengembangan

Merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada saat uji coba ini dicari data respon, reaksi atau komentar dari sasaran pengguna model. Hasil uji coba digunakan memperbaiki produk. Setelah produk diperbaiki

kemudian diujikan kembali sampai memperoleh hasil yang efektif.

4) *Disseminate* (penyebaran)

Tahap penyebaran (*disseminate*). Thiagarajan membagi tahap *dissemination* dalam tiga kegiatan yaitu: uji coba, pengemasan, dan penyebaran & pengadopsian.

a) Uji coba

Pada tahap uji coba, produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya. Setelah produk diimplementasikan, pengembang perlu melihat hasil pencapaian tujuan. Tujuan yang belum dapat tercapai perlu dijelaskan solusinya sehingga tidak terulang kesalahan yang sama setelah produk disebarluaskan.

b) Pengemasan

Pada tahap ini perlu diperhatikan pemilihan media untuk menampung perangkat pembelajaran ke dalam bentuk media yang mudah untuk digunakan dan disebarluaskan.

c) Penyebaran & pengadopsian

Tahapan terakhir yaitu penyebaran kepada sasaran utama. Media pembelajaran yang telah jadi kemudian dapat diterapkan kepada sasaran peserta didik dan

diharapkan dapat digunakan sesuai dengan sebagaimana mestinya.

Setelah mengkaji beberapa model pengembangan pembelajaran dalam pengembangan modul elektronik ini pengembang akan menggunakan model perangkat pembelajaran 4-D oleh Thiagarajan. Pengembang memilih model ini karena sistematika pengembangan yang diberikan sudah lebih rinci sehingga dapat memudahkan pengembang dalam menerapkan langkah-langkah pengembangan yang sistematis. Kemudian analisis yang harus dilakukan pada proses pengembangan model ini sudah dapat menggali masalah pembelajaran dengan cukup baik.

B. Kajian Modul Elektronik

1. Pengertian Modul

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia modul adalah kegiatan program belajar mengajar yang dapat dipelajari oleh peserta didik dengan bantuan yang minimal dari guru atau dosen pembimbing, meliputi perencanaan tujuan yang akan dicapai secara jelas, penyediaan materi pelajaran, alat yang dibutuhkan dan alat untuk

penilaian, serta pengukuran keberhasilan peserta didik dalam penyelesaian pelajaran.

Kemudian menurut Badan Pengembangan Pendidikan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan modul adalah satu unit program kegiatan belajar mengajar terkecil yang secara terperinci menggariskan hal-hal sebagai berikut :¹⁵

- a) Tujuan-tujuan instruksional umum yang akan ditunjang pencapaiannya.
- b) Topik yang akan dijadikan pangkal proses belajar mengajar.
- c) Tujuan-tujuan instruksional khusus yang akan dicapai oleh siswa.
- d) Pokok-pokok materi yang akan dipelajari dan diajarkan.
- e) Kedudukan dan fungsi satuan (modul) dalam kesatuan program yang lebih luas.
- f) Peranan guru di dalam proses belajar mengajar.
- g) Alat-alat dan sumber yang akan dipakai.
- h) Kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan dan dihayati murid secara berurutan.
- i) Lembaran-lembaran kerja yang harus diisi murid, dan;

¹⁵ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. (Jogjakarta: DIVA Pres, 2011) h.83

- j) Program evaluasi yang akan dilaksanakan selama berjalannya proses belajar ini.

Sementara itu, Surahman mengatakan bahwa modul adalah satuan program pembelajaran terkecil yang dapat dipelajari oleh peserta didik secara perseorangan (*self instructional*); setelah peserta menyelesaikan satu satuan dalam modul, selanjutnya peserta dapat melangkah maju dan mempelajari satuan modul berikutnya.¹⁶

Berdasarkan definisi para ahli tentang modul, maka pengertian modul dapat disimpulkan sebagai satu unit program pembelajar terkecil yang dapat dipelajari oleh peserta didik secara perseorangan dengan bantuan yang sedikit dari guru ataupun instruktur berisikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik, materi pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi penilaian peserta didik, peserta didik dapat melanjutkan proses pembelajaran jika telah menyelesaikan satu satuan dalam modul.

2. Pengertian Modul Elektronik

Perkembangan teknologi sudah kian pesat, era digital pun sudah berkembang dalam semua bidang tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Perkembangan teknologi pada bidang pendidikan

¹⁶ Ibid h.84

memberikan banyak dampak positif. Salah satunya adalah transformasi bahan ajar cetak menjadi elektronik salah satunya adalah modul. Memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dapat diambil dari teknologi komputer, modul cetak yang terkesan kaku dan membosankan dapat berubah menjadi modul elektronik atau biasa disebut dengan e-modul kini menjadi lebih menarik dan interaktif dengan menambahkan komponen-komponen pendukung pembelajaran yang lebih bervariasi.

Untuk dapat mendefinisikan istilah modul elektronik, dapat merujuk pada definisi buku elektronik. Buku elektronik atau biasa dikenal dengan istilah *e-book* ini merupakan tampilan informasi atau naskah dalam format buku yang direkam secara elektronik dengan menggunakan *hard disk*, disket, CD, atau *flash disk* dan dapat dibuka dan dibaca dengan menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik (*e-book viewer* atau *e-book reader*).¹⁷

Selain itu definisi modul elektronik itu sendiri menurut Nurma (2010), e-modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi

¹⁷ B.P. Sitepu, *Penyusunan Buku Pelajaran*, (Jakarta: Verbun Publishing, 2006). h. 142

yang diharapkan. sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik.¹⁸

Ananda Gunadharma dalam penelitiannya, mengemukakan "Modul elektronik sebagai bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang disajikan melalui format elektronik, dimana setiap kegiatan pembelajaran di dalamnya dihubungkan dengan link-link sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi lebih interaktif dengan program, dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi, dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar"¹⁹

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan modul elektronik adalah suatu unit program pembelajaran terkecil yang dapat dipelajari oleh peserta didik secara mandiri, berisikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik, materi pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi penilaian peserta didik yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan *hard disk*, CD, atau *flash disk* dan dapat dibuka dan dibaca dengan menggunakan komputer atau *smartphone*.

¹⁸ <http://nurma.staff.uns.ac.id>, diakses pada tanggal 16 Januari pukul 10.59

¹⁹ Ananda Gunadharma. Pengembangan Modul Elektronik Sebagai Sumber Belajar Untuk Mata Kuliah Multimedia Design (Universitas Negeri Jakarta 2011). h. 18

3. Karakteristik Modul Elektronik

Dalam bukunya Prastowo menjelaskan karakteristik modul elektronik menjadi beberapa hal sebagai berikut:²⁰

- a) Dirancang untuk sistem pembelajaran mandiri
- b) Merupakan program pembelajaran yang utuh dan sistematis
- c) Mengandung tujuan, bahan atau kegiatan, dan evaluasi
- d) Disajikan secara komunikatif atau dua arah
- e) Diupayakan agar dapat mengganti beberapa peran pengajar
- f) Cakupan bahasa terfokus dan terukur
- g) Serta mementingkan aktivitas belajar pemakai.

Ada pun menurut pandangan Vembriarto (1985) terdapat lima karakteristik dari bahan ajar modul elektronik.²¹

- a) Pertama, modul merupakan unit pembelajaran terkecil dan lengkap.
- b) Kedua, modul memuat rangkaian kegiatan belajar yang direncanakan dan sistematis.
- c) Ketiga, modul memuat tujuan belajar yang dirumuskan secara eksplisit dan spesifik.
- d) Keempat, modul memungkinkan siswa belajar sendiri (*independent*), karena modul memuat bahan yang bersifat *self-instructional*.
- e) Kelima, modul adalah realisasi pengakuan perbedaan individu, yakni salah satu perwujudan pengajaran individual.

Dari karakteristik modul elektronik yang telah dikemukakan di atas, karakteristik yang akan diterapkan dalam pengembangan modul

²⁰ Prastowo, Op.Cit. h. 92

²¹ Ibid. h. 93

elektronik ini adalah modul dirancang untuk sistem pembelajaran mandiri, pada modul elektronik ini mengandung tujuan, kegiatan, dan evaluasi, serta disajikan secara komunikatif atau dua arah.

4. Komponen Modul Elektronik

Komponen pada modul cetak dan modul elektronik tidak jauh berbeda satu dengan lainnya. Sebuah modul yang baik, modul paling tidak harus berisikan tujuh unsur, yakni judul, petunjuk belajar (petunjuk peserta didik atau pendidik), kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, latihan-latihan, petunjuk kerja atau lembar kerja (LK), dan evaluasi.²²

Tidak berbeda jauh dengan pendapat Surahman (2010) yang dikutip oleh Ariesto, ternyata modul dapat disusun dalam struktur sebagai berikut: ²³

a. Judul modul

Bagian ini berisi tentang nama modul dari suatu pembelajaran tertentu.

²² Ariesto Hadi Satupo, *Multimedia Interaktif dengan Flash*. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003) h. 110

²³ Ibid. h.113

b. Petunjuk umum

Bagian ini memuat penjelasan tentang langkah-langkah yang akan ditempuh dalam pembelajaran, meliputi:

- 1) Kompetensi dasar,
- 2) pokok bahasan,
- 3) indikator pencapaian,
- 4) referensi (diisi petunjuk pendidik tentang buku-buku referensi yang dipergunakan),
- 5) strategi pembelajaran (menjelaskan pendekatan, metode, langkah yang dipergunakan dalam proses pembelajaran)
- 6) lembar kegiatan pembelajaran
- 7) petunjuk bagi mahasiswa untuk memahami langkah-langkah dan materi pembelajaran, dan
- 8) evaluasi.

c. Materi modul

Bagian ini berisi penjelasan secara rinci tentang materi yang dipelajari pada setiap pertemuan.

d. Evaluasi semester

Evaluasi ini terdiri atas evaluasi tengah semester dan akhir semester dengan tujuan untuk mengukur kompetensi mahasiswa sesuai materi pelajaran yang diberikan.

Menurut pandangan Atwi Suparman, komponen-komponen modul meliputi:²⁴

a. Pendahuluan

- 1) Deskripsi singkat terdiri dari satu atau dua paragraf tentang isi bab. Deskripsi singkat ini dapat diungkapkan dengan pertanyaan-pertanyaan tentang lingkup materi yang akan dibahas. Dengan membaca deskripsi singkat tersebut peserta didik akan mendapatkan gambaran secara umum tentang isi bab.
- 2) Relevansi isi bab berisi:
 - a) Kaitan atau hubungan bab tersebut dengan pengetahuan atau pengalaman yang telah dimiliki peserta didik pada masa lalu.
 - b) Kegunaannya bagi peserta didik dalam bekerja kelak, bila peserta didik bekerja dibidang yang sesuai dengan program studi yang diambilnya
 - c) Kegunaan peserta didik dalam mempelajari bab atau pelajaran lain.

²⁴ Atwi Suparman, dkk. *Pokok-pokok panduan pengembangan bahan ajar di perguruan tinggi* (Jakarta: PAU-PPAI-UT, 1994), hal 15.

- 3) Tujuan pembelajaran umum dan tujuan pembelajaran khusus.

Seluruh bagian pendahuluan ini tertulis secara berkesinambungan tanpa diberi sub judul “Deskripsi Singkat”, “Relevansi”, atau “Tujuan Pembelajaran”.

b. Penyajian

Bagian penyajian adalah isi bab yang terbagi menjadi beberapa sub bagian yang biasa disebut sebagai kegiatan belajar 1, kegiatan belajar 2 dan seterusnya. Setiap bahan ajar diharapkan dibagi menjadi 2-4 kegiatan pembelajaran, masing-masing tersusun sebagai berikut:

- 1) Judul kegiatan pembelajaran
- 2) Uraian penjelasan secara rinci tentang isi pelajaran yang diikuti dengan contoh konkrit dan non contoh.
- 3) Latihan yang berisi kegiatan yang dilakukan peserta didik setelah membaca uraian di atas. latihan ini berbentuk perintah yang harus dilakukan peserta didik dengan mengikuti petunjuk. Kegiatan latihan tersebut mungkin berupa praktik kerja atau mungkin berbentuk permasalahan atau soal yang harus dipecahkan. Pada saat itu peserta didik diharapkan melakukan aktivitas fisik

berupa menulis, melakukan percobaan, melakukan observasi, atau kegiatan lain yang lebih dari sekedar membaca. Tujuan latihan ini agar peserta didik benar-benar belajar secara aktif dan akhirnya menguasai konsep yang telah dipelajari.

- 4) Rangkuman atau ringkasan dari konsep atau prinsip yang dipelajari dalam kegiatan belajar tersebut.

c. Penutup

Bagian penutup meliputi tes formatif, umpan balik, dan tindak lanjut.

- 1) Tes formatif adalah tes acuan patokan. Tes formatif ditulis konsisten dengan tujuan pembelajaran yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran terutama dalam tingkatan taksonomi yang menjadi tujuan pembelajaran.

- 2) Umpan balik dan tindak lanjut

Bagian umpan balik berisi petunjuk peserta didik agar mencocokkan jawaban tes formatif dengan kunci jawaban yang terdapat pada bagian akhir bab agar dapat mengetahui tingkat penguasaan terhadap isi kegiatan pembelajaran tersebut.

Bagian tindak lanjut berisi kegiatan yang harus dilakukan peserta didik atas dasar hasil tes formatifnya. Peserta

didik diberi petunjuk untuk melakukan kegiatan lanjutan, sebagai berikut: terus mempelajari kegiatan pembelajaran berikutnya bila telah berhasil mencapai tingkat penguasaan 80%, atau mengulang kembali mempelajari kegiatan pembelajaran tersebut bila hasilnya masih di bawah 80%.

Dari beberapa pendapat ahli di atas maka komponen modul elektronik yang akan diterapkan oleh pengembang adalah pada bagian pendahuluan terdiri dari Judul, deskripsi singkat, dan tujuan pembelajaran umum dan khusus, pada bagian penyajian terdiri dari judul kegiatan pembelajaran, petunjuk pembelajaran, materi, dan latihan. Sedangkan pada bagian penutup terdiri dari tes formatif, umpan balik dan tindak lanjut.

5. Kelebihan & Keterbatasan Modul Elektronik

Dalam bukunya Darwyan menjelaskan bahwa modul sebagai salah satu sistem pembelajaran memiliki kelebihan dalam penggunaannya dibandingkan dengan sumber belajar lainnya, yaitu:²⁵

- a. Memungkinkan siswa belajar secara sendiri secara aktif.

²⁵ Darwyan Syah, dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Diadit Media, 2009). h. 235

- b. Memungkin perbedaan kecepatan belajar para siswa (sehingga ada kompetisi sehat antara peserta didik).
- c. Terdapat kejelasan tujuan yang harus dicapai para siswa untuk setiap bahan pelajaran yang terkecil.
- d. Menggunakan multimedia dan multimetode sesuai dengan kebutuhan kejelasan paham dan perbedaan individu siswa.
- e. Memungkinkan partisipasi aktif dari para siswa dalam seluruh proses pembelajaran.
- f. Memiliki komponen-komponen yang memungkinkan siswa secara langsung dapat mengetahui apakah ia sudah dapat melangkah lebih jauh atau masih harus mempelajari hal yang belum dikuasainya.
- g. Memungkinkan secara optimal penerapan prinsip belajar tuntas.

Kelebihan atau keunggulan yang akan ada pada modul elektronik yang akan dikembangkan ini adalah peserta didik dapat belajar sendiri secara aktif, terdapat kejelasan tujuan pembelajaran yang harus dicapai, menggunakan multimedia dan multimetode sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, selain itu terdapat komponen-komponen pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat menilai kemajuan belajarnya sendiri.

Adapun keterbatasan yang dapat ditemukan pada saat penggunaan modul. Berikut beberapa keterbatasan yang dijelaskan oleh Darwyan dalam bukunya²⁶, yaitu:

- a. Dibutuhkan keahlian tertentu untuk menyusun modul.

²⁶ Ibid. h. 236

- b. System pembelajaran modul memerlukan biaya yang cukup besar terutama untuk pengadaan modul sendiri.
- c. Tidak semua materi pokok/uraian materi pokok kurang efektif penggunaannya, misalkan: masalah keimanan.
- d. Apabila variasi kemampuan siswa dalam kelas terlalu banyak akan berakibat rumitnya penanganan administrasi terutama penentuan penjadwalan dan kelulusan.

Keterbatasan yang kemungkinan dihadapi oleh pengembang dalam mengembangkan modul elektronik ini yaitu dibutuhkan keahlian khusus dalam menyusun modul elektronik ini, dan tidak semua materi pokok efektif digunakan untuk pembelajaran menggunakan modul elektronik.

C. Kajian Pembelajaran Sejarah

1. Definisi Belajar dan Pembelajaran

Belajar menurut Higlir dan Bowler dalam bukunya *Theories of Learning* yang dikutip oleh M. Ngalm Purwanto menyatakan: “Belajar berhubungan dengan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan atau keadaan-keadaan sesaat seseorang”. Hal yang hampir sama dikemukakan oleh Muhibin Syah: “belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan

seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif".²⁷

Sedangkan menurut Gagne, Wager, Golas, dan Keller (2005) belajar adalah proses kompleks yang dipengaruhi oleh banyak variabel yang saling terkait seperti ketekunan, waktu belajar, kualitas pembelajaran, kecerdasan, bakat, dan kemampuan belajar peserta didik.²⁸ Kemudian menurut Meilani dalam buku Pengantar Ilmu Pendidikan belajar adalah usaha anak didik untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk mencapai tujuan yang diinginkan.²⁹

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat terlihat bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang secara sadar dan berulang-ulang sehingga menghasilkan sebuah perubahan tingkah laku baik itu kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Belajar dapat terjadi kapan pun dan dimana pun, dalam hal ini peserta didik dapat belajar menggunakan modul elektronik dengan kemauan sendiri secara berulang-ulang hingga ia mencapai sebuah ketercapaian belajar yang akan membawa

²⁷ Ibid. h. 34

²⁸ M. Atwi Suparman, *Desain Instruksional Modern*, (Jakarta: Erlangga, 2012). h. 8

²⁹ Sri Martini Meilanie, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2009). h.47

perubahan dalam dirinya dengan bantuan yang minim dari guru ataupun tanpa bantuan sama sekali.

Setelah sebelumnya membahas beberapa definisi belajar menurut para ahli kemudian selanjutnya akan dijabarkan beberapa definisi pembelajaran menurut para ahli. Pembelajaran menurut Miarso dalam buku *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* menjelaskan bahwa pembelajaran adalah “usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif tertentu dalam kondisi tertentu”³⁰. Sedangkan definisi pembelajaran menurut Wina dalam buku *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* adalah proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada di luar diri siswa seperti lingkungan, sarana dan sumber belajar sebagai upaya mencapai tujuan belajar tertentu.³¹ Sementara menurut Gagne dan Briggs (1979) pembelajaran adalah *a set of events which effect learners in such a way that learning is facilitated.*³²

³⁰ Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: Pustekom, 2004). h. 528.

³¹ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana, 2008). h. 26.

³² Atwi Op.Cit. h. 9

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha yang dilakukan secara sengaja untuk mengelola dan memanfaatkan sumber belajar yang ada untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Modul elektronik merupakan sebuah rangkaian pembelajaran lengkap dengan berbagai komponen pembelajaran di dalamnya yang telah dirancang agar memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Pembelajaran Mandiri

Dari berbagai pendekatan pembelajaran yang ada, pembelajaran dengan memanfaatkan modul berkaitan erat dengan penggunaan pendekatan pembelajaran mandiri. “Konsep dasar belajar mandiri adalah pengaturan program belajar yang diorganisasikan sedemikian rupa sehingga tiap peserta didik atau pelajar dapat memilih dan atau menentukan bahan dan kemajuan belajar sendiri.”³³ Namun, proses belajar seperti ini sebaiknya dianggap sebagai bagian dari kemandirian, bukan mengarahkan peserta didik tersebut menjadi seseorang yang *solitaire* atau penyendiri. Pendapat tersebut didukung oleh konsep belajar mandiri menurut Prawiradilaga yang menyatakan bahwa “belajar mandiri bertujuan untuk membina kemandirian peserta didik dalam

³³ Yusufhadi, *Opcit*, h.251.

belajar.”³⁴ Selain itu Hamiyah dan Jauhar mengemukakan bahwa belajar mandiri merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan untuk membangun inisiatif individu, kemandirian dan peningkatan diri. Fokusnya adalah pada perencanaan belajar mandiri oleh peserta didik dengan bantuan guru.³⁵

Penjelasan mengenai konsep belajar mandiri akan lebih dapat dipahami dengan mengetahui dimensi-dimensi dari belajar mandiri. Menurut Candy (1991), ada empat dimensi dari belajar mandiri³⁶, yaitu:

- a) Otonomi pribadi. Dimensi ini menunjukkan karakteristik individual dari orang yang mampu belajar mandiri. Orang yang memiliki kemandirian adalah orang bebas dari tekanan internal maupun eksternal; memiliki sekumpulan nilai-nilai dan kepercayaan pribadi yang memberikan konsistensi dalam kehidupannya.
- b) Manajemen diri. Dimensi ini menjelaskan adanya kemauan dan kapasitas dalam diri seseorang untuk mengelola dirinya. Kapasitas tersebut ditunjukkan dengan adanya keterampilan atau kompetensi dalam diri orang yang mandiri.

³⁴ Dewi Salma, *Opcit*, h.75.

³⁵ Nur Hamiyah dan Mohammad Jauhar, *Strategi Belajar-Mengajar di Kelas*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2014), h.142)

³⁶ Universitas Terbuka, *Pendidika Tinggi Jarak Jauh*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2004) h.176

- c) Meraih kebebasan untuk belajar. Dimensi ini menjelaskan tentang adanya kebutuhan individu untuk memperoleh kesempatan belajar. Dimensi ini menjelaskan bahwa orang dewasa memiliki kebutuhan untuk meningkatkan diri melalui belajar berbagai hal dalam kehidupan.
- d) Penguasaan pemelajar terhadap pembelajaran. Dimensi ini dihubungkan dengan peran siswa pada situasi belajar formal yang melibatkan cara mengorganisasi tujuan instruksional.

Dari beberapa teori ahli yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mandiri merupakan suatu program pembelajaran yang telah dirancang sedemikian rupa agar peserta didik dapat memilih materi pelajaran yang diinginkan, kecepatan dalam belajar, serta tingkat keberhasilan belajar sesuai dengan kemampuan yang mereka miliki.

Penggunaan modul elektronik dalam pembelajaran mandiri akan membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, karena modul elektronik dikembangkan secara sistematis dengan dilengkapi dengan berbagai petunjuk penggunaan serta tujuan pembelajaran yang akan memudahkan peserta didik dalam belajar. Selain itu dalam modul elektronik dapat diberikan media pembelajaran tambahan berupa video

dan animasi yang akan meningkatkan pemahaman peserta didik sehingga akan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

3. Pembelajaran Sejarah

Sejarah adalah ilmu tentang asal usul dan perkembangan peristiwa yang telah terjadi. Sebagai sebuah pengalaman kolektif manusia, sejarah mempunyai makna pelajaran dan pengalaman hidup sehingga menjadikan manusia lebih arif dan humanis.

Sejarah Indonesia merupakan studi atau kajian mengenai berbagai peristiwa yang terkait dengan asal-usul dan perkembangan bangsa Indonesia pada masa lampau untuk menjadi pelajaran dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa. Sejarah Indonesia dapat juga dimaknai sebagai kajian tentang nilai-nilai perjuangan bangsa Indonesia untuk ditransformasikan kepada generasi muda sehingga melahirkan generasi bangsa yang unggul dan penuh kearifan. Dalam rumusan tujuan pendidikan sejarah di Indonesia, yang menyatakan bahwa pendidikan sejarah bertujuan untuk menyadarkan siswa akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu, dan untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami, dan menjelaskan jati diri

bangsa di masa lalu, masa kini, dan masa depan di tengah–tengah perubahan dunia (Depdiknas, 2003).³⁷

Mata Pelajaran Sejarah Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.³⁸

- a) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya konsep waktu dan tempat/ruang dalam rangka memahami perubahan dan keberlanjutan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa di Indonesia.
- b) Mengembangkan kemampuan berpikir historis (*historical thinking*) melalui kajian fakta dan peristiwa sejarah secara benar.
- c) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa di kepulauan Indonesia di masa lampau.
- d) Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap diri sendiri, masyarakat, dan proses terbentuknya Bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang.

Dengan karakteristik pembelajaran sejarah yang memberikan fakta-fakta mengenai masa lalu dari bangsa ini, maka peserta didik akan

³⁷ Diunduh dari <http://file.upi.edu> pada 29/05/2016 pukul 22:05

³⁸ <http://www.gurusejarah.com/2014/09/maksud-dan-tujuan-mata-pelajaran.html> diakses pada 29/05/2016 pukul 22:38

cenderung lebih mudah merasa bosan dengan karakteristik materi pembelajaran seperti itu. Kecenderungan yang terjadi adalah peserta didik lebih banyak dituntut untuk menghafal dalam proses pembelajarannya. Dengan mengemas materi pembelajaran sejarah dengan format multimedia maka informasi yang disampaikan akan terkesan lebih menarik dan suasana pembelajaran akan lebih menyenangkan. Selain itu proses penghafalan materi menggunakan media video atau animasi akan membuat peserta didik lebih mudah mengingat tanpa harus dipaksa.

4. Ruang lingkup pembelajaran sejarah

Mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI berisi topik-topik materi sebagai berikut:

- a. Berpikir kronologis, diakronis, dan sinkronis
- b. Konsep perubahan dan keberlanjutan dalam sejarah
- c. Kehidupan manusia purba dan asal usul nenek moyang bangsa Indonesia
- d. Proses masuknya agama dan kebudayaan Hindu Buddha ke Indonesia
- e. Proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia

Dari beberapa topik yang telah dikemukakan di atas, pengembang memilih topik proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke

Indonesia. Topik ini dipilih karena mempertimbangkan materi pembelajaran yang cukup banyak tetapi dengan waktu pembelajaran yang terbatas dan juga sumber belajar yang digunakan terbatas pula. Bila materi tersebut disampaikan dalam bentuk verbal saja maka dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikannya, sehingga materi pembelajaran tersebut perlu dikemas dalam bentuk yang lebih menarik dan efektif agar peserta didik tidak cepat bosan dan akan memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan.

5. Tema Penyebaran Agama Islam di Indonesia

Pada tema pembelajaran ini sebagian besar materi merupakan tergolong dalam ragam pengetahuan fakta, dimana menurut Merrill fakta merupakan informasi tentang nama-orang, tempat, kejadian, julukan, istilah, dan simbol. Selain itu, fakta juga mengenai hubungan antar informasi tersebut.³⁹ Sebagai contoh materi penyebaran agama Islam di Indonesia ini masih berhubungan dengan materi penyebaran agama Hindu Budha di Indonesia.

Tema mata pelajaran ini membahas mengenai asal usul berkembangnya agama Islam di Indonesia. Mulai dari teori awal kedatangan Islam di Indonesia, setelah itu mulai berkembang beberapa kerajaan Islam di Indonesia. Perkembangan kerajaan Islam

³⁹ Dewi Salma, *Prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta, Kencana, 2007) h. 83

membawa dampak yang cukup banyak kepada masyarakat di Indonesia, sehingga terjadinya akulturasi kebudayaan masyarakat lokal dengan kebudayaan Islam

Tujuan tema ini adalah agar peserta didik dapat memahami penyebaran agama Islam serta peninggalan kebudayaan agama Islam. Tema ini secara umum terbagi menjadi dua sub topik yaitu:

a. Penyebaran Agama Islam

Pada topik ini materi akan berfokus pada teori proses masuknya agama Islam di Indonesia, kemudian mulai berkembang kerajaan-kerajaan Islam di seluruh Indonesia. Proses penyebaran agama Islam di Indonesia tak lepas dari peran wali songo yang sangat gencar menyebarkan agama Islam di pulau Jawa. Setelah peserta didik mempelajari topik ini maka peserta didik diharapkan dapat mendeskripsikan peran kerajaan Islam dan Wali Songo dalam menyebarkan agama Islam di Indonesia.

b. Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia

Pada topik ini membahas berbagai macam peninggalan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Peninggalan tersebut tidak terbatas pada kebudayaan saja tetapi masih banyak lainnya seperti, kesusastraan, bangunan bersejarah, sistem pemerintahan dan makam dari tokoh yang berpengaruh mengembangkan ajaran agama Islam di Indonesia. Setelah

peserta didik mempelajari topik ini maka peserta didik diharapkan dapat mengklasifikasikan agama dan kebudayaan Islam di Indonesia.

D. Karakteristik SMA

1. Pengertian SMA

Sekolah menengah atas merupakan suatu bentuk satuan pendidikan menengah yang menyelenggarakan program pendidikan selama tiga tahun. Secara umum tujuan pendidikan SMA yaitu menunjang tercapainya tujuan pendidikan nasional, untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Secara lebih khusus tujuan pendidikan di SMA:

- a. meningkatkan pengetahuan siswa untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi dan untuk mengembangkan diri sejalan dengan perkembangan ilmu dan teknologi
- b. meningkatkan kemampuan siswa sebagai anggota masyarakat dalam mengadakan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial, budaya dan alam sekitarnya

2. Karakteristik Siswa SMA

Siswa SMA pada umumnya berusia 15-17 tahun, pada usia itu dapat digolongkan pada masa remaja. Masa remaja disebut pula sebagai masa perhubungan atau masa-peralihan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa. Pada periode ini terjadi perubahan-perubahan besar dan esensial mengenai kematangan fungsi-fungsi rohaniyah dan jasmaniah, terutama fungsi seksual. Yang sangat menonjol pada periode ini ialah kesadaran yang mendalam mengenai diri sendiri, dengan mana anak muda mulai meyakini kemauan, potensi dan cita-cita sendiri. Dengan kesadaran tersebut ia berusaha menemukan jalan hidupnya, dan mulai mencari nilai-nilai tertentu, seperti kebaikan, keluhuran, kebijaksanaan, keindahan dan sebagainya.⁴⁰

Ciri paling menonjol pada usia ini adalah rasa harga diri yang semakin kuat. Tidak ada periode kehidupan manusia yang secara psikis begitu positif kuat dari pada periode *pueral* ini. Energy yang keluar berlimpah-limpah mengekspresikan diri dalam bentuk keberanian, keriang, kericuhan, perkelahian, dan olok-olok atau saling mengganggu.

⁴⁰ Kartini Kartono, *Psikologi Anak* (Bandung: Mandar Maju, 2007.) h. 148

Satu ciri lain yang menonjol pada anak *puer/pra-pubertas* ialah kecenderungan untuk melepaskan diri dari identifikasi lama. Anak mulai kritis terhadap orang tuanya, terutama sekali terhadap ibunya. Anak-anak lalu lebih-lebihkan kemampuan sendiri, dan berusaha keras untuk berbeda dengan orang tuanya. Dan sebagai pengganti orang tuanya, anak mengadakan identifikasi dengan salah seorang kawan, guru di sekolah, bintang film, tokoh pahlawan, dan seterusnya. Sebab pribadi-pribadi tersebut dianggap sebagai *substitusi-identifikasi* sebagai aku ideal. Aku ideal ini dianggap mempunyai sifat-sifat yang lebih unggul dari orang tuanya.⁴¹

Dari penjabaran di atas dapat terlihat bahwa karakteristik peserta didik SMA merupakan pribadi yang sudah dapat berpikir abstrak, memiliki kemauan yang kuat, kepercayaan diri yang tinggi serta sudah dapat berpikir kritis dan mudah menerima hal baru, hal ini akan sejalan bila diterapkan dengan pola pembelajaran mandiri. Pembelajaran mandiri dengan menggunakan modul elektronik akan menjadi sebuah variasi pembelajaran baru yang akan mereka terima selain pola pembelajaran ceramah, hal ini akan membuat motivasi belajar peserta didik bertambah dan akan meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

⁴¹ Ibid, h. 153

E. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai pengembangan modul elektronik bukan pertama kali dilakukan. Sebelumnya beberapa penelitian mengenai modul elektronik telah dilakukan di beberapa perguruan tinggi. Salah satu penelitian dengan judul “Pengembangan Modul Elektronik Sebagai Sumber Belajar Untuk Mata Kuliah Multimedia Design” yang dilakukan oleh Ananda Gunadharma pada tahun 2011 di Universitas Negeri Jakarta (UNJ). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah sumber belajar baru yaitu modul elektronik untuk membantu proses pembelajaran Multimedia Design I di *International Design School (IDS)*. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan instructional *Dynamic Instructional Design Model* dan model pengembangan produk interaktif *Multimedia Development Model (The IMM Development Model)*. Hasil pengembangan ini menghasilkan modul elektronik pembelajaran multimedia design I dengan hasil nilai rata-rata 3,14 dari penilaian ahli dari skala 4 dan termasuk ke dalam kategori baik.

BAB III

STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. Strategi Pengembangan

1. Tujuan

Penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan sebuah media pembelajaran mandiri berbentuk modul elektronik untuk menunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran sejarah. Secara khusus pengembangan ini menerapkan model 4-D yang terdiri dari langkah-langkah:

- 1) Pendefinisian (*Define*), mendefinisikan masalah pembelajaran yang ditemukan.
- 2) Perencanaan (*Design*), merencanakan prototipe modul elektronik.
- 3) Pengembangan (*Develop*), mengembangkan prototipe modul elektronik menjadi sebuah modul elektronik yang siap dipakai.
- 4) Penyebaran (*Disseminate*), menyebarkan modul elektronik kepada sasaran yang sesungguhnya.

2. Metode Pengembangan

Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan perangkat pembelajaran 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Langkah-langkah pengembangan secara garis besar dibagi menjadi 4 tahapan utama yaitu: pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Disseminate*).

3. Responden & Pengkaji

Pengkaji yang akan menilai modul elektronik ini terdiri dari satu orang ahli media, dan dua orang ahli materi. Pada tahap uji coba perorangan (*one-to-one evaluation*) dilakukan oleh tiga orang siswa kelas satu sekolah menengah atas 75 Jakarta, delapan orang siswa dalam kelompok kecil untuk uji coba *small group evaluation* dan lima belas orang siswa untuk *field test*.

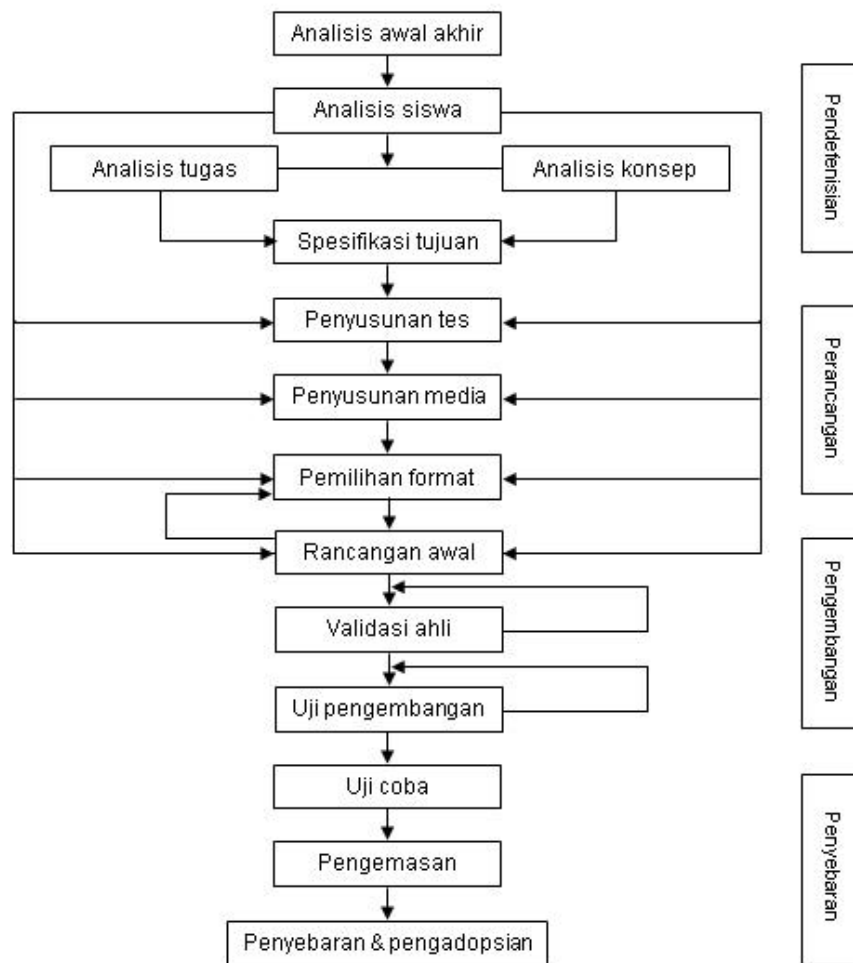
4. Instrumen

Dalam penelitian ini digunakan teknik evaluasi formatif untuk mengevaluasi produk modul elektronik ini. Instrumen yang digunakan dalam menguji kualitas modul elektronik ini menggunakan instrumen evaluasi yang telah dikembangkan oleh beberapa dosen Teknologi Pendidikan dan dapat diakses langsung pada halaman website

survey.web-bali.net. Pada pengujian kualitas modul akan melibatkan *expert review* dan responden. Selanjutnya dalam pengembangan ini untuk melihat ketercapaian tujuan pembelajaran akan diuji menggunakan instrumen penilaian berbentuk *pre test* dan *post test*, hal ini melibatkan responden sebagai pengguna modul elektronik ini.

B. Prosedur Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran mandiri berupa modul elektronik ini mengacu pada model pengembangan 4-D. model pengembangan ini dipilih karena model ini dirasa sesuai digunakan untuk mengembangkan modul elektronik yang merupakan media pembelajaran berbasis multimedia. Selain itu model 4-D ini memiliki prosedur pengembangan yang rinci dan sistematis sehingga dapat memudahkan pengembang dalam proses pengembangan. Langkah-langkah pengembangan secara garis besar dibagi menjadi 4 tahapan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran 4-D

1. *Define* (pendefinisian)

Pada tahapan ini terdiri dari lima tahapan yang dilalui untuk mendapatkan data tentang masalah dasar dan menentukan komponen pembelajaran. Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan, pengembang melakukan wawancara langsung dan diskusi dengan salah satu guru sejarah di SMAN 75 Jakarta.

a. Analisis awal akhir (*front end analysis*)

Pada tahap analisis awal akhir ini pengembang melakukan wawancara kepada guru yang bersangkutan seputar:

- 1) Kurikulum yang digunakan
- 2) Metode pembelajaran yang digunakan
- 3) Masalah pembelajaran yang dihadapi
- 4) Media pembelajaran yang digunakan

Hasil wawancara berupa data tentang permasalahan dasar yang terjadi dalam pembelajaran sejarah dan digunakan sebagai masukan dalam mengembangkan media.

b. Analisis siswa

Pada tahap analisis siswa, untuk memahami karakteristik dan masalah seputar peserta didik kelas XI. Pada tahapan ini pengembang berfokus bertanya kepada guru seputar:

- 1) Karakteristik peserta didik
- 2) Kemampuan peserta didik dalam menggunakan teknologi berupa komputer dan *smartphone*
- 3) Nilai ulangan harian, dan nilai ujian akhir peserta didik

Hasil wawancara berupa data tentang karakteristik peserta didik dan masalah yang dihadapi.

c. Analisis konsep

Pada tahapan ini, untuk menentukan konsep atau materi mana yang diangkat sebagai materi utama yang digunakan dalam modul elektronik ini melalui dua proses yaitu wawancara dan berdiskusi dengan guru. Proses analisis diawali dengan wawancara seputar:

- 1) Topik pembelajaran manakah yang memiliki kesulitan belajar yang berat
- 2) Topik pembelajaran manakah yang lebih baik disajikan menggunakan media pembelajaran lain selain buku cetak

Hasilnya berupa penentuan topik yang akan dikembangkan dan peta konsep dari topik yang akan dikembangkan dalam media.

d. Analisis tugas

Pada tahapan ini dilakukan dengan proses berdiskusi dengan guru untuk menentukan tugas atau kemampuan apa yang perlu dikuasai peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pada tahapan ini menghasilkan data berupa kemampuan yang perlu dikuasai peserta didik untuk topik tersebut.

e. Spesifikasi tujuan

Dalam menentukan tujuan pembelajaran yang digunakan, pengembang dengan guru berdiskusi menentukan tujuan pembelajaran yang sesuai diterapkan pada modul elektronik. Dalam hal ini juga melibatkan dari analisis sebelumnya yang telah dilakukan. Maka dari tahapan ini dihasilkan rumusan tujuan pembelajaran untuk modul elektronik sejarah ini.

2. *Design* (perancangan)

Pada tahapan ini ada empat tahapan yang perlu dilakukan meliputi sebagai berikut:

a) Penyusunan tes

Untuk mengukur kemampuan peserta didik sebelum dan setelah menggunakan modul elektronik ini, pengembang menggunakan instrumen penilaian. Untuk membuat instrumen penilaian tersebut terlebih dahulu dibuat kisi-kisi soal. Kisi-kisi ini dibuat mengacu dari tujuan pembelajaran dan indikator yang ingin dicapai. Setelah itu akan menghasilkan kisi-kisi yang selanjutnya akan dikembangkan menjadi instrumen penilaian.

b) Pemilihan media

Setelah dilakukan analisis karakteristik peserta didik, analisis konsep, dan analisis tugas maka pengembang menentukan penggunaan media yang akan digunakan. Proses pemilihan media ini juga melibatkan pihak guru melalui proses diskusi untuk menentukan apakah media pembelajaran yang dipilih oleh pengembang sesuai jika disajikan dalam pembelajaran sejarah. Hasil dari tahap ini berupa media yang akan dikembangkan untuk pembelajaran sejarah.

c) Pemilihan format

Setelah ditentukan media pembelajaran yang digunakan, selanjutnya adalah menentukan format penyajian materi dalam modul elektronik. Penentuan format penyajian ini berkaitan dengan metode pembelajaran dan jenis pengetahuan yang akan digunakan. Hasilnya berupa analisis ragam pengetahuan.

d) Rancangan awal

Sebelum membuat modul elektronik ini dibuat sebuah rancangan terstruktur tentang isi materi, waktu pembelajaran, jumlah soal, dan struktur penyajian modul. Hasilnya berupa GBPP (Garis Besar Program Pembelajaran), GBIM (Garis Besar Isi Materi), dan *Storyboard* modul elektronik.

3. *Develop* (pengembangan)

Pada tahapan ini prototipe yang telah dikembangkan pada tahap sebelumnya kemudian direvisi dan diuji coba agar mendapatkan perangkat pembelajaran yang baik dan benar. Pada tahapan ini dilakukan dua tahapan revisi sebagai berikut:

a) Validasi ahli

Prototipe modul elektronik yang telah dikembangkan kemudian di *review* oleh dua orang ahli materi, dan satu orang ahli media. Para ahli tersebut diperlihatkan prototipe modul elektronik yang sudah jadi kemudian diberikan instrumen penilaian untuk menilai modul elektronik tersebut. Hasil dari *review* tersebut dihasilkan saran yang akan digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah dikembangkan. Maka akan dapat diketahui kekurangan yang dapat diperbaiki.

b) Uji pengembangan

Prototipe modul elektronik yang telah direvisi berdasarkan dari saran-saran dari para ahli kemudian selanjutnya dilakukan uji coba produk pada responden yang sesungguhnya. Uji coba ini akan memperlihatkan respons, reaksi atau komentar dari sasaran yang sesungguhnya. Dalam hal ini responden yang dijadikan sebagai sasaran uji coba produk merupakan tiga

orang peserta didik pada uji coba perseorangan, 8 orang peserta didik pada tahap uji coba *small group* dan 15 orang peserta didik pada tahap *field test*. Proses uji coba diawali dengan mengumpulkan peserta didik yang telah ditentukan jumlahnya berdasarkan kelompok uji coba di lab komputer, kemudian khusus peserta didik tahap *field test* akan diberikan pre test sebelum belajar menggunakan modul elektronik dan setelahnya akan diberikan post test. Selanjutnya untuk semua peserta didik akan dipersilahkan untuk belajar menggunakan modul elektronik dan akan diberikan instrumen penilaian untuk menilai berbagai komponen pembelajaran di dalamnya. Hasil uji coba digunakan untuk memperbaiki produk.

4. *Disseminate* (penyebaran)

Tahapan penyebaran ini merupakan tahapan terakhir yang dilakukan pada model pengembangan ini. Setelah prototipe modul pembelajaran yang dikembangkan telah direvisi dari berbagai saran-saran pada tahap uji coba, kemudian selanjutnya dapat dilihat apakah modul elektronik ini telah siap dijadikan sebagai media pembelajaran dengan melalui beberapa langkah berikut ini:

a) Uji coba

produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada sasaran yang

sesungguhnya, pada kali ini yang dijadikan sasaran implementasi produk ini adalah peserta didik kelas XI di SMAN 75 Jakarta. Setelah itu maka dapat terlihat hasil penggunaan modul elektronik sebagai bahan pembelajaran mandiri pada peserta didik tersebut. Kemudian dari hasil implementasi tersebut dapat ditarik kesimpulan apakah produk tersebut telah mencapai semua tujuan pembelajaran. Tujuan yang belum tercapai perlu dianalisis kembali kesalahan apa saja sehingga masih ada peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

b) Pengemasan

Setelah hasil implementasi menunjukkan modul elektronik yang dikembangkan telah memenuhi tujuan pembelajaran yang diharapkan, maka selanjutnya masuk pada tahap pengemasan produk tersebut ke dalam sebuah perangkat yang dengan mudah di distribusikan kepada guru-guru dan peserta didik yang membutuhkan. Dalam hal ini yang akan menjadi perangkat pengemas modul elektronik ini adalah berupa *Compact Disc* (CD). Penggunaan CD karena file modul elektronik ini berukuran kecil maka tidak diperlukan media penyimpanan yang besar dan harga sebuah CD terbilang murah maka dapat disebar luaskan dengan banyak.

c) Penyebaran & pengadopsian

Tahapan ini merupakan tahapan mensosialisasikan bahan ajar kepada guru-guru dan peserta didik. Peserta didik dapat menggunakan modul elektronik ini tanpa bantuan guru pendamping, sehingga peserta didik dapat belajar di rumah

C. Teknik Evaluasi

Pada pengembangan ini teknik evaluasi yang akan digunakan dalam menilai dan merevisi produk yang akan dikembangkan menggunakan metode evaluasi formatif. Evaluasi formatif menurut Scriven (1991) adalah suatu evaluasi yang biasanya dilakukan ketika suatu produk atau program pembelajaran tertentu sedang dikembangkan dan biasanya dilakukan lebih dari sekali dengan tujuan untuk melakukan suatu perbaikan.⁴² Dalam pengembangan ini teknik evaluasi yang digunakan adalah *expert review*, *one-to-one evaluation*, dan *small group evaluation*.

1. *Expert review* (review ahli)

Expert review melibatkan uji coba ahli materi, dan ahli media. Ahli materi yang akan dilibatkan ialah Ibu Rosdiana Nainggolan S.Pd. sebagai guru sejarah di SMAN 75. Beliau

⁴² adriyanto.weebly.com/.../1/6/.../evaluasi_formatif.pptx diunduh 12/09/2016

sudah mengajar pembelajaran sejarah selama 20 tahun, maka beliau sudah menguasai materi pembelajaran sejarah secara keseluruhan. Selain itu ada ahli materi yang turut dilibatkan dalam menilai kelayakan modul elektronik ini dari segi materi yaitu Dr. Nurzengky Ibrahim, MM. Beliau merupakan dosen S1 dan S2 Pendidikan Sejarah di UNJ.

Sedangkan ahli media yang dilibatkan dalam *expert review* ini adalah Ibu Retno Widyaningrum M.Pd, merupakan salah satu dosen media pembelajaran di jurusan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. Beliau sudah cukup lama berprofesi sebagai tenaga dosen serta telah memiliki banyak pengalaman menilai media pembelajaran.

Expert review bertujuan mendapatkan saran dan komentar seputar modul elektronik pembelajaran yang dikembangkan dari berbagai sisi yang dapat terjadi kesalahan. Dari saran dan komentar tersebut akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan pengembang untuk menyempurnakan modul elektronik ini.

2. *One-to-one evaluation* (uji coba perorangan)

Uji coba perorangan ini dilakukan dengan melibatkan 3 orang peserta didik kelas XI dari SMAN 75 Jakarta. Pemilihan ketiga orang tersebut berdasarkan saran dari guru pembelajaran

sejarah yang terkait dengan mempertimbangkan tingkat prestasi dari yang memiliki prestasi belajar rendah, sedang dan tinggi. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan saran dan komentar yang bervariasi maka dapat memungkinkan mendapatkan data yang lebih sesuai.

3. *Small group evaluation* (uji coba kelompok kecil)

Pada uji coba kelompok kecil ini melibatkan 8 orang kelas XI dari SMAN 75 Jakarta. Uji coba dilakukan di tempat yang sama dengan prosedur yang sama seperti pada uji coba perorangan tetapi pada uji coba ini pengembang akan melihat hasil atau reaksi bila modul elektronik yang telah dikembangkan digunakan dengan metode kelompok. Saran dan nilai yang telah didapatkan menjadi bahan pertimbangan pengembangan.

4. *Field Test* (test lapangan)

Pada uji coba test lapangan ini melibatkan 15 orang kelas XI dari SMAN 75 Jakarta. Uji coba dilakukan di tempat yang sama dengan prosedur sebelumnya. Pada uji coba ini, peserta didik diberikan *pre test* untuk melihat kemampuan awal peserta didik sebelum menggunakan modul elektronik. Kemudian peserta didik akan mencoba modul elektronik yang telah dikembangkan. Pada akhir sesi peserta didik akan mengerjakan *post test*, untuk melihat perubahan hasil belajar setelah

menggunakan modul elektronik ini. Selain itu peserta didik tetap akan memberikan penilaian terhadap berbagai komponen pembelajaran yang ada pada modul elektronik ini menggunakan instrumen penilaian. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendapatkan penilaian, komentar, saran dan menilai peningkatan hasil belajar peserta didik.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Nama Produk

Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini berupa modul elektronik yang diberi nama “**Modul Elektronik Sejarah Penyebaran Agama Islam di Indonesia**”. Dalam modul elektronik ini menyajikan sejarah awal mulai agama Islam masuk dan berkembang pesat di Indonesia. Dalam modul elektronik ini materi disajikan ke dalam dua kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pertama membahas proses menyebarnya agama Islam di Indonesia dan pada bagian kegiatan pembelajaran ke dua membahas peninggalan-peninggalan hasil akulturasi kebudayaan Islam dan kebudayaan lokal.

B. Deskripsi Hasil

Modul elektronik ini dikembangkan menggunakan model pengembangan perangkat pembelajaran 4D yang terbagi menjadi empat tahapan, yaitu: 1) pendefinisian, 2) perencanaan, 3) pengembangan, dan 4) penyebaran.

1. Tahap Pendefinisian

a. Analisis Awal Akhir

Hasil analisis awal akhir yang telah dilakukan mendapatkan data di SMAN 75 Jakarta menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 yang digunakan direvisi pada susunan materi pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di sana.

Metode pembelajaran yang digunakan lebih banyak metode ceramah. Penggunaan metode ceramah ini membuat peserta didik menjadi cepat merasa bosan dan kurang tertarik pada saat belajar. Selain itu pembelajaran hanya berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran.

Masalah belajar yang dialami yaitu nilai yang didapatkan peserta didik rata-rata tidak mencukupi standar ketuntasan, kurangnya minat belajar peserta didik, dan banyaknya materi pembelajaran yang harus dipelajari. Banyaknya materi pembelajaran yang harus dipahami oleh peserta didik yang menjadi masalah utama pada pembelajaran sejarah. Terutama pada materi Penyebaran Agama Islam di Indonesia memiliki jumlah materi yang paling banyak sehingga dari sisi guru dan peserta didik mengalami permasalahan. Dari sisi guru masalah ditemukan dari pembagian waktu mengajar yang banyak hanya untuk menjelaskan satu materi saja. Pada materi ini dibutuhkan waktu 6 kali

pertemuan. Dari sisi peserta didik sulit untuk memahami materi yang diberikan karena terlalu banyak materi yang perlu dipelajari.

Media yang digunakan dalam pembelajaran masih kurang, hanya menggunakan buku cetak. Hal ini menyulitkan guru untuk membuat peserta didik mudah memahami materi yang diajarkan. Tidak jauh berbeda yang dialami oleh peserta didik, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menghadirkan contoh yang lebih konkrit dan menarik agar materi yang dipelajari dapat dengan mudah dipahami.

b. Analisis Siswa

Peserta didik yang menjadi sasaran modul elektronik ini merupakan siswa sekolah menengah atas (SMA) kelas XI yang tergolong sebagai remaja akhir berusia 15-17 tahun. Dalam hal ini peserta didik yang tergolong sebagai remaja akhir masih kurang memiliki kesadaran diri untuk belajar serta banyak hal masih dapat mengganggu motivasi belajar peserta didik. Tetapi disisi lain hal ini juga menguntungkan karena peserta didik yang tergolong sebagai remaja akhir akan lebih mudah menerima suatu hal baru dan sifat keingintahuan yang dimiliki lebih besar. Selain itu pada masa remaja akhir, peserta didik sudah dapat belajar secara mandiri karena dalam diri individu telah meyakini kemauan, potensi dan cita-cita sendiri.

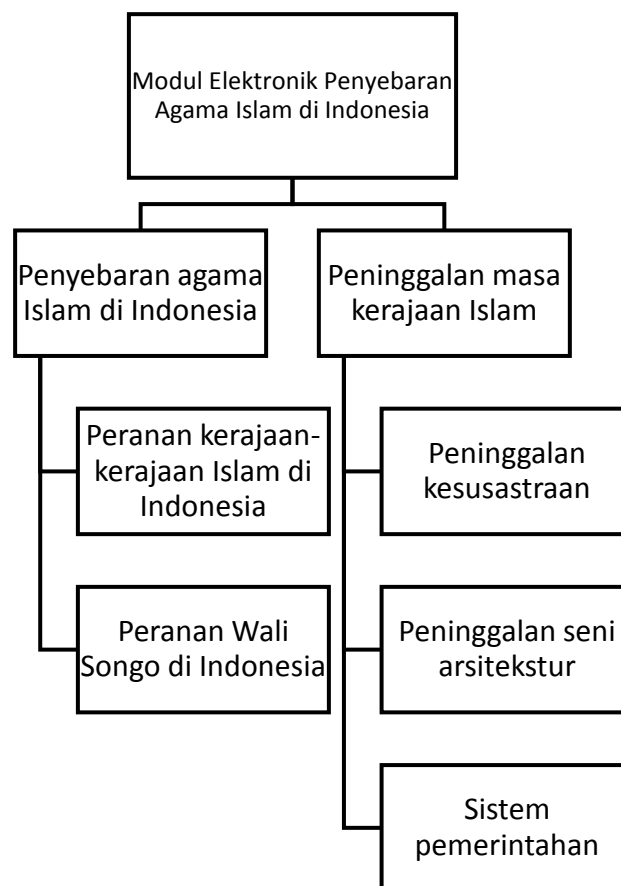
Mayoritas peserta didik di SMAN 75 tergolong pada ekonomi menengah ke atas, sehingga hampir seluruh peserta didik sudah memiliki *smartphone* dan komputer atau laptop pribadi. Tetapi teknologi tersebut belum maksimal digunakan untuk keperluan pembelajaran.

Sedangkan dari segi proses pembelajaran kemampuan belajar peserta didik dalam pelajaran sejarah masih kurang, hal ini dapat terlihat dari nilai rata-rata ujian harian 6,5 dengan nilai SKM 7,5. Tak jauh berbeda dengan nilai murni ujian akhir semester mendapatkan nilai rata-rata 7 dengan nilai SKM 7,5.

c. Analisis Konsep

Topik pembelajaran yang dianggap sulit adalah topik Proses Masuknya Agama Islam di Indonesia. Pada topik ini terdiri dari 2 kegiatan pembelajaran yaitu penyebaran agama Islam di Indonesia dan peninggalan agama dan kebudayaan Islam. Pada kegiatan pembelajaran 1 penyebaran agama Islam di Indonesia materi yang akan dipelajari yaitu kerajaan Islam di Indonesia dan Wali Songo. Pada bagian kegiatan pembelajaran 2 peninggalan agama dan kebudayaan Islam materi yang akan dipelajari yaitu peninggalan kesusastraan, peninggalan arsitektur dan sistem pemerintahan pada masa kerajaan

Islam. Topik ini perlu disajikan dengan media visual selain dengan buku cetak agar materi yang disampaikan lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik. Berikut merupakan peta konsep penyajian materi pada modul elektronik.



Gambar 4.1 Peta Konsep

d. Analisis Tugas

Hasil dari analisis tugas ini berupa kemampuan yang harus dikuasai oleh peserta didik sebagai berikut:

Tabel 4.1 Analisis Tugas

Topik	Kemampuan yang akan dikuasai
<ul style="list-style-type: none"> – Proses penyebaran agama Islam di Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> – Mendeskripsikan peran kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia – Mendeskripsikan Peranan Wali Songo di Indonesia
<ul style="list-style-type: none"> – Peninggalan agama dan kebudayaan Islam 	<ul style="list-style-type: none"> – Mengklasifikasi peninggalan kesusastraan – Mengklasifikasi peninggalan arsitektur – Mendeskripsikan sistem pemerintahan pada masa kerajaan Islam

e. Analisis Tujuan

Berdasarkan hasil analisis konsep dan diskusi dengan guru yang bersangkutan, rumusan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

Tujuan Pembelajaran Umum

Setelah mengikuti pelajaran Sejarah pada modul ini, peserta didik kelas XI akan dapat memahami proses masuknya agama dan

kebudayaan Islam ke Indonesia serta berbagai benda peninggalannya.

Tujuan Pembelajaran Khusus

- Peserta didik dapat mendeskripsikan penyebaran agama Islam di Indonesia jika diberi tes dapat memperoleh skor 80
- Peserta didik dapat mengklasifikasikan peninggalan masa kerajaan Islam jika diberi tes dapat memperoleh skor 80

2. Tahap Perencanaan

a) Penyusunan Tes

Hasil dari tahapan ini adalah kisi-kisi instrumen penilaian yang digunakan untuk mengukur perubahan hasil belajar peserta didik.

Tabel 4.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian

No	Aspek	Indikator	Jenis soal	Butir soal
I.	Penyebaran agama Islam di Indonesia	Peranan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia	PG	1,2,3,4
		Peranan Wali Songo di Indonesia	PG	5,6,7,8
II.	Peninggalan masa kerajaan Islam	Peninggalan kesusastaan	PG	8,9
		Peninggalan seni arsitektur	PG	10

b) Pemilihan Media

Setelah dilakukan analisis karakteristik peserta didik, dan analisis konsep maka media yang akan digunakan adalah modul elektronik. Pemilihan modul bertujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri dan pembelajaran akan berjalan lebih menarik. Pembelajaran akan lebih menarik karena berbagai macam media dapat dimasukkan di dalamnya seperti gambar, video dan info grafis. Media gambar digunakan untuk memberikan contoh seputar informasi yang berkaitan dengan materi yang tengah dipelajari.



Gambar 4.2 contoh gambar masjid agung Banten

Selain itu digunakan pula video untuk menampilkan materi pembelajaran dengan lebih menarik. Yang tidak kalah penting adalah penggunaan media info grafis untuk memberikan penjelasan lebih

mendetail mengenai sebuah daerah kekuasaan dan daerah penyebaran.



Gambar 4.3 contoh gambar peta penyebaran agama Islam

c) Pemilihan Format

Hasil dari tahap ini adalah analisis ragam pengetahuan yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Format Media

No.	Topik	Ragam Pengetahuan	Format Media
1.	Masuknya Agama Islam	Fakta	Video, teks dan gambar
2.	Kerajaan Perlak	Fakta	Teks dan gambar
3.	Kerajaan Samudra Pasai	Fakta	Teks dan gambar
4.	Kerajaan Aceh	Fakta	Teks dan gambar
5.	Kerajaan Demak	Fakta	Teks dan gambar
6.	Kerajaan Panjang	Fakta	Teks dan gambar
7.	Kerajaan Mataran	Fakta	Teks dan gambar

8.	Kerajaan Banten	Fakta	Teks dan gambar
9.	Kerajaan Gowa Dan Talo	Fakta	Teks dan gambar
10.	Kerajaan Ternate Dan Tidore	Fakta	Teks dan gambar
11.	Intro	Fakta	Teks
12.	Sunan Gresik	Fakta	Teks
13.	Sunan Ampel	Fakta	Teks
14.	Sunan Giri	Fakta	Teks
15.	Sunan Bonang	Fakta	Teks
16.	Sunan Kalijaga	Fakta	Teks
17.	Sunan Gunung Jati	Fakta	Teks
18.	Sunan Drajat	Fakta	Teks
19.	Sunan Kudus	Fakta	Teks
20.	Sunan Muria	Fakta	Teks
21.	Peninggalan kesusastraan Hikayat	Fakta	Teks dan gambar
22.	Peninggalan kesusastraan Babad	Fakta	Teks dan gambar
23.	Peninggalan kesusastraan Suluk	Fakta	Teks dan gambar
24.	Peninggalan seni arsitektur masjid	Fakta	Teks dan gambar
25.	Peninggalan seni arsitektur makam	Fakta	Teks dan gambar
26.	Sistem pemerintahan pada masa kerajaan Islam	Fakta	Teks

d) Rancangan Awal

Hasil rancangan awal pada modul ini tersajikan pada GBPP, GBIM, dan Storyboard (terlampir di Lampiran 1)

3. Tahap Pengembangan

a) Review Ahli

Review ahli yang dilakukan oleh ahli materi, dan ahli media ini menghasilkan saran yang digunakan untuk memperbaiki modul digital, yaitu sebagai berikut:




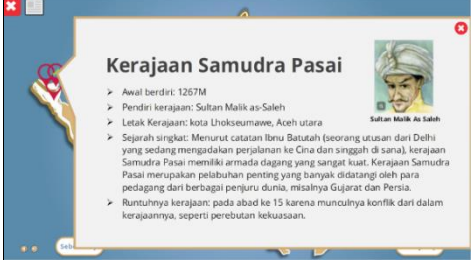
1) Ahli media

Review oleh Retno Widyaningrum, M.Pd

Tabel 4.4 saran dan revisi ahli media

No.	Saran	Revisi
1.	<i>Background</i> dan tulisan kurang kontras	<i>Background</i> dijadikan lebih kontras dengan tulisan
2.	Masih banyak terjadi kesalahan tulisan	Dikoreksi kata-kata yang salah
3.	Tampilkan terus petunjuk pembelajaran pada bagian peta penyebaran agama Islam	Petunjuk pembelajaran dibuat dapat ditutup secara manual
4.	Tambahkan beberapa contoh gambar	Ditambahkan contoh gambar pada bagian penyebaran agama Islam
5.	Tambahkan beberapa keterangan pada glosarium	Ditambahkan keterangan tentang sunan, hikayat, babad, dan suluk dalam glosarium
6.	Perbaiki tombol <i>preview</i> pada soal evaluasi pembelajaran	Tombol <i>preview</i> sudah berjalan lancar.

Tabel 4.5 saran dan revisi ahli media 2

Saran	Revisi
<p>Sebelumnya petunjuk pembelajaran akan tertutup secara otomatis setelah 20 detik</p> 	<p>Petunjuk pembelajaran dapat ditutup secara manual dengan mengklik tombol petunjuk sebelah kiri dari tombol exit</p> 
<p>Sebelumnya contoh gambar yang ditampilkan adalah peta wilayah kerajaan</p> 	<p>Gambar diganti dengan gambar seputar kerajaan tersebut</p> 

2) Ahli materi

Review oleh Dr. Nurzengky Ibrahim, MM. dan Rosdiana Nainggolan
S.Pd

Tabel 4.6 saran dan revisi ahli materi

No.	Saran	Revisi
1.	Materi masih kurang	Ditambahkan materi awal penyebaran Islam dan sistem pemerintahan pada masa kerajaan Islam
2.	Tambahkan lebih banyak contoh gambar	Ditambahkan contoh gambar pada materi penyebaran agama Islam, dan sistem pemerintahan pada masa kerajaan Islam
3.	Tambahkan video pembelajaran agar lebih menarik	Ditambahkan video pada materi awal penyebaran Islam
4.	Ada pilihan yang ganda pada soal evaluasi pembelajaran	Soal evaluasi pembelajaran sudah diperbaiki

Tabel 4.7 saran dan revisi ahli materi 2

Saran	Revisi
<p>Sebelumnya materi awal penyebaran Islam di Indonesia</p> 	<p>Ditambahkan materi seputar faktor ekstern dan intern serta peta jalur penyebaran agama Islam</p> 

	
<p>Sebelumnya tidak ada materi sistem pemerintahan pada masa kerajaan Islam</p>	<p>Ditambahkan materi sistem pemerintahan pada masa kerajaan Islam</p> 
<p>Sebelumnya tidak ada video pembelajaran yang disajikan</p>	<p>Ditambahkan video pada materi awal penyebaran Islam</p> 

Instrumen yang digunakan dalam tes formatif untuk review ahli menggunakan skala nilai dengan rentang nilai dari 1-4. Berikut tingkat pencapaian masing-masing aspek yang diukur dengan instrumen:

3,5 s/d 4 adalah sangat baik

2,5 s/d 3,4 adalah baik

1,5 s/d 2,4 adalah cukup

1 s/d 1,4 adalah kurang

Uji coba ahli dilakukan pada ahli materi dan ahli media pembelajaran. Uji coba ini menghasilkan data rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 4.8 Bagan Rekapitulasi data penilaian ahli

Expert	Rata-rata
Media pembelajaran	2,2
Materi pembelajaran 1	3
Materi pembelajaran 2	3
Rata-rata keseluruhan	2,7

Berdasarkan pada kriteria penilaian di atas, dapat dilihat bahwa berdasarkan review ahli, kualitas modul elektronik ini termasuk dalam kategori baik, dengan nilai rata-rata 2,7. Berdasarkan tabel rekapitulasi uji coba di atas dapat dilihat dari aspek materi yang disajikan di dalam modul ini termasuk baik dengan mendapatkan nilai 3 dari kedua ahli materi yang

dilibatkan. Materi yang disajikan dalam modul elektronik ini telah disusun berdasarkan kurikulum dan sudah menyesuaikan dengan sumber belajar yang digunakan pada pembelajaran di SMAN 75. Sementara dari aspek media, modul elektronik ini dikategorikan dengan cukup dengan nilai 2,2. Hal ini dikarenakan pada modul ini ada beberapa aspek yang masih dianggap kurang sesuai dan perlu diperbaiki lebih lanjut. Setelah dilakukan perbaikan maka modul elektronik ini sudah dapat dipergunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang baik dan menarik.

b) Uji Coba Perorangan

Tahap uji coba ini dilakukan untuk memperoleh masukan langsung dari peserta didik dan melihat perubahan hasil pembelajaran setelah menggunakan modul elektronik ini. Uji coba tahap ini dilakukan dengan melibatkan 3 orang responden, yaitu peserta didik dengan kemampuan belajar tinggi, cukup, dan rendah. Berikut adalah hasil dari penilaian responden:

Tabel 4.9 Rekapitulasi data penilaian pengguna perorangan

Responden	Kemampuan	Nilai
Adji Maulana	Tinggi	2,8
Frydo Wiratama	Sedang	3
Tri Hartono Hasan	Rendah	2,9
Nilai rata-rata		2,9

Dari hasil penilaian perorangan, modul elektronik ini dapat dikategorikan baik dengan nilai rata-rata 2,9.

Berikut adalah beberapa saran yang diberikan dari uji coba perorangan:

- a. Background pada tes evaluasi pembelajaran diubah jangan cuma putih saja
- b. Tambahkan video pembelajaran

Revisi yang dilakukan:

- a. Diganti background pada tes evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik
 - b. Video pembelajaran sudah ditambahkan pada materi awal penyebaran agama Islam
- c) Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap uji coba ini melibatkan 8 orang responden yang menilai modul elektronik ini. Tujuan uji coba ini masih sama dengan sebelumnya untuk memperoleh masukan langsung dari pengguna dalam skala yang lebih banyak. Berikut adalah hasil dari penilaian responden:

Tabel 4.10 Rekapitulasi data penilaian pengguna kelompok kecil

Responden	Nilai
Kadek Nindhia	3,5
Hanna Shara	3,3
Salfa Astiara	3,9

Nova Triyana	3,8
Fransisco Aryo	2,9
Rosalyn	3,8
Tiara Avianita	3,6
Tri Hardo Wahyu	3,5
Nilai rata-rata	3,5

Dari hasil penilaian kelompok kecil, modul elektronik ini dapat dikategorikan sangat baik dengan nilai rata-rata 3,5.

Berikut adalah beberapa saran dan komentar yang diberikan dari uji coba perorangan:

- a. Background kurang menarik
- b. Backsound kurang menarik
- c. Sangat lengkap dan bagus
- d. Menarik dan tidak membosankan
- e. Kualitas suara pada video kurang bagus

Revisi yang dilakukan:

- a. Background dan backsound tidak diubah karena dirasa sudah cukup menarik untuk responden lainnya.
- b. Suara pada video pembelajaran tidak diperbaiki karena pengembang mendapatkan video tersebut dari sumber lain jadi sulit untuk diubah

d) Uji Coba Lapangan

Pada tahap uji coba ini tidak jauh berbeda dengan uji coba sebelumnya melibatkan 15 orang responden yang menilai modul elektronik ini, selain itu peserta didik juga akan diberikan pre test dan post test untuk menilai peningkatan hasil belajar setelah menggunakan modul elektronik ini. Tujuan uji coba ini untuk memperoleh masukan langsung dari pengguna dan melihat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah belajar menggunakan modul elektronik ini. Berikut adalah hasil dari penilaian responden dan hasil nilai pre test serta post test:

Tabel 4.11 Rekapitulasi data penilaian pengguna uji lapangan

Responden	Nilai
Hans Kelsen	2,6
Jihan Fairuz	3,4
Siti Nurmalia	3,1
Indari Widi	2,3
Raihanah Firdhania	3,3
Hana Fauziyyah	3,3
Octavia Rusman	3,8
Rafy Rayhan	3,5
Dhea Maulida	3,4
Ilandisyah Olivia	2,8
Nurul Arifin	2,8

Wahyudin	2,8
M. Ramadhan	3
M. Raihan	2,8
Muhammad Ulinnuha	3
Nilai rata-rata	3,1

Tabel 4.12 Rekapitulasi data nilai pre test dan post test pengguna uji lapangan

Responden	Nilai Pre Test	Nilai Post Test
Hans Kelsen	5	7
Jihan Fairuz	5	8
Siti Nurmalia	7	10
Indari Widi	6	10
Raihanah Firdhania	6	10
Hana Fauziyyah	6	9
Octavia Rusman	6	9
Rafy Rayhan	4	8
Dhea Maulida	7	8
Ilandisyah Olivia	3	9
Nurul Arifin	3	6
Wahyudin	3	6
M. Ramadhan	3	5
M. Raihan	4	7
Muhammad Ulinnuha	5	6
Nilai rata-rata	4,9	7,9

Dari hasil penilaian uji coba lapangan, modul elektronik ini dapat dikategorikan baik dengan nilai rata-rata 3,1. Sedangkan dapat dilihat dari nilai 15 orang peserta didik yang telah mengerjakan pre test dan post test pada modul elektronik ini mengalami peningkatan dari nilai rata-rata 4,9 sebelum menggunakan modul elektronik ini kemudian meningkat menjadi mendapatkan nilai rata-rata 7,9.

Berikut adalah beberapa saran dan komentar yang diberikan dari uji coba perorangan:

- a. Suara pada video pembelajaran kurang jelas
- b. Programnya menarik untuk belajar
- c. Ada kesalahan pada soal No. 10 bagian kegiatan pembelajaran 1

Revisi yang dilakukan:

- a. Suara pada video pembelajaran tidak diperbaiki karena pengembang mendapatkan video tersebut dari sumber lain jadi sulit untuk diubah
- b. Soal sudah diperbaiki

4. Tahap Penyebaran

Pada tahapan ini karna terkendala waktu dan biaya maka pengembang tidak menjalankan hingga tahap penyebaran.

C. Karakteristik Produk

Modul elektronik ini merupakan modul interaktif dengan berbagai media pembelajaran di dalamnya sehingga memudahkan peserta didik dalam belajar dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Peserta didik dapat belajar menggunakan modul elektronik ini di mana saja dan kapan saja tanpa bantuan dengan guru, karena tampilan dalam modul elektronik ini dibuat *user friendly* dan sudah dilengkapi dengan petunjuk pembelajaran di setiap awal kegiatan pembelajaran. Selain itu bahasa penulisan pada modul elektronik ini dibuat lebih santai dan disertai dengan *Trigger* yaitu pertanyaan yang akan membuat peserta didik seolah merasakan komunikasi dua arah.

1. Spesifikasi Sistem

Program ini dapat dioperasikan dengan baik dengan spesifikasi komputer sebagai berikut:

a) Sistem Operasi komputer

Spesifikasi minimum komputer

- Prosesor : 2.0 GHz processor (32-bit or 64-bit)
- RAM : 2 GB
- Monitor : 1024 x 768 pixel
- Speaker / Headset

- Sistem Operasi : Windows XP, Windows Vista SP2 (32-bit or 64-bit), dan Mac OS X 10.6.8 (Snow Leopard)
- Adobe Flash Player : Adobe Flash Player 10.3

Spesifikasi rekomendasi komputer

- Prosesor : 2.5 GHz processor (32-bit or 64-bit)
- RAM : 4 GB
- Monitor : 1920 x 1080 pixel
- Speaker / Headset
- Sistem Operasi : Windows 8.1, Windows 10 (32-bit or 64-bit) dan Mac OS X 10.12 (Sierra)
- Adobe Flash Player : Adobe Flash Player 25

2. Kelebihan dan Kekurangan Program

a. Kelebihan

- 1) Unsur interaktif pada modul elektronik ini akan membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan.
- 2) Navigasi dibuat sejelas dan sesederhana mungkin sehingga memudahkan peserta didik.
- 3) Setiap materi pembelajaran dilengkapi dengan contoh berupa gambar dan video.

- 4) Terdapat latihan dan tes evaluasi di setiap akhir kegiatan pembelajaran.
- 5) Pada setiap soal tes evaluasi dilengkapi dengan *feedback* yang berhubungan dengan soal tersebut.
- 6) Program dapat beroperasi tanpa harus di instal terlebih dahulu.
- 7) Tersedia pilihan untuk melanjutkan pembelajaran bila secara sengaja atau tidak disengaja peserta didik menutup modul elektronik ini.
- 8) Dapat diintegrasikan dengan web based learning (LMS)

b. Kekurangan

- 1) Materi akan lebih mudah dipahami bila dihadirkan lebih banyak video pembelajaran.
- 2) Terkadang bila terlalu lama program didiamkan akan terjadi masalah pada tampilan.
- 3) Terbatasnya sumber daya dan waktu yang dimiliki pengembang untuk mengembangkan produk ini.

D. Prosedur Pemanfaatan

Modul elektronik ini dikemas di dalam bentuk *compact disk* (CD). Di dalam CD telah dilengkapi dengan program *autorun*, sehingga program akan berjalan secara otomatis setelah dimasukkan ke dalam CD-ROM/DVD-ROM

drive. Format file yang digunakan pada modul elektronik ini adalah *executable* (*.exe) dan sudah dilengkapi dengan *media player* tersendiri sehingga tidak perlu *software* pendukung untuk membuka file tersebut.

Apabila program tidak langsung berjalan setelah CD dimasukkan ke dalam CD-ROM/DVD-ROM drive, maka pengguna dapat menjalankan program dengan cara berikut:

- a. Klik My Computer
- b. Pilih CD-ROM/DVD-ROM drive
- c. Buka folder Modul Sejarah Penyebaran Agama Islam di Indonesia
- d. Pilih file Launch_Story.exe

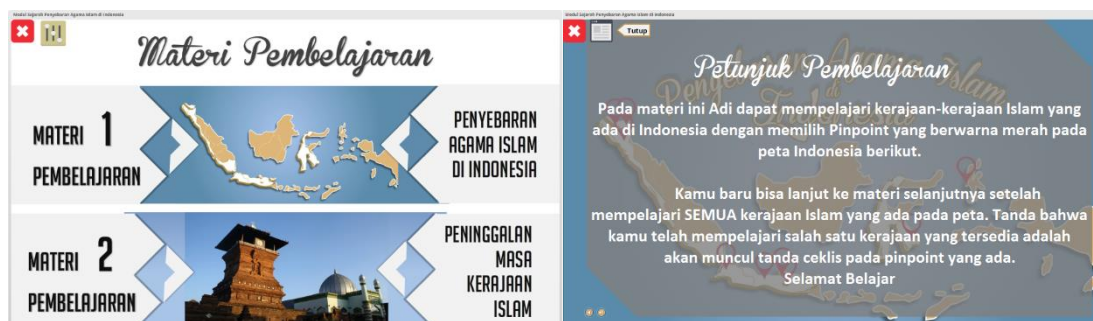
Ketika program modul elektronik ini sudah mulai berjalan, maka peserta didik akan disambut dengan video pembuka yang menjelaskan kerajaan-kerajaan Islam yang ada di Indonesia. Kemudian peserta didik diharuskan memasukkan namanya ke dalam kolom yang telah disediakan, nama yang telah dimasukkan tersebut akan muncul di beberapa bagian kalimat untuk



Gambar 4.4 contoh gambar tampilan pembuka

menambah kesan interaktif dalam pembelajaran. Pada *slide* selanjutnya peserta didik akan menjelajahi isi modul secara *linear*. Navigasi yang disediakan sangat sederhana hanya terdapat tombol daftar isi, *exit*, sebelumnya dan selanjutnya, hal ini dimaksudkan agar peserta didik tidak kesulitan dalam mengoperasikan program ini.

Pada bagian kegiatan pembelajaran terbagi menjadi dua kegiatan dan peserta didik harus memilih kegiatan pembelajaran pertama terlebih dahulu baru mereka dapat lanjut ke bagian kegiatan pembelajaran kedua.



Gambar 4.5 contoh gambar halaman Kegiatan Pembelajaran dan Petunjuk Pembelajaran

Di setiap materi akan diberikan penjelasan bagaimana cara menyelesaikan dan mempelajari materi yang ada. Selain itu pada setiap akhir kegiatan akan tersedia rangkuman, glosarium, latihan dan evaluasi pembelajaran. Pada evaluasi pembelajaran setiap peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan akan muncul *feedback* yang menjelaskan tes yang telah mereka kerjakan. Dalam evaluasi pembelajaran peserta didik harus mencapai skor 80% atau lebih, jika belum maka peserta didik harus mengulang evaluasi pembelajaran hingga mencapai standar ketuntasan yang telah ditentukan baru peserta didik dapat lanjut ke materi selanjutnya. Setelah



Gambar 4.6 contoh gambar halaman Rangkuman dan Glosarium selesai mempelajari materi yang ada, peserta didik dapat menutup program modul elektronik ini dengan mengklik tombol *exit* pada pojok kiri atas.

E. Keterbatasan Pengembangan

Dalam mengembangkan modul elektronik ini pengembang merasakan beberapa kendala baik itu dari proses pembuatan modul elektronik ataupun dari kendala lingkungan tempat penelitian. Berikut adalah beberapa keterbatasan pengembangan dalam mengembangkan modul elektronik ini:

- 1) Keterbatasan sumber informasi. Materi yang diangkat pada modul elektronik ini tergolong dalam materi yang banyak dan materi bersifat faktual. Materi jenis ini membutuhkan sebuah penggambaran yang lebih konkret baik itu disajikan dalam bentuk gambar atau video agar peserta didik mudah memahaminya, tetapi sumber media yang terkait oleh materi ini sangat terbatas.
- 2) Keterbatasan metode. Pada tahap 4 yaitu *Disseminate* (penyebaran), pengembang tidak lakukan karena keterbatasan waktu dan dana.
- 3) Keterbatasan waktu. Waktu untuk mengembangkan modul elektronik ini dengan waktu untuk menguji cobanya sangat terbatas karena terdesak dengan ujian akhir sekolah, sehingga pengembangan modul elektronik ini masih dirasa kurang sempurna.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Modul elektronik ini sudah dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi empat tahap.

1. Tahap pertama merupakan tahap pendefinisian, dari analisis yang telah dilakukan, ditemukan beberapa masalah pembelajaran khususnya pada media. Sehingga ditentukan media modul elektronik yang akan digunakan untuk mengatasi masalah tersebut.
2. Tahap ke dua merupakan tahap perencanaan, menghasilkan rancangan media dalam bentuk kisi-kisi instrumen penilaian, GBPP, GBIM, dan *Storyboard* untuk modul elektronik.
3. Tahap ketiga adalah tahapan pengembangan, prototipe modul elektronik yang telah dikembangkan pada tahap sebelumnya kemudian direvisi dan diuji coba. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, produk media pembelajaran modul elektronik ini tergolong ke dalam kriteria baik berdasarkan skala nilai yang telah ditentukan.
4. Tahap keempat, pada tahap penyebaran tidak dilakukan karena terkendala waktu dan biaya.

B. Implikasi

Modul elektronik ini dapat diimplementasikan sebagai salah satu sumber belajar mandiri dalam pembelajaran sejarah penyebaran agama Islam di Indonesia pada SMAN 75 Jakarta. Peserta didik dapat menggunakan modul elektronik ini sebagai salah satu sumber pembelajaran tambahan selain guru dan buku cetak yang telah digunakan. Belajar dengan modul elektronik ini peserta didik tidak perlu lagi bergantung kepada guru, karena peserta didik dapat belajar secara mandiri di mana pun dan kapan pun mereka suka.

Adapun implikasi dari pengembangan media pembelajaran modul elektronik ini adalah sebagai berikut:

1. Pengguna/peserta didik SMAN 75 Jakarta

Peserta didik dapat memanfaatkan modul elektronik ini sebagai salah satu sumber belajar yang interaktif bila dibandingkan dengan buku cetak yang sebelumnya telah digunakan. Selain itu dalam modul elektronik ini peserta didik mendapatkan lebih banyak informasi, baik dari segi materi maupun contoh berupa gambar dan video yang terdapat pada modul elektronik ini. Modul elektronik ini dapat dengan mudah diterapkan dalam proses pembelajaran dengan guru memberikan duplikasi program kepada seluruh peserta didik kemudian memberikan arahan penggunaan modul elektronik ini. Kemudian peserta didik dapat belajar di mana pun dan kapan pun terlepas dari sekolah.

2. Guru

Bagi guru di SMAN 75 Jakarta, modul elektronik ini dapat menjadi sebuah media pembelajaran tambahan yang berguna memperdalam pengetahuan peserta didik seputar materi yang disajikan. Selain itu modul elektronik ini dapat menjadi pengulang/penguat materi yang telah dijelaskan oleh guru atau buku cetak, sehingga peserta didik dapat mempelajarinya lagi di mana pun. Modul elektronik ini juga akan membuat sebuah suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan karena menghadirkan interaksi pengguna dengan modul elektronik itu sendiri.

3. Pengembang

Bagi pengembang sendiri, proses pengembangan modul elektronik ini memberikan pengetahuan tersendiri mengenai bagaimana mengembangkan sebuah produk pembelajaran mandiri dalam bentuk modul elektronik dengan baik. Ke depannya, pengembang dapat terus melakukan pembaharuan produk, baik dari segi materi dan kualitas media pembelajaran yang dibutuhkan.

4. SMAN 75 Jakarta

Implikasi dari pengembangan ini terhadap sistem perkuliahan di SMAN 75 Jakarta, terutama pada mata pelajaran Sejarah ini adalah diperlukan dukungan dan kesiapan pihak SMAN 75 Jakarta untuk memperbanyak dan mengintegrasikannya di dalam proses

pembelajaran. Jika diperlukan, selanjutnya dapat direncanakan untuk mengembangkan konten-konten dari mata kuliah lainnya.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah diuraikan, berikut ini adalah beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Bagi peserta didik SMAN 75 Jakarta diharapkan dapat menggunakan modul elektronik ini dengan benar dan maksimal, sesuai dengan petunjuk pembelajaran yang terdapat di dalam modul elektronik itu sendiri dan arahan dari guru.
2. Bagi guru mata pelajaran Sejarah di SMAN 75 Jakarta, selanjutnya agar dapat memanfaatkan modul elektronik ini selam materi yang disajikan masih relevan. Bila dirasa perlu guru dapat memperbaharui isi serta media pembelajaran yang ada pada modul elektronik ini.
3. Bagi SMAN 75 Jakarta agar memperhatikan berbagai keperluan teknis dan non teknis demi kelancaran penerapan program ini, baik kepada peserta didik maupun kepada para pengajar. Diperlukan dukungan untuk pengembangan konten materi pembelajaran berikutnya atau mata pelajaran lainnya bila dibutuhkan.
4. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, disarankan agar terus melakukan peningkatan kualitas terhadap proses pengembangan modul elektronik seperti ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Prastowo Andi (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Pres
- Satopo Ariesto Hadi (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Suparman Atwi, dkk (1994). *Pokok-pokok panduan pengembangan bahan ajar di perguruan tinggi* Jakarta: PAU-PPAI-UT
- B.P. Sitepu (2006). *Penyusunan Buku Pelajaran*. Jakarta: Verbun Publishing
- Seels Barbara B. dan Richey Rita C. (1994). *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: IPTPI.
- Benny A. Pribadi (2009). *Model Desai Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Bustanudin Agus (1999) *Pengembangan Ilmu-ilmu sosial: Studi Banding antara Pandangan Ilmiah dan Ajaran Islam*. Jakarta: Gemalnsani Press.
- Syah Darwyan (2009). dkk, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Diadit Media.
- Salma Dewi (2007). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Salma Dewi (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Hamdani (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Kartono Kartini (2007). *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju.
- Suparman M. Atwi (2012). *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.
- Nur Hamiyah dan Mohammad Jauhar (2014). *Strategi Belajar-Mengajar di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Meilanie Sri Martini (2009). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

Sudharwo (1989). *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta, MSP.

Badar Trianto Ibnu (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta, Pranada Media Group.

Trianto (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta, Kencana.

Universitas Terbuka (2004). *Pendidikan Tinggi Jarak Jauh*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sanjaya Wina (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Miarso Yusufhadi (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Pustekom.

Gunadharma Ananda (2011). *Pengembangan Modul Elektronik Sebagai Sumber Belajar Untuk Mata Kuliah Multimedia Design* (Skripsi). Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

Dewan Riset Nasional. (2013). UU No. 18 Tahun 2002 *Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, Pustaka.

[http:// www.file.upi.edu](http://www.file.upi.edu)

[http:// www.nurma.staff.uns.ac.id](http://www.nurma.staff.uns.ac.id)

[http:// www.staff.uny.ac.id](http://www.staff.uny.ac.id)

http://www.adriyanto.weebly.com/.../1/6/.../evaluasi_formatif.pptx

<http://www.gurusejarah.com/2014/09/maksud-dan-tujuan-mata-pelajaran.html>



**PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 75 JAKARTA**

SURAT KETERANGAN

Nomor:435/-1.851.622

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 75 Jakarta, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **NURUL AMRI JAYADI**
 Nomor Pokok Mahasiswa : 1215121091
 Universitas : Universitas Negeri Jakarta
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Program Study : Teknologi Pendidikan
 Lama Penelitian : 17 April s.d 4 Mei 2017

Nama tersebut di atas telah melaksanakan Penelitian untuk penyusunan skripsi dengan judul **Pengembangan Modul Elektronika untuk Pembelajaran Sejarah kelas XI di SMA Negeri 75 Jakarta**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 20 Juni 2017
 Kepala SMA Negeri 75 Jakarta


 Drs. Agus Jaya, M, Biomed
 196508261990021002

Lampiran

Lampiran 1

GBPP, GBIM, dan STORYBOARD

GBPP

(GARIS BESAR PROGRAM
PEMBELAJARAN)

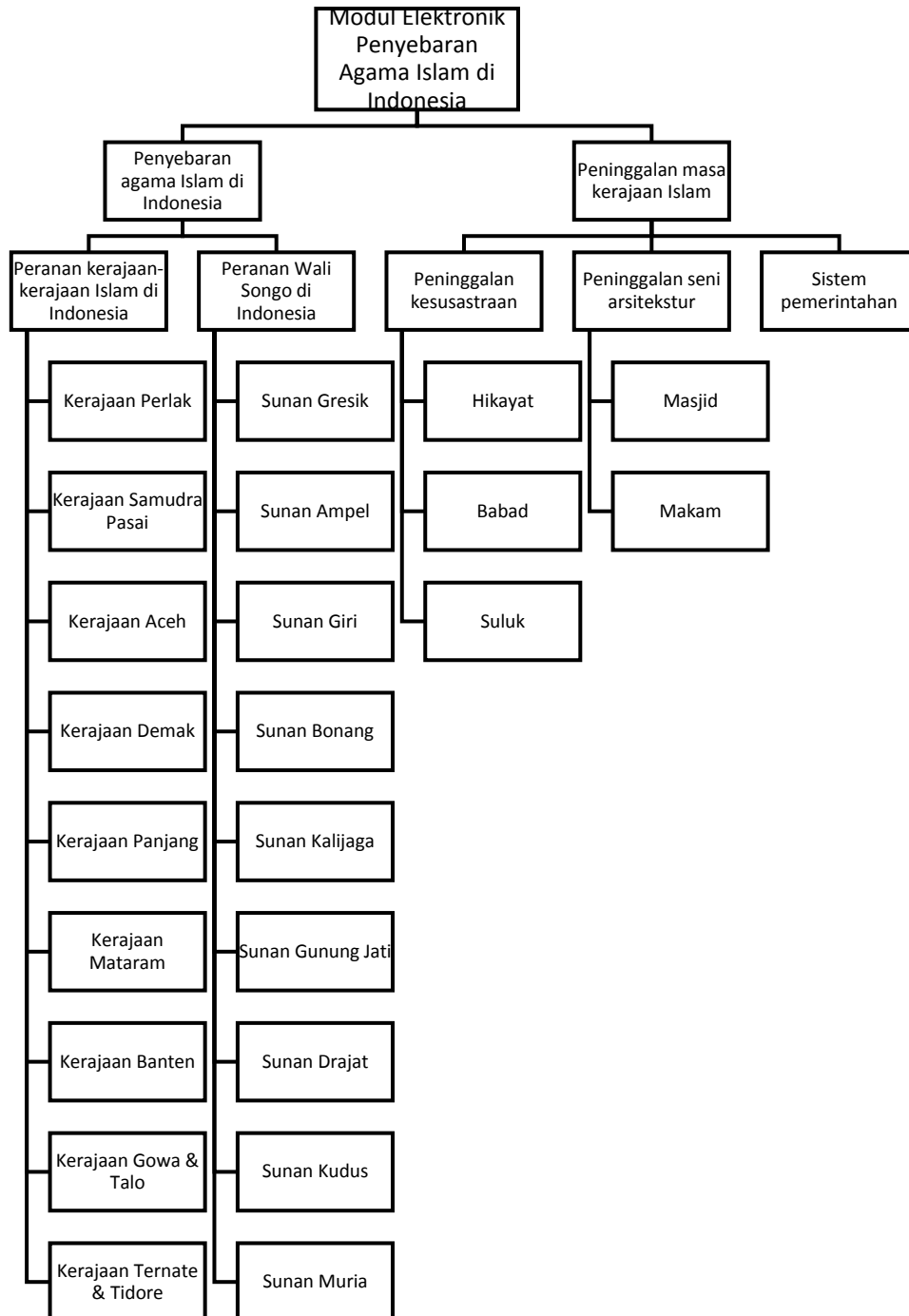
Mata Pelajaran:

SEJARAH

SMAN 75 JAKARTA UTARA

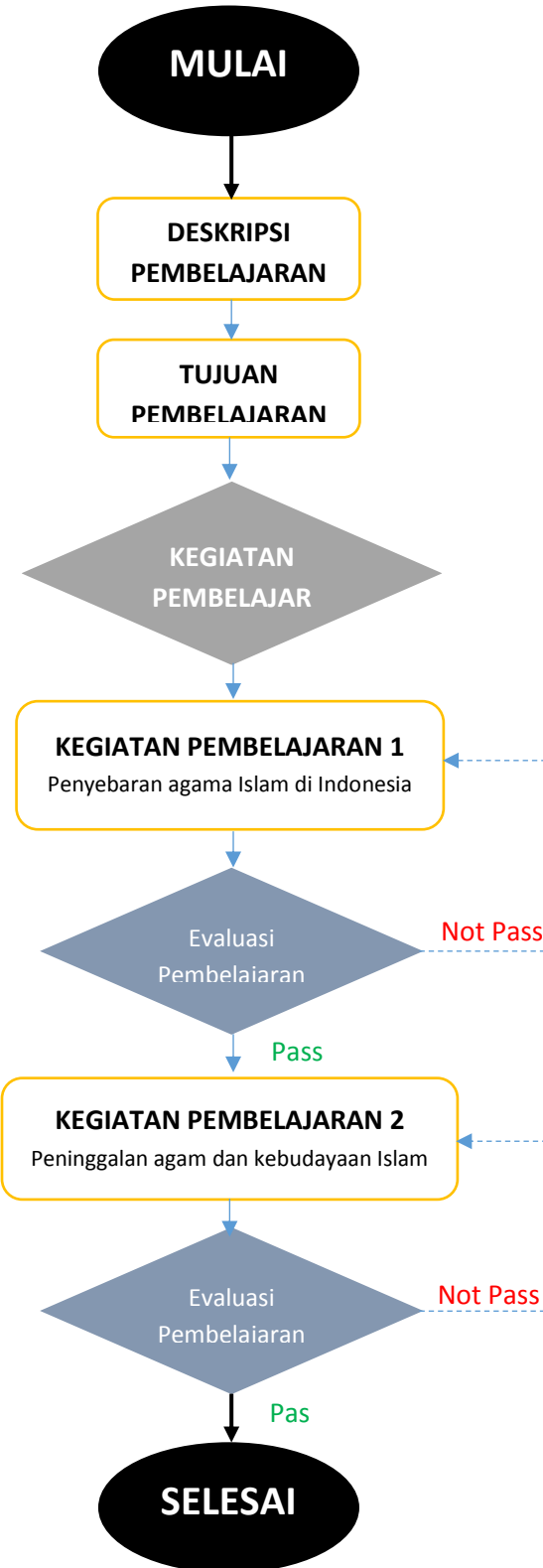
PETA KONSEP

Modul Elektronik Penyebaran Agama Islam di Indonesia



FLOW CHART

Modul Elektronik Penyebaran Agama Islam di Indonesia



GARIS BESAR PROGRAM PEMBELAJARAN

MATA PELAJARAN : **SEJARAH**

KELAS/SEMESTER : **XI/2**

TIU : Setelah mengikuti pelajaran Sejarah pada modul ini, peserta didik kelas XI akan dapat memahami proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia serta berbagai benda peninggalannya

DESKRIPSI : Mata pelajaran ini mempelajari proses masuknya ajaran agama Islam ke Indonesia. Penyebaran agama Islam di Indonesia diawali dari berkembangnya kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia, kemudian perkembangan ajaran agama Islam mulai berkembang pesat di pulau Jawa dengan bantuan dari Wali Songo. Hingga sekarang kebudayaan agama Islam terus berkembang dan meninggalkan berbagai peninggalan bersejarah. Materi pelajaran ini 100% merupakan teori.

No	Tujuan Instruksional Khusus	Pokok Bahasan	Sub. Pokok. Bahasan	Strategi Pembelajaran			Komposisi (%)		Pustaka
				Metode	Media	Waktu	Teori	Prak.	
1	Peserta didik dapat mendeskripsikan penyebaran agama Islam di Indonesia jika diberi tes dapat memperoleh skor 80	Penyebaran agama Islam di Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> – Peranan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia – Peranan Wali Songo di Indonesia 	Belajar mandiri	Modul	180 menit	100		Ratna Hapsari, <i>Sejarah Kelas XI</i> (Jakarta. Erlangga, 2014)
2	Peserta didik dapat mengklasifikasikan peninggalan masa kerajaan Islam jika diberi tes dapat memperoleh skor 80	Peninggalan masa kerajaan Islam	<ul style="list-style-type: none"> – Peninggalan kesustraan – Peninggalan seni arsitektur – Sistem pemerintahan pada kerajaan Islam 	Belajar mandiri	Modul	90 menit	100		Ratna Hapsari, <i>Sejarah Kelas XI</i> (Jakarta. Erlangga, 2014)

GARIS BESAR ISI MATERI

MATA PELAJARAN : SEJARAH

KELAS/SEMESTER : XI/2

PENULIS : Nurul Amri Jayadi

TIU : Setelah mengikuti pelajaran Sejarah pada modul ini, peserta didik kelas XI akan dapat memahami berbagai proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia serta berbagai benda peninggalannya.

DESKRIPSI : Mata pelajaran ini mempelajari proses masuknya ajaran agama Islam ke Indonesia. Penyebaran agama Islam di Indonesia diawali dari berkembangnya kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia, kemudian perkembangan ajaran agama Islam mulai berkembang pesat di pulau Jawa dengan bantuan dari Wali Songo. Hingga sekarang kebudayaan agama Islam terus berkembang dan meninggalkan berbagai peninggalan bersejarah. Materi pelajaran ini 100% merupakan teori.

No	Tujuan Instruksional Khusus	Pokok Bahasan	Sub. Pokok. Bahasan	Tes Akhir Modul		Pustaka
				PG	URAIAN	
1	Peserta didik dapat mendeskripsikan penyebaran agama Islam di Indonesia jika diberi tes dan memperoleh skor 80	Penyebaran agama Islam di Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> – Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia – Peranan Wali Songo di Indonesia 	20	-	Ratna Hapsari, <i>Sejarah Kelas XI</i> (Jakarta. Erlangga, 2014)
2	Peserta didik dapat mengklasifikasikan peninggalan masa kerajaan Islam jika diberi tes dan memperoleh skor 80	Peninggalan masa kerajaan Islam	<ul style="list-style-type: none"> – Peninggalan kesusastraan – Peninggalan seni arsitektur – Sistem pemerintahan pada kerajaan Islam 	10	-	Ratna Hapsari, <i>Sejarah Kelas XI</i> (Jakarta. Erlangga, 2014)

JABARAN MATERI MODUL

KB	JUDUL	TIK/KOMPETENSI DASAR	URAIAN MATERI	LATIHAN
1.	Penyebaran agama Islam di Indonesia	Peserta didik dapat mendeskripsikan penyebaran agama Islam di Indonesia jika diberi tes dan memperoleh skor 80	<p>Kerajaan-kerajaan Islam:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerajaan perlak 2. Kerajaan samudra pasai 3. Kerajaan aceh 4. Kerajaan demak 5. Kerajaan panjang 6. Kerajaan mataran 7. Kerajaan banten 8. Kerajaan gowa dan talo 9. Kerajaan ternate dan tidore <p>Wali songo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sunan gresik 2. Sunan ampel 3. Sunan giri 4. Sunan bonang 	Mengerjakan 20 soal pilihan ganda pada akhir unit modul.

2.			<ul style="list-style-type: none"> 5. Sunan kalijaga 6. Sunan gunung jati 7. Sunan drajat 8. Sunan kudus 9. Sunan muria 	
	Peninggalan agama dan kebudayaan Islam	Peserta didik dapat mengklasifikasikan peninggalan masa kerajaan Islam jika diberi tes dan memperoleh skor 80	<p>Peninggalan kusastraan:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Hikayat 2. Babad 3. Suluk <p>Peninggalan seni arsitektur:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Masjid 2. Bangunan makam <p>Sistem pemerintahan pada kerajaan Islam</p>	Mengerjakan 10 soal pilihan ganda pada akhir unit modul.

Storyboard

Modul Sejarah Penyebaran Agama Islam di Indonesia

Slide 1 JUDUL MODUL		title: Modul Elektronik Sejarah Penyebaran Agama Islam di Indonesia	TIME: 30 DETIK
Media		Screen Text	Media Notes
Image	Button Start	"Penyebaran Agama Islam di Indonesia"	Slide dimulai dengan munculnya sebuah video yang menunjukkan kerajaan-kerajaan Islam yang akan dibahas dalam modul ini.
Audio	Video sound		
Video	Video intro		
Brancing		QUIZ	
Next	Welcome screen	BY USER	
Prev	N/A		
Slide 2 WELCOME SCREEN		title: Welcome Screen	TIME: 1 menit
Media		Screen Text	Media Notes
Image	-	Selamat datang (nama pengguna) di modul pembelajaran sejarah Penyebaran Agama Islam di Indonesia. Pada modul ini kamu akan mempelajari materi pembelajaran secara mandiri.	
Audio	Backsound		
Video		Mari kita mulai	
Brancing		QUIZ	

Next	Daftar isi	BY USER	
Prev	N/A		
Slide 3 DAFTAR ISI		title: Daftar Isi	TIME: 10 DETIK
Media		Screen Text	Media Notes
Image	Background Button Selanjutnya Button exit Button petunjuk penggunaan	Daftar Isi: <ul style="list-style-type: none"> - Deskripsi mata pelajaran - Tujuan mata pelajaran - Materi pembelajaran 1 penyebaran agama islam di Indonesia - Evaluasi pembelajaran 1 - Materi pembelajaran 2 Peninggalan agama dan kebudayaan Islam - Evaluasi pembelajaran 2 	
Audio	Backsound		
Video	-		
Brancing		QUIZ	
Next	Deskripsi mata pelajaran	BY USER	
Prev	N/A		
Slide 4 DESKRIPSI MATA PELAJARAN		title: Deskripsi mata pelajaran	TIME: 3 MENIT
Media		Screen Text	Media Notes
Image	Background Button Selanjutnya Button exit Button petunjuk penggunaan	Deskripsi Mata Pelajaran Pada modul ini kamu akan mempelajari proses masuknya ajaran agama Islam ke Indonesia. (nama pengguna) apakah	

Audio	Backsound	kamu tau awal mula agama Islam masuk ke Indonesia? Penyebaran agama Islam di Indonesia diawali dari masuknya pedagang dari negara lain yang datang selain untuk berdagang tetapi mereka juga sambil menyebarkan agama Islam. Kemudian berkembang kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia, setelah itu perkembangan ajaran agama Islam mulai berkembang pesat di pulau Jawa dengan bantuan dari Wali Songo. Hingga sekarang kebudayaan agama Islam terus berkembang dan meninggalkan berbagai peninggalan bersejarah.	
Video	-		
Brancing		QUIZ	
Next	Tujuan pembelajaran	BY USER	
Prev	Welcome screen		
Slide 5 TUJUAN MATA PELAJARAN		title: Tujuan Mata Pelajaran	TIME: 5 MENIT
Media		Screen Text	Media Notes
Image	Background Button Selanjutnya Button sebelumnya Button exit Button petunjuk penggunaan	Tujuan umum: Setelah mengikuti pelajaran Sejarah pada modul ini kamu akan dapat memahami berbagai proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia serta berbagai benda peninggalannya Tujuan Khusus: 1. Peserta didik dapat mendeskripsikan penyebaran agama islam di Indonesia jika diberi tes dan memperoleh skor 80 2. Peserta didik dapat mengklasifikasikan peninggalan masa kerajaan Islam jika diberi tes dan memperoleh skor 80	
Audio	Backsound		
Video	-		
Brancing		QUIZ	

Next	SLIDE 4	NONE	
Prev	Deskripsi mata pelajaran		
Slide 6 MATERI PEMBELAJARAN		title: Materi Pembelajaran	TIME: 1 MENIT
Media		Screen Text	Media Notes
Image	Background Button exit Button petunjuk penggunaan Button Materi 1 penyebaran agama islam di Indonesia Button Materi 2 peninggalan agama dan kebudayaan Islam	"Materi 1 penyebaran agama islam di Indonesia" "Materi 2 peninggalan agama dan kebudayaan Islam"	Pada awal pertemuan peserta didik hanya dapat membuka pilihan "Materi 1 penyebaran agama islam di Indonesia"
Audio	Backsound		
Video	-		
Brancing		QUIZ	
Button materi 1	SLIDE MATERI 1	NONE	
Button materi 2	SLIDE MATERI 2		
Slide 7 MATERI 1		title: Materi 1 penyebaran agama islam di Indonesia	TIME: 10 MENIT
Media		Screen Text	Media Notes

Image	Background Gambar Marco Polo Gambar Laksama Cengho Gambar makam Sultan Malik As Saleh Gambar peta penyebaran Islam	<p>Awal Mula Penyebaran Agama Islam</p> <p>Ada beberapa bukti yang dapat menjelaskan masuknya Islam ke Indonesia. (nama pengguna) apakah kamu tahu apa saja sumber sejarah tersebut? Sumber sejarah tersebut dapat digolongkan menjadi dua bentuk yaitu sumber eksteren dan interen.</p>
Audio	-	<p>Sumber Eksteren</p> <p>Sumber eksteren merupakan sumber sejarah yang didapati dari catatan perjalanan pedagang atau penjelajajah dari luar negeri yang singgah sementara di Indonesia.</p>
Video	Penyebaran Agama Islam di Indonesia	<p>1. Berita dari Arab</p> <p>Pada abad ke 7 ketika kerajaan Sriwijaya sedang berkembang, telah banyak pedagang arab yang mengadakan hubungan dengan masyarakat kerajaan Sriwijaya.</p> <p>2. Berita dari Eropa</p> <p>Sumber sejarah didapati dari kronik yang ditulis oleh Marco Polo, seorang musafir dari Venesia yang singgah di Sumatera dalam perjalanannya ke Cina. Di Sumatera ia singgah di Perlak, Aceh utara pada tahun 1292 M.</p> <p>3. Berita dari India</p> <p>Para pedagang dari Gujarat, India disamping datang ke Indonesia untung berdagang, mereka juga menyebarkan agama Islam di pesisir pantai.</p> <p>4. Berita dari Cina</p> <p>Ma-Huan seorang penulis dalam ekspedisi Laksamana Cheng-Ho menyatakan sekitar tahun 1400 banyak pedagang Islam yang tinggal di pesisir Pulau Jawa.</p>

		<p>Sumber Interen</p> <p>Sumber interen adalah sumber sejarah yang diperoleh dari prasasti dan kesaksian penduduk yang telah lama tinggal di Indonesia</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Batu nisan Fatimah binti Maimun (1028) yang bertuliskan dengan bahasa Arab di Leran (Gresik). 2. Makam Sultan Malik As Saleh (1297) di Sumatra. 3. Makam Syekh Maulana Malik Ibrahim (1419) di Gresik. 	
Brancing		QUIZ	
Next	Peta penyebaran agama Islam	NONE	
Prev	N/A		
Slide 8 PETA PENYEBARAN AGAMA ISLAM		<p>title:</p> <p>Peta penyebaran agama Islam di Indonesia</p>	TIME: 10 MENIT
Media		Screen Text	
Image	<p>Background peta kerajaan Islam di Indonesia</p> <p>Button exit</p> <p>Button petunjuk penggunaan</p> <p>Button kerajaan perlak</p> <p>Button kerajaan Samudra pasai</p> <p>Button kerajaan aceh</p> <p>Button kerajaan demak</p> <p>Button kerajaan panjang</p> <p>Button kerajaan mataram</p> <p>Button kerajaan banten</p>	<p style="text-align: center;">Petunjuk Pembelajaran</p> <p>Pada materi ini (nama pengguna) dapat mempelajari kerajaan-kerajaan Islam yang ada di Indonesia dengan memilih Pinpoint yang berwarna merah pada peta Indonesia berikut.</p> <p style="text-align: center;">Kamu baru bisa lanjut ke materi selanjutnya setelah mempelajari SEMUA kerajaan Islam yang ada pada peta. Tanda bahwa kamu telah mempelajari salah satu kerajaan yang tersedia adalah akan muncul tanda ceklis pada pinpoint yang ada.</p>	<p>Peserta didik tidak dapat lanjut ke slide selanjutnya sebelum mempelajari semua kerajaan islam di Indonesia</p>

	Button kerajaan gowa dan talo Button kerajaan ternate dan tidore	Selamat Belajar. Penyebaran Agama Islam di Indonesia	
Audio	-		
Video	-		
Brancing		QUIZ	
Button kerajaan 1	Button kerajaan Samudra Perlak	NONE	
Button kerajaan 2	Button kerajaan Samudra pasai		
Button kerajaan 3	Button kerajaan aceh		
Button kerajaan 4	Button kerajaan demak		
Button kerajaan 5	Button kerajaan panjang		
Button kerajaan 6	Button kerajaan mataram		
Button kerajaan 7	Button kerajaan banten		
Button kerajaan 8	Button kerajaan gowa dan talo		
Button kerajaan 9	Button kerajaan ternate dan tidore		
Slide 9 KERAJAAN PERLAK		title: Materi kerajaan perlak	TIME: 10 MENIT

Media		Screen Text	Media Notes
Image	Background peta kerajaan Islam di Indonesia Gambar letak kerajaan perlak Button exit Button petunjuk penggunaan Button close window Button next	Kerajaan (Perlak) <ul style="list-style-type: none"> • Awal berdiri: 840M • Pendiri kerajaan: Sultan Alaidin Syed Maulana Abdul Azis Shah • Letak Kerajaan: Peureulak, Aceh Timur • Sejarah singkat: Kerajaan Perlak merupakan kerajaan Islam pertama di Indonesia. Perlak memiliki letak yang strategis untuk perdagangan, yaitu di tepi jalur perdagangan Internasional. Mundurnya kerajaan Melayu sebagai pusat perdagangan memberikan kesempatan kepada Perlak untuk berkembang pesat • Runtuhnya kerajaan: Setelah Sultan terakhir Perlak Sultan Makhdum Alaidin Malik Abdul Aziz Johan meninggal, Perlak disatukan dengan Kerajaan Samudera Pasai di bawah pemerintahan sultan Samudera Pasai. 	
Audio	Backsound		
Video	-		
Brancing		QUIZ	
NEXT	Slide Kerajaan samudra pasai	NONE	
PREV	Peta penyebaran agama Islam di Indonesia		
Slide 10 KERAJAAN SAMUDRA PASAI		title: Materi kerajaan samudra pasai	TIME: 10 MENIT

Media		Screen Text	Media Notes
Image	Background peta kerajaan Islam di Indonesia Gambar Sultan Malik as Saleh Button exit Button petunjuk penggunaan Button close window Button next	Kerajaan Samudra pasai <ul style="list-style-type: none"> • Awal berdiri: 1267 M • Pendiri kerajaan: Sultan Malik as-Saleh • Letak Kerajaan: pesisir pantai Sumatra, kota Lhokseumawe, Aceh utara • Sejarah singkat: Menurut catatan Ibnu Batutah (seorang utusan dari Delhi yang sedang mengadakan perjalanan ke Cina dan singgah di sana), kerajaan Samudra Pasai memiliki armada dagang yang sangat kuat. Kerajaan Samudra Pasai merupakan pelabuhan penting yang banyak didatangi oleh para pedagang dari berbagai penjuru dunia, misalnya Gujarat dan Persia. • Runtuhnya kerajaan: pada abad ke 15 karena munculnya konflik dari dalam kerajaannya, seperti perebutan kekuasaan. 	
Audio	Backsound		
Video	-		
Brancing		QUIZ	
NEXT	Slide Kerajaan aceh	NONE	
PREV	Slide kerajaan perlak		
Slide 11 KERAJAAN ACEH		title: Materi kerajaan aceh	TIME: 10 MENIT
Media		Screen Text	Media Notes

Image	Background peta kerajaan Islam di Indonesia Gambar bendera kerajaan Aceh Button exit Button petunjuk penggunaan Button close window Button next	Kerajaan Aceh <ul style="list-style-type: none"> • Awal berdiri: 1507M • Pendiri kerajaan: Sultan Ali Mughayat Syah • Letak Kerajaan: Sumatra utara, Banda Aceh • Sejarah singkat: Kerajaan Aceh mencapai kebesaran pada masa pemerintahan Sultan Iskandar Muda. Pada waktu itu banyak pedagang dari daerah lain yang datang ke kerajaan Aceh untuk membeli hasil bumi. Kebudayaan kerajaan Aceh sangat maju di bidang arsitektur. • Runtuhnya kerajaan: pada tahun 1873 karena konflik perebutan kekuasaan oleh Belanda dan adanya perebutan kekuasaan di antara pewaris tahta kesultanan. 	
Audio	Backsound		
Video	-		
Brancing		QUIZ	
NEXT	Slide Kerajaan samudra pasai	NONE	
PREV	Slide Kerajaan demak		
Slide 12 KERAJAAN DEMAK		title: Materi kerajaan demak	TIME: 10 MENIT
Media		Screen Text	Media Notes
Image	Background peta kerajaan Islam di Indonesia Gambar masjid agung demak Button exit	Kerajaan Demak <ul style="list-style-type: none"> • Awal berdiri: abad ke 15M • Pendiri kerajaan: Raden Patah 	

	Button petunjuk penggunaan Button close window Button next	<ul style="list-style-type: none"> • Letak Kerajaan: Demak, Jawa Tengah • Sejarah singkat: Kerajaan Demak adalah kerajaan Islam pertama dan terbesar di pantai utara Jawa. Kerajaan ini tercatat menjadi pelopor penyebaran agama Islam di pulau Jawa. Pada tahun 1518, Raden Patah digantikan oleh Pati Unus. Pada masa pemerintahannya, ia melawan Portugis di Selat Malaka dengan 100 kapal, akan tetapi semua tidak berhasil. Sepeninggal Pati Unus, kekuasaan dipegang oleh Sultan Trenggono 1521 – 1546 masehi. Pada masa pemerintahannya ia mengutus Fatahillah untuk menyerang Portugis di Selat Sunda 1527 masehi dan usaha tersebut pun berhasil. Di sana ia mendirikan dua kerajaan, yaitu Kerajaan Banten dan Cirebon. • Runtuhnya kerajaan: pada 1568 karena terjadi perebutan kekuasaan di antara kerabat kerajaan. 	
Audio	Backsound		
Video	-		
Brancing		QUIZ	
NEXT	Slide Kerajaan panjang	NONE	
PREV	Slide Kerajaan aceh		
Slide 13 KERAJAAN PANJANG		title: Materi kerajaan pajang	TIME: 10 MENIT
Media		Screen Text	Media Notes
Image	Background peta kerajaan Islam di Indonesia	Kerajaan Pajang	

	Gambara Joko Tingkir Button exit Button petunjuk penggunaan Button close window Button next	<ul style="list-style-type: none"> • Awal berdiri: pada 1568M • Pendiri kerajaan: Sultan Hadiwijaya atau Jaka Tingkir • Letak Kerajaan: Jawa tengah • Sejarah singkat: Kerajaan Pajang berdiri karena runtuhnya Kerajaan Demak. Pajang terlihat sebagai kerajaan pertama yang muncul di pedalaman Jawa setelah runtuhnya kerajaan Muslim di daerah Pasisir. Sepeninggal Sultan Hadiwijaya pada tahun 1582, takhta Pajang menjadi rebutan antara Pangeran Benawa putra Hadiwijaya dan Arya Pangiri menantu Hadiwijaya. Pangeran Benawa disingkirkan dan hanya dijadikan adipati di Jipang. Selama berkuasa 1582 – 1586, Arya Pangiri banyak melakukan tindakan yang meresahkan rakyat, sehingga menimbulkan berbagai perlawanan. Kesempatan ini dimanfaatkan oleh Pangeran Benawa untuk menghimpun kekuatan dan merebut kembali takhta Pajang. Hal ini dilakukannya karena Pangeran Benawa merasa tidak mampu memimpin Pajang yang begitu luas. Sutawijaya kemudian memindahkan pusat pemerintahan dari Pajang ke Mataram 1586. • Runtuhnya kerajaan: pada 1586 M karena perebutan kekuasaan.
Audio	Backsound	
Video	-	
Brancing		QUIZ

NEXT	Slide Kerajaan mataram	NONE	
PREV	Slide Kerajaan demak		
Slide 14 KERAJAAN MATARAM		title: Materi kerajaan mataram	TIME: 10 MENIT
Media		Screen Text	Media Notes
Image	Background peta kerajaan Islam di Indonesia Gambar bendera kerajaan Mataram Button exit Button petunjuk penggunaan Button close window Button next	<p>Kerajaan Mataram</p> <ul style="list-style-type: none"> • Awal berdiri: 1586 M • Pendiri kerajaan: Sultan Sutawijaya • Letak Kerajaan: Jawa Tengah • Sejarah singkat: Mataram merupakan kerajaan berbasis agraris/pertanian dan relatif lemah secara maritim. Kerajaan Mataram pada masa keemasannya pernah menyatukan tanah Jawa dan sekitarnya, termasuk Madura. Negeri ini pernah memerangi VOC di Batavia untuk mencegah semakin berkuasanya firma dagang itu. • Runtuhnya kerajaan: pada 1681 karena pemberontakan Trunajaya 	
Audio	Backsound		
Video	-		
Brancing		QUIZ	
NEXT	Slide Kerajaan banten	NONE	
PREV	Slide Kerajaan panjang		
Slide 15 KERAJAAN BANTEN		title: Materi kerajaan banten	TIME: 10 MENIT

Media		Screen Text	Media Notes
Image	Background peta kerajaan Islam di Indonesia Gambar masjid kerajaan Banten Button exit Button petunjuk penggunaan Button close window Button next	<p>Kerajaan Banten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Awal berdiri: 1527M • Pendiri kerajaan: Fatahillah • Letak Kerajaan: Serang, Banten • Sejarah singkat: Semula, Banten merupakan daerah kekuasaan Kerajaan Hindu Pajajaran. Kemudian, Banten direbut dan diperintah oleh Fatahillah dari Demak. Pada tahun 1552, Fatahillah menyerahkan Banten kepada putranya, Maulana Hasanuddin. Kerajaan Banten mengalami masa kejayaan saat Sultan Ageng Tirtayasa memimpin. Namun sejak VOC turut campur tangan dalam pemerintahan Banten, kehidupan sosial masyarakatnya mengalami kemerosotan. Keadaan semakin memburuk ketika terjadi pertentangan antara Sultan Ageng dan Sultan Haji, putranya dari selir. • Runtuhnya kerajaan: pada 1813 karena Perang saudara yang berlangsung di Banten meninggalkan ketidakstabilan pemerintahan masa berikutnya. Konflik antara keturunan penguasa Banten maupun gejolak ketidakpuasan masyarakat Banten, atas ikut campurnya VOC dalam urusan Banten. 	
Audio	Backsound		
Video	-		

Brancing		QUIZ	
NEXT	Slide Kerajaan gowa dan talo	NONE	
PREV	Slide Kerajaan mataram		
Slide 16 KERAJAAN GOWA dan TALO		title: Materi kerajaan gowa dan talo	TIME: 10 MENIT
Media		Screen Text	Media Notes
Image	Background peta kerajaan Islam di Indonesia Gambar Sultan Hasanuddin Button exit Button petunjuk penggunaan Button close window Button next	<p>Kerajaan Gowa dan Tallo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Awal berdiri: 1300M • Pendiri kerajaan: Tumanurung • Letak Kerajaan: Gowa, Sulawesi Selatan • Sejarah singkat: Pada awalnya, Kerajaan Gowa – Tallo yang lebih dikenal sebagai Kerajaan Makassar terdiri dari beberapa kerajaan yang bercorak Hindu. Dengan adanya dakwah dari Dato'ri Bandang dan Dato' Sulaiman, Sultan Alauddin Raja Gowa masuk Islam. Setelah raja memeluk Islam, rakyat pun segera ikut memeluk Islam. Kerajaan Gowa dan Tallo kemudian menjadi satu dan lebih dikenal dengan nama Kerajaan Makassar dengan pemerintahannya yang terkenal adalah Sultan Hasanuddin. Ia berhasil memperluas pengaruh Kerajaan Makassar sampai ke Matos, Bulukamba, Mondar, Sulawesi Utara, Luwu, Butan, Selayar, Sumbawa, dan 	
Audio	Backsound		
Video	-		

		<p>Lombok. Hasanuddin juga berhasil mengembangkan pelabuhannya dan menjadi bandar transito di Indonesia bagian timur pada waktu itu. Hasanuddin mendapat julukan Ayam Jantan dari Timur. Karena keberaniannya dan semangat perjuangannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Runtuhnya kerajaan: (pada 1946M karena bergabung dengan Indonesia) 	
Brancing		QUIZ	
NEXT	Slide Kerajaan ternate dan tidore	NONE	
PREV	Slide Kerajaan banten		
Slide 17 KERAJAAN TERNATE dan TIDORE		title: Materi kerajaan ternate dan tidore	TIME: 10 MENIT
Media		Screen Text	Media Notes
Image	Background peta kerajaan Islam di Indonesia Button exit Button petunjuk penggunaan Button close window Button next	<p>Kerajaan Ternate dan Tidore</p> <ul style="list-style-type: none"> • Awal berdiri: Tidore 1081 Ternate 1257 • Pendiri kerajaan: - • Letak Kerajaan: maluku utara • Sejarah singkat: Di Maluku terdapat dua kerajaan yang berpengaruh, yakni Ternate dan Tidore. Kerajaan Ternate terdiri dari persekutuan lima daerah, yaitu Ternate, Obi, Bacan, Seram, Ambon, disebut Uli Lima sebagai 	
Audio	Backsound		
Video	-		

		<p>pimpinannya adalah Ternate. Adapun Tidore terdiri dari sembilan satuan negara disebut Uli Siwa yang terdiri dari Makyan, Jailolo, dan daerah antara Halmahera – Irian.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Runtuhnya kerajaan: - 	
Brancing		QUIZ	
PREV	Slide Kerajaan gowa dan talo	NONE	
NEXT	Slide peranan wali songo		
Slide 18 PERANAN WALI SONGO		title: Peranan wali songo	TIME: 5 MENIT
Media		Screen Text	
Image	Background Button exit Button petunjuk penggunaan Button preview Button next	<p>Proses penyebaran agama dan kebudayaan Islam khususnya di Jawa, kita tidak dapat mengabaikan peran para wali yang berjumlah sembilan orang atau biasa kita kenal dengan istilah Wali Songo. (nama pengguna) apakah kamu tahu siapa itu para Wali? Para Wali adalah para saksi dari kebenaran Nabi Muhamad SAW. Para wali kemudian memiliki tugas utama menyampaikan sejarah dakwah Islam di dunia.</p> <p>Para wali yang akan kita bahas berikut ini adalah Sunan Gresik, Sunan Ampel, Sunan Giri, Sunan Bonang, Sunan Kalijaga, Sunan Gunung Jati, Sunan Drajat, Sunan Kudus dan Sunan Muria.</p>	
Audio	-		
Video	-		
Brancing		QUIZ	
PREV	Slide penyebaran kerajaan islam	NONE	

NEXT	Slide sunan gresik		
Slide 19 SUNAN GRESIK		title: Sunan Gresik	TIME: 10 MENIT
Media		Screen Text	Media Notes
Image	Background Gambar Sunan Gresik Button exit Button petunjuk penggunaan Button preview Button next	<p>Sunan gresik memiliki nama asli Maulan Malik Ibrahim, dianggap sebagai salah satu Wali Songo yang pertama kali menyebarkan agama Islam di Jawa. Masyarakat meyakini Sunan Gresik berasal dari luar Indonesia, tepatnya di wilayah Maghrib, Afrika Utara. Oleh karena itu, ia mendapat sebutan lain yakni Syekh Magrib.</p> <p>Dari beberapa babad menyebutkan bahwa pertama kali Sunan Giri berdakwah di tanah Jawa yaitu ke Desa Sembalo, Leran, Kecamatan Manyar, yang berjarak 9km ke arah utara Kota Gresik. Ia berdakwah melalu jalur damai dengan bergail secara santun kepada masyarakat setempat. Melalui cara ini, ia menunjukkan keindahan dan kebaikan ajaran Islam sehingga banyak masyarakat yang tertarik untuk memeluk Islam. Sunan Gresik diyakini wafat di Leran dan dimakamkan di Desa Gapura, Gresik, Jawa Timur.</p>	
Audio	-		
Video	-		
Brancing		QUIZ	
PREV	Slide peranan Wali Songo	NONE	
NEXT	Slide sunan Ampel		

Slide 20 SUNAN AMPEL		title: Sunan Ampel	TIME: 10 MENIT
Media		Screen Text	Media Notes
Image	Background Gambar Sunan Ampel Button exit Button petunjuk penggunaan Button preview Button next	<p>Memiliki nama asli Raden Rahmat, berasal dari Champa (kini berada di wilayah Vietnam) dan datang ke Majapahit pada awal abad ke-15 (1446M), ketika Champa mendapat serbuan dari Vietnam. Kedatangannya disambut baik oleh Raja Brawijaya penguasa Majapahit pada saat itu, yang kemudian mengizinkan Raden Rahmat mendirikan pesantren di Ngampel Denta hingga selanjutnya lebih dikenal dengan nama Sunan Ngampel (Ampel).</p> <p>Gelar sunan diberikan karena kedudukannya sebagai pimpinan pesantren. Bidang dakwah yang dikembangkan oleh Sunan Ampel adalah tentang ilmu syariat, tarekat, dan ilmu hakikat serta pelajaran membaca Al-Quran. Kapan tepatnya Sunan Ampel wafat tidak ada kepastian yang menulis tentang hal itu, tetapi Babad Gresik menyatakan bahwa Sunan Ampel wafat pada tahun 1401 saka (1479 M) di Surabaya.</p>	
Audio	-		
Video	-		
Brancing		QUIZ	
PREV	Slide Sunan Gresik	NONE	
NEXT	Slide sunan Giri		
Slide 21 SUNAN GIRI		title: Sunan Giri	TIME: 10 MENIT
Media		Screen Text	Media Notes

Image	Background Gambar Sunan Giri Button exit Button petunjuk penggunaan Button preview Button next	Sunan Giri memiliki nama asli Raden Paku. Ia adalah putra dari Syekh Maulana Ishak dan salah satu menantu dari Sunan Ampel. Sunan Giri memiliki peran penting dalam dakwah Islam melalui jalur perdagangan. Kegiatan berdakwahnya tidak terbatas hanya di Jawa tetapi meluas hingga Banjarmasin, Martapura, Pasirm dan kutai di Kalimantan; Buton dan Gowa di Sulawesi Selatan; Nusa tenggara; dan Maluku.	
Audio	-	Bidang dakwah yang digarap Sunan Giri adalah pendidikan terbuka. Ia menciptakan berbagai jenis permainan untuk anak-anak dan tembang dolanan. Dalam dakwahnya, Sunan Giri memanfaatkan pertunjukan wayang sebagai media berdakwah. Para santri berdatangan dari berbagai daerah, seperti Jawa Timur, Jawa Tengah, Kalimantan, Lombok, Sumba, Sumbawa, Flores, Ternate, Tidore, dan Hitu.	
Video	-		
Brancing		QUIZ	
PREV	Slide Sunan Ampel	NONE	
NEXT	Slide Sunan Bonang		
Slide 22 SUNAN BONANG		title: Sunan Bonang	TIME: 10 MENIT
Media		Screen Text	Media Notes
Image	Background Gambar Sunan Bonang Button exit Button petunjuk penggunaan Button preview Button next	Sunan Bonang adalah putra keempat Sunan Ampel dari pernikahannya dengan Nyai Ageng Manila, puteri Arya Teja, bupati Tuban. Sunan Bonang memiliki nama asli Pangeran Mahdum Ibrahim. Sunan Bonang dikenal sebagai wali yang menguasai ilmu fikih, tasawuf dan ilmu sastra. Selain itu Sunan Bonang memiliki kemampuan mendalang dan pandai mengubah tembang-tembang <i>macapat</i> , yang isinya sarat	

Audio	-	ajaran moral. Sunan Bonang juga melengkapi instrumen gamelan pengiring pertunjukan wayang yang bentuknya mirip dengan gong tetapi lebih kecil, alat tersebut dinamakan <i>bonang</i> sesuai dengan nama penciptanya. Sunan Bonang mengembangkan dakwah ke daerah pedalaman, seperti Kediri yang penduduknya masih masih menganut Tantrayana. Pada masa awal dakwahnya, ia memilih jalan dakwah dengan menghancurkan arca, mengubah aliran sungai Brantas sehingga penduduk yang tidak mau masuk Islam menjadi kesulitan air. Sunan Bonang meninggalkan Demak menuju Lasem dan tinggal disana hingga wafat pada tahun 1611 Saka (1689M).	
Video	-		
Brancing		QUIZ	
PREV	Slide Sunan Giri	NONE	
NEXT	Slide Sunan Kalijaga		
Slide 23 SUNAN KALIJAGA		title: Sunan Kalijaga	TIME: 10 MENIT
Media		Screen Text	Media Notes
Image	Background Gambar Sunan Kalijaga Button exit Button petunjuk penggunaan Button preview Button next	Nama aslinya adalah Raden Sahid, ia adalah putra dari Tumenggung Wilwatika dari Tuban. Menurut sumber dari Babad Tuban, yang didukung oleh pendapat H.J. de Graaft dan Van Den Berg, Sunan Kalijaga adalah keturunan dari Sayidina Abbas bin Abdul Muthalib, paman Nabi Muhammad. Raden Sahid semasa kecil banyak melakukan kegiatan-kegiatan yang kurang baik, seperti berjudi, minum minuman keras, mencuri, sampai pada akhirnya ia diusir dari istana.	
Audio	-		

Video	-	<p>Ketika keluar dari istana, perilakunya semakin buruk, ia bahkan menjadi perampok di Hutan Jatisari, yang dikenal dengan nama Lokajaya. Suatu hari Raden Sahid merampok Sunan Bonang, kemudian Sunan Bonang menunjukkan kesaktiannya dengan mengubah buah aren menjadi emas. Dari peristiwa tersebut, Raden Sahid kemudian bertekad untuk bertobat dan menjadi orang baik hingga akhirnya menjadi salah satu wali penyebar ajaran agama Islam.</p> <p>Sunan Kalijaga memiliki cakupan dakwah yang paling luas di antara para wali yang lain dan memiliki pengaruh yang besar di kalangan masyarakat. Selain berdakwah sunan Kalijaga juga memiliki kemampuan menjadi dalang, penggubah tembang, penari topeng, perancang pakaian dan pembuat alat pertanian. Di samping itu, Sunan Kalijaga menjadi penasihat para sultan dan pelindung rohani dari para penguasa daerah yang hidup sezaman dengannya. Tidak ada catatan tentang kapan Sunan Kalijaga wafat, kecuali keberadaan makamnya yang ada di Kadilangu, 3 Kilometer dari pusat kota Demak, Jawa Tengah.</p>	
Brancing		QUIZ	
PREV	Slide Sunan Bonang	NONE	
NEXT	Slide Sunan Gunung Jati		
Slide 24 SUNAN GUNUNG JATI		title: Sunan Gunung Jati	TIME: 10 MENIT
Media		Screen Text	Media Notes
Image	Background Gambar Sunan Gunung Jati	Nama asli dari Sunan Gunung Jati adalah Syarif Hidayatullah, yang merupakan putra dari Sultan Hud yang berkuasa di wilayah Bani Israel. Sunan Gunung Jati adalah wali yang	

	<p>Button exit Button petunjuk penggunaan Button preview Button next</p>	<p>menurunkan sultan-sultan yang berkuasa di Kerajaan Banten dan Cirebon. Strategi penyebaran Islam yang dilakukannya adalah menaklukkan Cirebon dan Banten dan memperkuat kedudukan politis sekaligus membina hubungan baik dengan tokoh-tokoh yang berpengaruh di Cirebon dan Banten melalui pernikahan.</p>
Audio	-	<p>Sultan Hud, ayah Sunan Gunung Jati yang juga dikenal dengan nama Syarif Abdullah, adalah putra Raja Adhara dari Mesir yang menikah dengan Nyi Rara Santang. Syarif Hidayatullah meninggalkan negerinya dan menuju Pasai, kemudian ia menuju Jawa dan berguru kepada Sunan Ampel. Di pesantren Ngampel Denta, ia bertemu dengan Sunan Bonang, Sunan Giri, dan Sunan Kalijaga. Dari tempat ini kemudian ia menetapkan diri untuk menjadi guru di Gunung Jati, Cirebon. Atas bantuan Pangeran Cakrabuana yang merupakan penguasa Cirebon, Sunan Gunung Jati kemudian mendirikan pondok pesantren dan mengajarkan agama Islam kepada penduduk sekitar. Oleh Pangeran Cakrabuana, Sunan Gunung Jati kemudian diangkat menjadi tumenggung di Cirebon dan bergelar Susuhunan Jati.</p>
Video	-	<p>Keberhasilan Sunan Gunung Jati dalam menegakkan kekuasaan Islam di Cirebon dan meluas ke Banten mengakibatkan penyebaran agama Islam semakin meluas di Jawa Barat. Sunan Gunung Jati kemudian mengangkat cucunya yang bernama Sultan Maulana Yusuf menjadi penguasa di kerajaan Pajajaran pada tahun 1575 M. Sunan Gunung Jati kemudian wafat dan dimakamkan di Gunung Jati.</p>
Brancing		QUIZ
PREV	Slide Sunan Kalijaga	NONE

NEXT	Slide Sunan Drajat		
Slide 25 SUNAN DRAJAT		title: Sunan Drajat	TIME: 10 MENIT
Media		Screen Text	Media Notes
Image	Background Gambar Sunan Drajat Button exit Button petunjuk penggunaan Button preview Button next	<p>Ketika masih muda ia memiliki nama Raden Qasim. Ia adalah putra dari Sunan Ampel dan adik dari Sunan Bonang. Sebelum menjadi pendakwah yang mengembangkan ajaran Islam melalui pendidikan, Sunan Drajar berguru kepada ayahnya sendiri. Selain itu, ia juga berguru kepada Sunan Gunung Jati di Cirebon. Sunan Drajat dikenal sebagai wali yang memiliki kepedulian tinggi terhadap fakir miskin, dermawan, memiliki etos kerja yang tinggi, dan membangun solidaritas sosial melalui gotong royong.</p> <p><i>Babad Cirebon</i> menyebut Sunan Derajat dengan nama Masaikh Munat atau Pangeran Kadrajat. Ia menikah dengan putri Sunan Gunung Jati yang bernama Dewi Sufiyah. Dalam mengajarkan agama Islam melalui pendidikan, Sunan Drajat memiliki prinsip ajaran yang disebut dengan <i>pepali pitu</i> (tujuh dasar ajaran), yang mencakup tujuh filsafah kehidupan yang digunakan sebagai pijakan dalam kehidupan bermasyarakat yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Selalu membuat hati orang lain senang 2. Dalam suasana bahagian hendaknya tetap selalu ingat kepada Tuhan dan selalu wapada 3. Dalam usaha mencapai cita-cita luhur jangan menghiraukan halangan dan rintangan 4. Selalu berjuang untuk menekan gejolak nafsu indrawi 	
Audio	-		
Video	-		

		<p>5. Dalam diam akan dicapai keheningan dan dalam keheningan akan mendapat jalan kebebasan mulia</p> <p>6. Pencapaian kemuliaan lahir dan batin dapat dicapai dengan menjalankan salat lima waktu</p> <p>7. Berikan tongkat kepada orang yang buta, berikan makan kepada orang yang lapar, berikan pakaian kepada orang yang tidak memiliki pakaian, dan berikan tempat berteduh bagi orang yang kehujanan.</p> <p>Sunan Drajat diperkirakan wafat pada tahun 1551 M. makamnya yang terletak di desa Drajat, Kecamatan Pacitan, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur hingga saat ini menjadi tujuan ziarah para penganut agama Islam.</p>	
Brancing		QUIZ	
PREV	Slide Sunan Gunung Jati	NONE	
NEXT	Slide Sunan Kudus		
Slide 26 SUNAN KUDUS		title: Sunan Kudus	TIME: 10 MENIT
Media		Screen Text	Media Notes
Image	Background Gambar Sunan Kudus Button exit Button petunjuk penggunaan Button preview Button next	Nama asli Sunan Kudus adalah Raden Fatihan atau Ja'far Shadiq. Ia adalah putra Nyi Ageng Manila, adik dari Sunan Bonang yang menikah dengan Sunan Undung yang berasal dari mesir, yang merupakan murid Sunan Ampel. Sunan Kudus adalah cucu dari Sunan Ampel. Sunan Kudus dikenal sebagai Wali Songo yang sangat tegas menegakkan syariat. Dalam berdakwa, ia selalu berusaha agar lebih dekat dengan masyarakat. Tujuannya agar lebih memahami kebutuhan mereka. Oleh karena itu, sambil berdakwah, ia mengajarkan	
Audio	-		

Video	-	<p>cara membuat alat-alat pertukangan dengan lebih sempurna, mengajarkan membuat keris sebagai senjata, membuat kerajinan dari emas, dan mengolah logam(besi). Sunan Kudus belajar di Pesantren Ngampel Denta dengan para penerus Sunan Ampel sehingga cara berdakwahnya sama seperti pada penerus Sunan Ampel sehingga cara berdakwahnya sama seperti wali yang lain menggunakan kesenian sebagai media. Sunan Kudus juga mengembangkan teknologi terapan kepada masyarakat dengan mengajarkan cara-cara membuat rumah. Bangunan rumah di Kudus hingga sekarang memang memiliki struktu arsitektur yang khas memadukan antara arsitektur Islam dan Hindu. Makam Sunan Kudus terletak dibagian belakang kompleks Masjid Kudus. Ia dimakamkan bersama dengan tokoh-tokoh ulama atau para penguasa lain yang termahsyur pada masa kerajaan Demak.</p>		
Brancing		QUIZ		
PREV	Slide Sunan Drajat	NONE		
NEXT	Slide Sunan Muria			
Slide 27 SUNAN MURIA		title: Sunan Muria	TIME: 10 MENIT	
Media		Screen Text		Media Notes
Image	Background Gambar Sunan Muria Button exit Button petunjuk penggunaan Button preview	Sunan Muria adalah putra Sunan Kalijaga yang memiliki nama asli raaden Prawoto atau Raden Umar Said. Sunan Muria merupakan Wali Songo dari generasi yang termuda. Kisah hidupnya pun tidak terdapat dalam histografi dan sedikit diuraikan dalam babad. Sama seperti ayahnya, Sunan Muria juga berdakwah dengan memanfaatkan kesenian sebagai		

	Button next		
Audio	-	media. Ia memilih menjadi dalang dengan lakon <i>carangan</i> (improvisasi) melalui cerita wayang yang dimainkannya. Ia juga menciptakan tembang sejenis Sinom dan Kinanthi yang berisi nasihat dan ajaran tauhid.	
Video	-	Dalam berdakwah, Sunan Muria tidak menghilangkan tradisi lama yang sudah berkembang menjadi tradisi baru. Misalnya tradisi <i>banca'an</i> yang menghadirkan tumpeng untuk dibawa dan dipersembahkan ke tempat-tempat keramat. Ia juga mempertahankan <i>kenduri</i> atau selamatan dengan mengirimkan doa kepada leluhur. Sunan Muria adalah tokoh setia pendukung Kerajaan Demak. Hal ini terlihat dari daerah sekitar makamnya di lereng gunung Muria terdapat 17 makam lainnya yang merupakan makam prajurit dan punggawa kerajaan Demak yang diperintahkan untuk menjaga Sunan Muria.	
Brancing		QUIZ	
PREV	Slide Sunan Kudus	NONE	
NEXT	Slide latihan materi 1		
Slide 28 LATIHAN MATERI 1		title: latihan materi 1	TIME: 5 menit
Media		Screen Text	
Image	-	Latihan	
Audio	-	Setelah kamu mempelajari materi penyebaran agama Islam, coba kamu	
Video	-	buat sebuah rangkuman materi singkat dari materi yang sudah kamu	

		pelajari mengenai kerajaan Islam di Indonesia dan Wali Songo!	
Brancing		QUIZ	
Next	Glosarium	BY USER	
Prev	Slide Sunan Muria		
Slide 29 GLOSARIUM		title: glosarium	TIME: 5 menit
Media		Screen Text	Media Notes
Image	-	<p>Adipati : sebuah gelar kebangsawanan untuk orang yang menjabat sebagai kepala wilayah yang tunduk/Bawahan dalam struktur pemerintahan kerajaan di nusantara</p> <p>Bandar transito : tempat dimana suatu barang produksi untuk sementara waktu ditransitkan setelah itu akan didistribusikan kepada negara-Negara yang akan membeli barang tersebut</p> <p>Dato(Datuk) : orang yang mulia atau raja.</p> <p>Firma : suatu bentuk persekutuan bisnis yang terdiri dari dua orang atau lebih dengan nama bersama yang tanggung jawabnya terbagi rata tidak terbatas pada setiap pemiliknya.</p> <p>Kronik : catatan peristiwa menurut urutan waktu kejadiannya.</p> <p>Maritim : berhubungan dengan pelayaran dan perdagangan di laut</p> <p>Musafir : orang yang melakukan suatu perjalanan ziarah.</p> <p>Sunan : (susuhunan) sebutan bagi orang yang diagungkan dan dihormati, biasanya karena kedudukan dan jasanya di masyarakat.</p>	
Audio	-		
Video	-		

		VOC : (Vereenigde Oostindische Compagnie) Persekutuan dagang asal belanda yang memiliki monopoli untuk aktivitas perdagangan di asia.	
Brancing		QUIZ	
Next	Rangkuman materi 1	BY USER	
Prev	Latihan materi 1		
Slide 30 RANGKUMAN MATERI 1		title: rangkuman materi 1	TIME: 5 menit
Media		Screen Text	Media Notes
Image	-	Rangkuman 1. Kebudayaan Islam merupakan hasil akulturasi kebudayaan yang telah berkembang di pusat-pusat peradaban kuno, seperti Suriah, Mesir, Mesopotamia, Persia, India dengan dua unsur penting sebagai pengokoh, yaitu bahasa Arab dan agama Islam. 2. Perkiraan tentang kapan masuknya pengaruh Islam ke Indonesia didasarkan pada sejumlah bukti dan prasasti yang tertulis di atas batu nisan yang ditemukan di Leran, Perlak, Samudra Pasai dan Minye Tujoh di Sumatra utara. 3. Kerajaan Aceh berkembang menjadi kerajaan yang kuat di wilayah Indonesia barat, terutama pada masa pemerintahan Sultan Iskandar Muda (1607-1636) 4. Jatuhnya kerajaan Malaka ke tangan Portugis (1511) mendorong berkembangnya kerajaan Demak di Jawa tengah yang didirikan oleh Raden Patah dan menjadikan kerajaan Demak menjadi kerajaan Islam pertama di pulau Jawa.	
Audio	Backsound		
Video	-		

		<p>5. Kebesaran Demak sebagai kerajaan Islam pertama digantikan oleh kerajaan Mataram yang didirikan oleh Panembahan Senapati dan mencapai masa keemasan ketika Sultan Agung (1613-1645) menjadi raja.</p> <p>6. Di Jawa Barat munculnya kerajaan Cirebon dan Banten didirikan oleh Fatahillah, seorang ulama dari persia, atas perintah Sultan Tranggana dari Demak.</p> <p>7. Berakhirnya masa kerajaan Islam di Indonesia yang pada umumnya terjadi akibat munculnya kerusuhan , pemberontakan, dan perebutan kekuasaan, memberi peluang besar terhadap masuknya penguasa kolonial.</p> <p>8. Para wali merupakan orang-orang yang dianugrahi <i>kharamah</i> oleh Allah dan seorang mukmin yang membawa kesaksian bagi kebenaran nabi dan rasul.</p> <p>9. Sembilan orang wali yang bernama Sunan Gresik, Sunan Ampel, Sunan Giri, Sunan Bonang, Sunan Kalijaga, Sunan Gunung Jati, Sunan Drajat, Sunan Kudus, dan Sunan Muria berperan dalam penyebaran Islam di Jawa.</p>	
Brancing		QUIZ	
Next	Evaluasi pembelajaran 1	BY USER	
Prev	N/A		
Slide 31 EVALUASI PEMBELAJARAN 1		title: Evaluasi Pembelajaran 1	TIME: 30 MENIT
Media		Screen Text	Media Notes
Image	Background Button exit Button petunjuk penggunaan	“Evaluasi Pembelajaran 1”	

	Button preview Button next			
Audio	-			
Video	-			
Brancing		QUIZ		
PREV	Slide Sunan Muria	20 soal pilihan ganda		
NEXT	Slide Materi Pembelajaran			
Slide 32 PENINGGALAN AGAMA DAN KEBUDAYAAN ISLAM		title: Peninggalan Agama dan Kebudayaan Islam	TIME: 5 MENIT	
Media		Screen Text		
Image	Background Button exit Button petunjuk penggunaan Button next	Akulturasi kebudayaan Indonesia dan kebudayaan Islam Agama dan budaya Islam yang masuk ke Indonesia mempengaruhi kebudayaan asli Indonesia, sehingga menimbulkan akulturasi kebudayaan. Maka lahirlah corak baru kebudayaan Indonesia. Akulturasi tersebut dapat dilihat dari peninggalan seni arsitektur, sistem kalender, sistem pemerintahan, seni musik dan tari. Mari kita pelajari.		
	Audio			-
	Video			-
Brancing		QUIZ		
NEXT	Slide Peninggalan Kesastraan			

Slide 33 PENINGGALAN KESUSASTRAAN		title: Peninggalan Kesusastaan	TIME: 30 MENIT
Media		Screen Text	Media Notes
Image	Background Button exit Button petunjuk penggunaan Button Hikayat Button Babad Button Suluk Button preview Button next Gambar hikayat Pandawa Lima Gambar Babad Giyanti Gambar Suluk Sunan Bonang	<p>Petunjuk Pembelajaran</p> <p>Pada materi ke 2 ini (nama pengguna) akan mempelajari peninggalan bersejarah dari kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dengan memilih Tab pada bagian atas materi.</p> <p>Kamu baru bisa lanjut ke materi selanjutnya setelah mempelajari SEMUA peninggalan bersejarah yang ada. Tanda bahwa kamu telah mempelajari salah satu kerajaan yang tersedia adalah akan muncul tanda ceklis pada Tab yang ada.</p> <p>Selamat Belajar</p> <p>Peninggalan Kesusastaan</p>	<p>Penjelasan mengenai Hikayat, Babad, dan Suluk akan ditampilkan pada Multi tab pada slide ini</p> <p>Pengguna baru bisa lanjut k slide selanjutnya bila sudah mempelajari semua materi pembelajaran</p>
Audio	-	<p>Beberapa hasil kebudayaan yang menonjol pada masa perkembangan Islam adalah kesusastaan atau seni sastra. Perkembangan pesat seni sastra terutama terdapat di Malaka dan Jawa. Di Malaka, kesusastaan merupakan hal yang baru, sedangkan di Jawa merupakan perkembangan dari kesusastaan yang sudah ada sejak masa Hindu-Budha. Dibandingkan dengan hasil kesusastaan pada masa Hidu-Budha, hasil kesusastaan pada masa perkembangan Islam tidak banyak mengalami perubahan, baik dalam bahasa, jenis, bentuk, maupun hasilnya. Naskah pada masa perkembangan kebudayaan Islam yang ada saat ini telah mengalami banyak perubahan sehingga menyulitkan para sejarawan untuk</p>	
Video	-		

menempatkan naskah ini sebagai sumber sejarah. Berikut ini beberapa bentuk dan jenis kesusastaan yang berkembang pada masa Islam.

Hikayat

Hikayat adalah sebuah karya sastra yang berisikan tentang kisah, cerita, dan dongeng. Sejumlah hikayat yang ditulis pada masa ini, masih banyak menggunakan sumber dari kitab-kitab Mahabarata, Ramayana, dan Pancatantra yang ditulis pada masa Hindu-Budha. Perubahan hikayat baru yang bersumber dari kitab-kitab tersebut menghasilkan beberapa hikayat, seperti Hikayat Pandawa Lima, Hikayat Maharaja Rawana, dan Hikayat Sri Rama. Hikayat pada umumnya ditulis dalam dua bentuk, yaitu syair dan prosa. Syair yang tertua ditulis pada tahun 1380, yang dipahatkan di atas batu nisan dari makam putri raja Pasai di Minje Tujoh, Aceh. Hal yang menarik adalah syair ini ditulis dalam bahasa Jawa Kuno, padahal kesusastaan yang dirubah dan berkembang pada masa kerajaan Islam ini banyak ditulis dengan hurup Arab.

Babad

Babad adalah cerita sejarah yang umumnya menguraikan tentang peristiwa yang telah terjadi di masa lampau. Babad yang ditulis pada masa perkembangan kebudayaan Islam di antaranya *Babad Tanah Jawi* dan *Babad Giyanti*. *Babad Giyanti* yang ditulis oleh Yasadipura berisi tentang peristiwa yang berhubungan dengan pecahnya kerajaan Mataram, akibat penerapan politik *divide et impera* pada 1755-1757 M. Belanda berhasil memecah belah Mataram menjadi Surakarta

		<p>di bawah pemerintahan Mangkunegoro I dan Yogyakarta di bawah pemerintahan Pakubuwono III.</p> <p>Suluk Suluk merupakan salah satu jenis kesusastraan yang berkembang pada masa pengaruh Islam. Suluk berisi tentang hal-hal yang berhubungan dengan ajaran tasawuf yang sifatnya sangat <i>pantheistic</i>, yaitu tentang bersatunya manusia dengan Tuhan.</p>	
Brancing		QUIZ	
PREV	Slide Peninggalan Agama dan Kebudayaan Islam		
NEXT	Slide Peninggalan Arsitektur		
Slide 34 PENINGGALAN ARSITEKTUR		<p>title: Peninggalan Arsitektur</p>	TIME: 30 MENIT
Media		Screen Text	
Image	<p>Background Buton exit Buton petunjuk penggunaan Buton masjid Buton makam Buton preview Buton next Gambar masjid Banten Gambar masjid Kudus</p>	<p>Penyebaran agama Islam di Indonesia masih meninggal beberapa bangunan bersejarah yang masih kokoh berdiri. Bangunan ini meninggalkan nilai bersejarah yang dapat dipelajari serta perlu dilestarikan. Berikut adalah beberapa peninggalan bangunan bersejarah yang berkaitan erat dengan penyebaran agama Islam.</p> <p>Masjid Masjid adalah bangunan yang digunakan oleh para pengikut agama Islam sebagai tempat untuk salat. Menurut pandangan</p>	<p>Penjelasan mengenai Masjid dan Makam akan ditampilkan pada Multi tab pada slide ini</p>

	Gambar makam Maulana Malik Ibrahim	<p>Islam, Allah berada dimana saja sehingga untuk menyembah-Nya dapat di mana saja asalkan sesuai dengan ketentuan. Namun, ketika melaksanakan salat Jumat, harus dilakukan secara bersama-sama sehingga diperlukan tempat yang cukup luas, yakni masjid atau dalam bentuknya yang lebih kecil disebut dengan surau atau langgar.</p> <p>Khusus masjid yang dibangun di Indonesia oleh kerajaan besar pada masa awal pengaruh Islam memiliki ciri-ciri sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Atapnya bukan berbentuk kubah melainkan berbentuk atap dan ada puncaknya (mustaka) 2. Jumlah atap tumpangannya selalu ganjil (3 atau 5 seperti yang dapat kita lihat di masjid Banten) 3. Ada serambi dan kolam/parit di depan atau samping. <p>Pada awalnya, masjid-masjid tersebut tidak memiliki menara sebagai tempat muazin mengumandangkan azan. Di Indonesia saat ini masjid yang masih memiliki menara yaitu Masjid Kudus dan Banten, dengan ciri yang khas. Menara Masjid Kudus mirip dengan bangunan candi, sedangkan menara Masjid Banten bentuknya mirip dengan mercusuar Eropa karena masjid ini memang dibuat oleh orang Belanda yang bernama Cardeel.</p> <p>Tata letak bangunan masjid pada awal pengaruh Islam selalu dibangun di dekat keraton/istana atau tempat yang dianggap keramat/dikeramatkan, seperti makam wali, raja, atau pemuka agama. Pembangunan masjid pada masa awal Islam masih dilengkapi dengan gapura pada bagian depan dan berbentuk candi bentar ataupun <i>kori agung</i> (gapura berpintu). Bangunan ini merupakan ciri khas dari bangunan yang masih dipengaruhi oleh unsur-unsur Hindu. Selain unsur-unsur Hindu, bangunan masjid di Indonesia juga diperkaya dengan unsur budaya</p>
Audio	-	
Video	-	

daerah dan budaya bangsa lainnya sehingga bentuknya pun menjadi semakin kaya dan beragam. Sebagai contoh di daerah Minangkabau banyak masjid yang menggunakan atap *gonjong* seperti atap rumah gadang, dan Masjid Agung Palembang sangat dipengaruhi oleh unsur-unsur seni arsitektur Tionghoa.

Bangunan Makam

Salah satu fungsi candi pada masa Hindu-Budha adalah sebagai makam yang menjadi kediaman manusia yang terakhir dan bersifat abadi. Seseorang yang meninggal dan dimakamkan dihari yang ke 1000 setelah ia meninggal pada makamnya akan dibangun *jirat* dan atasnya akan dibuatkan *cungkup*, yaitu bangunan yang mirip rumah yang berfungsi sebagai pelindung makam.

Namun, pada makam Islam kuno, seperti makam Maulana Malik Ibrahim, makam raja-raja Pasai, dan makam yang terdapat di kompleks pemakaman Tralaya Majapahit tidak di jumpai makam yang diberi *cungkup*. Makam kuno yang berada di Tralaya hanya menggunakan *jirat* yang didatangkan dari luar Indonesia. Peletakan makam para bangsawan Islam terutama di Jawa, memiliki ciri yang khusus seperti dibangun di atas perbukitan, diletakan berkelompok-kelompok menurut hubungan kekerabatan, diberi batas tembok, dan terdapat gapura pada pintu masuk.

Di Sulawesi Selatan terdapat kompleks makam raja-raja Gowa dan Tallo yang bentuk makamnya seperti peti dan ditutup dengan *jirat* yang disebut dengan *kubang*. Kegiatan mengunjungi makam pada masa perkembangan Islam disebut dengan ziarah, yang pada masa Hindu-Budha juga telah dilakukan kunjungan ke candi-candi tempat para leluhur di-

		<i>dharma</i> -kan. Tujuan ziarah sebenarnya untuk mengagungkan kebesaran Tuhan dan mendoakan agar arwah mereka yang meninggal mendapatkan karunia-Nya.	
Brancing		QUIZ	
PREV	Slide Peninggalan Kesusastaan		
NEXT	Slide sistem pemerintahan pada kerajaan Islam		
Slide 35 SISTEM PEMERINTAHAN PADA KERAJAAN ISLAM		title: Sistem Pemerintahan Pada Kerajaan Islam	TIME: 30 MENIT
Media		Screen Text	Media Notes
Image	Background Button exit Button petunjuk penggunaan Button preview Button next Gambar vektor sultan	<p>Di dalam pemerintahan kerajaan Islam, yang menjadi pucuk pimpinan tertinggi ialah seorang sultan (raja dalam bahasa Arab). Adapun istilah lain yang menyebutkan seorang raja yaitu maulana, susuhunan, panembahan, dan lain-lain. Sultan dapat dibantu oleh pegawai-pegawainya yang mengurus masing-masing bidang tertentu.</p> <p>Untuk membantu tugas sultan, biasanya sultan akan berkonsultasi dengan ulama-ulama yang mempunyai ilmu yang sangat luar biasa tentang pemahaman agamanya. Ketika mengambil suatu keputusan, baik itu yang berkaitan dengan agama dan pemerintahan, sultan biasanya berkonsultasi terlebih dahulu dengan para ulama, agar keputusan-keputusan tersebut dapat diterima oleh rakyat dengan penuh rahmat.</p> <p>Di dalam Islam, tidak ada yang namanya sistem kasta di dalam kehidupan. Itu artinya, sultan bukanlah seseorang yang harus ditaati, dan sultan juga bukan titisan dari Allah. Sultan diangkat berdasarkan garis keturunan. Anak dari sultan</p>	
Audio	-		
Video	-		

		kelak akan mendapatkan tahta untuk memimpin kerajaan, itu jika dia dilihat mampu dan berwibawa untuk memimpin.	
Brancing		QUIZ	
PREV	Slide Peninggalan arsitektur		
NEXT	Slide Evaluasi Pembelajaran 2		
Slide 36 LATIHAN MATERI 2		title: Latihan Materi 2	TIME: 30 MENIT
Media		Screen Text	Media Notes
Image	Background Button exit Button next	Setelah kamu mempelajari materi peninggalan kerajaan Islam, coba kamu cari Hikayat, Babad, dan Suluk yang mengisahkan kerajaan Islam serta peran Wali Songo di pulau Jawa!	
Audio	-		
Video	-		
Brancing		QUIZ	
NEXT	Glosarium		
PREV	Slide sistem pemerintahan pada kerajaan Islam		
Slide 37 GLOSARIUM		title: glosarium	TIME: 30 MENIT
Media		Screen Text	Media Notes

Image	Background Button exit Button next	Babad : cerita sejarah yang umumnya menguraikan tentang peristiwa yang telah terjadi di masa lampau. Cardeel : Hendrik Lucaasz Cardeel adalah ahli bangunan berkebangsaan belanda yang sempat masuk islam dan bekerja untuk Sultan Ageng Tirtayasa dalam merenovasi keraton surosowan, Banten.	
Audio	-	Hikayat : sebuah karya sastra yang berisikan tentang kisah, cerita, dan dongeng. Hikayat Pandawa Lima : Kisah lima bersaudara, Putra dari Pandu Dewanata yakni Yudistira, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa. Hikayat Seri Rama : Merupakan salah satu cerita adaptasi dalam bahasa melayu dari epik Ramayana	
Video	-	Kesusastraan : Karangan kata yang indah Kori agung : Gapura berpintu Pantheistis : suatu hal yang berhubungan tentang bersatunya manusia dengan Tuhan. Politik Devide et Impera : politik pecah belah atau disebut juga dengan adu domba Suluk : berisi tentang hal-hal yang berhubungan dengan ajaran tasawuf yang sifatnya sangat pantheistis,	
Brancing		QUIZ	
NEXT	Slide rangkuman pembelajaran 2		
PREV	Slide latihan materi 2		
Slide 38 RANGKUMAN PEMBELAJARAN 2		title: Rangkuman Pembelajaran 2	TIME: 5 MENIT

Media		Screen Text	Media Notes
Image	Background Button exit Button next	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hasil kesusastraan Islam umumnya berbentuk syair dan prosa, yang meliputi Hikayat, Babad dan Suluk 2. Hikayat adalah sebuah karya sastra yang berisikan tentang kisah, cerita, dan dongeng. 3. Babad adalah cerita sejarah yang umumnya menguraikan tentang peristiwa yang telah terjadi di masa lampau. 4. Suluk berisi tentang hal-hal yang berhubungan dengan ajaran tasawuf yang sifatnya sangat pantheistis, yaitu tentang bersatunya manusia dengan Tuhan. 5. Seni arsitektur pada masa kerajaan Islam banyak di pengaruhi oleh negara laian seperti Arab, Belanda, Cina dan Portugis 6. Pada masa kerajaan Islam hanya masji Kudus dan Banten yang memiliki menara sebagai tempat mengumandangkan adzan. 7. Masjid Kudus merupakan masjid yang masih mempertahankan kebudayaan Hindu-Budha yang dapat terlihat dari menara serta gapuranya. 8. Pada umumnya makam-makam akan dibangun jirat dan atasnya akan dibuatkan cungkup, yaitu bangunan yang mirip rumah yang berfungsi sebagai pelindung makam. 	
Audio	-		
Video	-		
Brancing		QUIZ	
NEXT	Slide Materi Pembelajaran	Mengerjakan 10 soal pilihan ganda	

Slide 39 EVALUASI PEMBELAJARAN 2		title: Evaluasi Pembelajaran 2	TIME: 30 MENIT
Media		Screen Text	Media Notes
Image	Background Button exit Button next		
Audio	-		
Video	-		
Brancing		QUIZ	
NEXT	Slide Materi Pembelajaran	Mengerjakan 10 soal pilihan ganda	

Lampiran 2

KISI-KISI dan INSTRUMEN PENILAIAN

KISI-KISI INSTRUMEN EVALUASI EXPERT REVIEW

AHLI MATERI

No	Aspek	Indikator	Deskripsi
1	Pembelajaran (penyajian informasi yang menunjang pembelajaran)	1. Keselarasan ilustrasi visual dan deskripsi	Kemudahan deskripsi dipahami dengan adanya ilustrasi visual (gambar/animasi) dan sebaliknya
		2. Penekanan pembelajaran	Informasi penting diberi warna dan ornamen yang berbeda dengan informasi lainnya sehingga terlihat jelas berbeda
		3. Evaluasi	Kesesuaian soal latihan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan terdapat latihan dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi jika hasilnya baik.
2	Standar isi (kebenaran informasi dalam multimedia	4. Kebenaran informasi	Informasi yang disajikan tidak menimbulkan penafsiran yang salah dan penjelasan langsung pada inti materi.

	dengan standar pada kurikulum)	5. Kebenaran gambar	Informasi bentuk secara konsep, kebenaran dan kelengkapan keterangan gambar, serta kerepresentatif warna dengan objek asli.
		6. Kebenaran animasi	Kebenaran informasi, ilustrasi dan simulasi benar serta kelengkapan informasi pada animasi.
		7. Kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku	Kesesuaian informasi dengan kurikulum yang berlaku (kompetensi inti/standar kompetensi / dan kompetensi dasar)
		8. Tujuan pembelajaran	Kesesuaian tujuan pembelajaran pada program sesuai dengan isi serta disampaikan secara tertulis dan jelas
3	Minat pengguna	9. Kesesuaian format	Kesesuaian format penyajian program baik simulasi, drill, games, maupun tutorial.
		10. Daya Tarik program	Daya Tarik program baik dari hal gambar, animasi, teks, video,

		(gambar, animasi, teks video)	maupun interface menu dan kemasan
--	--	-------------------------------	-----------------------------------

KISI-KISI INSTRUMEN EVALUASI EXPERT REVIEW
AHLI MEDIA

No.	Aspek	Indikator	Deskripsi
1	Technical Quality (kualitas media secara teknis)	1. Portabilitas	Pembelajaran berbasis komputer dapat dioperasikan pada perangkat keras yang berbeda spesifikasi dan dapat dioperasikan pada semua jenis operasi (Windows, Mac, dan Linux)
		2. Instalasi	Pembelajaran berbasis komputer digunakan tanpa perlu melakukan proses instalasi, dapat langsung berjalan dengan satu kali klik serta tanpa menginstal aplikasi lain.
		3. Kelancaran pengoperasian	Kemampuan program yang dapat berjalan dengan lancar, tidak

			ditemukan <i>hang/crash</i> pada saat digunakan.
		4. Dokumentasi	Pembelajaran berbasis komputer dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang lengkap, jelas, dan berguna.
2	<i>Usability</i> (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)	5. Konsistensi	Posisi navigasi, bentuk navigasi, dan bentuk kontrol konsistensi serta memilih warna dan fungsi yang sama pada setiap screen.
3	Elemen media tekstual dan visual (penyajian informasi yang secara nyata dapat dilihat)	6. Teks	Keterbacaan teks pada interface program pembelajaran berbasis komputer yaitu ukuran huruf cukup besar, jenis huruf menarik, serta tidak terdapat banyak kalimat pada satu screen.
		7. Keselarasan warna dan background	Ketepatan pemilihan warna teks dan background. Warna teks tidak sama dengan background dan tidak menggunakan banyak warna sehingga teks terbaca dengan jelas.

		8. Ilustrasi (gambar, video dan animasi)	Kualitas ilustrasi (gambar, video, animasi) baik dalam segi peletakan, ukuran, warna dan pencahayaan.
4	Elemen media audio (penyajian informasi yang secara nyata dapat didengar)	9. Narasi	Pembelajaran berbasis komputer memiliki suara yang bersih, intonasi dan artikulasi jelas, tempo bicara tidak terlalu cepat atau lambat.
		10. <i>Sound effect</i>	Ketepatan jenis sound effect yang digunakan sehingga tidak mengganggu konsentrasi.
		11. <i>Backsound</i>	Ketepatan memilih backsound yaitu tidak mengganggu konsentrasi dan tidak menutupi suara narasi.
5	Interaktivitas (komunikasi dua arah antara multimedia dan pengguna)	12. Interaktivitas	Kemampuan memberikan feedback dari program untuk setiap perlakuan serta kemampuan program dapat dikontrol sesuai dengan kehendak pengguna.
		13. Bantuan	Ketersediaan bantuan dalam program, sehingga memudahkan

			pengguna dalam memanfaatkan program.
--	--	--	--------------------------------------

KISI-KISI INSTRUMEN EVALUASI EXPERT REVIEW
AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

No	Aspek	Indikator	Deskripsi
1	Pembelajaran (penyajian informasi yang menunjang pembelajaran)	1. Keselarasan ilustrasi visual dan deskripsi	Kemudahan deskripsi dipahami dengan adanya ilustrasi visual (gambar/animasi) dan sebaliknya
		2. Penekanan pembelajaran	Informasi penting diberi warna dan ornamen yang berbeda dengan informasi lainnya sehingga terlihat jelas berbeda
		3. Evaluasi	Kesesuaian soal latihan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan terdapat latihan dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi jika hasilnya baik.

2	Standar isi (kebenaran informasi dalam multimedia dengan standar pada kurikulum)	4. Kebenaran informasi	Informasi yang disajikan tidak menimbulkan penafsiran yang salah dan penjelasan langsung pada inti materi.
		5. Kebenaran gambar	Informasi bentuk secara konsep, kebenaran dan kelengkapan keterangan gambar, serta kerepresentatif warna dengan objek asli.
		6. Kebenaran animasi	Kebenaran informasi, ilustrasi dan simulasi benar serta kelengkapan informasi pada animasi.
		7. Kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku	Kesesuaian informasi dengan kurikulum yang berlaku (kompetensi inti/standar kompetensi / dan kompetensi dasar)
		8. Tujuan pembelajaran	Kesesuaian tujuan pembelajaran pada program sesuai dengan isi serta disampaikan secara tertulis dan jelas

3	Minat pengguna	9. Kesesuaian format	Kesesuaian format penyajian program baik simulasi, drill, games, maupun tutorial.
		10. Daya Tarik program (gambar, animasi, teks video)	Daya Tarik program baik dari hal gambar, animasi, teks, video, maupun interface menu dan kemasan

KISI-KISI INSTRUMEN EVALUASI PENGGUNA

No.	Aspek	Indikator	Deskripsi
1	Technical Quality (kualitas media secara teknis)	1. Instalasi	Pembelajaran berbasis komputer digunakan tanpa perlu melakukan proses instalasi, dapat langsung berjalan dengan satu kali klik serta tanpa menginstal aplikasi lain.
		2. Kelancaran pengoperasian	Kemampuan program yang dapat berjalan dengan lancar, tidak ditemukan <i>hang/crash</i> pada saat digunakan.

		3. Dokumentasi	Pembelajaran berbasis komputer dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang lengkap, jelas, dan berguna.
2	<i>Usability</i> (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)	4. Konsistensi	Posisi navigasi, bentuk navigasi, dan bentuk kontrol konsistensi serta memilih warna dan fungsi yang sama pada setiap screen.
3	Elemen media tekstual dan visual (penyajian informasi yang secara nyata dapat dilihat)	5. Teks	Keterbacaan teks pada interface program pembelajaran berbasis komputer yaitu ukuran huruf cukup besar, jenis huruf menarik, serta tidak terdapat banyak kalimat pada satu screen.
		6. Keselarasan warna dan background	Ketepatan pemilihan warna teks dan background. Warna teks tidak sama dengan background dan tidak menggunakan banyak warna sehingga teks terbaca dengan jelas.
		7. Ilustrasi (gambar, video dan animasi)	Kualitas ilustrasi (gambar, video, animasi) baik dalam segi

			peletakan, ukuran, warna dan pencahayaan.
4	Elemen media audio (penyajian informasi yang secara nyata dapat didengar)	8. Narasi	Pembelajaran berbasis komputer memiliki suara yang bersih, intonasi dan artikulasi jelas, tempo bicara tidak terlalu cepat atau lambat.
		9. <i>Sound effect</i>	Ketepatan jenis sound effect yang digunakan sehingga tidak mengganggu konsentrasi.
		10. <i>Backsound</i>	Ketepatan memilih backsound yaitu tidak mengganggu konsentrasi dan tidak menutupi suara narasi.
5	Interaktivitas (komunikasi dua arah antara multimedia dan pengguna)	11. Interaktivitas	Kemampuan memberikan feedback dari program untuk setiap perlakuan serta kemampuan program dapat dikontrol sesuai dengan kehendak pengguna.
		12. Bantuan	Ketersedian bantuan dalam program, sehingga memudahkan pengguna dalam memanfaatkan program.

6	Minat pengguna	13. Daya Tarik program (gambar, animasi, teks video)	Daya Tarik program baik dari hal gambar, animasi, teks, video, maupun interface menu dan kemasan
---	----------------	--	--

Lampiran 3

**KISI-KISI, INSTRUMEN PRE TEST
dan POST TEST**

KISI-KISI PRE TEST dan POST TEST

No	Aspek	Indikator	Butir soal
III.	Penyebaran agama Islam di Indonesia	Peranan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia	1,2,3,4
		Peranan Wali Songo di Indonesia	5,6,7
IV.	Peninggalan masa kerajaan Islam	Peninggalan kesusastaan	8,9
		Peninggalan seni arsitektur	10

Lampiran 4

PEDOMAN dan HASIL WAWANCARA

PEDOMAN WAWANCARA PENELITIAN

“PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK UNTUK PEMBELAJARAN
SEJARAH KELAS XI DI SMA NEGERI 75 JAKARTA”

No.	Indikator	Butir Pertanyaan
1.	Kurikulum	1. kurikulum apa yang digunakan?
2.	Masalah pembelajaran	2. Apa saja masalah pembelajaran yang dihadapi?
3.	Metode pembelajaran	3. Metode pembelajaran apa yang digunakan?
4.	Media pembelajaran	4. Apa saja media pembelajaran yang digunakan?
5.	Karakteristik peserta didik	5. Bagaimana karakteristik siswa kelas XI?
		6. Bagaimana kemampuan peserta didik dalam menggunakan teknologi?
		7. Bagaimana nilai rata-rata yang didapat peserta didik?
6.	Konten materi	8. Topik manakah yang memiliki kesulitan belajar?
		9. Apakah topik pembelajaran perlu disajikan dengan media lain?

Hasil wawancara

Hasil wawancara pengembang dengan guru pembelajaran sejarah di SMAN 75 Jakarta.

P: Di sekolah ini menggunakan kurikulum apa?

J: Di sekolah ini menggunakan kurikulum 2013, tetapi tidak sepenuhnya menggunakan kurikulum yang diberikan oleh pemerintah tetapi ada revisi pada bagian materi pembelajaran karena ada yang tidak sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah ini.

P: Dalam pelajaran ini biasanya Ibu menggunakan metode pembelajaran seperti apa?

J: Biasanya Ibu mengajarnya dengan metode ceramah dan sesekali gantian siswa yang presentasi di depan kelas.

P: Masalah pembelajaran yang biasa dihadapi dalam pelajaran sejarah ini seperti apa?

J: Dalam pembelajaran Sejarah ini biasanya itu karena materi pembelajarannya banyak jadi siswa kurang antusias. Nah karena siswa sendiri kurang tertarik pada saat belajar sehingga bikin nilainya juga turun karena bikin siswa malas belajar.

P: Untuk media belajar yang digunakan untuk belajar itu apa saja?

J: Media belajar yang digunakan biasanya itu pakai buku, selain itu siswa hanya menggunakan internet untuk mencari materi tambahan untuk bahan presentasi.

P: karakteristik dari siswa siswi yang Ibu ajarkan itu seperti apa?

J: Para siswa yang saya ajarkan itu masih remaja yang masih suka banyak bercanda dikelas, jadi kadang suka sulit saat belajar tetapi itu juga yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan tidak terlalu kaku. Pada saat belajar siswa juga cukup antusias dan untuk membuat siswa lebih aktif dalam belajar saya sering memberikan tugas untuk presentasi.

P: Dalam hal menggunakan teknologi seperti komputer dan *smarthphone* apakah siswa sudah bisa semua?

J: Untuk soal teknologi siswa lebih pintar dari saya malahan. Untuk presentasi saja siswa sudah bisa mencari materinya lewat internet kalau kurang dari buku.

P: Bagaimana nilai rata-rata yang di dapat siswa?

J: Untuk nilai rata-rata yang di dapat masih kurang dari nilai harian dan nilai semester.

P: Pada pelajaran sejarah, topik manakah yang memiliki kesulitan belajar?

J: Ada beberapa topik yang sulit untuk dijelaskan tetapi ada satu topik yang memiliki materi yang cukup banyak dan siswa juga kurang antusias jadinya. Topik pelajaran itu Penyebaran Agama Islam di Indonesia.

P: Apakah pada topik Penyebaran Agama Islam di Indonesia membutuhkan media pembelajaran tambahan?

J: Iya sangat membutuhkan media pembelajaran lain. Pada topik ini materinya banyak jadi kalau bisa di sajikan dengan media yang lebih menarik sehingga bisa membuat peserta didik lebih tertarik dan bisa semangat pada saat belajar.

Lampiran 5

DOKUMENTASI

Dokumentasi

Uji coba *one to one*



Uji coba *small group*



Uji coba *field test*



Daftar Riwayat Hidup



Nurul Amri Jayadi. Lahir di Jakarta pada tanggal 19 Oktober 1994. Anak kedua dari dua bersaudara. Bertempat tinggal di jalan Kampung Beting No. 18 RT 03 RW 09, Cilincing, Jakarta Utara. Menyelesaikan pendidikan SD Negeri 01 pagi Jakarta pada tahun 2006, SMP Negeri 231 Jakarta pada tahun 2009, SMA Negeri 75 Jakarta pada tahun 2012, dan berkuliah di Universitas Negeri Jakarta dengan program studi Teknologi Pendidikan hingga tahun 2017.

Saya merupakan mahasiswa TP konsentrasi media pembelajaran. Pengetahuan dan keahlian yang dimiliki sebagai pengembang media pembelajaran pernah beberapa kali saya terapkan di beberapa perusahaan untuk mengembangkan media pembelajaran. Saya pernah magang di PT. GMF AeroAsia untuk mengembangkan video profil perusahaan selama 3 bulan. Selain itu pengalaman menjadi pengembang video pembelajaran di PUSTEKOM dan pengembang modul pembelajaran untuk web site gurupembelajaran.id di PPPPTK Bahasa merupakan sebuah pengalaman yang sangat berharga. Pengetahuan dan keahlian yang dimiliki selama waktu menjadi mahasiswa akan sia-sia bila kita tidak bisa menerapkannya dikondisi yang sesungguhnya. Jangan berani mengaku menjadi seorang yang pintar sebelum bisa membuat orang lain di sekitar mu pintar juga.