



**PENGEMBANGAN MEDIA CD INTERAKTIF SEJARAH  
MATERI AKULTURASI KEBUDAYAAN NUSANTARA  
DENGAN KEBUDAYAAN HINDU-BUDHA KELAS X SMA  
NEGERI 3 DEMAK**

**SKRIPSI**

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Sejarah

Oleh

Prasetyaning Budi Utami

3101411080

**JURUSAN SEJARAH  
FAKULTAS ILMU SEJARAH  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2015**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA CD INTERAKTIF SEJARAH MATERI AKULTURASI KEBUDAYAAN NUSANTARA DENGAN KEBUDAYAAN HINDU-BUDHA KELAS X SMA NEGERI 3 DEMAK" ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 24 April 2015

Mengetahui:

Ketua Jurusan Sejarah



Arif Purnomo, S.Pd, S.S, M.Pd

NIP. 19730131 199903 1002

Dosen Pembimbing



Romadi, S.Pd., M.Hum.

NIP. 1969121 0200501 1 001

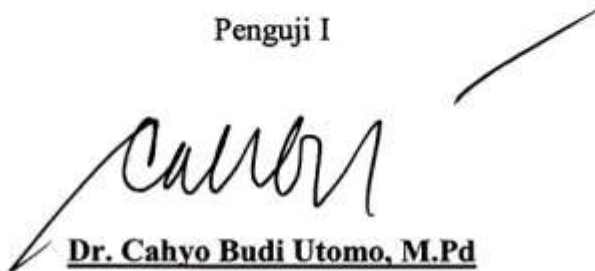
## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 6 Mei 2015


Penguji I



**Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd**

NIP. 19611121 19860 1 001

Penguji II



**Drs. Ba'in, M.Hum.**

NIP. 19630706 199002 1 001

Penguji III



**Romadi, S.Pd., M.Hum.**

NIP. 19691210 200501 1 001

Mengetahui :



**Dr. Subagyo, M.Pd.**

NIP. 19510808 198003 1 003

## **PERNYATAAN**

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat di dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, April 2015



Prasetyaning Budi Utami

NIM. 3101411080

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

- ☞ Saat- saat yang luar biasa sulit dalam perjuangan adalah pertanda bahwa kesuksesan sudah mendekat (Merry Riana)
- ☞ Kesabaran akan membuatku mengerti bagaimana cara mensyukuri keberhasilan (penulis)

### **PERSEMBAHAN**

Atas rahmat, hidayah serta inayah dari Allah SWT, skripsi ini sayang persembahkan kepada :

- ☞ Orang tuaku tercinta, Bapak Andam Setiadi (Alm) yang telah memberikan kasih sayang yang begitu besar untukku selama hidupnya serta Ibu Mintarsih Agustiyati yang selalu memberikan do'a, dukungan dan kasih sayang yang tulus
- ☞ Kakakku Himawan Listiya Nugraha dan Adikku Tiara Rizqi Aulia yang selalu memberikan do'a dan dukungan untukku
- ☞ Setia Septiana Putra yang selalu memberikan do'a dan semangat untukku
- ☞ Dosen dan Guru yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat
- ☞ Sahabat-sahabatku, Ratih, Puput, Elyta, Diana, Ayu, Fisty, Haiva, dan semua teman-teman Sambel Bara 2011 yang telah menjadi keluarga untukku
- ☞ Almamaterku

## **PRAKATA**

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media CD Interaktif Sejarah Materi Akulturasi Kebudayaan Nusantara dengan Kebudayaan Hindu-Budha Kelas X SMA Negeri 3 Demak”.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari kesulitan dan hambatan, namun berkat bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, izinkanlah saya menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin untuk menempuh studi di UNNES.
2. Dr. Subagyo, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin penelitian kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Arif Purnomo, S.Pd., S.S., M.Pd., Ketua Jurusan Sejarah yang telah memotivasi dan mengarahkan penulis selama studi.
4. Romadi, S.Pd., M.Hum., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, motivasi, bantuan, arahan, saran dan kritik dengan sabar dan tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Drs. Sunarno, M.Si., selaku Kepala SMA Negeri 3 Demak yang telah memberikan ijin penelitian kepada penulis di SMA Negeri 3 Demak.

6. Nur Qosim, S.Pd., M.Pd., selaku guru sejarah di SMA Negeri 3 Demak yang telah membantu dan membimbing selama penulis melakukan penelitian serta memberikan informasi yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.
7. Seluruh peserta didik kelas X MIA 1, X MIA 2, dan X MIA 4 SMA Negeri 3 Demak yang bersedia membantu dalam kelancaran penelitian.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis mengucapkan terima kasih yang tulus dari hati yang paling dalam dan berdo'a semoga kebaikan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan imbalan dari Allah SWT. Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat serta menambah pengetahuan bagi semua pihak yang berkepentingan dan khsanah ilmu pengetahuan.

Semarang, 16 April 2015

Penulis

## SARI

**Utami, Prasetyaning Budi. 2015.** *Pengembangan Media CD Interaktif Sejarah Materi Akulturasi Kebudayaan Nusantara dengan Kebudayaan Hindu-Budha Kelas X SMA Negeri 3 Demak*. Skripsi, Jurusan Sejarah, FIS, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Romadi, S.Pd., M.Hum.

**Kata kunci:** *CD Interaktif, media pembelajaran, akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha.*

Latar belakang dalam penelitian ini adalah perlunya dikembangkan media pembelajaran CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha karena minimnya penggunaan media yang variatif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran di SMA Negeri 3 Demak, menguji kelayakan dan keefektifan CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Kebudayaan Hindu-Budha.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)*. Penelitian melalui tahapan mengidentifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, mendesain produk, validasi pakar, revisi, uji coba produk. Uji coba produk dilakukan pada 71 siswa kelas X SMA Negeri 3 Demak menggunakan desain *pre-test post-test control group* dengan kelas X MIA 1 sebagai kelas eksperimen menggunakan media CD interaktif dan X MIA 2 sebagai kelas kontrol menggunakan metode konvensional.

Hasil analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media diperoleh data bahwa media yang digunakan oleh guru adalah power point, gambar dan video. Siswa kurang aktif dan termotivasi dalam belajar, sehingga membutuhkan media yang mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, serta membantu siswa untuk belajar secara mandiri dengan mengatur pola belajarnya sesuai kebutuhan. Media CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha dikembangkan dengan memadukan *software microsoft power point* dengan *microsoft visual basic* yang berisi tiga komponen yaitu materi, kuis dan tugas. Penilaian ahli menunjukkan bahwa CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil uji coba menunjukkan tidak adanya perbedaan hasil *pre-test* pada kelas eksperimen dengan rata-rata 67,73 dan kelas kontrol dengan rata-rata 68,01 dan kedua rata-rata tersebut tidak memenuhi KKM 75, sedangkan hasil *post-test* menunjukkan adanya perbedaan. Rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 88,98 < 75 (tuntas), rata-rata kelas kontrol sebesar 83,20 (tuntas). Dari hasil *pre-test* dan *pos-test* terlihat adanya peningkatan hasil belajar, kelas eksperimen mengalami peningkatan 31,4% sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan 22,3%. Persentase penilaian aktivitas siswa pada kelas eksperimen sebesar 80% (aktif), kelas kontrol sebesar 60% (kurang aktif). Guru dan siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan CD interaktif. Jadi, media CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PRAKATA .....	vi
SARI .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR BAGAN .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
<b>BAB I        PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	10
C. Tujuan Penelitian .....	10
D. Manfaat Penelitian .....	11
E. Penegasan Istilah .....	12
<b>BAB II        LANDASAN TEORI .....</b>	<b>15</b>
A. Belajar .....	15
B. Hasil Belajar .....	18
C. Pembelajaran Sejarah .....	22
D. Akulturasi Kebudayaan Nusantara dengan Kebudayaan Hindu-Budha .....	25
E. Media Pembelajaran .....	36
F. CD Interaktif .....	39
G. Kerangka Berpikir .....	42
H. Hipotesis Penelitian .....	44

<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>45</b>
	A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	45
	B. Subjek Penelitian .....	45
	C. Rancangan Penelitian .....	46
	1. Potensi dan Masalah .....	47
	2. Pengumpulan Data .....	48
	3. Desain Produk .....	48
	4. Validasi Desain .....	49
	5. Revisi Desain .....	50
	6. Uji Coba Produk .....	50
	D. Teknik Pengumpulan Data .....	51
	1. Variabel Penelitian .....	51
	a. Variabel bebas .....	51
	b. Variabel terikat .....	52
	2. Metode Pengumpulan Data .....	52
	E. Metode Analisis Data .....	53
	1. Analisis Data Persiapan Penelitian .....	53
	a. Validasi butir soal .....	53
	b. Reliabilitas .....	54
	c. Tingkat kesukaran soal .....	55
	d. Daya pembeda .....	56
	e. Memilih butir soal yang digunakan .....	58
	2. Analisis Data Penilaian Ahli .....	58
	3. Teknik Analisis Data .....	65
	a. Analisis data tahap awal .....	65
	1) Uji normalitas .....	65
	2) Uji persamaan dua varians (homogenitas) .....	66
	3) Uji hipotesis .....	67
	b. Analisis data tahap akhir .....	67
	1) Uji ketuntasan hasil belajar .....	67
	2) Peningkatan hasil belajar .....	67

	3) Analisis data aktivitas siswa.....	68
	4) Analisis data tanggapan siswa dan guru..	69
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>70</b>
	A. Hasil Penelitian .....	70
	1. Gambaran Umum SMA Negeri 3 Demak .....	70
	2. Waktu Penelitian .....	72
	3. Analisis Kebutuhan terhadap Pengembangan Media .....	73
	4. Desain Pengembangan Media CD Interaktif Sejarah Materi Akulturasi Kebudayaan Nusantara dengan Kebudayaan Hindu-Budha .....	77
	a. Desain awal .....	77
	b. Validasi desain I .....	81
	c. Revisi desain .....	83
	d. Validasi desain II .....	88
	5. Hasil uji Coba Produk .....	93
	a. Gambaran umum uji coba penelitian .....	93
	b. Pelaksanaan penelitian .....	93
	1) Proses pembelajaran pada kelas Eksperimen .....	93
	2) Proses pembelajaran pada kelas kontrol ..	95
	c. Hasil analisis data awal ( <i>pre-test</i> ) .....	96
	1) Gambaran umum hasil <i>pre-test</i> .....	96
	2) Uji normalitas .....	97
	3) Uji homogenitas .....	98
	4) Uji hipotesis .....	98
	d. Hasil analisis data akhir ( <i>post-test</i> ) .....	99
	1) Gambaran umum hasil <i>post-test</i> .....	100
	2) Uji normalitas .....	101
	3) Uji homogenitas .....	101
	4) Uji hipotesis .....	102

e.	Hasil analisis ketuntasan hasil belajar .....	103
f.	Hasil analisis peningkatan hasil belajar .....	104
g.	Hasil pengamatan aktivitas siswa .....	105
h.	Hasil analisis angket respon terhadap pengembangan media .....	107
1)	Respon siswa .....	102
2)	Respon guru mata pelajaran sejarah .....	111
B.	Pembahasan .....	113
1.	Kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media .....	113
2.	Kelayakan media CD interaktif menurut ahli .....	115
3.	Uji coba media dalam pembelajaran .....	121
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>128</b>
A.	Simpulan .....	128
B.	Saran .....	129
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>130</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>132</b>

## DAFTAR BAGAN

2.1.	Kerangka berpikir penelitian .....	43
3.1.	Langkah-langkah penelitian <i>Research and Development</i> .....	46
4.1.	Persentase analisis kebutuhan siswa .....	75
4.2.	Persentase aktivitas siswa pada kelas eksperimen .....	106
4.3.	Persentase aktivitas siswa pada kelas kontrol .....	107

## DAFTAR TABEL

2.1.	Perbedaan candi berlanggam Jawa Tengah dan Jawa Timur ....	30
3.1.	Waktu pelaksanaan penelitian .....	45
3.2.	Metode pengumpulan data .....	52
3.3.	Hasil perhitungan validitas butir soal .....	54
3.4.	Hasil perhitungan indeks kesukaran soal uji coba .....	56
3.5.	Hasil perhitungan daya pembeda soal uji coba .....	57
3.6.	Soal uji coba yang digunakan dalam penelitian .....	58
3.7.	Pedoman Penilaian Kelayakan Media CD Interaktif Sejarah Materi Akulturasi Kebudayaan Nusantara Dengan Kebudayaan Hindu-Budha oleh ahli media .....	59
3.8.	Pedoman Penilaian Kelayakan Media CD Interaktif Sejarah Materi Akulturasi Kebudayaan Nusantara Dengan Kebudayaan Hindu-Budha oleh ahli materi.....	62
3.9.	Kriteria Tingkat Kelayakan Media .....	65
3.10.	Kriteria nilai aktivitas siswa .....	68
3.11.	Kriteria tanggapan siswa dan guru .....	69
4.1.	Penilaian kelayakan CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaanNusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha oleh ahli media I .....	89
4.2.	Penilaian kelayakan CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha oleh ahli media II .....	90
4.3.	Penilaian kelayakan CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha oleh ahli materi I .....	91
4.4.	Penilaian kelayakan CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha oleh ahli materi II .....	92

4.5.	Gambaran umum hasil <i>pre-test</i> .....	96
4.6.	Hasil perhitungan uji normalitas data <i>pre-test</i> .....	97
4.7.	Hasil perhitungan uji homogenitas data <i>pre-test</i> .....	98
4.8.	Hasil perhitungan uji hipotesis data <i>pre-test</i> .....	99
4.9.	Gambaran umum hasil <i>post-test</i> .....	100
4.10.	Hasil perhitungan uji normalitas data <i>post-test</i> .....	101
4.11.	Hasil perhitungan uji homogenitas data <i>post-test</i> .....	102
4.12.	Hasil uji hipotesis data <i>post-test</i> .....	102
4.13.	Rata-rata hasil belajar .....	104
4.14.	Hasil analisis ketuntasan hasil belajar .....	104
4.15.	Hasil analisis peningkatan belajar siswa .....	105
4.16.	Persentase respon siswa terhadap penerapan media CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha .....	108
4.17.	Persentase respon guru terhadap pengembangan media CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha .....	111

## DAFTAR GAMBAR

2.1.	Candi berlanggam Jawa Tengah dan Jawa Timur .....	30
4.1.	<i>Slide</i> awal atau pembuka .....	78
4.2.	<i>Slide</i> beranda .....	78
4.3.	Salah satu <i>slide</i> materi .....	79
4.4.	<i>Slide</i> pembuka kuis .....	80
4.5.	Salah satu <i>slide</i> soal kuis .....	80
4.6.	<i>Slide</i> hasil kuis .....	80
4.7.	<i>Slide</i> petunjuk penggunaan media .....	84
4.8.	<i>Slide</i> awal materi sebelum revisi.....	84
4.9.	<i>Slide</i> awal materi setelah revisi .....	85
4.10.	<i>Slide</i> materi sebelum direvisi menggunakan tombol navigasi <i>back</i> untuk ke menu materi .....	85
4.11.	<i>Slide</i> materi setelah direvisi menggunakan tombol navigasi <i>next</i> untuk menuju ke <i>slide</i> berikutnya .....	85
4.12.	<i>Background</i> sebelum direvisi, semua <i>slide</i> menggunakan <i>background</i> yang sama .....	86
4.13.	<i>Background</i> bagian awal setelah revisi .....	86
4.14.	<i>Background</i> isi setelah revisi berbeda dengan <i>background</i> bagian awal .....	86
4.15.	Salah satu tampilan materi, setiap <i>slide</i> materi dilengkapi gambar	87
4.16.	<i>Cover</i> / sampul tempat CD interaktif .....	87
4.17.	<i>Cover</i> / sampul keping CD interaktif .....	87



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus .....	132
Lampiran 2 RPP Kelas Eksperimen .....	135
Lampiran 3 RPP Kelas Kontrol .....	142
Lampiran 4 Hasil Analisis Butir Soal .....	149
Lampiran 5 Kisi-Kisi Soal Tes .....	164
Lampiran 6 Soal Tes .....	169
Lampiran 7 Kunci Jawaban Soal Tes .....	174
Lampiran 8 Lembar Jawab Kelas Eksperimen .....	175
Lampiran 9 Lembar Jawab Kelas Kontrol .....	176
Lampiran 10 Lembar Diskusi Siswa .....	181
Lampiran 11 Angket Analisis Kebutuhan Guru .....	179
Lampiran 12 Angket Analisis Kebutuhan Siswa .....	175
Lampiran 13 Rekapitulasi Angket Analisis Kebutuhan Siswa .....	183
Lampiran 14 Angket Validasi Media oleh Ahli Media I .....	185
Lampiran 15 Angket Validasi Media oleh Ahli Media II .....	189
Lampiran 16 Angket Validasi Media oleh Ahli Materi I .....	193
Lampiran 17 Angket Validasi Media oleh Ahli Materi II .....	197
Lampiran 18 Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen .....	201
Lampiran 19 Aktivitas Siswa Kelas Kontrol .....	203
Lampiran 20 Hasil Belajar .....	205
Lampiran 21 Angket Respon Siswa terhadap CD interaktif .....	207
Lampiran 22 Rekapitulasi Angket Respon Siswa .....	211
Lampiran 23 Angket Tanggapan Guru terhadap CD interaktif .....	213
Lampiran 24 Hasil Wawancara Identifikasi Masalah .....	215
Lampiran 25 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian .....	218
Lampiran 26 Surat Kelayakan Media PPMP LP3 UNNES .....	222

Lampiran 27 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....	223
--	-----

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, bangsa dan negara (Munib, 2011: 142). Berdasarkan pengertian di atas diketahui bahwa pendidikan memiliki peran penting dalam mempersiapkan generasi penerus bangsa yang cerdas dan berkepribadian luhur sehingga mampu hidup di masyarakat.

Fungsi dan tujuan pendidikan nasional sebagaimana yang tercantum di dalam UU No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis (Munib, 2011: 142). Berkembangnya potensi peserta didik tersebut tidak lain merupakan hasil dari proses belajar mengajar yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan baik formal maupun nonformal.

Rifa'I dan Anni (2011: 193) mengungkapkan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik, atau antar peserta didik. Dalam proses komunikasi itu dapat dilakukan secara verbal (lisan), dan dapat pula secara nonverbal, seperti penggunaan media komputer dalam pembelajaran. Proses komunikasi tersebut diharapkan terjalin secara seimbang, tidak hanya terfokus pada pendidik sedangkan peserta didik hanya menerima, atau sebaliknya agar tujuan pembelajaran tercapai. Hal terpenting didalam pembelajaran adalah proses interaksi. Interaksi akan selalu berkaitan dengan istilah komunikasi atau hubungan. Dalam proses komunikasi, dikenal adanya unsur *komunikan* dan *komunikator*. Hubungan antara komunikator dengan komunikan biasanya karena menginteraksikan sesuatu, yang dikenal dengan istilah pesan (*message*). Kemudian untuk menyampaikan atau mengotakkan pesan itu diperlukan adanya media atau saluran (*channel*). Jadi unsur-unsur yang terlibat dalam komunikasi itu adalah komuniator, komunikan, pesan dan media (Sardiman, 1996: 7).

Mata pelajaran Sejarah berperan penting dalam pembentukan karakter siswa, dimana sasaran umum pembelajaran sejarah adalah mengembangkan pemahaman tentang diri; memberikan gambaran yang tepat tentang konsep waktu, ruang dan masyarakat; membuat masyarakat mampu mengevaluasi nilai-nilai dari hasil yang telah dicapai oleh generasinya; mengajarkan toleransi; menanamkan sikap intelektual; memperluas cakrawala intelektualitas; mengajarkan prinsip-prinsip moral; menanamkan orientasi ke

masa depan; memberikan pelatihan mental; melatih siswa menangani isu-isu kontroversial; membantu mencari jalan keluar bagi berbagai masalah sosial dan perseorangan; memperkokoh rasa nasionalisme; mengembangkan pemahaman internasional; dan mengembangkan keterampilan-keterampilan yang berguna (Kochhar,2008: 27-37). Dari berbagai sasaran umum tersebut terlihat bahwa pembelajaran sejarah sangatlah penting baik untuk kehidupan individu maupun sosial. Untuk itu jika kegiatan pembelajaran sejarah diterapkan kegiatan komunikasi satu arah dan siswa tidak dituntut untuk benar-benar memahami arti dari materi sejarah yang ia terima maka akan berakibat fatal nantinya yang berkaitan dengan karakter nasionalisme siswa. Selain itu siswa akan terhambat dalam menuangkan kreatifitasnya, dan masih banyak kerugian-kerugian yang lain yang dapat menghambat pertumbuhan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa terutama aspek kognitif yang dewasa ini tengah dituntut sebagai hasil pendidikan di dalam kurikulum baru yaitu kurikulum 2013. Dimana menurut Mulyasa (2013: 45) aktivitas peserta didik menjadi kunci sukses implementasi kurikulum 2013, peserta didik dituntut untuk mampu mendisiplinkan diri, mengembangkan pola perilaku, dan meningkatkan standar perilaku.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Bapak Nur Qosim selaku guru mata pelajaran sejarah (lihat lampiran 24) dapat diperoleh data bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran guru masih menggunakan metode yang konvensional yaitu ceramah dengan media *power point*, terkadang guru menggunakan media gambar dan video namun media tersebut terdapat

kekurangan. Ketika guru menggunakan media power point siswa sering terlihat jenuh karena hanya mendengarkan guru menjelaskan materi, ketika guru menayangkan gambar respon siswa baik, terlihat bahwa siswa senang melihat gambar-gambar yang ditampilkan namun ketika dengan dituntut untuk menjelaskan maksud gambar tersebut dan hubungannya dengan materi mereka kurang memahami. Ketika guru menayangkan video pada awal penayangan siswa antusias namun lama kelamaan siswa terlihat jenuh karena video pembelajaran yang ada kurang menarik, hanya berisi gambar-gambar dan narasi yang monoton.

Berdasarkan masalah di atas, diperlukan upaya untuk mengubah cara penyampaian materi dengan media pembelajaran yang lebih dapat meningkatkan motivasi siswa. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajarpun terjadi (Sadiman, 2009: 6). Media pembelajaran yang digunakan secara tepat mempunyai pengaruh yang cukup besar dalam pencapaian kompetensi/ tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh seorang guru saat proses belajar mengajar berlangsung. Guru mengungkapkan bahwa beliau membutuhkan media yang mampu melatih kemandirian sehingga siswa akan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Media yang menyajikan materi dengan penambahan gambar yang menarik dan lebih ringkas sehingga siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar. Menurut guru media yang sesuai adalah CD interaktif

karena praktis dalam waktu dan memperingkas materi yang padat. Selain itu siswa juga dapat mengatur pola belajarnya sesuai dengan kebutuhan. CD interaktif yang dimiliki oleh guru hanya berisi soal-soal kuis, soalnya pun acak mencakup materi Hindu-Budha, tidak urut per sub-materi, sehingga guru sulit untuk mengatur strategi yang diterapkan pada pembelajaran dikelas. CD interaktif yang diharapkan guru adalah CD interaktif yang berisi komponen lengkap yaitu materi, kuis, dan tugas (lihat lampiran 24).

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan siswa (lihat lampiran 12), 90% siswa menyukai pelajaran sejarah, namun 60% siswa menyatakan bahwa pembelajaran sejarah kurang menarik dikarenakan adanya kendala dalam pembelajaran sejarah yaitu minimnya penggunaan media yang variatif, 85% siswa juga menyatakan bahwa selama ini yang berinteraksi langsung dengan media adalah guru tanpa adanya keterlibatan siswa secara langsung dengan media tersebut, siswa hanya sebagai penonton dan pemerhati saja, oleh karena itu 100% siswa menyatakan bahwa dibutuhkan media lain yang lebih variatif. Hal tersebut diperkuat dengan hasil observasi awal. Observasi awal dilakukan dengan pendekatan terhadap beberapa siswa, peneliti menayangkan CD interaktif yang dimiliki guru yaitu CD interaktif yang hanya berisi kuis. Siswa terlihat antusias melihat CD interaktif tersebut dan ingin menggunakannya dalam pembelajaran, namun ketika siswa mencoba menjawab soal-soal pada kuis tersebut mereka kesulitan karena di CD interaktif tidak ada materi yang mengarahkan pada jawaban kuis, mereka

menyatakan bahwa membutuhkan CD interaktif yang berisi materi serta kuis agar mereka mudah memahami materi.

Berdasarkan masalah diatas, diperlukan adanya pengembangan media untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa. Media yang dirasa tepat adalah CD interaktif. CD interaktif memiliki beragam bentuk variasi yaitu permainan, soal-soal, dan materi bahan ajar. CD interaktif dijalankan melalui komputer. Sudjana (2001: 137) menyatakan bahwa pada umumnya komputer dapat dipandang sebagai alat untuk mempertinggi berbagai teknologi pengajaran dengan CAI (*computer-assisted instruction*) dan pengelolaan pengajaran CMI (*computer management instruction*). Dalam hubungan ini ada beberapa keuntungan khusus dalam mendayagunakan komputer dalam pengajaran, misalnya cara kerja baru dengan komputer akan membangkitkan motivasi kepada siswa dalam belajar; warna, musik, dan grafis animasi dapat menambahkan kesan *realisme* dan menuntut latihan, kegiatan laboratorium, simulasi, dan sebagainya; respon pribadi yang cepat dalam kegiatan-kegiatan belajar siswa akan menghasilkan penguatan yang tinggi; kemampuan memori memungkinkan penampilan siswa yang telah lampau direkam dan dipakai dalam merencanakan langkah-langkah selanjutnya dikemudian hari; kesabaran, kebiasaan pribadi yang dapat diprogram melengkapi suasana sikap yang lebih positif, terutama berguna sekali untuk siswa yang lamban; kemampuan daya rekamnya memungkinkan pengajaran individual bisa dilaksanakan, pemberian perintah secara individual bisa dilaksanakan, pemberian perintah secara individual dapat dipersiapkan bagi semua siswa,



terutama untuk siswa-siswa yang dikhususkan, dan kemajuan belajar mereka pun dapat diawasi terus; rentang pengawasan guru diperlebar sejalan dengan banyaknya informasi yang disajikan dengan mudah yang diatur oleh guru, dan membantu pengawasan lebih dekat kepada kontak langsung dengan para siswa.

CD atau *Compact Disc* adalah sebuah media penyimpanan file audio yang dibuat untuk merampingkan sistem penyimpanannya. (Daryanto, 2013: 44). Pembelajaran menggunakan CD interaktif dengan memanfaatkan komputer sebagai sarannya, terjadi interaksi antara guru dengan media pembelajaran, siswa dengan media pembelajaran, dan guru dengan siswa. CD interaktif dibuat menarik agar siswa lebih tertarik untuk belajar dan rasa ingin tahu yang tinggi siswa untuk mempelajari dari masing-masing sub bab yang akan ditampilkan berulang-ulang, sehingga CD interaktif ini berfungsi seperti buku yang disertai efek *audio* dan *visual*.

CD ini berisi *Power Point* Interaktif, dimana *power point* yang biasanya digunakan sebagai media presentasi dikembangkan menjadi media pembelajaran yang interaktif. *Power point* interaktif ini dilengkapi dengan tombol navigasi menggunakan *hyperlink* jadi hanya dapat dijalankan dengan menekan tombol-tombol navigasi tersebut. Materi yang disuguhkan dilengkapi dengan ilustrasi gambar, *sound effect* dan *backsound* yang menarik. Selain itu juga dibubuhi dengan kuis interaktif berbasis *Microsoft Visual Basic* sebagai evaluasi dan sebagai alat untuk mengukur seberapa pemahaman siswa tentang materi tersebut.

*Microsoft Visual Basic* merupakan *software* untuk membuat program di komputer berbasis *windows*. *Visual Basic* memakai bahasa pemrograman BASIC (*Beginner All-Purpose Symbolic Instruction Code*) yang merupakan salah satu bahasa pemrograman tingkat tinggi yang sederhana dan mudah untuk dipelajari. Dengan *visual Basic* bisa menciptakan suatu program dengan beberapa keunggulan, diantaranya adalah mudah digunakan dan mudah dikembangkan akan tetapi tidak mengurangi kualitas dan keindahan desain programnya. Aplikasi *Visual Basic (VBA)* untuk *Microsoft Office Power point* selama ini banyak digunakan untuk membuat soal evaluasi, di mana nilai siswa akan muncul otomatis ketika selesai mengerjakan soal. Jadi, dengan media pembelajaran interaktif ini peserta didik diajak untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peran peserta didik sangat menonjol sementara peran guru tidak terlalu sentral. Namun demikian, guru tetap dituntut untuk menjadi fasilitator, pendamping dan memberikan penilaian atas hasil pekerjaan siswa.

Berdasarkan angket analisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran (lihat lampiran 11), guru sangat setuju jika dikembangkan media pembelajaran CD Interaktif yang berisi beberapa komponen yaitu materi, kuis dan tugas dikarenakan CD Interaktif yang pernah digunakan oleh guru hanya berisikan kuis interaktif saja yang menurutnya kurang lengkap, sehingga beliau mengharapkan adanya CD interaktif yang berisi komponen lengkap. Terdapat beberapa materi yang dapat dipermudah penyampaiannya melalui CD Interaktif khususnya pada materi akulturasi kebudayaan

Nusantara dan kebudayaan Hindu-Budha yang selama ini guru hanya menggunakan media gambar dalam penyampaian materi ini.

Menurut Bapak Nur Qosim, materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha merupakan materi yang terlihat mudah tetapi pada kenyataannya sulit karena membutuhkan kemampuan siswa untuk menganalisis (lihat lampiran 24). Pada materi ini dijelaskan bahwa sebelum abad 4, bangsa India datang ke Nusantara untuk melakukan perdagangan. Adanya hubungan antara masyarakat Nusantara dengan India terjadi kontak budaya yang pada akhirnya mengakibatkan akulturasi budaya. Bentuk akulturasi tersebut dibagi kedalam beberapa bidang, yaitu bidang seni bangunan, seni sastra, seni rupa, aksara dan bahasa, sistem kasta dan sistem pemerintahan. Adanya materi di dalam CD Interaktif yang dilengkapi dengan ilustrasi gambar yang menarik akan mempermudah siswa dalam memahami bentuk nyata dari akulturasi budaya tersebut. Kuis berbasis *Microsoft Visual Basic* dapat merangsang siswa berfikir dalam mengisi soal serta dapat mengukur kemampuan siswa dari nilai yang akan ditampilkan pada akhir kuis. Selain itu dengan adanya penugasan di dalam CD Interaktif menuntut siswa untuk memperdalam materi dengan cara belajar secara mandiri serta siswa dapat mengatur pola belajarnya sendiri sesuai dengan apa yang mereka butuhkan. Mengacu pada hal tersebut, maka perlu dikembangkan media pembelajaran CD Interaktif dilengkapi dengan kuis berbasis *Microsoft Visual Basic (VBA)*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan judul dan latar belakang permasalahan di atas, maka masalah yang akan di teliti adalah :

1. Bagaimana kebutuhan guru dan siswa SMA Negeri 3 Demak terhadap pengembangan media pembelajaran?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran CD Interaktif Akulturasi Kebudayaan Indonesia dengan Kebudayaan Hindu-Budha Kelas X SMA Negeri 3 Demak?
3. Apakah CD Interaktif Akulturasi Kebudayaan Indonesia dengan Kebudayaan Hindu-Budha efektif terhadap aktivitas dan hasil belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 3 Demak?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang diajukan di atas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui kebutuhan guru dan siswa SMA Negeri 3 Demak terhadap pengembangan media pembelajaran.
2. Mengembangkan media pembelajaran CD Interaktif Akulturasi Kebudayaan Indonesia dengan Kebudayaan Hindu-BudhaX SMA Negeri 3 Demak
3. Mengetahui efektivitas CD Interaktif Akulturasi Kebudayaan Indonesia dengan Kebudayaan Hindu-Budha terhadap aktivitas dan hasil belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 3 Demak.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

##### **1. Manfaat Teoritis**

Menambah khasanah pustaka kependidikan dan memberikan sumbangan informasi yang selanjutnya dapat memberi motivasi penelitian tentang masalah sejenis guna penyempurnaan penelitian ini.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Peneliti**

Penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana untuk menuangkan ide, pikiran, dan gagasan untuk menambah wawasan serta pengetahuan tentang penerapan media pembelajaran CD Interaktif.

###### **b. Bagi Guru**

Meningkatkan kompetensi yang dimiliki oleh guru mata pelajaran Sejarah terutama dalam memanfaatkan model pembelajaran di sekolah yang peneliti lakukan dan memanfaatkan media-media yang inovatif dalam pembelajaran sejarah serta dapat memperbaiki kegiatan belajar mengajar agar tingkat keberhasilan belajar siswa juga dapat meningkat.

###### **c. Bagi Siswa**

Memberikan hal baru bagi siswa dalam proses belajar mengajar agar siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya dalam mata

pelajaran sejarah. Membentuk siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar dan tidak lagi terjadi pembelajaran yang monoton.

#### **E. Penegasan Istilah**

Penegasan istilah ini digunakan agar tidak terjadi salah pengertian dalam penafsiran judul skripsi ini. Sehingga penulis merasa perlu untuk membuat batasan yang memperjelas dan mempertegas istilah yang digunakan agar pembaca dapat memahami istilah tersebut. Adapun istilah-istilah yang dipertegas sebagai berikut :

##### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajarpun terjadi. (Sadiman, 2009: 6).

Media merupakan alat/ wahana yang digunakan dalam kegiatan guna mempermudah suatu proses tertentu. Media digunakan dalam kegiatan instruksional antara lain karena: 1) media dapat memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata menjadi dapat dilihat dengan jelas; 2) dapat menyajikan benda yang jauh dari subyek belajar; 3) menyajikan peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung tepat menjadi sistematis dan sederhana sehingga mudah diikuti (Anni, 2011: 196).

##### 2. CD Interaktif

CD atau *Compact Disc* adalah sebuah media penyimpanan file audio yang dibuat untuk merampingkan sistem penyimpanannya

(Daryanto, 2013: 44). CD ini berisi media pembelajaran yang interaktif dengan perpaduan audio dan visual. Dibubuhi dengan kuis berbasis *Microsoft Visual Basic*.

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Benyamin S. Bloom menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu: ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psikomotorik domain*). Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat dan nilai. Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik, seperti ketrampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf (Anni, 2011: 85-89).

### 4. Pembelajaran Sejarah

Secara harfiah, "*Sejarah*" berasal dari kata arab "*Syajarah*" yang berarti pohon. Arti kata sejarah yang sebenarnya diadopsi dari beberapa arti kata dalam bahasa asing seperti Yunani "*Istoria*", Latin "*Historia*", Perancis "*Historie*" dan bahasa Inggris "*History*", serta bahasa Jerman "*Geschichte*". Pembelajaran sejarah adalah perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang didalamnya mempelajari tentang peristiwa masa lampau yang erat hubungannya dengan masa kini (Widja, 1989: 23).

Sejarah disebut “ratu” atau “ibu” ilmu-ilmu sosial. Sejarah menjadi dasar ilmu-ilmu Humaniora dan ilmu-ilmu sosial. Sejarah adalah ilmu tentang manusia yang berkaitan dengan ruang dan waktu (Kochhar, 2008: 22).



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Belajar

Belajar diartikan sebagai proses perubahan perilaku yang terjadi karena pengalaman dan bersifat permanen (Rifa'i, 2011: 83). Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi orang.

Belajar adalah berubah, dalam hal ini yang dimaksudkan belajar berarti usaha mengubah tingkah laku. Jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar (Sardiman, 1996: 23). Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya, dan lain-lain aspek yang ada pada individu. Oleh sebab itu, belajar adalah proses yang aktif, belajar adalah proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu (Sudjana, 1991: 28). Perubahan perilaku tersebut berupa kemampuan-kemampuan baru dalam memberikan respon terhadap stimulus yang diterima dan berfungsi secara relatif permanen serta bukan karena proses pertumbuhan atau kematangan melainkan karena usaha sadar.

Konsep tentang belajar mengandung tiga unsur, yaitu:

1. Belajar berkaitan dengan perubahan perilaku

Dalam kegiatan belajar di sekolah, perubahan perilaku itu mengacu pada kemampuan mengingat atau menguasai berbagai bahan belajar dan kecenderungan peserta didik memiliki sikap dan nilai-nilai yang diajarkan oleh pendidik, sebagai mana telah dirumuskan di dalam tujuan peserta didikan.

2. Perubahan perilaku itu terjadi karena didahului oleh proses pengalaman

Pengalaman dapat membatasi jenis-jenis perubahan perilaku yang dipandang mencerminkan belajar. Pengalaman dalam pengertian belajar dapat berupa pengalaman fisik, psikis, dan sosial.

3. Perubahan perilaku karena belajar bersifat relative permanen

Lamanya perubahan perilaku yang terjadi pada diri seseorang adalah sukar untuk diukur. Perubahan perilaku itu dapat berlangsung selama satu hari, satu minggu, satu bulan bahkan bertahun-tahun tergantung daya pemahaman seseorang.

(Rifa'I, 2011: 82-83)

Menurut Bloom, terdapat tiga ranah/matra dalam belajar yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Masing-masing matra atau domain ini dirinci lagi menjadi beberapa jangkauan kemampuan (*level of competence*). Rincian ini dapat disebutkan sebagai berikut:

1. Kognitive Domain
  - a. *Knowledge* (pengetahuan, ingatan)
  - b. *Comprehension* (pemahaman, menjeaskan, meringkas, contoh)
  - c. *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan)
  - d. *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru)
  - e. *Evaluation* (menilai)
  - f. *Application* (menerapkan)
2. Affective Domain
  - a. *Receiving* ( sikap menerima)
  - b. *Responding* (memberikan respon)
  - c. *Valuing* (nilai)
  - d. *Organization* (organisasi)
  - e. *Characterization* (karakterisasi)
3. Psychomotor Domain
  - a. *Initiatory level*
  - b. *Pre-routine level*
  - c. *Routinized level*

(Sardiman, 1996: 25-26)

Menurut Gagne, belajar merupakan sebuah sistem yang didalamnya terdapat pelbagai unsur yang saling kait megkait sehingga meghasilkan perubahan perilaku. Beberapa unsur yang dimaksudkan adlah sebagai berikut :

1. Peserta didik. Istilah peserta didik dapat diartikan sebagai peserta didik, warga belajar, dan peserta pelatihan yang sedang melakukan kegiatan belajar.
2. Rangsangan (stimulus). Peristiwa yang merangsang penginderaan peserta didik disebut stimulus.
3. Memori. Memori yang ada pada peserta didik berisi pelbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya.
4. Respon. Tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori disebut respon.

(Rifa'I, 2011: 84-85)

## **B. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Oleh karena itu, apabila peserta didik mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep. Dalam kegiatan belajar, tujuan yang harus dicapai oleh setiap individu dalam belajar memiliki beberapa peranan penting, yaitu :

1. Memberikan arah pada kegiatan peserta didikan. Bagi pendidik, tujuan peserta didikan akan mengarahkan pemilihan strategi dan jenis kegiatan yang tepat. Kemudian bagi peserta didik, tujuan yang

mengarahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar yang diharapkan dan mampu menggunakan waktu seefisien mungkin.

2. Untuk mengetahui kemajuan belajar dan perlu tidaknya pemberian pembinaan bagi peserta didik.
3. Sebagai bahan komunikasi. Pendidik dapat mengkomunikasikan tujuan belajar kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat mempersiapkan diri dalam mengikuti proses pembelajaran.

(Rifa'I, 2011: 85-86)

Pada intinya tujuan belajar itu adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman siap mental/nilai-nilai. Pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan hasil belajar yang meliputi :

1. Hal ihwal kelimuan dan pengetahuan, konsep atau fakta (kognitif)
2. Hal ihwal personal, kepribadian atau sikap (afektif)
3. Hal ikhwal kelakuan, ketrampilan atau penampilan (psikomotorik)

(Sardiman, 1996: 30)

### **C. Pembelajaran Sejarah**

Istilah *History* (sejarah) diambil dari kata *historia* dalam bahasa Yunani yang berarti “informasi” atau “penelitian yang ditujukan untuk memperoleh kebenaran”. Sejarah pada masa itu hanya berisi tentang “manusia-kisahannya” kisah tentang usaha-usahanya dalam memenuhi kebutuhannya untuk menciptakan kehidupan yang tertib dan teratur, kecintaannya akan kemerdekaan, serta kehausannya akan keindahan dan

pengetahuan (Kochhar, 2008: 1). Pembelajaran sejarah adalah perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang di dalamnya mempelajari tentang peristiwa masa lampau yang erat hubungannya dengan masa kini (Widja, 1989: 23).

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).

Dalam setiap pembelajaran yang diajarkan kepada siswa pasti mempunyai tujuan. Menurut Permendikbud No. 54 tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan yang menjelaskan tentang kualifikasi kemampuan lulusan, meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

- a. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, berilmu, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- b. Memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab serta dampak fenomena dan kejadian.

- c. Memiliki kemampuan pikir dan tindak yang efektif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sebagai pengembangan dari yang dipelajari di sekolah secara mandiri.

Fokus utama mata pelajaran sejarah ditingkat ini adalah tahap-tahap kelahiran peradaban manusia, evolusi sistem sosial, dan perkembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan. Kasmadi (1996: 82) menjelaskan bahwa mengajarkan sejarah pada anak-anak SMA merupakan suatu proses "*of grappling with subject matter*". Keterampilan-keterampilan ini dapat diklasifikasikan sebagai berikut : 1). Kemampuan memperoleh informasi kesejarahan. 2) Kemampuan menilai informasi kesejarahan, dan 3) kemampuan menggunakan pengetahuan sejarah. Lebih lanjut Kochhar (2008) menjelaskan sasaran utama pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah :

1. Meningkatkan pemahaman terhadap proses perubahan dan perkembangan yang dilalui umat manusia hingga mampu mencapai tahap perkembangan yang sekarang ini. Peradaban modern yang dicapai saat ini merupakan hasil proses perkembangan yang panjang. Sejarah merupakan satu-satunya mata pelajaran yang mampu menguraikan proses tersebut,
2. Meningkatkan pemahaman terhadap akar peradaban manusia dan penghargaan terhadap kesatuan dasar manusia. Semua peradaban besar dunia memiliki akar yang sama; disamping berbagai karakteristik lokal, kebanyakan adalah unsur-unsur yang

menunjukkan kesatuan dasar umat manusia. Salah satu sasaran utama sejarah pada sisi ini adalah menekankan kesatuan dasar tersebut,

3. Menghargai berbagai sumbangan yang diberikan oleh semua kebudayaan pada peradaban manusia secara keseluruhan. Kebudayaan setiap bangsa telah menyumbangkan dengan berbagai macam cara terhadap peradaban manusia secara keseluruhan. Sumbangan tersebut sudah seharusnya dipahami dan dihargai. Mata pelajaran sejarah membawa pengetahuan ini kepada para siswa,
4. Memperkokoh pemahaman bahwa interaksi saling menguntungkan antar-berbagai kebudayaan merupakan faktor yang penting dalam kemajuan kehidupan manusia, dan
5. Memberikan kemudahan kepada siswa yang berminat mempelajari sejarah suatu negara dalam kaitannya dengan sejarah umat manusia secara keseluruhan (Kochhar, 2008 : 50).

Tujuan intruksional pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas (SMA) :

1. **Pengetahuan:** siswa harus mendapatkan pengetahuan tentang istilah, konsep, fakta, peristiwa, simbol, gagasan, perjanjian, problem, tren, kepribadian, kronologi, generalisasi, dan lain-lain yang berkaitan dengan pendidikan sejarah,



2. Pemahaman: siswa harus mengembangkan pemahaman tentang istilah, fakta, peristiwa penting, tren, dan lain-lain yang berkaitan dengan pendidikan sejarah,
3. Pemikiran kritis: pelajaran sejarah harus membuat siswa mampu mengembangkan keterampilan praktis dalam studinya dan memahami fakta sejarah,
4. Keterampilan praktis: pelajaran sejarah harus membuat siswa mampu mengembangkan keterampilan praktis dalam studinya dan memahami fakta sejarah,
5. Minat: pelajaran sejarah harus membuat siswa mampu mengembangkan minatnya dalam studi tentang sejarah, dan
6. Perilaku: pelajaran sejarah harus membuat siswa mampu mengembangkan perilaku sosial yang sehat (Kochhar, 2008: 51-54).

Menurut Permendikbud No. 69 tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah menerangkan Kompetensi Inti mata pelajaran sejarah adalah sebagai berikut :

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi

secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Sebagai sebuah disiplin ilmu, sejarah yang pada dirinya bertaha nilai-nilai kemanusiaan seharusnya dikemas dengan baik sehingga selalu aktual. Karena itu, pengkajian sejarah dan kebudayaan daerah sangat penting. Pengungkapan aspek-aspek positif dapat membangkitkan kesadaran bagi pembelajar. Demikian pula terhadap dimensi-dimensi negatif menjadi sumber renungan bagi generasi sekarang agar hal serupa tidak terulang. Singkatnya, sejarah merupakan sumber inspirasi atau guru kehidupan (*Historia Magistra Vitae*) bagi yang mempelajarinya (Hamid, 2014: 148).

#### **D. Akulturasi Kebudayaan Nusantara dengan Kebudayaan Hindu – Budha**

Sebelum abad ke 4 bangsa India datang ke Indonesia untuk melakukan perdagangan, adanya kontak dagang tersebut mengakibatkan adanya kontak budaya. Adanya pengaruh-pengaruh dari India itu berakhirlah jaman prasejarah Indonesia, terdapat keterangan-keterangan tertulis yang memasukan bangsa Indonesia ke jaman sejarah (Soekmono, 1973: 7).

Proses masuknya agama Hindu di Indonesia sampai sekarang belum diketahui dengan jelas karena di kalangan para sejarawan belum ada kesepakatan yang bulat. Hal itu menimbulkan bermacam-macam teori tentang masuknya agama Hindu ke Indonesia, yaitu sebagai berikut :

1. Teori Brahmana (J.C. Van Leur), teori ini menyatakan bahwa kaum brahmanalah yang menyebarkan agama Hindu di Nusantara. Hal ini disebabkan karena kaum Brahmana merupakan golongan yang menguasai soal keagamaan.
2. Teori Ksatria (F.D.K. Bosch), teori ini berpendapat adanya raja-raja dari India yang datang menaklukkan daerah-daerah tertentu di Indonesia dan menghindukan penduduknya.
3. Teori Waisya (N.J. Krom), teori ini menyatakan bahwa kaum pedagang dari India disamping berdagang juga membawa adat kebiasaan, seperti melakukan upacara keagamaan. Menurut N.J. Krom kaum pedagang merupakan golongan terbesar yang datang ke

Nusantara, dan dimungkinkan adanya perkawinan antara pedagang tersebut dengan wanita Indonesia.

4. Teori Sudra, teori ini meyakini bahwa agama Hindu masuk ke Indonesia dibawa oleh kasta sudra. Mereka datang ke Indonesia bertujuan untuk mengubah kehidupan karena di India hanya hidup sebagai budak.
5. Teori bersama/gabungan, teori ini beranggapan bahwa kaum Brahmana, bangsawan dan para pedagang bersama-sama menyebarkan agama Hindu sesuai dengan peranan masing-masing.

(Mustopo, 2007: 3)

6. Selain ke lima teori di atas, terdapat pula satu teori lain yang dikemukakan oleh F.D.K. Bosch yang menyebutnya dengan teori arus balik. Pada awal kontak budaya antara India dengan Indonesia agama Budha di India sedang dalam puncak perkembangannya. Para pendeta Budha dengan gigih melakukan perjalanan ke berbagai Negara. Di negeri yang didatangi mereka kemudian mendirikan *sanggha* (semacam padepokan atau pesantren yang kita kenal sekarang). Sebagian anak negeri yang belajar agama Budha kemudian ada yang berkunjung ke India untuk memperdalam ajaran Budha dan pulang mereka membawa kitab-kitab suci, relik-relik atau kesan-kesan mereka selama di India (Darini, 2013: 30).

Adanya kontak dagang antara bangsa India dan Indonesia mengakibatkan terjadinya kontak budaya dan menghasilkan akulturasi

kebudayaan. Dimana akulturasi kebudayaan adalah proses sosial yang timbul bila suatu kelompok manusia dengan suatu kebudayaan tertentu dihadapkan dengan unsur-unsur kebudayaan asing yang lambat laun diterima dan diolah ke dalam kebudayaan sendiri tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian kebudayaan itu sendiri (Darini, 2013: 7). Akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha terlihat pada beberapa bidang yaitu sistem pemerintahan, seni bangunan / arsitektur, seni rupa, bahasa dan aksara, seni sastra, sistem kasta, dan sistem kepercayaan/agama.

#### 1. Sistem pemerintahan

Pengaruh Hindu bukan saja mengantarkan bangsa Indonesia memasuki jaman sejarah, tetapi juga membawa perubahan dalam susunan masyarakat, yaitu timbulnya kedudukan raja dan bentuk pemerintahan kerajaan (Soekmono, 1973: 7). Sebelum datangnya pengaruh India, di Nusantara dikenal pemerintah di suatu desa atau daerah tertentu. Orang yang dipilih sebagai pemimpin biasanya orang yang sudah tua (senior), arif, dapat membimbing, memiliki kelebihan-kelebihan tertentu termasuk dalam bidang ekonomi, berwibawa, serta memiliki semacam kekuatan gaib (kesaktian). Setelah pengaruh India masuk, maka pemimpin tadi diubah menjadi raja, seorang raja harus berwibawa dan dipandang memiliki kekuatan gaib seperti pada pemimpin masa sebelum Hindu-Buddha. seorang raja harus berwibawa dan dipandang memiliki kekuatan gaib seperti pada pemimpin masa sebelum Hindu-Buddha. Karena raja memiliki kekuatan gaib, maka

oleh rakyat raja dipandang dekat dengan dewa. Raja kemudian disembah, dan kalau sudah meninggal, rohnya dipuja-puja atau biasa disebut dengan Dewaraja.

Kerajaan-kerajaan di Indonesia ada yang bercorak Hindu dan ada pula yang bercorak Budha. Kerajaan Hindu di Indonesia antara lain Kutai, Tarumanegara, Mataram Kuno (Dinasti Sanjaya), Kahuripan, Kediri, Singosari, Majapahit. Sedangkan kerajaan yang bercorak Budha antara lain Sriwijaya, Holing, Mataram Kuno (Dinasti Syailendra).

## 2. Seni Bangunan

Sebelum masuknya pengaruh Hindu-Budha masyarakat Indonesia telah mengenal budaya punden berundak yang sering diubungkan dengan kepercayaan animisme dan dinamisme atau pemujaan terhadap leluhur. Candi Borobudur dan bangunan di akhir masa Majapahit dibangun dengan mengambil bentuk punden berundak meskipun kedua kerajaan tersebut bercorak Hindu dan Budha. Gejala ini menunjukkan adanya akulturasi di dalam perubahan budaya (Darini, 2013: 57).

Hasil kebudayaan pengaruh Hindu-Budha yang paling menonjol dan menjadi ciri khas budaya periode tersebut adalah bangunan candi yang megah dan indah sebagai hasil karya arsitektural yang monumental. Istilah candi berasal dari salah satu nama untuk Durga sebagai Dewi Maut yaitu Candika. Candi itu sebenarnya adalah

bangunan untuk memuliakan orang yang telah wafat, khususnya untuk para Raja dan orang-orang terkemuka, bukan mayat atau abu jenazah yang dikuburkan melainkan bermacam benda milik si mati yang dinamakan “pripih” dan dianggap sebagai lambang zat-zat jasmaniah dari sang raja yang telah bersatu kembali dengan dewa penitisnya (Soekmono, 1973: 81). Pengertian candi sebagai tempat pemakaman hanya berlaku bagi penganut agama Hindu, dalam agama Budha candi merupakan bangunan peribadatan (Darini, 2013: 60).

Candi sebagai bangunan terdiri atas tiga bagian :

- a. Kaki candi yang melambangkan alam bawah tempat manusia biasa
- b. Badan candi yang melambangkan alam antara tempat manusia yang telah meninggalkan keduniawiannya dan dalam keadaan sudah menemui dewanya
- c. Atap candi yang melambangkan alam atas tempat bersemayamnya para dewa.

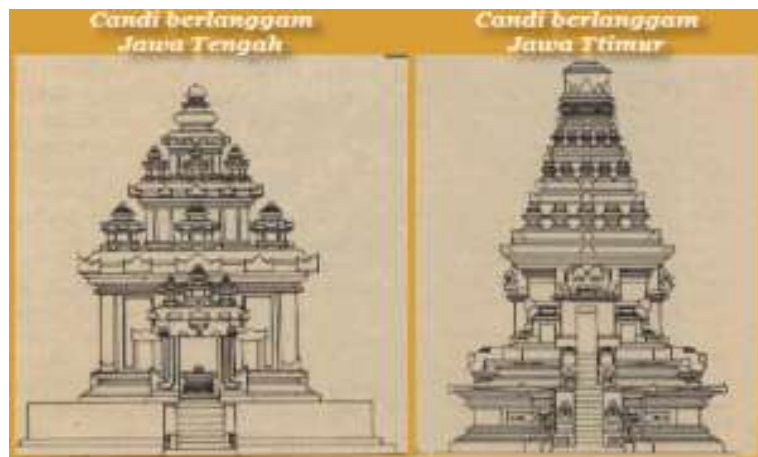
(Mustopo, 2007: 39)

Berdasarkan cara pengelompokkannya, candi-candi di Indonesia dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu sebagai berikut :

- a. Jenis Jawa Tengah Utara yang bersifat Syiwa.
- b. Jenis Jawa Tengah Selatan yang bersifat Hindu-Budha.

- c. Jenis Jawa Timur termasuk candi-candi di Bali dan Sumatera, yang bersifat pembauran antara Syiwa, Budha, dan kepercayaan-kepercayaan lokal.

Gambar 2.1. Candi berlanggam Jawa Tengah dan Jawa Timur



Adapun perbedaan-perbedaan yang terpenting pada candinya sendiri dari kedua macam langgam itu adalah seperti berikut :

Tabel 2.1. Perbedaan candi berlanggam Jawa Tengah dan Jawa Timur

No	Langgam Jawa Tengah	Langgam Jawa Timur
1.	Bentuk bangunannya tambun	Bentuk bangunannya ramping
2.	Atapnya nyata berundak-undak	Atapnya merupakan perpaduan tingkatan
3.	Puncaknya berbentuk ratna atau stupa	Puncak berbentuk kubus
4.	Gawang pintu dan relung berhiaskan kala makara	Puncaknya berbentuk kubus
5.	Reliefnya timbul agak tinggi dan lukisannya naturalistik	Reliefnya timbul sedikit saja dan lukisannya simbolis menyerupai



		wayang kulit
6.	Letak candi di tengah halaman	Letak candi di bagian belakang halaman
7.	Kebanyakan menghadap ke timur	Kebanyakan menghadap ke Barat
8.	Kebanyakan terbuat dari batu andesit	Kebanyakan terbuat dari bata

(Soekmono, 1973: 86)

### 3. Seni rupa

Hasil-hasil budaya terkait dengan seni rupa pada periode Hindu-Budha antara lain adalah relief yang banyak ditemukan pada bangunan-bangunan candi. Relief berfungsi sebagai penghias bangunan. Relief juga mempunyai fungsi keagamaan karena cerita dalam relief mengacu pada karya-karya sastra yang menguraikan ajaran keagamaan. Pada umumnya sastra Jawa kuno menguraikan ajaran agama yang dibingkai dalam suatu kisah. Kisah keagamaan itulah yang dipilih oleh para seniman pembangun candi untuk dipahatkan sebagai relief cerita penghias candi (Darini, 2013: 98).

Relief terpenting yang ada di Indonesia adalah:

- a. Candi Borobudur: *karmawibhanga*, yang menggambarkan perbuatan manusia serta hukum-hukumnya, terdapat pada bagian kaki yang ditimbun; *lalitawistara*, cerita riwayat Budha Gautama sejak lahir sampai mendapat *Bodhi*, terletak di tembok lorong pertama; *Gandawyuha*, yang menceritakan usaha Sudhana mencari ilmu yang tertinggi, terdapat pada dinding lorong kedua dan seterusnya.

- b. Kelompok Loro Jonggrang :*Ramayana*, terdapat pada langkan candi Syiwa dan diteruskan pada langkan candi Brahma; kresnayana, terdapat pada langkan candi Wisnu.
- c. Candi Jago :*Kresnayana*, *Parthayajna* dan *Kuncarakarna*, pada relief ini untuk pertama kalinya dijumpai tokoh punakawan, yaitu bujang yang menjadi pelawak, yang selalu menyertai seorang ksatriya.
- d. Candi Panataran: *Ramayana* dan *Kresnayana*.
- e. Candi Surowono (dekat Kediri): *Arjunawiwaha*  
(Soekmono, 1973:102)

Meskipun relief di Indonesia yang mengambil kisah-kisah sastra Hindu-Budha tetapi suasana yang digambarkan adalah suasana kehidupan asli keadaan alam ataupun masyarakat Indonesia. Dengan demikian terbukti bahwa Indonesia tidak menerima begitu saja budaya India, tetapi selalu berusaha menyesuaikan dengan keadaan dan suasana di Indonesia (Darini, 2013: 99-100).

#### 4. Bahasa dan Aksara

Sistem aksara mulai dikenal di Indonesia berdasarkan penemuan prasasti Yupa yang ditemukan di pedalaman Kalimantan Timur. Dalam prasasti Yupa di tulis dalam huruf Pallawa dan bahasa Sansekerta. Hal ini mengindikasikan bahwa masyarakat setempat belum memiliki pengetahuan mengenai sistem aksara sendiri. Pada abad ke 7 muncul sistem aksara baru seperti yang tertulis dalam

prasasti Tukmas, prasasti-prasasti masa Sriwijaya awal, dan prasasti Canggal. Aksara dalam prasasti tersebut memiliki perbedaan bentuk yang nyata dengan aksara Pallawa awal karena adanya perkembangan lokal. Aksara ini disebut Pallawa akhir dan dianggap sebagai masa peralihan atau masa adaptasi keberaksaraan (Darini, 2013: 131).

Melalui proses yang panjang dan waktu yang lama pada akhirnya bangsa Indonesia memiliki aksara sendiri yang merupakan turunan dari aksara Pallawa, seperti yang terlihat pada saat ini diberbagai daerah di Indonesia, contohnya di Jawa memiliki aksara Jawa, Bali memiliki aksara Bali, Lampung memiliki aksara Lampung dan sebagainya. Sedangkan dalam bidang bahasa, sebelum bangsa India datang ke Indonesia, masyarakat Indonesia menggunakan bahasa lokal pada kesehariannya yaitu bahasa Melayu, setelah bangsa India masuk dengan membawa kebudayaannya bahasa lokal mengalami akulturasi dengan bahasa Sansekerta. Bahasa Indonesia saat ini kurang lebih terdapat 800 kata yang merupakan kata serapan dari bahasa Sansekerta. Jadi, bahasa Sansekerta merupakan bahasa yang memiliki pengaruh besar terhadap perbendaharaan bahasa Indonesia.

##### 5. Seni sastra

Dalam bidang sastra wujud akulturasi dapat dibuktikan dengan adanya suatu cerita/ kisah yang berkembang di Indonesia yang bersumber dari kitab Ramayana dan Mahabarata, misalnya tokoh-tokoh dalam cerita tersebut ditambah dengan hadirnya tokoh punakawan

seperti Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Dalam kisah Baratayuda yang disadur dari kitab Mahabarata tidak menceritakan perang antara Pandawa dan Kurawa melainkan peperangan Jayabaya dari Kediri melawan Kerajaan Jenggala (Darini, 2013: 112).

Menurut waktu perkembangannya, kesusasteraan jaman purba dapat dibagi menjadi empat periode yaitu :

1. Jaman Mataram (sekitar abad ke 9 – 10), contoh: Ajisaka
2. Jaman Kediri (abad ke 11 – 12), contoh: Calonarang
3. Jaman Majapahit (abad 14-15), contoh: Pararaton, Negarakertagama  
(Soekmono, 1973:105).

#### 6. Sistem Kasta

Adanya pengaruh budaya Hindu dalam masyarakat kemudian berlangsung sistem kasta, yang terdiri atas kaum brahmana (pendeta), ksatria (pejabat pemerintahan), waisya (kaum pedagang dan petani), dan sudra (kawula) (Darini, 2013: 48). Meskipun masih berdasarkan sistem kasta, namun hubungan sosial antara raja dan para brahmana terjalin dengan baik, dimana raja menghormati brahmana begitu pun sebaliknya. Stratifikasi sosial masyarakat pada zaman Mataram bersifat kompleks dan tumpang tindih, misalnya seorang brahmana dapat menduduki jabatan dalam struktur birokrasi pemerintahan tingkat pusat, daerah, atau desa, tetapi dapat pula tidak mempunyai jabatan apapun (Mustopo, 2007: 41).

Pelaksanaan sistem kasta di Indonesia berbeda dengan di India. Di Indonesia ada pergeseran contohnya seorang raja menjadi seorang brahmana pada masa Kerajaan Kediri. Djoened (1993: 261) menjelaskan bahwa ketika anak laki-laki Dharmawangsa Teguh berumur 20 yaitu Samarawijaya menuntut haknya atas tahta kerajaan Mataram, dengan berat hati Airlangga menyerahkan kedudukan putra mahkotanya kepada saudara sepupunya itu. Tidak lama setelah ia melepas nazarnya dengan membangun pertapaan di Pucangan disertai tanah-tanah sima-nya ia mengundurkan diri dari pemerintahan. Hal ini dapat dilihat dari prasasti Gandhakuti yang dikeluarkan tanggal 24 November 1024 M oleh Aji Paduka Mpungku Sang Pinakacatraning Bhuwana yaitu gelar Airlangga setelah menjadi pendeta.

#### 7. Sistem kepercayaan/ agama

Pada awalnya tradisi Hindu-Budha hanya dikenal di kalangan keraton. Namun tradisi itu lambat laun masuk ke desa-desa dan bertemu dengan kepercayaan asli masyarakat yang memuja arwah leluhur. Pertemuan itu mengakibatkan timbulnya proses akulturasi antara kebudayaan Hindu-Budha dan kebudayaan asli (lokal). Proses akulturasi itu dapat dibuktikan dengan adanya unsur-unsur kebudayaan asli yang masih bertahan. Hal ini mengakibatkan timbulnya kebudayaan Hindu-Jawa.

Runtuhnya Kerajaan Majapahit pada awal abad ke 16 menyebabkan kekuasaan Hindu-Budha lenyap di

Nusantara. Tetap sampai sekarang agama Hindu masih mempunyai pengaruh sangat besar kepada masyarakat Bali, Blambangan dan Lombok. Aliran agama itu resmi disebut agama Hindu-Bali yang merupakan percampuran antara animisme, Hindu dan Budha. Roh nenek moyang dipuja oleh keturunannya di pura-pura setelah jenazahnya dibakar dalam upacara ngaben.

#### **E. Media Pembelajaran**

Kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 1984: 6). Media ini digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.

Media pembelajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* adalah alat-alat yang dapat menantar pesan seperti *over head projector*, radio, televisi, dan sebagainya. Sedangkan *software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya (Sanjaya, 2011: 205).

Menurut Daryanto (2013: 5-6) kegunaan media secara umum, antara lain:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetikanya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan seperti yang dijelaskan berikut ini:

1. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.

2. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Misalkan untuk menyampaikan bahan pelajaran tentang sistem peredaran darah pada manusia, dapat disajikan melalui film.

3. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

4. Media pembelajaran memiliki nilai praktis sebagai berikut:

*Pertama*, media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa. *Kedua*, media dapat mengatasi batas ruang kelas. Hal ini terutama untuk menyajikan bahan belajar yang sulit dipahami secara langsung oleh peserta. Dalam kondisi ini media dapat berfungsi untuk:

- a. Menampilkan objek yang terlalu besar untuk dibawa ke dalam kelas.
- b. Memperbesar serta memperjelas objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat oleh mata telanjang.
- c. Mempercepat gerakan suatu proses yangterlalu lambat sehingga dapat dilihat dalam waktu yang lebih cepat.
- d. Memperlambat proses gerakan yang terlalu cepat.
- e. Meyederhanakan suat objek yang terlalu kompleks.
- f. Memperjelas bunyi-bunyian yang sangat lemah sehingga dapat ditangkap oleh telinga.

*Ketiga*, media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan. *Keempat*, media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan. *Kelima*, media dapat



menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat. *Keenam*, media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar dengan baik. *Ketujuh*, media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru. *Kedelapan*, media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa. *Kesembilan*, media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak.

(Sanjaya, 2011: 209-210)

#### **F. CD Interaktif**

CD atau *Compact Disc* adalah sebuah media penyimpanan file audio yang dibuat untuk merampingkan sistem penyimpanannya. (Daryanto, 2013: 44). CD ini berisi *Power Point* Interaktif, dimana *power point* yang biasanya digunakan sebagai media presentasi dikembangkan menjadi media pembelajaran yang interaktif. *Power point* interaktif ini dilengkapi dengan tombol navigasi menggunakan *hyperlink* jadi hanya dapat dijalankan dengan menekan tombol-tombol navigasi tersebut. Materi yang disuguhkan dilengkapi dengan ilustrasi gambar, *sound effect* dan *background* yang menarik. Selain itu juga dibubuhi dengan kuis interaktif berbasis *Microsoft Visual Basic* sebagai evaluasi dan sebagai alat untuk mengukur seberapa pemahaman siswa tentang materi tersebut.

*Microsoft Visual Basic* merupakan *software* untuk membuat program di komputer berbasis *windows*. *Visual Basic* memakai bahasa pemrograman BASIC (*Beginner All-Purpose Symbolic Instruction Code*)

yang merupakan salah satu bahasa pemrograman tingkat tinggi yang sederhana dan mudah untuk dipelajari. Dengan *visual Basic* bisa menciptakan suatu program dengan beberapa keunggulan, di antaranya adalah mudah digunakan dan mudah dikembangkan akan tetapi tidak mengurangi kualitas dan keindahan desain programnya. Aplikasi *Visual Basic (VBA)* untuk *Microsoft Office Power Point* selama ini banyak digunakan untuk membuat soal evaluasi, di mana nilai siswa akan muncul otomatis ketika selesai mengerjakan soal. Jadi, dengan media pembelajaran interaktif ini peserta didik diajak untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peran peserta didik sangat menonjol sementara peran guru tidak terlalu sentral. Namun demikian, guru tetap dituntut untuk menjadi fasilitator, pendamping dan memberikan penilaian atas hasil pekerjaan siswa.

CD interaktif memiliki beragam bentuk variasi yaitu permainan, soal-soal, dan materi bahan ajar. CD interaktif dijalankan melalui komputer. Sudjana (2001: 137) menyatakan bahwa pada umumnya komputer dapat dipandang sebagai alat untuk mempertinggi berbagai teknologi pengajaran dengan *CAI (computer-assisted instruction)* dan pengelolaan pengajaran *CMI (computer management instruction)*. Dalam hubungan ini ada beberapa keuntungan khusus dalam mendayagunakan komputer dalam pengajaran yaitu:

1. Cara kerja baru dengan komputer akan membangkitkan motivasi kepada siswa dalam belajar.

2. Warna, musik, dan grafis animasi dapat menambahkan kesan *realisme* dan menuntut latihan, kegiatan laboratorium, simulasi, dsb
3. Respon pribadi yang cepat dalam kegiatan-kegiatan belajar siswa akan menghasilkan penguatan yang tinggi; kemampuan memori memungkinkan penampilan siswa yang telah lampau direkam dan dipakai dalam merencanakan langkah-langkah selanjutnya dikemudian hari
4. Kesabaran, kebiasaan pribadi yang dapat diprogram melengkapi suasana sikap yang lebih positif, terutama berguna sekali untuk siswa yang lamban; kemampuan daya rekamnya memungkinkan pengajaran individual bisa dilaksanakan, pemberian perintah secara individual bisa dilaksanakan, pemberian perintah secara individual dapat dipersiapkan bagi semua siswa, terutama untuk siswa-siswa yang dikhususkan, dan kemajuan belajar mereka pun dapat diawasi terus
5. Rentang pengawasan guru diperlebar sejalan dengan banyaknya informasi yang disajikan dengan mudah yang diatur oleh guru, dan membantu pengawasan lebih dekat kepada kontak langsung dengan para siswa.

Multimedia pembelajaran interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Daryanto, 2013: 51). Perangkat komputer biasanya digunakan sebagai alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna.

Karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasikan respon pengguna.
- c. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. (Daryanto, 2013: 53)

#### **G. Kerangka Berpikir**

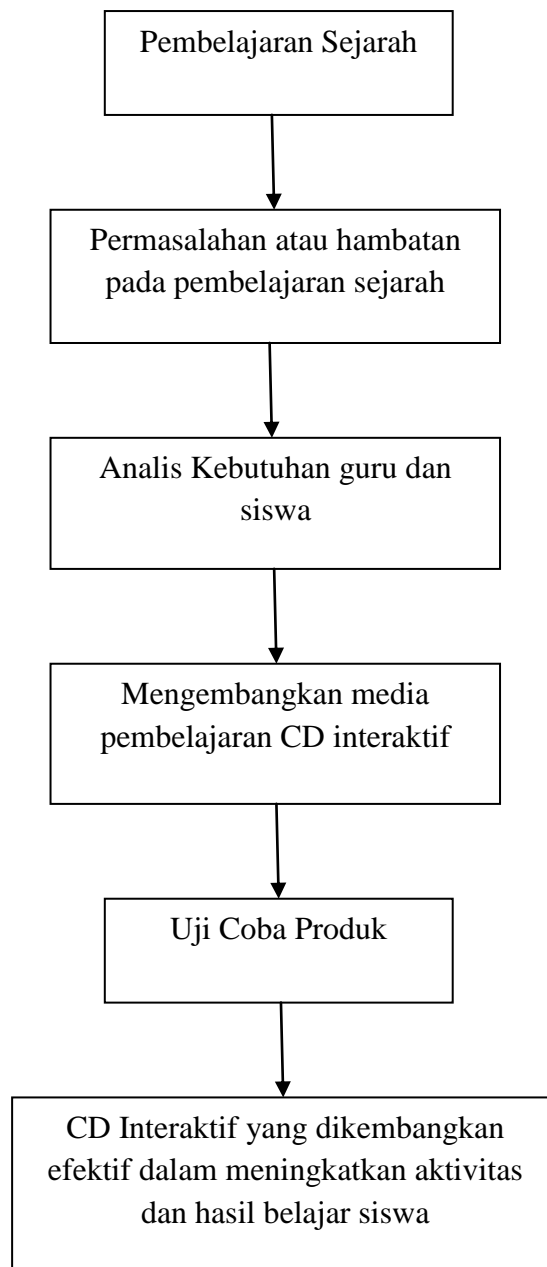
Dalam setiap proses pembelajaran disekolah pasti terdapat permasalahan atau hambatan di dalamnya, salah satunya pada mata pelajaran sejarah. Ditingkat SMA pada kurikulum 2013 mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran wajib, dimana mata pelajaran sejarah berperan penting dalam membentuk sikap peserta didik karena nilai-nilai moral yang terkandung pada setiap peristiwa sejarah sangat baik jika diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Sesuai dengan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, dalam observasi yang dilakukan oleh peneliti terdapat beberapa masalah dalam proses pembelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Demak. Sebagai akibat dari berbagai masalah dalam proses pembelajaran sejarah maka perlu diadakan evaluasi dan perbaikan.

Dilihat dari permasalahan tersebut, maka perlu dikembangkan suatu media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang telah

djelaskan dalam latar belakang sebelumnya. Media yang dikembangkan adalah berupa CD Interaktif yang diharapkan mampu mengatasi permasalahan mengenai proses pembelajaran sejarah di SMA Negeri Demak.

Sesuai dengan latar belakang, landasan teori dan kerangka berpikir di atas, dapat digambarkan melalui bagan sebagai berikut :

Bagan 2.1. Kerangka berpikir penelitian



## H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah:

Ho : tidak ada perbedaan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Kebudayaan Hindu-Budha dan konvensional

Ha : ada perbedaan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media CD interaktif dan konvensional

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Demak pada kelas X. Waktu penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2014/ 2015 tepatnya bulan Agustus 2014 s.d April 2015.

Tabel 3.1. Waktu pelaksanaan penelitian

Bulan	Pelaksanaan
Agustus – Oktober 2014	Observasi awal Pembuatan proposal penelitian
November 2014	Pembuatan instrumen penelitian
Desember 2014	Pembuatan produk
Januari – Februari 2015	Validasi ahli materi dan media
Maret 2015	Uji coba
Maret - April 2015	Analisis data Penulisan laporan

#### B. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 3 Demak. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 3 Demak yang terdiri atas 9 kelas. Uji coba produk dalam penelitian ini diterapkan pada dua kelas X di SMA Negeri 3 Demak yang diajar oleh guru yang sama.

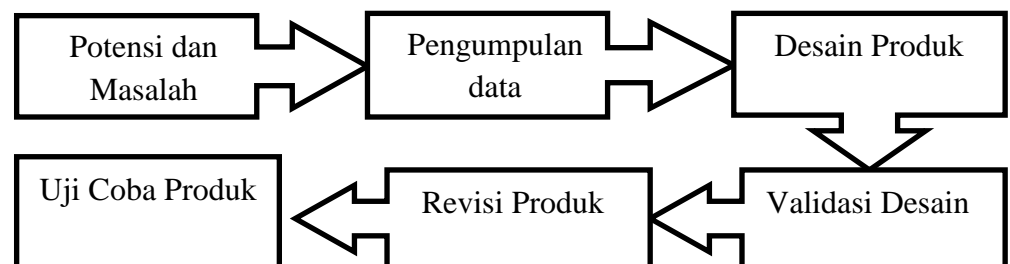
Teknik pengambilan sampel dalam populasi ini diambil dengan teknik *cluster random sampling*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak dua kelas dengan jumlah keseluruhan 71 siswa. yaitu dengan mengambil dua kelas dari populasi secara acak yang berdistribusi normal dan homogen. Satu kelas bertindak sebagai kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran dengan media CD Interaktif, kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Kelas dalam eksperimen adalah kelas X MIA 1 dan kelas kontrol adalah kelas X MIA 2.

### C. Rancangan Penelitian

Penelitian ini dirancang sebagai penelitian *Research and Development (R&D)* yang merupakan desain penelitian dan pengembangan, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012: 407).

Langkah – langkah penggunaan metode *Research and Development* pada penelitian ini yaitu:

Bagan 3.1. Langkah-langkah penelitian *Research and Development*



(Sugiyono, 2012: 409)



## 1. Potensi dan Masalah

Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi (Sugiyono, 2012:409-410).Perkembangan IPTEK merupakan potensi yang dapat digunakan untuk membuat variasi media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam pembelajaran. Salah satunya dalam pelajaran sejarah yang tidak cukup disampaikan dengan variasi metode pembelajaran akan tetapi juga membutuhkan variasi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 3 Demak, fasilitas dari segi teknologi yang ada cukup memadai, diantaranya LCD, laboratorium komputer atau multimedia. Keberadaan laboratorium komputer juga menjadi salah satu potensi yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah, akan tetapi laboratorium komputer ini belum digunakan secara maksimal untuk pelajaran sejarah. Variasi media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan guru masih sangat kurang. Media berbasis teknologi yang digunakan guru dalam mengajar yaitu *slide power point*, sehingga mengakibatkan proses pembelajaran terkadang membuat siswa bosan, terlihat dari adanya siswa mengobrol sendiri atau mengantuk pada saat pembelajaran berlangsung.

## 2. Pengumpulan Data

Data yang dihasilkan pada saat observasi kemudian dikumpulkan dan disusun menjadi data awal dari masalah yang ada dan nantinya akan ditindak lanjuti untuk dipecahkan. Data ini pula yang merupakan data awal untuk mendesain produk yang akan dibuat. Data yang dikumpulkan adalah tentang perangkat pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran, kebutuhan akan media pembelajaran dan analisis kekurangan media pembelajaran yang digunakan serta nantinya dijadikan bahan kajian dalam pengembangan.

## 3. Desain Produk (Pembuatan Produk)

Media pembelajaran dikembangkan dengan menggabungkan dua *software* yaitu *microsoft power point* dengan *microsoft visual basic*. *Microsoft power point* digunakan untuk menampilkan isi media yaitu bagian pembuka yang menampilkan tombol start untuk memulai media, beranda yang berisi judul media dan tombol navigasi menu. Pada setiap *slide* dilengkapi tombol navigasi yang berfungsi mempermudah untuk berpindah ke *slide* satu ke *slide* yang lainnya.

Materi yang ada disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator yang dicapai, selain itu setiap sub materi dilengkapi dengan gambar yang mendukung penjelasan materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha agar menambah pemahaman siswa terhadap materi.

Kuis dijalankan dengan menggunakan bantuan *softwaremicrosoft visual basic* , diawali dengan tombol mulai kemudian akan masuk kedalam *slide* soal yang berjumlah 10 pertanyaan, cara menjawabnya adalah dengan menekan tombol pilihan a,b,c,d, atau e dan otomatis akan menyeleksi jawaban salah dan benar, kemudian di akhir kuis akan masuk ke *slide* hasil dan akan muncul nilai yang diperoleh. Kuis ini berfungsi sebagai pengukur kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah dipelajari. Media juga dilengkapi dengan tugas yang menuntut siswa untuk memperdalam materi dan belajar lebih mandiri.

Penggabungan dua software yaitu *microsoft power point* dengan *microsoft visual basic* dengan berisikan komponen-komponen seperti materi, gambar, *sound effect*, *backsound* menjadikan media pembelajaran yang dikembangkan menjadi lebih menarik. Kesulitan yang dialami dalam pembuatan media pembelajaran ini salah satunya pada pemilihan gambar, warna yang sesuai serta pembuatan soal kuis. Ketelitian sangat dibutuhkan dalam pembuatan media ini seperti dalam pembuatan tombol-tombol navigasi dengan menggunakan *hyperlink* harus benar-benar disesuaikan dengan slide yang akan dibuka.

#### 4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai rancangan produk alat/ media pembelajaran agar lebih efektif. Produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi menggunakan angket

validasi. Ahli media I dalam penelitian ini adalah Dr. Isnarto, M.Si selaku Kepala Pusat Pengembangan Media Pendidikan LP3 UNNES, ahli media II yaitu Atno, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Jurusan Sejarah pengampu mata kuliah Sumber dan Media Pembelajaran Sejarah. Ahli materi I yaitu Syaiful Amin, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Jurusan Sejarah pengampu mata kuliah Sejarah Kebudayaan Indonesia dan Evaluasi Pembelajaran. Ahli Materi II yaitu Nur Qosim, S.Pd., M.Pd. selaku guru mata pelajaran sejarah SMA Negeri 3 Demak.

#### 5. Revisi Desain

Pada tahap ini peneliti memperbaiki desain media sesuai dengan hasil diskusi dengan para ahli media dan ahli materi sehingga menjadi media pembelajaran yang layak digunakan.

#### 6. Uji Coba Produk

Media yang telah di revisi dan dinyatakan layak oleh ahli media dan materi kemudian diuji cobakan kedalam pelaksanaan pembelajaran. Uji coba pemakaian produk dilakukan secara eksperimen dengan menggunakan *quasi experimental design* yang merupakan pengembangan dari *true experimental design* yang sulit dilaksanakan. Desain ini memiliki kelompok control tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2012: 114). Model eksperimen yang digunakan adalah *pretest and posttest control group design* dengan menggunakan dua kelompok yaitu kelas eksperimen

dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen akan diberikan perlakuan menggunakan media CD Interaktif, sedangkan kelas kontrol tidak. Kedua kelompok tersebut selanjutnya diberi *pre-test* untuk mengetahui posisi awal (kecepatan, pemahaman, kreativitas dan hasil belajar) kedua kelompok.

Penilaian terhadap aktivitas siswa dilakukan dengan pengamatan selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi. Pengambilan angket tanggapan siswa mengenai media pembelajaran dan proses pembelajaran yang telah berlangsung dilakukan setelah pembelajaran selesai. Penilaian terhadap hasil belajar dilakukan setelah semua proses kegiatan belajar mengajar selesai, yaitu menggunakan *post-test*. Hasil *post-test* kelompok kontrol dan eksperimen kemudian dibandingkan, jika hasil *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol maka penggunaan media CD Interaktif lebih efektif dibanding metode yang lama.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

##### 1. Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

##### a. Variabel bebas

Variabel bebas adalah kondisi yang oleh pengeksperimen dimanipulasikan untuk menerangkan hubungannya dengan yang diobservasi. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan media CD interaktif sejarah

materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha.

b. Variabel terikat

Variabel terikat adalah kondisi yang berubah ketika pengeksperimen mengganti variabel. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah aktivitas dan hasil belajar siswa.

2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data meliputi target, metode, instrumen dan subjek penelitian yang tercantum pada tabel berikut:

Tabel 3.2. Metode pengumpulan data

No	Target	Metode	Instrumen	Subjek
1.	Kebutuhan media pembelajaran	Angket, wawancara	Lembar angket, instrumen wawancara	Guru, siswa
2.	Penilaian ahli terhadap CD Interaktif Sejarah materi Akulturasi Kebudayaan Hindu-Budha	Angket	<i>Check list</i>	Ahli media dan ahli materi
3.	Tanggapan siswa	Angket	Lembar angket	Siswa
4.	Tanggapan guru	Angket	Lembar angket	Guru
5.	Hasil belajar siswa	Tes	Soal tes	Siswa
6.	Aktivitas siswa	Observasi	Lembar observasi	Siswa

## E. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1. Analisis data persiapan penelitian

Analisis data penelitian meliputi analisis data butir soal instrument penelitian menggunakan rumus sebagai berikut.

#### a. Validitas butir soal

Uji validitas terhadap instrument yang dipergunakan dimaksudkan untuk mengetahui apakah instrument yang digunakan dapat mengungkap data dari variabel yang teliti secara tepat. Validitas butir soal diketahui dengan menggunakan rumus korelasi *Product moment* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  : koefisien korelasi

N : jumlah subjek

X : skor soal yang dicari validitasnya

Y : skor total

XY: perkalian antara skor soal dengan skor total

Hasil  $r_{xy}$  kemudian dikonsultasikan dengan harga *Product Moment* dengan taraf signifikan 5%. Jika  $r_{xy} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 5\%$  maka alat ukur dikatakan valid atau dengan kata lain jika harga  $r$  lebih kecil dari harga kritik dalam tabel maka korelasi tersebut tidak signifikan (Arikunto, 2009:72).

Tabel 3.3. Hasil perhitungan validitas butir soal

Kriteria	Jumlah	Nomor soal
Valid	43	1,2,4,6,7,9,11,12,17,19,22,23,24,26, 28,31,31,34,35,37,38,39,40,41,43,44, 45,46,47,48,49,50,51,52,53,54,55,56, 57,58,59,60
Tidak valid	17	3,5,8,10,13,14,15,16,18,20,21,25,27, 30,33,36,42

b. Reliabilitas

Suatu instrument dapat dikatakan reliabel yaitu apabila instrument tersebut dapat memberikan hasil yang tetap, artinya apabila instrument tersebut dikenakan pada sejumlah subjek yang sama pada lain waktu maka hasilnya akan tetap sama.

Reliabilitas tes diketahui dengan menggunakan rumus KR-20 sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[ \frac{n}{n-1} \right] \left[ \frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right]$$



### Keterangan

$r_{11}$	: reliabilitas instrumen
$p$	: proporsi subjek yang menjawab item dengan benar
$q$	: proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ( $q=1-p$ )
$\Sigma pq$	: jumlah hasil perkalian antara $p$ dan $q$
$n$	: banyaknya item
$S$	: variansi total

(Arikunto, 2009: 102)

Harga  $r$  yang diperoleh dikonsultasikan dengan  $r$  tabel *product moment* dengan taraf signifikan 5%. Jika  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel maka tesdikatakan reliabel (Arikunto, 2009:103). Hasil perhitungan reliabilitas uji coba soal diperoleh  $r$  hitung = 0,930 dengan  $r$  tabel = 0,361, karena  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel maka dapat disimpulkan instrumen tersebut reliabel.

### c. Tingkat Kesukaran Soal

Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya sesuatu disebut indeks kesukaran. Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,00 yang menunjukkan taraf kesukaran soal. Teknik yang digunakan dalam perhitungan taraf kesukaran soal adalah menghitung banyaknya siswa yang menjawab soal itu benar.

Rumus mencari indeks kesukaran menurut Arikunto (2009:208) adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P : indeks kesukaran

B : banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar

JS : jumlah seluruh peserta tes

Klasifikasi indeks kesukaran soal :

Soal dengan P 0,00 sampai 0,30 adalah soal sukar

Soal dengan P 0,31 sampai 0,70 adalah soal sedang

Soal dengan P 0,71 sampai 1,00 adalah soal mudah

(Arikunto, 2009: 210).

Tabel 3.4. Hasil perhitungan indeks kesukaran soal uji coba

Kriteria	Jumlah	Nomor soal
Sukar	8	5,14,15,18,21,25,27,42,
Sedang	12	1,11,16,23,24,26,28,30,31,36,52,53
Mudah	40	2,3,4,6,7,8,9,10,12,13,17,19,20,22,2,32, 33,34,35,37,38,39,40,41,43,44,45,46,47, 48,49,50,51,54,55,56,57,58,59,60

d. Daya Pembeda

Daya beda pada tiap soal dapat diketahui dengan menghitungnya menggunakan rumus sebagai berikut :

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan :

- DP : daya pembela  
 BA : jumlah yang benar pada butir soal pada kelompok atas  
 BB : jumlah yang benar pada butir soal pada kelompok bawah  
 JA : banyaknya siswa pada kelompok atas  
 JB : banyaknya siswa pada kelompok bawah  
 PA : proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar  
 PB : proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

(Arikunto, 2009: 213)

Kriteria soal-soal yang dapat dipakai sebagai instrument

berdasarkan daya pembeda diklasifikasikan sebagai berikut :

- D : 0,00 – 0,20 = jelek (*poor*)  
 D : 0,20 – 0,40 = cukup (*satisfactory*)  
 D : 0,40 – 0,70 = baik (*good*)  
 D : 0,70 – 1,00 = baik sekali (*excellen*)  
 D : negatif, semuanya tidak baik.

(Arikunto, 2009: 218)

Tabel 3.5. Hasil perhitungan daya pembeda soal uji coba

Kriteria	Jumlah	Nomor soal
Sangat baik	-	-
Baik	24	1,2,4,11,23,28,31,34,37,39,40,41,43,44, 45,47,48,51, 52,54,55,56,59,60
Cukup	22	6,7,8,9,12,13,17,19,22,24,26,29,32,35, 36,38,46, 49,50,57,58

Jelek	8	10,14,15,20,21,27,33,42
Sangat jelek	6	3,5,16,18,25,30

e. Memilih butir soal yang digunakan

Pemilihan soal yang digunakan berdasarkan analisis validitas, reliabilitas dan tingkat kesukaran butir soal dengan dasar seluruhnya harus mencakup indicator kelayakan soal dan seluruh indicator materi harus terwakili. Jumlah soal yang digunakan sebanyak 40 soal.

Tabel 3.6. Soal uji coba yang digunakan dalam penelitian

Kategori	Jumlah	Nomor soal
Soal dipakai	40	1,2,3,6,7,9,11,12,17,19,22,23,24,26, 28,29,32,34,35,37,38,39,40,41,43,44, 45,46,47,48,49,50,51,54,56,57,58,59, 60
Soal tidak dipakai	20	3,5,8,10,13,14,15,16,18,20,21,25,27, 30,31,33,36, 42,52,53

2. Analisis Data Penilaian Ahli

Analisis data angket mengenai tanggapan ahli terkait kelayakan CD Interaktif materi Akulturasi Kebudayaan Nusantara dengan Kebudayaan Hindu-Budha sebagai media pembelajaran dilakukan dengan teknik deskriptif persentase.

Kriteria skor dalam angket uji validasi adalah sebagai berikut :

Tabel 3.7. Pedoman Penilaian Kelayakan Media CD Interaktif Sejarah Materi Akulturasi Kebudayaan Nusantara Dengan Kebudayaan Hindu-Budha oleh ahli media

<b>Aspek</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Nilai</b>	<b>Skor</b>
1. Ketepatan media jika digunakan pada tingkat SMA, bermanfaat dan meminimalkan pengeluaran biaya dan waktu.	a. Media tepat guna, tepat sasaran dan membawa kebermanfaatan, meminimalkan pengeluaran biaya dan waktu	Sangat Baik	4
	b. Bila salah satu aspek tidak terpenuhi	Baik	3
	c. Bila dua aspek tidak terpenuhi	Kurang Baik	2
	d. Bila semua aspek tidak terpenuhi	Tidak Baik	1
2. Kemudahan perawatan media, tidak membutuhkan spesialis/ tenaga ahli.	a. Program mudah dirawat, tidak membutuhkan ahli/ spesialis dalam perawatan, perawatan tidak membutuhkan cara yang khusus dan biaya yang tinggi	Sangat Baik	4
	b. Bila salah satu aspek tidak terpenuhi	Baik	3
	c. Bila dua aspek tidak terpenuhi	Kurang Baik	2
	d. Bila semua aspek tidak terpenuhi	Tidak Baik	1
3. Media mampu berinteraksi dengan siswa dan memungkinkan siswa belajar mandiri.	a. Ada interaksi antara media dan siswa, media yang disajikan sesuai karakteristik siswa, dapat membantu siswa menerima materi dengan baik, media membantu siswa belajar secara	Sangat Baik	4

	mandiri		
	b. Bila sah satu aspek tidak terpenuhi	Baik	3
	c. Bila dua aspek tidak terpenuhi	Kurang Baik	2
	d. Bila semua aspek tidak terpenuhi	Tidak Baik	1
4. Media mudah dioperasikan, tidak membutuhkan ahli atau spesialis.	a. Program/ mudah dioperasikan, tidak membutuhkan ahli/ spesialis dalam pengoperasiannya, program mudah didapat	Sangat Baik	4
	b. Bila sah satu aspek tidak terpenuhi	Baik	3
	c. Bila dua aspek tidak terpenuhi	Kurang Baik	2
	d. Bila semua aspek tidak terpenuhi	Tidak Baik	1
5. Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi	a. Gambar yang ditampilkan memenuhi unsur tujuan pembelajaran, menggunakan gambar yang jelas, gambar yang ditampilkan menarik	Sangat Baik	4
	b. Bila sah satu aspek tidak terpenuhi	Baik	3
	c. Bila dua aspek tidak terpenuhi	Kurang Baik	2
	d. Bila semua aspek tidak terpenuhi	Tidak Baik	1
6. Kesesuaian sound effect dan backsound	a. Sound effect dan becksound tidak mengganggu pembelajaran siswa, backsound membuat siswa nyaman dalam belajar, membuat siswa lebih termotivasi	Sangat Baik	4
	b. Bila sah satu aspek tidak terpenuhi	Baik	3
	c. Bila dua aspek tidak	Kurang	2

	terpenuhi	Baik	
	d. Bila semua aspek tidak terpenuhi	Tidak Baik	1
7. Kelengkapan tombol navigasi dan semua berfungsi	a. Ikon navigasi disertai petunjuk yang jelas, mudah dimengerti, menggunakan warna yang mudah dibedakan dengan warna slide	Sangat Baik	4
	b. Bila sah satu aspek tidak terpenuhi	Baik	3
	c. Bila dua aspek tidak terpenuhi	Kurang Baik	2
	d. Bila semua aspek tidak terpenuhi	Tidak Baik	1
8. Kesesuaian bentuk dan warna huruf, tidak mengganggu pemahaman siswa	a. Bentuk dan warna huruf sangat sesuai dan sangat jelas	Sangat Baik	4
	b. Bentuk dan warna huruf sesuai dan jelas	Baik	3
	c. Bentuk dan warna huruf kurang sesuai dan kurang jelas	Kurang Baik	2
	d. Bentuk dan warna huruf tidak sesuai dan tidak jelas	Tidak Baik	1
9. Kesesuaian antara desain media dengan tingkat berfikir siswa SMA	a. Desain media sangat sesuai dengan tingkat berfikir siswa SMA	Sangat Baik	4
	b. Desain media sesuai dengan tingkat berfikir siswa SMA	Baik	3
	c. Desain media kurang sesuai dengan tingkat berfikir siswa SMA	Kurang Baik	2
	d. Desain media tidak sesuai dengan tingkat berfikir siswa SMA	Tidak Baik	1
10. Ketepatan media untuk	a. Media sangat tepat untuk meningkatkan	Sangat Baik	4

meningkatkan motivasi belajar siswa	motivasi belajar siswa		
	b. Media tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa	Baik	3
	c. Media kurang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa	Kurang Baik	2
	d. Media tidak tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa	Tidak Baik	1

Tabel 3.8. Pedoman Penilaian Kelayakan Media CD Interaktif Sejarah Materi Akulturasi Kebudayaan Nusantara Dengan Kebudayaan Hindu-Budha oleh ahli materi

Aspek	Kriteria	Nilai	Skor
1. Kejelasan topik pembelajaran	a. Topik pembelajaran sangat jelas	Sangat Baik	4
	b. Topik pembelajaran jelas	Baik	3
	c. Topik pembelajaran kurang jelas	Kurang Baik	2
	d. Topik pembelajaran tidak jelas	Tidak Baik	1
2. Kesesuaian isi materi dengan topik	a. Isi materi sangat sesuai dengan topik	Sangat Baik	4
	b. Isi materi sesuai dengan topik	Baik	3
	c. Isi materi kurang sesuai dengan topik	Kurang Baik	2
	d. Isi materi tidak sesuai dengan topik	Tidak Baik	1
3. Kemudahan kalimat untuk dipahami oleh siswa	a. Kalimat sangat mudah dipahami oleh siswa	Sangat Baik	4
	b. Kalimat mudah dipahami oleh siswa	Baik	3
	c. Kalimat sulit dipahami oleh siswa	Kurang Baik	2
	d. Kalimat sangat sulit	Tidak	1



	dipahami oleh siswa	Baik	
4. Materi mencakup semua indikator materi pembelajaran	a. Bila semua indikator pembelajaran terpenuhi	Sangat Baik	4
	b. Bila sah satu aspek tidak terpenuhi	Baik	3
	c. Bila dua aspek tidak terpenuhi	Kurang Baik	2
	d. Bila semua aspek tidak terpenuhi	Tidak Baik	1
5. Materi berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, contoh kasus / fenomena yang disajikan dekat dengan lingkungan siswa	a. Materi sangat berhubungan dengan kehidupan sehari-hari	Sangat Baik	4
	b. Materi berhubungan dengan kehidupan sehari-hari	Baik	3
	c. Materi kurang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari	Kurang Baik	2
	d. Materi tidak berhubungan dengan kehidupan sehari-hari	Tidak Baik	1
6. Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi	e. Gambar yang ditampilkan memenuhi unsur tujuan pembelajaran, menggunakan gambar yang jelas, gambar yang ditampilkan menarik	Sangat Baik	4
	f. Bila sah satu aspek tidak terpenuhi	Baik	3
	g. Bila dua aspek tidak terpenuhi	Kurang Baik	2
	h. Bila semua aspek tidak terpenuhi	Tidak Baik	1
7. Kemudahan materi untuk dipahami oleh siswa	a. Materi sangat mudah dipahami oleh siswa	Sangat Baik	4
	b. Materi mudah dipahami oleh siswa	Baik	3
	c. Materi kurang mudah dipahami oleh siswa	Kurang Baik	2

	d. Materi tidak mudah dipahami oleh siswa	Tidak Baik	1
8. Kesesuaian soal kuis dengan materi	a. Soal kuis sangat sesuai dengan materi	Sangat Baik	4
	b. Soal kuis sesuai dengan materi	Baik	3
	c. Soal kuis kurang sesuai dengan materi	Kurang Baik	2
	d. Soal kuis tidak sesuai dengan materi	Tidak Baik	1
9. Kemudahan soal kuis untuk dipahami oleh siswa	a. Soal kuis sangat mudah dipahami oleh siswa	Sangat Baik	4
	b. Soal kuis mudah dipahami oleh siswa	Baik	3
	c. Soal kuis sulit dipahami oleh siswa	Kurang Baik	2
	d. Soal kuis sangat sulit dipahami oleh siswa	Tidak Baik	1
10. Materi yang disajikan mampu merangsang siswa untuk belajar	a. Materi sangat merangsang siswa untuk belajar	Sangat Baik	4
	b. Materi merangsang siswa untuk belajar	Baik	3
	c. Materi kurang merangsang siswa untuk belajar	Kurang Baik	2
	d. Materi tidak merangsang siswa untuk belajar	Tidak Baik	1

Skor yang diperoleh dari seluruh aspek yang dinilai kemudian dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP : nilai persen yang dicari

R : skor yang diperoleh

SM : skor maksimal

Tabel 3.9. Kriteria tingkat kelayakan media

Interval kriteria	Kriteria
25,00% - 43,75%	Tidak Layak
43,75%-62,75%	Kurang Layak
62,50%-81,25%	Layak
81,25%-100.00%	Sangat Layak

### 3. Teknik Analisis Data

#### a. Analisis tahap awal

Analisis tahap awal digunakan untuk mengetahui gambaran sampel yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas serta uji hipotesis. Analisis data tahap awal ini menggunakan hasil *pre-test* dan *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

#### 1) Uji Normalitas

Uji ini berfungsi untuk mengetahui apakah keadaan awal populasi terdistribusi normal atau tidak, sehingga dapat ditentukan statistik yang akan digunakan dalam mengolah data. Jika data berdistribusi normal, maka uji hipotesis menggunakan statistik parametrik. Jika data tidak berdistribusi normal, maka statistik yang digunakan dalam statistik non parametrik. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan program SPSS versi 16 dengan uji *one sample kolmogorof-smirnov test*.

Hipotesis dalam pengujian ini adalah :

Ho : data berdistribusi normal

Ha : data tidak berdistribusi normal

Jika nilai  $\text{sig} > 0,05$ , maka  $H_0$  diterima, namun jika nilai  $\text{sig} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak.

## 2) Uji kesamaan dua varians (Homogenitas)

Uji kesamaan dua varians digunakan untuk mengetahui kesamaan dua varians antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Jika kedua kelompok mempunyai varians yang sama, maka kelompok tersebut dikatakan homogen. Hipotesis yang akan diuji :

$H_0$  : varians kedua kelompok sama

$H_a$  : varians kedua kelompok tidak sama

Untuk menguji kesamaan dua varians menggunakan uji *lavene test* pada program SPSS versi 16

Untuk menguji apakah kedua varians tersebut sama atau tidak, maka jika nilai  $\text{sig} > 0,05$  maka  $H_0$  diterima, jika nilai  $\text{sig} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak.

## 3) Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sejarah di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut :

$H_0$  : tidak ada perbedaan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media CD interaktif dan konvensional

$H_a$  : ada perbedaan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media CD interaktif dan konvensional

Uji hipotesis menggunakan analisis *independent samples t-test* pada program SPSS. Jika nilai sig > 0,05 maka Ho diterima, namun jika nilai sig < 0,05 maka Ho ditolak.

b. Analisis data tahap akhir

1) Uji ketuntasan hasil belajar

Uji ini bertujuan untuk mengetahui bahwa hasil belajar siswa secara klasikal sudah memenuhi KKM atau kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75.

Hipotesis dalam uji ketuntasan hasil belajar siswa adalah :

Ho : hasil belajar siswa tuntas

Ha : hasil belajar siswa tidak tuntas

Uji ketuntasan hasil belajar siswa menggunakan analisis *one sample t-test* pada program SPSS dengan *value test* = 75. Jika nilai  $t > 0,05$  atau  $\text{mean} > 75$  maka Ho diterima, namun jika nilai  $t < 0,05$  atau  $\text{mean} < 75$  maka Ho ditolak.

2) Peningkatan hasil belajar

Analisis peningkatan hasil belajar digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar antara dari data *pre-test* dan data *post-test* baik kelas eksperimen ataupun kelas kontrol. Adanya peningkatan hasil belajar diperoleh dengan cara membandingkan antara selisih nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dengan selisih nilai *pre-test* dan *post-test* pada

kelas kontrol. Selisih yang lebih besar dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang telah dilaksanakan berhasil meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

### 3) Analisis Data Aktivitas Siswa

Analisis data aktivitas siswa diperoleh untuk mengetahui keaktifan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Teknik analisis data aktivitas dan penilaian sikap siswa menggunakan tabel lembar pengamatan yang berisi 5 aspek penilaian yaitu kerjasama, diskusi, komunikasi, eksplorasi dan argumentasi. Setiap aspek diisi dengan penilaian berupa skor dengan kriteria sebagai berikut :

4 = Sangat Aktif

3 = Aktif

2 = Kurang Aktif

1 = Tidak Aktif

Persentase keaktifan dan penilaian sikap siswa dihitung dengan rumus :

$$N = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Tabel 3.10. Kriteria nilai aktivitas siswa

Interval kriteria	Kriteria
25,00% - 43,75%	Tidak Aktif
43,75% - 62,75%	Kurang Aktif
62,50% - 81,25%	Aktif
81,25% - 100,00%	Sangat Baik/Sangat Aktif

#### 4) Analisis Data Tanggapan Siswa Dan Guru

Setiap siswa diminta untuk menjawab suatu pertanyaan dengan pilihan jawaban ya atau tidak. Hasil angket ini dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$\text{Skor tanggapan (\%)} = \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Persentase yang telah diperoleh kemudian mengonfirmasikan persentase kesesuaian dengan parameter berikut:

Tabel 3.11. Kriteria tanggapan siswa dan guru

Interval kriteria	Kriteria
20,00% - 36,00%	Sangat Tidak Setuju
36,00% - 52,00 %	Tidak Setuju
52,00% - 68,00%	Ragu-Ragu
68,00% - 84,00%	Setuju
84,00% - 100,00%	Sangat Setuju

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. HASIL PENELITIAN**

##### **1. Gambaran Umum SMA Negeri 3 Demak**

Dari hasil observasi mengenai keadaan fisik SMA Negeri 3 Demak diperoleh data yaitu SMA Negeri 3 Demak terletak di Jalan Sultan Trenggono No 81, Demak. SMA Negeri 3 Demak mempunyai visi utama yaitu menjadi sekolah yang berkompotensi tinggi, berbudaya, berkarakter, dan religius.

Keadaan fisik dan fasilitas yang terdapat di SMA Negeri 3 Demak cukup memadai untuk mendukung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar agar berjalan secara efektif dan efisien. Sarana dan prasarana yang terdapat di SMA Negeri 3 Demak antara lain yaitu 9 ruang kelas X yang terdiri dari 4 ruang kelas MIA dan 5 ruang kelas IIS, 9 ruang kelas XI yang terdiri dari 4 ruang kelas MIA dan 5 ruang kelas IIS, serta 10 ruang kelas XII yang terdiri dari 5 ruang kelas IPA dan 5 ruang kelas IPS, jadi jumlah ruang kelas yang terdapat di SMA Negeri 3 Demak adalah 28 ruang. Selain itu terdapat pula bangunan lain seperti laboratorium (fisika, kimia, biologi, komputer, bahasa), perpustakaan, ruang kesenian, ruang musik, ruang guru, ruang kepala



sekolah, ruang TU, ruang BK, ruang OSIS, UKS, koperasi, kantin, toilet guru, toilet siswa, ruang aula, dan masjid.

Jadwal efektif pembelajaran di sekolah ini berlangsung dari hari Senin s.d. hari Sabtu, untuk hari Senin, Selasa, Kamis, dan Sabtu kegiatan pembelajaran berlangsung mulai pukul 07.00 – 13.45 WIB, untuk hari Raabu pembelajaran berlangsung mulai pukul 07.00 – 14.30, sedangkan hari Jumat mulai pukul 07.00 – 11.00 WIB. Sebelum dimulainya pembelajaran selalu diawali dengan menyanyikan Asma'ul Husna dan berdoa pada pukul 07.00 – 07.15 WIB.

Berdasarkan hasil observasi pada saat kegiatan pembelajaran sejarah yang dilakukan oleh guru di kelas X SMA Negeri 3 Demak yaitu Bapak Nur Qosim, S.Pd., M.Pd. diketahui bahwa dalam pembelajaran sejarah memiliki perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai acuan mengajar. Secara umum dalam kegiatan mengajar yang dilakukan oleh Bapak Nur Qosim sudah baik, pembelajaran diawali dengan pengkondisian kelas dan pemberian motivasi, guru selalu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dengan menyelipkan humor atau lelucon, dari segi penyampaian materi Bapak Nur Qosim sangat menguasai materi dan sering memberikan contoh yang nyata terjadi di kehidupan sehari-hari, selain itu di tengah-tengah pembelajaran selalu menyampaikan nilai-nilai kehidupan yang terkandung atau yang sesuai dengan materi baik nilai agama maupun sosial.

Proses komunikasi pada pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 3 Demak masih satu arah, dimana guru bertindak sebagai penyampai pesan dan siswa hanya menerima pesan tersebut, artinya pembelajaran hanya terfokus oleh guru sebagai penyampai materi, dan siswa hanya duduk dan mendengarkan. Guru sesekali melempar beberapa pertanyaan komprehensif untuk dijawab oleh siswa. Namun, ketika guru mengutarakan sebuah pertanyaan, hanya beberapa siswa yang aktif menjawabnya, itupun dengan membaca teks atau buku, bukan dari pemahaman siswa tersebut, bahkan sebagian besar siswa yang menjawab pertanyaan harus ditunjuk terlebih dahulu oleh guru. Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut terlihat ketika guru sedang menjelaskan materi, ada sebagian siswa yang asik berbicara dengan teman sebangku, ada sebagian siswa yang sibuk mengerjakan tugas mata pelajaran lain, dan ada pula sebagian siswa yang sibuk dengan pikiran masing-masing tanpa memperhatikan guru.

## **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai dengan Maret 2015. Uji validasi I dilaksanakan pada tanggal 5 sampai dengan 15 Januari 2015 oleh ahli materi dan ahli media. Revisi media dilaksanakan pada tanggal 19 sampai dengan 31 Januari 2015. Uji Validasi II dilaksanakan pada tanggal 2 sampai dengan 12 Februari 2015.

Uji coba soal *Pre-test* dan *Post-test* dilaksanakan pada tanggal 18 Februari 2015 oleh siswa kelas X MIA 4 dengan jumlah 30 siswa. Analisis soal dengan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda, dan pemilihan soal yang dipakai dilaksanakan pada tanggal 23 sampai dengan tanggal 27 Februari 2015.

Pembelajaran pada kelas kontrol yaitu kelas X MIA 2 dilaksanakan pada tanggal 4 Maret 2015, sedangkan Uji coba produk pada kelas eksperimen dilaksanakan pada tanggal 30 Maret 2015.

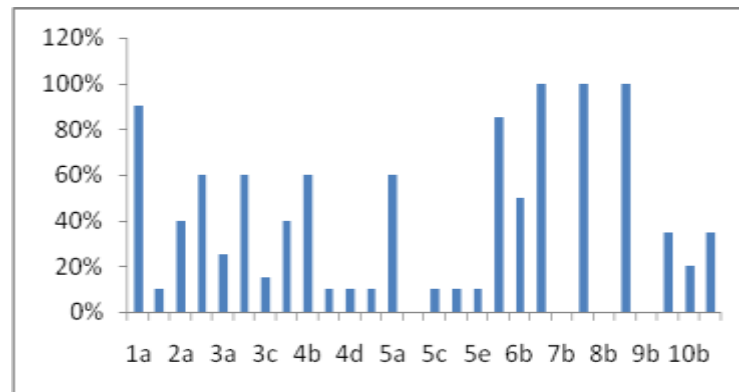
### **3. Analisis Kebutuhan terhadap Pengembangan Media**

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Bapak Nur Qosim selaku guru mata pelajaran sejarah (lihat lampiran 24) dapat diperoleh data bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran guru masih menggunakan metode yang konvensional yaitu ceramah dengan media *power point*, terkadang guru menggunakan media gambar dan video namun media tersebut terdapat kekurangan. Ketika guru menggunakan media *power point* siswa sering terlihat jenuh karena hanya mendengarkan guru menjelaskan materi, ketika guru menayangkan gambar respon siswa baik, terlihat bahwa siswa senang melihat gambar-gambar yang ditampilkan namun ketika dengan dituntut untuk menjelaskan maksud gambar tersebut dan hubungannya dengan materi mereka kurang memahami. Ketika guru menayangkan video pada awal penayangan siswa antusias namun lama kelamaan siswa terlihat jenuh karena video pembelajaran yang ada kurang menarik, hanya berisi

gambar-gambar dan narasi yang monoton. Guru mengungkapkan bahwa beliau membutuhkan media yang mampu melatih kemandirian sehingga siswa akan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Media yang menyajikan materi dengan penambahan gambar yang menarik dan lebih ringkas sehingga siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar. Menurut guru media yang sesuai adalah CD interaktif karena praktis dalam waktu dan memperingkas materi yang padat. Selain itu siswa juga dapat mengatur pola belajarnya sesuai dengan kebutuhan. CD interaktif yang dimiliki oleh guru hanya berisi soal-soal kuis, soalnya pun acak mencakup materi Hindu-Budha, tidak urut per sub-materi, sehingga guru sulit untuk mengatur strategi yang diterapkan pada pembelajaran dikelas. CD interaktif yang diharapkan guru adalah CD interaktif yang berisi komponen lengkap yaitu materi, kuis, dan tugas (lihat lampiran 24).

Pengembangan media merupakan salah satu cara yang digunakan untuk mengatasi permasalahan yang ada pada kegiatan belajar mengajar. Dalam mengembangkan media mengacu pada Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator. Pengembangan media ini dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan guru dan analisis kebutuhan siswa yang diperoleh data sebagai berikut :

Bagan 4.1. Persentase Analisis Kebutuhan Siswa



Sumber : hasil angket analisis kebutuhan siswa (lihat lampiran 12)

Berdasarkan angket yang dibagikan kepada siswa SMA Negeri 3 Demak kelas X dengan jumlah responden sebanyak 20 siswa diperoleh data sebagai berikut : 1a) 90% siswa menyatakan suka terhadap pelajaran sejarah, 1b) 10 % siswa menyatakan tidak suka dengan pelajaran sejarah; 2a) 40% siswa menyatakan pembelajaran sejarah menarik, 2b) 60% siswa menyatakan pembelajaran sejarah tidak menarik; 3a) 25% siswa memahami materi akulturasi kebudayaan nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha, 3b) 60% siswa sedikit memahami materi akulturasi kebudayaan nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha, 3c) 15% siswa tidak memahami materi akulturasi kebudayaan nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha, 4a) 40% siswa menyatakan bahwa kendala dalam pembelajaran sejarah adalah kurangnya pendalaman materi, 4b) 60% siswa menyatakan kurangnya media, 4c) 10% siswa menyatakan minimnya

pengetahuan pengajar, 4d) 10% siswa menyatakan terbatasnya bahan ajar atau modul, 4e) 10% siswa menyatakan metode yang digunakan guru tidak variatif; 5a) 60% siswa menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan pada materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Kebudayaan Hindu-Budha adalah buku teks, 5b) tidak menggunakan majalah/ koran, 5c) 10% siswa menyatakan menggunakan media gambar, 5d) 10% siswa menyatakan menggunakan media power point, 5e) tidak menggunakan media video; 6a) 85% siswa menyatakan bahwa guru berinteraksi langsung dengan media, 6b) 50% siswa menyatakan bahwa siswa berinteraksi langsung dengan media; 7a) 100% siswa menyatakan bahwa media pembelajaran hanya dipakai saat pembelajaran di kelas, 7b) media pembelajaran tidak pernah digunakan saat individual learning/ dirumah; 8a) 100% siswa menyatakan bahwa mereka membutuhkan variasi media pada materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha; 9a) 100% siswa menyatakan bahwa variasi media yang dibutuhkan adalah CD Interaktif; 10a) 35% siswa menyatakan bahwa mereka menyukai media video, 10b) 20% siswa menyatakan bahwa mereka menyukai media gambar, 10c) 35% siswa menyatakan bahwa mereka menyukai media *power point*.

Berdasarkan angket analisis kebutuhan pengembangan media yang diberikan oleh guru (lihat lampiran 11), guru hanya menggunakan media gambar dan buku teks pada saat pembelajaran

sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha, guru mengetahui dan pernah menggunakan media pembelajaran interaktif namun tidak diterapkan dikelas, kemudian guru menyatakan bahwa beliau tertarik untuk menggunakan CD interaktif pada pembelajaran sejarah khususnya materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Kebudayaan Hindu-Budha dan mengharapkan adanya tiga komponen isi didalam CD interaktif tersebut yaitu materi, soal kuis, dan tugas karena selama ini CD interaktif yang ada hanya berisi 1 atau 2 komponen saja seperti hanya materi atau hanya kuis saja, sehingga guru menghendaki adanya CD interaktif yang lengkap.

#### **4. Desain Pengembangan Media CD Interaktif Sejarah Materi Akulturasi Kebudayaan Nusantara dengan Kebudayaan Hindu-Budha**

##### **a. Desain Awal**

Berdasarkan angket analisis kebutuhan media yang diberikan pada guru dan siswa mengindikasikan diperlukannya variasi media pembelajaran khususnya media pembelajaran interaktif. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan adalah CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha. Media yang dikembangkan dapat membuat penyampaian materi pelajaran

yang lebih cepat dan mudah, menarik bagi siswa, serta pembelajaran lebih menyenangkan.

Media pembelajaran dikembangkan dengan menggabungkan dua *software* yaitu *microsoft power point* dengan *microsoft visual basic*. *Microsoft power point* digunakan untuk menampilkan isi media yaitu bagian pembuka yang menampilkan tombol start untuk memulai media (gambar 4.1.), beranda yang berisi judul media dan tombol navigasi menu (gambar 4.2.). Pada setiap *slide* dilengkapi tombol navigasi yang berfungsi mempermudah untuk berpindah ke *slide* satu ke *slide* yang lainnya.



Gambar 4.1. Slide awal atau pembuka



Gambar 4.2. Slide Beranda



Materi yang ada disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator yang dicapai, selain itu setiap sub materi dilengkapi dengan gambar yang mendukung penjelasan materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha agar menambah pemahaman siswa terhadap materi (gambar 4.3.).

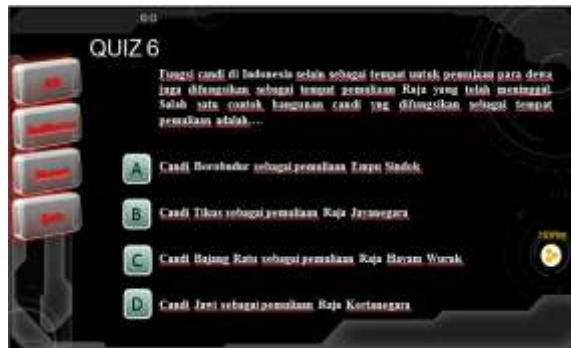


Gambar 4.3. Salah satu *slide* materi

Kuis dijalankan dengan menggunakan bantuan *software microsoft visual basic*, diawali dengan tombol mulai (gambar 4.4.) kemudian akan masuk kedalam *slide* soal (gambar 4.5.) yang berjumlah 10 pertanyaan, cara menjawabnya adalah dengan menekan tombol pilihan a,b,c,d, atau e dan otomatis akan menyeleksi jawaban salah dan benar, kemudian di akhir kuis akan masuk ke *slide* hasil dan akan muncul nilai yang diperoleh (gambar 4.6.). Kuis ini berfungsi sebagai pengukur kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah dipelajari. Media juga dilengkapi dengan tugas yang menuntut siswa untuk memperdalam materi dan belajar lebih mandiri.



Gambar 4.4. Slide pembuka kuis



Gambar 4.5. Salah satu slide soal kuis



Gambar 4.6. Slide hasil kuis

Penggabungan dua software yaitu *microsoft power point* dengan *microsoft visual basic* dengan berisikan komponen-komponen seperti materi, gambar, *sound effect*, *background* menjadikan media pembelajaran yang dikembangkan menjadi lebih menarik. Kesulitan yang dialami dalam pembuatan media pembelajaran ini salah satunya pada pemilihan gambar, warna yang sesuai serta pembuatan soal kuis. Ketelitian sangat dibutuhkan dalam pembuatan media ini seperti dalam pembuatan tombol-

tombol navigasi dengan menggunakan *hyperlink* harus benar-benar disesuaikan dengan slide yang akan dibuka.

Media pembelajaran CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, kemudian di uji cobakan pada siswa. Uji coba dilakukan dengan cara eskperimen pada dua kelas X SMA Negeri 3 Demak menggunakan *pre-test post-test control group design*. Uji coba dilakukan dengan menerapkan media yang dikembangkan pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode yang biasa guru gunakan yaitu ceramah, kemudian mengumpulkan data tanggapan atau respon siswa, aktivitas dan hasil belajar. Pengukuran hasil belajar dilakukan dengan tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 40 soal sesuai dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator yang telah di uji kelayakan.

#### **b. Validasi Desain I**

Produk yang telah selesai dibuat, kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dilaksanakan 2 (dua) kali, validasi I hanya dilakukan dengan menerima kritik dan saran terhadap media melalui penyampaian lisan, kemudian setelah di revisi dilaksanakan validasi II menggunakan angket validasi media pembelajaran CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha. Ahli media I dalam

penelitian ini adalah Dr. Isnarto, M.Si selaku Kepala Pusat Pengembangan Media Pendidikan LP3 UNNES, ahli media II yaitu Atno, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Jurusan Sejarah pengampu mata kuliah Sumber dan Media Pembelajaran Sejarah. Ahli materi I yaitu Syaiful Amin, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Jurusan Sejarah pengampu mata kuliah Sejarah Kebudayaan Indonesia dan Evaluasi Pembelajaran. Ahli Materi II yaitu Nur Qosim, S.Pd., M.Pd. selaku guru mata pelajaran sejarah SMA Negeri 3 Demak.

Hasil validasi desain tahap I adalah sebagai berikut :

1) Ahli media I

Dalam evaluasi produk yang dilakukan oleh ahli media I menemukan beberapa kekurangan pada media yang telah dibuat dan menyarankan untuk memperbaiki. Beberapa hal yang perlu diperbaiki diantaranya adalah pada awal media perlu ditambahkan *slide* yang berisi petunjuk isi media agar peserta didik memahami komponen apa saja yang ada di dalam media, sebelum masuk ke *slide* materi *slide* pembuka materi yang berisi tombol menu materi 1,2,3, dan 4 sebaiknya dibuang diganti dengan pertanyaan-pertanyaan yang membuat peserta didik penasaran, kemudian di slide materi tombol navigasi back/kembali diganti dengan tombol *next* agar peserta didik benar-benar mengikuti alur materi tanpa melewatkannya atau tanpa bisa di *skip*.

## 2) Ahli media II

Ahli media II lebih menekankan pada perbaikan *background*, pilihan warna serta gambar. *Background* media kurang menarik karena hanya berwarna hitam, banyak pilihan warna pada huruf yang terlalu kontras dengan *background* sehingga menyakitkan mata, kemudian perlu ditambahkan gambar disetiap *slide* materi. Ahli media II juga menyarankan agar tampilan *cover* tempat CD dan keping CD dibuat semenarik mungkin.

## 3) Ahli materi I

Ahli materi I menyarankan agar materi diperdalam, kemudian pada bagian materi dan kuis perlu diperbaiki karena penjelasan materi masih menggunakan bahasa yang kurang komunikatif, pada kuis ada beberapa soal yang bahasanya kurang dapat dimengerti.

## 4) Ahli materi II

Ahli materi II menekankan pada perbaikan soal kuis, sebagian soal kuis masih merupakan soal hafalan, perlu ditambahkan soal analisis agar merangsang peserta didik untuk berfikir analitis dan konstruktif.

### c. Revisi Desain

Revisi dilaksanakan berdasarkan rekomendasi dan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Berikut tampilan

revisi yang dilakukan terhadap CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha :

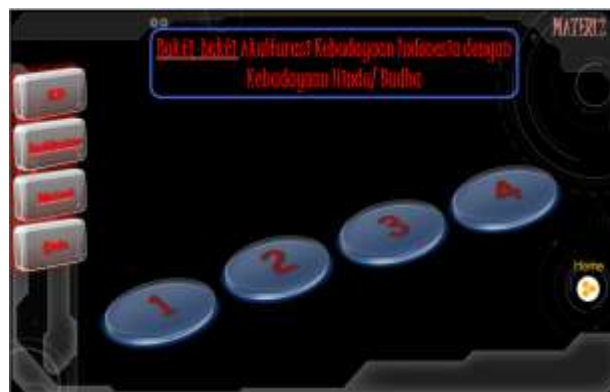
1) Ahli media I

a) Penambahan *slide* yang berisi petunjuk penggunaan media



Gambar 4.7. Slide Petunjuk Penggunaan Media

b) Slide menu materi diganti dengan pertanyaan-pertanyaan tentang materi



Gambar 4.8. Slide awal materi sebelum revisi



Gambar 4.9. Slide awal materi setelah revisi

- c) Pada materi tombol navigasi *back*/kembali diganti dengan *next*



Gambar 4.10. Slide materi sebelum direvisi menggunakan tombol navigasi back untuk kembali ke menu materi



Gambar 4.11. Slide materi setelah direvisi menggunakan tombol navigasi next untuk menuju ke slide berikutnya

## 2) Ahli media II

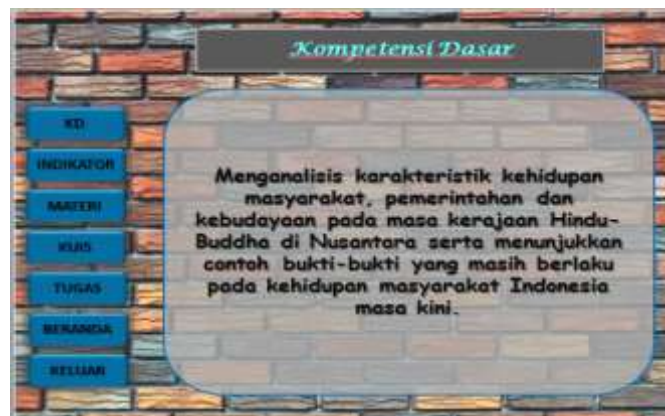
- a) *Background* diganti dengan yang lebih menarik



Gambar 4.12. *Background* sebelum direvisi, semua *slide* menggunakan *background* yang sama



Gambar 4.13. *Background* bagian awal setelah revisi



Gambar 4.14. *Background* isi setelah revisi berbeda dengan *background* bagian awal



b) Penambahan gambar yang lebih variatif



Gambar 4.15. Salah satu tampilan materi, setiap *slide* materi dilengkapi gambar

c) Tampilan *cover*/sampul tempat CD dan keping CD



Gambar 4.16. *Cover* / sampul tempat CD Interaktif



Gambar 4.17. *Cover* / sampul keping CD interaktif

### 3) Ahli materi I

Setelah mendapatkan saran dari ahli materi I maka revisi dilakukan dengan melengkapi materi, penjelasan materi lebih mendalam, kemudian bahasa yang digunakan diubah dengan bahasa yang lebih komunikatif dan mudah dipahami, soal-soal di dalam kuis juga diubah tata bahasanya agar dimengerti oleh peserta didik.

### 4) Ahli materi II

Ahli materi II lebih menekankan pada perbaikan soal, maka revisi dilakukan dengan mengubah sebagian besar soal di dalam kuis dengan soal-soal analisis, soal hafalan hanya sebagian kecil

#### **d. Validasi desain II**

Setelah revisi desain dilakukan peneliti melakukan uji validasi tahap ke II kepada ahli media dan ahli materi yang sama dengan uji validasi I. Uji validasi II dilakukan dengan menggunakan angket validasi media CD interaktif sejarah materi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha oleh ahli media dan ahli materi yang berisi 10 aspek penilaian. Berikut merupakan hasil uji validasi II :

## 1) Ahli media I

Tabel 4.1. Penilaian kelayakan CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha oleh ahli media I.

No	Aspek penilaian	Skor yang diperoleh	Skor maks.
1.	Ketepatan media jika digunakan pada tingkat SMA, bermanfaat dan meminimalkan pengeluaran biaya dan waktu.	3	4
2.	Kemudahan perawatan media, tidak membutuhkan spesialis/ tenaga ahli.	4	4
3.	Media mampu berinteraksi dengan siswa dan memungkinkan siswa belajar mandiri.	3	4
4.	Media mudah dioperasikan, tidak membutuhkan ahli atau spesialis.	3	4
5.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi	3	4
6.	Kesesuaian sound effect dan backsound, tidak mengganggu pemahaman siswa	3	4
7.	Kelengkapan tombol navigasi dan semua berfungsi	3	4
8.	Kesesuaian bentuk dan warna huruf, tidak mengganggu pemahaman siswa	3	4
9.	Kesesuaian antara desain media dengan tingkat berfikir siswa SMA	3	4
10.	Ketepatan media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa	3	4
	Jumlah skor	31	40
	Persentase kelayakan	77,5 %	
	Kriteria	Layak	

\*modifikasi dari Arsyad (2011)

## 2) Ahli media II

Tabel 4.2 . Penilaian kelayakan CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha oleh ahli media II

No	Aspek penilaian	Skor yang diperoleh	Skor maks.
1.	Ketepatan media jika digunakan pada tingkat SMA, bermanfaat dan meminimalkan pengeluaran biaya dan waktu.	3	4
2.	Kemudahan perawatan media, tidak membutuhkan spesialis/ tenaga ahli.	4	4
3.	Media mampu berinteraksi dengan siswa dan memungkinkan siswa belajar mandiri.	4	4
4.	Media mudah dioperasikan, tidak membutuhkan ahli atau spesialis.	4	4
5.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi	3	4
6.	Kesesuaian sound effect dan backsound, tidak mengganggu pemahaman siswa	3	4
7.	Kelengkapan tombol navigasi dan semua berfungsi	3	4
8.	Kesesuaian bentuk dan warna huruf, tidak mengganggu pemahaman siswa	3	4
9.	Kesesuaian antara desain media dengan tingkat berfikir siswa SMA	4	4
10.	Ketepatan media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa	3	4
	Jumlah skor	34	40
	Persentase kelayakan	85 %	
	Kriteria	Sangat Layak	

\*modifikasi dari Arsyad (2011)

## 3) Ahli materi I

Tabel 4.3. Penilaian kelayakan CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha oleh ahli materi I

No	Aspek penilaian	Skor yang diperoleh	Skor maks.
1.	Kejelasan topik pembelajaran	4	4
2.	Kesesuaian isi materi dengan topik	3	4
3.	Kemudahan kalimat untuk dipahami oleh siswa	3	4
4.	Materi mencakup semua indikator materi pembelajaran	3	4
5.	Materi berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, contoh kasus / fenomena yang disajikan dekat dengan lingkungan siswa	3	4
6.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi	4	4
7.	Kemudahan materi untuk dipahami oleh siswa	3	4
8.	Kesesuaian soal kuis dengan materi	3	4
9.	Kemudahan soal kuis untuk dipahami oleh siswa	3	4
10.	Materi yang disajikan mampu merangsang siswa untuk belajar	3	4
	Jumlah skor	32	40
	Persentase kelayakan	80%	
	Kriteria	Layak	

\*modifikasi dari Arsyad (2011)

## 4) Ahli materi II

Tabel 4.4. Penilaian kelayakan CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha oleh ahli materi II

No	Aspek penilaian	Skor yang diperoleh	Skor maks.
1.	Kejelasan topik pembelajaran	4	4
2.	Kesesuaian isi materi dengan topik	4	4
3.	Kemudahan kalimat untuk dipahami oleh siswa	4	4
4.	Materi mencakup semua indikator materi pembelajaran	4	4
5.	Materi berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, contoh kasus / fenomena yang disajikan dekat dengan lingkungan siswa	3	4
6.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi	4	4
7.	Kemudahan materi untuk dipahami oleh siswa	4	4
8.	Kesesuaian soal kuis dengan materi	3	4
9.	Kemudahan soal kuis untuk dipahami oleh siswa	3	4
10.	Materi yang disajikan mampu merangsang siswa untuk belajar	2	4
	Jumlah skor	35	40
	Persentase kelayakan	87,5%	
	Kriteria	Sangat Layak	

\*modifikasi dari Arsyad (2011)

Persentase kelayakan yang diperoleh dari ahli media I, ahli media II, ahli materi I dan ahli materi II jika di rata-rata menghasilkan 82,5 %, maka media CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha termasuk dalam kriteria **sangat layak** untuk digunakan atau diterapkan pada pembelajaran sejarah.

## 5. Hasil Uji Coba Produk

### a. Gambaran Umum Uji Coba Penelitian

Uji coba produk menggunakan 2 (dua) kelas yaitu kelas X MIA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X MIA 2 sebagai kelas kontrol yang telah dilakukan uji normalitas dan homogenitas melalui hasil *pre-test*. Pengambilan sampel ini menggunakan *teknik cluster random sampling* dengan desain eksperimen *pre-test post-test control group design*.

### b. Pelaksanaan Penelitian

#### 1) Proses Pembelajaran pada Kelas Eksperimen

Pada penelitian ini kelompok eksperimen adalah kelas X MIA 1 yang berjumlah 32 siswa. Pembelajaran pada kelas eksperimen dilaksanakan di ruang laboratorium komputer karena media yang digunakan adalah CD interaktif. Pada awal pertemuan guru memulai pembelajaran dengan memberikan salam terlebih dahulu, kemudian guru dan siswa berdoa. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari yaitu akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha dan tujuan dari pembelajaran serta keterkaitan materi tersebut dengan materi sebelumnya yaitu proses masuknya Hindu-Budha. Setelah itu guru menjelaskan langkah-langkah proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Guru membagikan soal *pre-test* yang berjumlah 40 soal dan dikerjakan oleh peserta

didik selama 20 menit. Kemudian siswa membentuk kelompok masing-masing beranggotakan 2-3 siswa. Setiap kelompok mengoperasikan satu CD interaktif pada komputer. Siswa mendiskusikan dalam kelompoknya masing-masing sesuai dengan tugas pada LDS / Lembar Diskusi Siswa (lihat lampiran 10) yang telah dibagikan serta mencatat kesimpulan-kesimpulan penting yang dibahas pada LDS. Guru berkeliling memantau aktifitas sembari membantu siswa ketika ada yang mengalami kesulitan. Setelah semua kelompok selesai berdiskusi dan menyelesaikan LDS, setiap kelompok menjawab soal kuis yang ada di dalam media pembelajaran interaktif. Kelompok yang mendapat skor tertinggi dalam menjawab soal kuis mendapatkan hadiah dan mendapat kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dan kelompok lain menganggapi (dalam bentuk bertanya, menyanggah atau memberikan bantuan informasi tambahan) dengan penuh tanggung jawab. Kemudian diakhir pembelajaran, siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru membagikan soal post-test dan diisi oleh siswa selama 20 menit. Setelah itu guru memberikan informasi tentang pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya dan memberikan salam penutup.



## 2) Proses Pembelajaran pada Kelas Kontrol

Pada penelitian ini kelas X MIA 2 yang berjumlah 39 siswa digunakan sebagai kelas kontrol. Pembelajaran menggunakan metode ceramah. Pada awal pertemuan guru memulai pembelajaran dengan memberikan salam terlebih dahulu, kemudian guru dan siswa berdoa. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari yaitu akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha dan tujuan dari pembelajaran serta keterkaitan materi tersebut dengan materi sebelumnya yaitu proses masuknya Hindu-Budha. Guru membagikan soal *pre-test* yang berjumlah 40 soal dan dikerjakan oleh peserta didik selama 20 menit. Guru memberikan gambar Candi Borobudur dan memberikan pertanyaan. Siswa mengamati gambar tersebut. Guru menjelaskan tentang materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha, siswa mencatat hal-hal yang penting. Kemudian guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya tentang bagian materi yang belum dipahami oleh siswa. Guru mengamati aktivitas siswa. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru memberikan soal *post-test* dan dikerjakan oleh siswa selama 20 menit. Guru memberikan informasi tentang pembelajaran yang akan

dilakukan pada pertemuan berikutnya dan memberikan salam penutup.

c. Hasil Analisis Data Awal

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SMA Negeri 3 Demak tentang pengembangan media CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha, diperoleh hasil analisis data awal yang meliputi analisis data *pre-test*, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

1) Gambaran Umum Hasil *Pre-test*

Data yang digunakan untuk melakukan analisis data pre-test adalah nilai pelajaran sejarah pada materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha kelas X SMA Negeri 3 Demak tahun pelajaran 2014/2015 sebelum diberikan metode pembelajaran yang berbeda.

Tabel 4.5. Gambaran Umum Hasil *Pre-test*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pre_eksperimen	32	55.00	77.50	67.7344	5.40159
pre_kontrol	39	60.00	80.00	68.0128	4.48607

ari tabel gambaran umum hasil *pre-test* diperoleh keterangan nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu kelas yang diberikan media CD interaktif sejarah = 67.7344 dengan nilai paling

tinggi sebesar 77,50 dan nilai terendah sebesar 55, serta simpangan baku = 5.40159. Untuk kelas kontrol yaitu kelas yang diberikan metode pembelajaran konvensional diperoleh keterangan nilai rata-rata = 68.0128, nilai tertinggi sebesar 80 dan nilai terendah sebesar 60, serta simpangan baku = 4.48607.

## 2) Uji Normalitas

Hasil perhitungan uji normalitas data *pre-test* disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.6. Hasil perhitungan uji normalitas data *pre-test*

		One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
		Eksperimen	kontrol
N		32	39
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	67.7344	68.0128
	Std. Deviation	5.40159	4.48607
Most Extreme Differences	Absolute	.163	.134
	Positive	.126	.134
	Negative	-.163	-.133
Kolmogorov-Smirnov Z		.920	.835
Asymp. Sig. (2-tailed)		.366	.489

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan perhitungan untuk data *pre-test* diperoleh nilai sig > 0,05 dengan demikian dapat dikatakan data *pre-test* berdistribusi normal. Hasil analisis ini digunakan sebagai pertimbangan dalam analisis selanjutnya dengan menggunakan *statistik parametric*.

### 3) Uji Homogenitas

Hasil perhitungan uji homogenitas data *pre-test* disajikan sebagai berikut :

Tabel 4.7. Hasil perhitungan uji homogenitas data *pre-test*

#### Test of Homogeneity of Variances

Nilai\_Pre

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.774	1	61	.382

Berdasarkan perhitungan *Homogeneity of Variances* diperoleh nilai sig = 0,382 > 0,05 jadi dapat disimpulkan data awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol **homogen**.

### 4) Uji Hipotesis

Uji hipotesis siswa bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa antara siswa yang diajarkan dengan media CD interaktif dan metode konvensional.

Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut :

Ho : tidak ada perbedaan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media CD interaktif dan konvensional

Ha : ada perbedaan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media CD interaktif dan konvensional

Berdasarkan perhitungan  $T - test$  untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada data *pre-test* diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.8. Hasil perhitungan uji hipotesis data *pre-test*

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai_ Pre	Equal variances assumed	.774	.382	-.391	61	.697	-.491	1.258	-3.006	2.024
	Equal variances not assumed			-.392	59.779	.697	-.491	1.254	-3.000	2.018

Dari tabel diatas karena hasil *pre-test* kelas eksperimen dan kontrol dinyatakan homogen, maka digunakan data pada baris tabel *equal variances assumed* dan diperoleh nilai sig  $0,697 > 0,05$  jadi **Ho diterima** sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media CD interaktif maupun konvensional.

d. Hasil Analisis Data Akhir

Hasil analisis tahap akhir ini merupakan hasil pengujian terhadap data terakhir yang diperoleh dari tes hasil belajar yang

diberikan pada saat dua kelompok sampel setelah diberi perlakuan pembelajaran yang berbeda atau *post-test*. Proses analisis tahap akhir meliputi uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis.

1) Gambaran Umum Hasil *Post-test*

Data yang digunakan untuk melakukan analisis data *post-test* adalah nilai mata pelajaran sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha kelas X SMA Negeri 3 Demak yang telah diberikan perlakuan yang berbeda.

Tabel 4.9. Gambaran Umum Hasil *Post-test*

<b>Descriptive Statistics</b>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Post_eksperimen	32	75.00	97.50	88.9844	5.15327
Post_Kontrol	39	70.00	90.00	83.2051	4.17341

ari tabel diatas diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen atau yang menggunakan media CD interaktif sebesar 88,9844, nilai tertinggi sebesar 97,50, dan nilai terendah sebesar 75, serta simpangan baku 5,15327. Sedangkan rata-rata hasil siswa pada kelas kontrol sebesar 83,2051, nilai tertinggi 97,50, nilai terendah 70,00, serta simpangan baku sebesar 4,17341.

## 2) Uji Normalitas

Perhitungan uji normalitas data *post-test* diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.10. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data *Post-test***One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Post_eksperimen	Post_Kontrol
N		32	39
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	88.9844	83.2051
	Std. Deviation	5.15327	4.17341
Most Extreme Differences	Absolute	.141	.205
	Positive	.091	.126
	Negative	-.141	-.205
Kolmogorov-Smirnov Z		.795	1.280
Asymp. Sig. (2-tailed)		.552	.076

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan perhitungan untuk data *post-test* di atas diperoleh nilai sig untuk tiap-tiap kelas < dari 0,05 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data *post-test* berdistribusi normal. Hasil analisis ini digunakan sebagai pertimbangan dalam analisis selanjutnya dengan menggunakan *statistic parametric*.

## 3) Uji Homogenitas

Perhitungan uji homogenitas data *post-test* diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.11. Hasil perhitungan uji homogenitas data *post-test*

**Test of Homogeneity of Variances**

Nilai\_Post

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.801	1	69	.184

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai sig = 0,184 > 0,05 jadi dapat disimpulkan bahwa data post-test antara kelas eksperimen dan kontrol **homogen**.

#### 4) Uji Hipotesis

Uji hipotesis hasil belajar siswa bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media CD interaktif pada kelas eksperimen dan kelas yang menggunakan metode konvensional pada kelas kontrol.

Hipotesis yang digunakan untuk uji perbedaan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut :

Ho : tidak ada perbedaan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media CD interaktif dan konvensional

Ha : ada perbedaan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media CD interaktif dan konvensional

Hasil perhitungan uji perbedaan hasil belajar sejarah siswa dapat dilihat pada tabel berikut :



Tabel 4.12. Hasil uji hipotesis data *post-test*

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Nilai _Post	1.801	.184	5.223	69	.000	5.779	1.107	3.572	7.987
Equal variances assumed									
Equal variances not assumed			5.115	59.327	.000	5.779	1.130	3.519	8.040

Dari tabel di atas diperoleh nilai sig = 0,000 < 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan media CD interaktif dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

e. Hasil Analisis Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Hipotesis untuk uji ketuntasan belajar siswa adalah :

$H_0$  : hasil belajar siswa tuntas

$H_a$  : hasil belajar siswa tidak tuntas

Hasil analisis ketuntasan belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.13. Rata-rata hasil belajar siswa

	N	Mean
post_eksperimen	32	88.9844
post_kontrol	39	83.2051

Tabel 4.14. Hasil analisis ketuntasan hasil belajar siswa

	Test Value = 75					
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
post_eksperimen	15.351	31	.000	13.98438	12.1264	15.8423
post_kontrol	12.278	38	.000	8.20513	6.8523	9.5580

Dari tabel di atas diperoleh data bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol  $> 75$  serta nilai t dari kedua kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol  $> 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol memenuhi KKM atau dinyatakan tuntas.

f. Hasil Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Analisis peningkatan hasil belajar digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar antara dari data *pre-test* dan data *post-test* baik kelas eksperimen ataupun kelas kontrol. Analisis peningkatan hasil belajar siswa diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.15. Hasil analisis peningkatan hasil belajar siswa

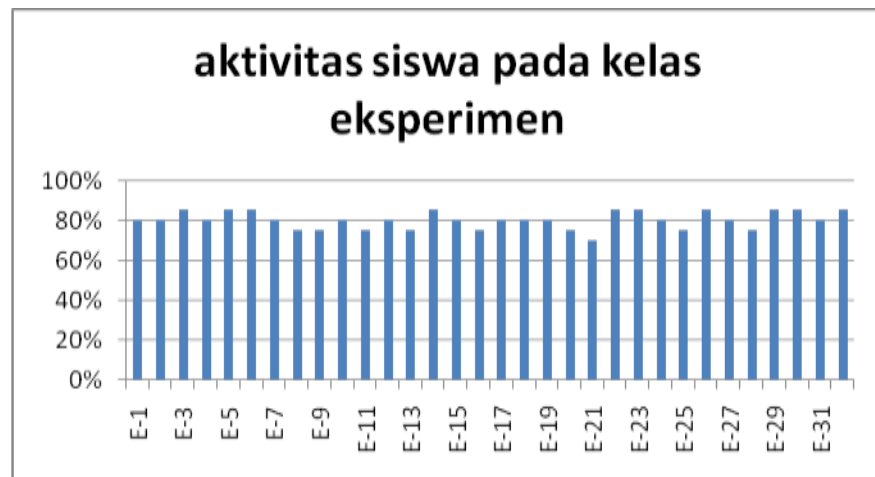
No	Kelas	nilai rata-rata		Peningkatan	% Peningkatan
		Pretest	Posttest	pretest - posttest	pretest - posttest
1	Eksperimen	67.73	88.98	21.25	31.4%
2	Kontrol	68.01	83.21	15.19	22.3%

Dari tabel di atas diperoleh data bahwa persentase peningkatan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi yaitu sebesar 31,4% dibanding kelas kontrol yang hanya sebesar 15,19%.

g. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

Pada pembelajaran yang telah dilakukan di kelas eksperimen yaitu kelas X MIA 1 menggunakan media CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha. Penilaian aktivitas siswa dilakukan dengan teknik pengamatan yang dirangkun didalam lembar aktivitas siswa, adapun aspek yang dinilai yaitu kerjasama siswa dalam kelompok, diskusi siswa dalam mengerjakan LDS, komunikasi siswa didalam kelompok dan diluar kelompok, eksplorasi atau keaktifan siswa mencari jawaban, keaktifan siswa dalam berargumentasi dan memberikan pertanyaan. Dari hasil pengamatan diperoleh data sebagai berikut :

Bagan 4.2. Persentase aktivitas siswa pada kelas eksperimen



Sumber : Data Keaktifan Siswa 2015 (lihat lampiran18 )

Dari bagan di atas dapat diperoleh rata-rata persentase keaktifan siswa pada kelas eksperimen sebesar 80% dan termasuk ke dalam kriteria **aktif**.

Pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas kontrol juga dilakukan pengamatan aktivitas siswa untuk mengetahui keaktifan siswa. Hasil analisis aktivitas siswa kelas kontrol disajikan pada bagan berikut :

Bagan 4.3. Persentase aktivitas siswa pada kelas kontrol



Sumber : Data Keaktifan Siswa 2015 (lihat lampiran 19)

Berdasarkan bagan di atas, persentase rata-rata aktivitas siswa pada kelas kontrol sebesar 60%, sehingga siswa pada kelas kontrol masuk kedalam kriteria **kurang aktif**.

#### h. Hasil Analisis Angket Respon terhadap Pengembangan Media

##### 1) Respon siswa

Pada penelitian ini untuk mengetahui efektivitas penerapan media CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha maka peneliti perlu memperoleh tanggapan atau respon dari siswa sebagai objek penelitian, dalam hal ini peneliti mengumpulkan data melalui lembar angket yang diisi oleh siswa kelas eksperimen yaitu kelas X MIA 1 dan diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.16. Persentase respon siswa terhadap penerapan media CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha

No	Pertanyaan/ pernyataan	%	Kriteria
1	Media CD interaktif sejarah telah sesuai dengan materi yang diajarkan	85%	Sangat Setuju
2	Penggunaan media CD interaktif sejarah membantu saya dalam memahami materi	86%	Sangat Setuju
3	Belajar menggunakan media CD interaktif membantu saya dalam menambah pengetahuan	89%	Sangat Setuju
4	Penggunaan media CD interaktif dapat membantu saya mengingat materi atau gambar yang penting dalam materi	86%	Sangat Setuju
5	Adanya kuis di dalam CD interaktif sangat membantu dalam mengukur kemampuan saya dalam memahami materi tersebut	81%	Setuju
6	Saya menyukai media CD interaktif karena CD interaktif merupakan media yang variatif	87%	Sangat Setuju
7	Apakah media CD Interaktif tidak membuat anda kebingunan dan mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran?	74%	Setuju
8	Media CD interaktif membuat proses belajar berjalan dengan baik	81%	Setuju
9	Media CD interaktif membuat proses belajar berjalan dengan baik	81%	Setuju
10	Apakah media CD interaktif membuat anda lebih aktif dalam	74%	Setuju

	kegiatan belajar?		
11	Apakah anda dapat lebih mudah memahami materi dengan menggunakan media CD interaktif?	79%	Setuju
12	Apakah semangat belajar anda bertambah setelah menggunakan media CD interaktif?	82%	Setuju
13	Apakah dengan menggunakan media CD interaktif dapat membantu anda ketika belajar secara mandiri	81%	Setuju
14	Apakah media CD interaktif lebih menarik perhatian anda dalam pembelajaran?	86%	Sangat Setuju
15	Apakah dengan media CD interaktif membuat anda lebih menyukai pelajaran sejarah?	74%	Setuju
16	Apakah dengan adanya kuis di dalam CD interaktif merangsang anda untuk berpikir?	83%	Setuju
17	Apakah keseluruhan tampilan CD interaktif menarik?	83%	Setuju
18	Apakah CD interaktif menjadikan anda aktif didalam pembelajaran?	76%	Setuju
19	Apakah anda menyukai suasana kelas saat menggunakan media CD interaktif?	79%	Setuju
20	Saya sangat berharap media CD interaktif juga diterapkan pada materi sejarah lain yang sesuai.	84%	Sangat Setuju
<b>Rata-Rata</b>		<b>81%</b>	<b>Setuju</b>

(data lengkap lihat lampiran 22)

Berdasarkan tabel di atas, CD interaktif sejarah mendapatkan respon atau tanggapan yang baik dan positif dari siswa dengan persentase skor sebesar 81%, sehingga diperoleh

data yaitu, (1) media CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha sesuai dengan materi yang diajarkan, (2) penerapan media CD interaktif sejarah membantu siswa dalam memahami materi, (3) menggunakan CD interaktif membantu siswa dalam menambah pengetahuan, (4) media CD interaktif membantu siswa dalam mengingat materi atau gambar yang penting dalam materi, (5) adanya kuis di dalam CD interaktif sangat membantu siswa dalam mengukur pemahaman siswa, (6) siswa menyukai media CD interaktif karena dianggap sebagai media yang variatif, (7) media CD interaktif tidak membuat siswa bingung dan mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, (8) media CD interaktif membuat proses belajar berjalan dengan baik, (9) media CD interaktif membuat proses belajar berjalan dengan baik, (10) media CD interaktif membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar, (11) siswa lebih mudah memahami materi dengan menggunakan CD interaktif, (12) semangat belajar siswa bertambah setelah menggunakan media CD interaktif, (13) media CD interaktif dapat membantu siswa ketika belajar secara mandiri, (14) penggunaan CD interaktif lebih menarik perhatian siswa dalam pembelajaran, (15) media CD interaktif membuat siswa lebih menyukai pelajaran sejarah, (16) kuis di dalam CD interaktif merangsang siswa untuk



berpikir, (17) tampilan CD interaktif secara keseluruhan menarik, (18) CD interaktif membuat siswa aktif dalam pembelajaran, (19) siswa menyukai suasana kelas saat menggunakan CD interaktif, (20) siswa mengharapkan media CD interaktif juga diterapkan pada materi sejarah lain yang sesuai.

## 2) Respon Guru Mata Pelajaran Sejarah

Respon guru mata pelajaran digunakan untuk mengetahui tanggapan guru mapel terhadap pengembangan media CD interaktif melalui lembar angket yang diisi oleh guru pengampu mata pelajaran sejarah kelas X yaitu Bapak Nur Qosim dan diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.17. Persentase respon guru terhadap pengembangan media CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha

No	Pertanyaan/ Pernyataan	Skor	%	Kriteria
1	Apakah tampilan CD interaktif sejarah materi Akulturasi Kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha secara keseluruhan menarik?	4	80%	Setuju
2	Apakah indikator materi dirumuskan dengan jelas di dalam CD interaktif?	4	80%	Setuju
3	Apakah penyajian materi didalam CD interaktif tersusun secara sistematis?	4	80%	Setuju
4	Apakah pedoman atau petunjuk penggunaan CD interaktif	4	80%	Setuju

	tersampaikan dengan jelas?			
5	Apakah materi yang disajikan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari?	4	80%	Setuju
6	Penggunaan gambar dan contoh dalam dalam CD interaktif sangat relevan dan dapat membantu pemahaman siswa?	5	100 %	Sangat Setuju
7	Apakah soal-soal dalam kuis mampu menumbuhkan kemampuan berpikir siswa?	4	80%	Setuju
8	Apakah CD interaktif sejarah dapat dipelajari secara mandiri oleh siswa?	4	80%	Setuju
9	Apakah CD interaktif sejarah dapat menambah wawasan siswa tentang materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha?	5	100 %	Sangat Setuju
10	Apakah CD interaktif sejarah membuat siswa aktif dan tertarik untuk belajar?	4	80%	Setuju
Rata-rata		4,2	84%	Sangat Setuju

Dari tabel hasil angket guru mata pelajaran di atas, CD interaktif sejarah mendapat respon positif atau tanggapan yang baik dengan persentase skor sebesar 84%, sehingga dapat diperoleh data sebagai berikut: (1) tampilan CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha secara keseluruhan menarik, (2) indikator materi dalam CD interaktif dirumuskan dengan jelas, (3) penyajian materi didalam CD interaktif tersusun secara

sistematis, (4) pedoman atau petunjuk penggunaan CD interaktif tersampaikan dengan jelas, (5) materi yang disajikan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, (6) gambar dan contoh dalam CD interaktif sangat relevan dan dapat membantu pemahaman siswa, (7) soal- soal dalam kuis menumbuhkan kemampuan berpikir siswa, (8) CD interaktif sejarah dapat dipelajari secara mandiri oleh siswa, (9) CD interaktif sejarah dapat menambah wawasan siswa tentang materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha, (10) CD interaktif sejarah membuat siswa aktif dan tertarik untuk belajar.

## **B. PEMBAHASAN**

### **1. Kebutuhan Guru Dan Siswa Terhadap Pengembangan Media**

Angket analisis kebutuhan terhadap pengembangan media (lihat lampiran 11) yang diberikan kepada guru sejarah dan siswa kelas X SMA Negeri 3 Demak menunjukkan bahwa media pembelajaran yang selama ini digunakan dalam pembelajaran materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha adalah buku teks, *power point* dan gambar. Ketersediaan media pembelajaran interaktif masih sangat terbatas (Bagan 4.1). Penyebab keterbatasan media pembelajaran interaktif dikarenakan kurangnya informasi dan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif, sehingga guru enggan untuk membuat media pembelajaran interaktif.

Penyebab lain yaitu lamanya waktu dalam membuat media pembelajaran juga menjadi pertimbangan guru mengingat banyaknya materi yang harus diajarkan guru, sehingga guru kurang mengeksplorasi dan berkreasi dalam membuat media pembelajaran.

Hasil angket menunjukkan media pembelajaran yang disukai siswa diantaranya video, gambar dan power point dengan persentase masing-masing 35%, 20%, 35%. Namun masing-masing media tersebut mempunyai kelemahan seperti yang diungkapkan oleh Bapak Nur Qosim selaku guru mata pelajaran sejarah bahwa:

“Ketika saya menggunakan *power point*, siswa sering terlihat jenuh karena hanya mendengarkan saya menjelaskan materi yang ditampilkan pada layar, ketika saya menayangkan gambar respon siswa baik, terlihat bahwa siswa senang melihat gambar-gambar yang ditampilkan namun ketika disuruh untuk menjelaskan maksud dari gambar tersebut dan hubungannya dengan materi mereka kurang memahami. Ketika saya menayangkan video pada awal penayangan siswa antusias namun lama kelamaan siswa terlihat jenuh karena video pembelajaran yang ada kurang menarik, hanya berisi gambar-gambar dan narasi yang monoton” (wawancara dengan Bapak Nur Qosim guru sejarah SMA N 3 Demak, tanggal 18 Agustus 2014, lihat lampiran 24).

Media CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha merupakan salah satu media yang dapat mengatasi masalah tersebut. Media ini dikemas semenarik mungkin dengan tiga komponen isis yaitu materi, kuis dan tugas. Media CD interaktif ini akan membuat penyampaian informasi lebih cepat dan mudah, sekaligus dapat mempermudah siswa untuk memperoleh informasi dan menarik siswa untuk mempelajari sejarah.

Materi dilengkapi dengan ilustrasi gambar serta kuis di dalam CD interaktif membuat siswa tidak merasa bosan dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan guru terhadap pengembangan media menunjukkan bahwa guru tertarik dengan media tersebut (lihat lampiran 11) karena dengan menggunakan CD interaktif setiap siswa terlibat aktif didalam pembelajaran, selain itu CD interaktif yang dijalankan dengan komputer memiliki daya tarik dan meningkatkan motivasi siswa. Selaras dengan pernyataan tersebut menurut Daryanto (2003 : 51) media pembelajaran interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang di kehendaki untuk proses selanjutnya. Pengguna disini yaitu peserta didik, sehingga dengan adanya media pembelajaran interaktif, peran peserta didik sangat menonjol didalam proses pembelajaran dan peserta didik akan bebas mengoperasikan tombol-tombol navigasi pada media sesuai dengan apa yang mereka inginkan, sehingga mereka akan menikmati proses pembelajaran dengan cara mereka sendiri tanpa mengalami kebosanan.

## **2. Pengembangan media pembelajaran CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha**

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan media (lihat lampiran 12) mengindikasikan

diperlukannya variasi media pembelajaran interaktif. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan adalah CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha. Media yang dikembangkan dapat membuat penyampaian materi pelajaran yang lebih cepat dan mudah, menarik bagi siswa, serta pembelajaran lebih menyenangkan.

Media pembelajaran dikembangkan dengan menggabungkan dua *software* yaitu *microsoft power point* dengan *microsoft visual basic*. *Microsoft power point* digunakan untuk menampilkan isi media yaitu bagian pembuka yang menampilkan tombol start untuk memulai media (gambar 4.1.), beranda yang berisi judul media dan tombol navigasi menu (gambar 4.2.). Pada setiap *slide* dilengkapi tombol navigasi yang berfungsi mempermudah untuk berpindah ke *slide* satu ke *slide* yang lainnya.

Materi yang ada disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator yang dicapai, selain itu setiap sub materi dilengkapi dengan gambar yang mendukung penjelasan materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha agar menambah pemahaman siswa terhadap materi (gambar 4.3.). Gambar termasuk kedalam media grafis, selaras dengan ini menurut Daryanto (2012 : 19) fungsi umum media grafis adalah untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan, adapun fungsi umumnya adalah untuk menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan atau menghiasi

fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan jika tidak digrafiskan.

Kuis dijalankan dengan menggunakan bantuan *software microsoft visual basic*, diawali dengan tombol mulai (gambar 4.4.) kemudian akan masuk kedalam *slide* soal (gambar 4.5.) yang berjumlah 10 pertanyaan, cara menjawabnya adalah dengan menekan tombol pilihan a,b,c,d, atau e dan otomatis akan menyeleksi jawaban salah dan benar, kemudian di akhir kuis akan masuk ke *slide* hasil dan akan muncul nilai yang diperoleh (gambar 4.6.). Kuis ini berfungsi sebagai pengukur kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah dipelajari. Kuis ini dapat dikatakan sebagai permainan karena dalam pelaksanaannya peserta didik akan saling berkompetisi untuk mendapatkan skor yang paling tinggi agar mendapatkan hadiah dan pengakuan dari teman-temannya. Penggunaan media berformat ini diharapkan terjadi aktivitas belajar sambil bermain. Dengan demikian pengguna tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar atau mereka tidak akan merasa bosan. Media juga dilengkapi dengan tugas yang menuntut siswa untuk memperdalam materi dan belajar lebih mandiri

Penggabungan dua *software* yaitu *microsoft power point* dengan *microsoft visual basic* dengan berisikan komponen-komponen seperti materi, gambar, *sound effect*, *background* menjadikan media pembelajaran yang dikembangkan menjadi lebih menarik. Kesulitan

yang dialami dalam pembuatan media pembelajaran ini salah satunya pada pemilihan gambar, warna yang sesuai serta pembuatan soal kuis. Ketelitian sangat dibutuhkan dalam pembuatan media ini seperti dalam pembuatan tombol-tombol navigasi dengan menggunakan *hyperlink* harus benar-benar disesuaikan dengan slide yang akan dibuka.

Media pembelajaran CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha yang telah selesai dibuat kemudian mendapatkan validasi, kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi. Media CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha direvisi berdasarkan saran dari ahli, kemudian diujicobakan pada siswa. Uji coba pembelajaran menggunakan CD interaktif dilaksanakan pada kelas X MIA 1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 32 siswa, kemudian mengumpulkan data tanggapan, aktivitas, dan hasil belajar siswa yang selanjutnya akan di bandingkan dengan hasil pada kelas kontrol yaitu kelas X MIA 2 yang menggunakan metode pembelajaran konvensional agar diketahui bahwa ada perbedaan hasil belajar pada kelas tersebut.

Validasi atau penilaian dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan tujuan mengetahui kelayakan media pembelajaran berdasarkan pemikiran rasional, belum berdasarkan fakta di lapangan. Dalam hal ini menurut Musfiqon (2012: 148) penilaian media atau biasa disebut dengan evaluasi media pembelajaran adalah proses



pencarian informasi secara sistematis, obyektif, dan empiris untuk memberi nilai atau ketentuan terhadap media pembelajaran. Hasil evaluasi ini digunakan untuk mendesain ulang dan mengembangkan media berikutnya.

Validasi oleh ahli media dan ahli materi dilaksanakan 2 (dua) kali, validasi I hanya dilakukan dengan menerima kritik dan saran terhadap media melalui penyampaian lisan, kemudian setelah di revisi dilaksanakan validasi II menggunakan angket validasi media pembelajaran CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha. Ahli media I dalam penelitian ini adalah Dr. Isnarto, M.Si selaku Kepala Pusat Pengembangan Media Pendidikan LP3 UNNES, ahli media II yaitu Atno, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Jurusan Sejarah pengampu mata kuliah Sumber dan Media Pembelajaran Sejarah. Ahli materi I yaitu Syaiful Amin, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Jurusan Sejarah pengampu mata kuliah Sejarah Kebudayaan Indonesia dan Evaluasi Pembelajaran. Ahli Materi II yaitu Nur Qosim, S.Pd., M.Pd. selaku guru mata pelajaran sejarah SMA Negeri 3 Demak.

Pada validasi I dilaksanakan dengan menerima kritik dan saran dari ahli media I, II dan ahli materi I, II. Dalam evaluasi produk yang dilakukan oleh ahli media I menemukan beberapa kekurangan pada media yang telah dibuat dan menyarankan untuk memperbaiki. Beberapa hal yang perlu diperbaiki diantaranya adalah pada awal

media perlu ditambahkan *slide* yang berisi petunjuk isi media agar peserta didik memahami komponen apa saja yang ada di dalam media, sebelum masuk ke *slide* materi *slide* pembuka materi yang berisi tombol menu materi 1,2,3, dan 4 sebaiknya dibuang diganti dengan pertanyaan-pertanyaan yang membuat peserta didik penasaran, kemudian di slide materi tombol navigasi back/ kembali diganti dengan tombol *next* agar peserta didik benar-benar mengikuti alur materi tanpa melewatkannya atau tanpa bisa di *skip*.

Ahli media II lebih menekankan pada perbaikan *background*, pilihan warna serta gambar. Background media kurang menarik karena hanya berwarna hitam, banyak pilihan warna pada huruf yang terlalu kontras dengan background sehingga menyakitkan mata, kemudian perlu ditambahkan gambar disetiap *slide* materi. Ahli media II juga menyarankan agar tampilan *cover* tempat CD dan keping CD dibuat semenarik mungkin.

Ahli materi I menyarankan agar materi diperdalam, kemudian pada bagian materi dan kuis perlu diperbaiki karena penjelasan materi masih menggunakan bahasa yang kurang komunikatif, pada kuis ada beberapa soal yang bahasanya kurang dapat dimengerti.

Ahli materi II menekankan pada perbaikan soal kuis, sebagian soal kuis masih merupakan soal hafalan, perlu ditambahkan soal analisis agar merangsang peserta didik untuk berfikir analitis dan konstruktif.

Setelah media direvisi dilakukan validasi II dengan ahli media dan ahli materi yang sama. Hasil penilaian ahli media I menunjukkan persentase penilaian sebesar 77,5% dengan kriteria layak (tabel 4.1) , ahli media II menunjukkan persentase penilaian sebesar 85% dengan kriteria sangat layak (tabel 4.2), ahli materi I menunjukkan persentase penilaian sebesar 80% dengan kriteria layak (tabel 4.3), serta ahli materi II menunjukkan persentase penilaian sebesar 87,5% dengan kriteria sangat layak (tabel 4.4). Rata-rata persentase penilaian ahli media dan ahli materi sebesar 82,5%, sehingga dapat dikatakan bahwa CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak dan dapat diujicobakan pada siswa.

### **3. Uji coba media dalam pembelajaran**

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha. Kefektifan media CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Kebudayaan Hindu-Budha dalam penelitian ini yaitu keefektifan terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Uji coba produk menggunakan 2 (dua) kelas yaitu kelas X MIA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X MIA 2 sebagai kelas kontrol yang telah dilakukan uji normalitas dan homogenitas melalui hasil *pre-test*.

Pengambilan sampel ini menggunakan *teknik cluster random sampling* dengan desain eksperimen *pre-test post-test control group design*.

Pembelajaran pada kelas eksperimen yaitu kelas X MIA 1 yang berjumlah 32 siswa dilaksanakan di ruang laboratorium komputer karena media yang digunakan adalah CD interaktif. Pada awal pertemuan guru memulai pembelajaran dengan memberikan salam terlebih dahulu, kemudian guru dan siswa berdoa. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari yaitu akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha dan tujuan dari pembelajaran serta keterkaitan materi tersebut dengan materi sebelumnya yaitu proses masuknya Hindu-Budha. Setelah itu guru menjelaskan langkah-langkah proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Guru membagikan soal *pre-test* yang berjumlah 40 soal dan dikerjakan oleh peserta didik selama 20 menit. Kemudian siswa membentuk kelompok masing-masing beranggotakan 2-3 siswa. Setiap kelompok mengoperasikan satu CD interaktif pada komputer. Siswa mendiskusikan dalam kelompoknya masing-masing sesuai dengan tugas pada LDS / Lembar Diskusi Siswa (lihat lampiran 10) yang telah dibagikan serta mencatat kesimpulan-kesimpulan penting yang dibahas pada LDS. Guru berkeliling memantau aktifitas sembari membantu siswa ketika ada yang mengalami kesulitan. Setelah semua kelompok selesai berdiskusi dan menyelesaikan LDS, setiap kelompok menjawab soal kuis yang ada di dalam media pembelajaran interaktif. Kelompok

yang mendapat skor tertinggi dalam menjawab soal kuis mendapatkan hadiah dan mendapat kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dan kelompok lain menganggapi (dalam bentuk bertanya, menyanggah atau memberikan bantuan informasi tambahan) dengan penuh tanggung jawab. Kemudian diakhir pembelajaran, siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru membagikan soal post-test dan diisi oleh siswa selama 20 menit. Setelah itu guru memberikan informasi tentang pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya dan memberikan salam penutup. Pada proses pembelajaran terlihat suasana kelas yang menyenangkan, siswa saling bekerja sama dalam mengerjakan LDS, diskusi dalam kelompoknya, melakukan komunikasi dengan teman kelompoknya maupun diluar kelompok tentang materi yang sedang dipelajari serta berkomunikasi dengan guru ketika mengalami kesulitan dalam memahami atau dalam mengoperasikan CD interaktif, siswa aktif mencari jawaban, serta aktif bertanya, menambah informasi pada saat sesi tanya jawab setelah presentasi, serta siswa saling berkompetisi dalam melaksanakan kuis. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengamatan aktivitas siswa pada lembar aktivitas siswa yang diisi oleh guru (lihat lampiran 18) menunjukkan persentase rata-rata aktivitas siswa sebesar 80% yang berarti siswa pada kelas eksperimen memenuhi kriteria aktif pada kegiatan pembelajaran.

Pada penelitian ini kelas X MIA 2 yang berjumlah 39 siswa digunakan sebagai kelas kontrol. Pembelajaran menggunakan metode ceramah. Pada awal pertemuan guru memulai pembelajaran dengan memberikan salam terlebih dahulu, kemudian guru dan siswa berdoa. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari yaitu akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha dan tujuan dari pembelajaran serta keterkaitan materi tersebut dengan materi sebelumnya yaitu proses masuknya Hindu-Budha. Guru membagikan soal *pre-test* yang berjumlah 40 soal dan dikerjakan oleh peserta didik selama 20 menit. Guru memberikan gambar Candi Borobudur dan memberikan pertanyaan. Siswa mengamati gambar tersebut. guru menjelaskan tentang materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha, siswa mencatat hal-hal yang penting. Kemudian guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya tentang bagian materi yang belum dipahami oleh siswa. Guru mengamati keaktifan siswa dan menilai sikap siswa. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru memberikan soal *post-test* dan dikerjakan oleh siswa selama 20 menit. Guru memberikan informasi tentang pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya dan memberikan salam penutup. pada proses pembelajaran kelas kontrol berlangsung, guru selalu memberikan kesempatan untuk bertanya bagian materi yang belum dipahami, kemudian selalu melempar pertanyaan pada siswa untuk dijawab,

namun antusias siswa dalam berkomunikasi, berdiskusi, bekerjasama dengan teman dalam menemukan jawaban sangat kurang, kemudian ketika guru menunjuk salah satu siswa untuk menjawab pertanyaan selalu menjawabnya sesuai teks dibuku tidak dengan pemahaman siswa sendiri. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengamatan aktivitas siswa pada lembar aktivitas siswa yang diisi oleh guru (lihat lampiran 19) menunjukkan persentase rata-rata aktivitas siswa sebesar 60% dan masuk kedalam kriteria kurang aktif.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SMA Negeri 3 Demak tentang pengembangan media CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha, diperoleh hasil uji perbedaan data awal menggunakan data *pre-test* yang telah di uji normalitas, uji homogenitas. Uji perbedaan data pretest menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak ada perbedaan (tabel 4.9.). Namun ketika telah diterapkan pembelajaran dimana kelas eksperimen menggunakan media CD interaktif sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional uji perbedaan data post-test menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan (tabel 4.13.). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode maupun media berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah diketahui bahwa terdapat perbedaan kemudian dihitung ketuntasan

hasil belajar pada dua kelas tersebut. Ketuntasan hasil belajar siswa dilakukan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya hasil belajar siswa yang diajarkan dengan media CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha dan siswa yang diajarkan secara konvensional mencapai KKM sebesar 75. Hasil analisis ketuntasan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen telah memenuhi KKM dengan nilai  $t > 0,05$  dan dinyatakan tuntas, begitu pula hasil belajar pada kelas kontrol telah memenuhi KKM dengan nilai  $t > 0,05$  dapat dinyatakan tuntas (tabel 4.15). Namun meskipun hasil belajar dari kedua kelas tersebut baik kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan tuntas, peningkatan hasil belajar menunjukkan hasil yang berbeda. Analisis peningkatan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan untuk menentukan pembelajaran mana yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Hasil perhitungan data diperoleh hasil bahwa selisih antara rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen sebesar 21,25 dengan persentase peningkatan sebesar 31,4%, sedangkan selisih antara rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol sebesar 15,19 dengan persentase peningkatan 22,3%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibanding peningkatan hasil belajar siswa pada kelas kontrol. Hal tersebut diperkuat dengan hasil analisis angket respon atau tanggapan



siswa dan guru yang memberikan respon positif atas penerapan media CD interaktif karena dapat meningkatkan motivasi, meningkatkan keaktifan siswa, serta menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas maka pengembangan media yang dikemas dalam bentuk CD interaktif telah mencakup standard pembuatan media yang sudah dievaluasi oleh ahli media dan ahli mater, sehingga media pembelajaran yang dibuat sudah dapat diterapkan pada kegiatan mengajar dikelas, selain itu keefektifan media yang dibuat juga telah terbukti dengan hasil belajar yang memuaskan.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat dikemukakan simpulan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Metode yang digunakan dalam pembelajaran sejarah SMA Negeri 3 Demak adalah ceramah dengan media pendukung antara lain power point, gambar, dan video. Namun media tersebut masih membuat siswa jenuh dalam belajar, pasif dan hasil belajar yang rendah. Sehingga membutuhkan media yang lebih variatif yaitu CD interaktif.
2. Media pembelajaran CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha dikembangkan sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha yang dikembangkan dengan memadukan dua *software* yaitu *miscrosoft power point* dan *microsoft visual basic* dengan 3 komponen isi yaitu materi, kuis dan tugas. Media CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran menurut ahli media dan ahli materi.

3. Media pembelajaran CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha efektif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat disampaikan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Guru sebaiknya memastikan bahwa siswa sudah membaca dan memahami petunjuk penggunaan CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik
2. Dalam penerapan CD interaktif sejarah materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha perlu persiapan yang matang serta pengelolaan waktu yang baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad S. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Darini.2013. *Sejarah Kebudayaan Indonesia Masa Hindu-Budha*. Yogyakarta: Ombak.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satunusa
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Java Media.
- Hamid, Abd. Rahman. 2014. *Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Kasmadi, Hartono. 1996. *Model-model dalam Pengajaran Sejarah*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Kochhar.2008. *Pembelajaran Sejarah (Teaching of History)*. Jakarta: PT Grasindo.
- Mulyasa.2013. *Pengembangan Kurikulum dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Munib, Achmad. 2011. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU & MKDK LP3 UNNES.
- Musfiqon.2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Mustopo. 2007. *Sejarah SMA Kelas XI Program IPS*. Jakarta: Yudhistira.
- Poesponegoro, Marwati Djoened dan Nugroho Notosusanto. 1993. *Sejarah Nasional Indonesia II*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Rifa'I, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU & MKDK LP3 UNNES.
- Sadiman, Arif dkk. 2009. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sardiman. 1996. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Soekmono.1981. *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia 2*. Yogyakarta: Kanisius
- Sudjana, Nana. 1991. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Sudjana. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R &D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, Hamzah B. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widja, I Gede. 1989. *Dasar-Dasar Pengembangan serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: P2LPTK.

## Lampiran 1 Silabus

**SILABUS SMA/MA/SMK/MAK****Mata Pelajaran** : Sejarah Indonesia (Wajib)**Kelas** : X**Kompetensi Inti** :

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

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi Pokok</b>	<b>Pembelajaran</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Sumber Belajar</b>
3.5 Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia.	<b>Indonesia Zaman Hindu-Buddha: Silang Budaya Lokal dan Global Tahap Awal</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori -teori masuk dan berkembangnya Hindu-Buddha</li> </ul>	<b>Mengamati:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• membaca buku teks dan melihat gambar-gambar tentang Indonesia pada zaman Hindu-Buddha.</li> </ul> <b>Menanya:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi</li> </ul>	<b>Observasi:</b> mengamati kegiatan peserta didik dalam mengumpulkan, menganalisis data dan membuat laporan.  <b>Portofolio:</b> menilai portofolio	12 mg x 2 jp	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Paket Sejarah Indonesia kelas X.</li> <li>• Buku-buku lainnya</li> <li>• Internet ( jika tersedia)</li> <li>• Gambar hasil-</li> </ul>

<p>3.6 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha</li> <li>• Bukti-bukti Kehidupan pengaruh Hindu-Buddha yang masih ada pada saat ini</li> </ul>	<p>tentang kehidupan masyarakat Indonesia pada zaman Hindu-Buddha.</p> <p><b>Mengeksplorasikan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• mengumpulkan informasi terkait dengan pertanyaan tentang Indonesia pada zaman Hindu-Buddha melalui bacaan, internet, pengamatan terhadap sumber-sumber sejarah yang ada di museum dan atau peninggalan-peninggalan yang ada di lingkungan terdekat</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• menganalisis informasi dan data-data yang didapat baik dari bacaan maupun dari sumber-sumber terkait untuk mendapatkan kesimpulan tentang Indonesia pada zaman Hindu-Buddha.</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• hasil analisis kemudian dilaporkan dalam bentuk tertulis tentang Indonesia pada zaman Hindu-Buddha.</li> </ul>	<p>peserta didik tentang Indonesia pada zaman Hindu-Buddha</p> <p><b>Tes tertulis/lisan:</b> menilai kemampuan peserta didik dalam menganalisis konsep tentang Indonesia pada zaman Hindu-Buddha.</p>	<p>hasil peninggalan zaman Hindu-Buddha</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peta letak kerajaan-kerajaan Hindu Buddha di Indonesia</li> </ul>
--	--	--	---	--

--	--	--	--	--	--



## Lampiran 2 RPP kelas eksperimen

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS EKSPERIMEN**

Sekolah	: SMA Negeri 3 Demak
Mata Pelajaran	: Sejarah (wajib)
Kelas/Semester	: X/2
Materi Pokok	: Masuknya Pengaruh Hindu/ Budha di Indonesia
Sub Pokok Bahasan	: Akulturasi kebudayaan nusantara dengan kebudayaan Hindu/ Budha.
Alokasi waktu	: 1 Pertemuan ( 2 x 45 menit )
Pertemuan Ke-	: ke-20

**A. Kompetensi Inti**

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang

kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI 4 : Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

No	KD	Indikator Pencapaian Kompetensi
1	1.1. Menghayati keteladanan para pemimpin dalam mengamalkan ajaran aga manya.	1.1.1. Bersikap taqwa dalam mengamalkan ajaran agama yang dianutnya dalam kehidupan sehari-hari.
2	2.3. Berlaku jujur dan bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran sejarah.	2.3.1. Tidak mencontek dalam mengerjakan tugas sejarah. 2.3.2. Mampu mempertanggungjawabkan hasil pelaksanaan tugasnya dalam bentuk penguasaan materi ketika mensosialisasikan pada forum panel.
3	3.6. Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesi masa kini.	3.6.1. Menganalisis proses masuknya pengaruh Hindu-Budha ke Nusantara 3.6.2. Menjelaskan pengertian akulturasi kebudayaan 3.6.3. Menganalisis bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang pemerintahan 3.6.4. Menganalisis bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang arsitektur 3.6.5. Menganalisis bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang seni rupa 3.6.6. Menganalisis bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang bahasa dan aksara 3.6.7. Menganalisis bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang sastra 3.6.8. Menganalisis bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan

		Hindu-Budha dalam bidang system kasta 3.6.9. Menganalisis bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang system kepercayaan/agama
4	1.5. Mengolah informasi mengenai proses masuk dan berkembangnya kerajaan Hindu-Budha dengan menerapkan cara berfikir kronologis, dan pengaruhnya pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini serta mengemukakan pendapatnya dalam bentuk tulisan.	1.5.1. Mengumpulkan informasi mengenai akulturasi kebudayaan Indonesia dengan kebudayaan Hindu/ Budha. melalui berbagai sumber (buku, makalah dan internet) 1.5.2. Mengklasifikasikan informasi mengenai akulturasi kebudayaan Indonesia dengan kebudayaan Hindu/ Budha. melalui berbagai sumber (buku, makalah dan internet) 1.5.3. Berpikir kritis, kronologis terhadap informasi yang didapatkan mengenai akulturasi kebudayaan Indonesia dengan kebudayaan Hindu/ Budha. 1.5.4. Membuat laporan tertulis mengenai akulturasi kebudayaan Indonesia dengan kebudayaan Hindu/ Budha.

### C. Tujuan Pembelajaran

Setelah proses menggali informasi melalui membaca literatur, menanya, berdiskusi, menginterpretasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan peserta didik dapat:

1. Menunjukkan sikap keteladanan dalam mengamalkan ajaran agamanya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, tanggung jawab dalam melaksanakan tugas-tugas pembelajaran sejarah Indonesia.
3. Menganalisis proses masuknya pengaruh Hindu-Budha ke Nusantara
4. Menjelaskan pengertian akulturasi kebudayaan
5. Menganalisis bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang pemerintahan
6. Menganalisis bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang arsitektur
7. Menganalisis bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang seni rupa

8. Menganalisis bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang bahasa dan aksara
9. Menganalisis bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang sastra
10. Menganalisis bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang system kasta
11. Menganalisis bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang system kepercayaan/agama
12. Menyajikan berbagai bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha yang ada di Indonesia saat ini dalam bentuk tulisan

#### **D. Materi Pembelajaran**

1. Proses masuknya pengaruh Hindu-Budha ke Nusantara
2. Pengertian akulturasi kebudayaan
3. Akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang pemerintahan
4. Akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang arsitektur
5. Akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang seni rupa
6. Akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang bahasa dan aksara
7. Akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang sastra
8. Akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang system kasta
9. Akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang system kepercayaan/agama

#### **E. Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Diskusi

## F. Media dan Sumber Pembelajaran

1. Media : CD Interaktif
2. Sumber Belajar
  - a. Buku Paket Sejarah Indonesia Kls. X, Penerbit Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI Th. 2013
  - b. Web Internet
  - c. Buku-buku lain yang relevan dengan topik bahasan

## G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik merespon salam (tanda <i>mensyukuri anugerah Tuhan</i>) dan pertanyaan dari guru berhubungan dengan kondisi kelas, absensi dan pembelajaran sebelumnya <i>dengan penuh rasa tanggung jawab</i>.</li> <li>• Peserta didik menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li> <li>• Peserta didik menerima informasi tentang materi yang akan dipelajari, tujuan yang akan dicapai, manfaat mempelajari materi, dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li> <li>• Peserta didik mengisi soal pretest yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari</li> <li>• Peserta didik membentuk kelompok dengan jumlah 2 orang anggota.</li> </ul>	5 menit
Inti	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengoperasikan media pembelajaran interaktif dan menyimak materi yang ada didalamnya</li> </ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Antarpeserta didik dalam kelompok saling bertanya, dan menginformasikan sesama teman mengenai akulturasi kebudayaan Indonesia dengan kebudayaan Hindu/Budha.dengan penuh tanggung jawab.</li> <li>• Masing-masing siswa mencatat semua</li> </ul>	30 menit

	<p>pertanyaan yang tidak terpecahkan untuk dibahas dalam diskusi kelompok maupun panel.</p> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik membaca buku paket/ buku lain yang relevan dan web-internet sesuai dengan materi.</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mendiskusikan dalam kelompoknya masing-masing sesuai dengan tugas pada Lembar Diskusi Siswa yang telah dibagi dan disepakati</li> <li>• Masing-masing kelompok mencatat kesimpulan-kesimpulan penting yang dibahas pada Lembar Diskusi Siswa.</li> <li>• Setiap kelompok menjawab soal quiz yang ada di dalam media pembelajaran interaktif</li> </ul> <p><b>Mengomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelompok yang mendapat skor tertinggi dalam menjawab soal quiz mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dan kelompok lain menanggapi ( dalam bentuk bertanya, menyanggah atau memberikan bantuan informasi tambahan) dengan rasa tanggung jawab.</li> <li>• Setiap kelompok menyerahkan hasil laporan diskusi yang telah direvisi berdasarkan diskusi kelas kepada guru dengan penuh tanggung jawab.</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik bersama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.</li> <li>• Guru memberikan postes secara lisan dengan memberikan pertanyaan secara acak kepada para siswa.</li> <li>• Peserta didik menerima informasi tentang pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.</li> <li>• Salam penutup.</li> </ul>	25 menit

## H. Penilaian

### 1. Jenis/Teknik Penilaian

- a. Observasi
- b. Tes Tertulis

2. Bentuk Instrumen dan Instrumen

- a. Lembar Pengamatan
- b. Lembar Diskusi Siswa
- c. Soal Tes Pilihan Ganda

Praktikan,



Prasetyaning Budi Utami

NIM 3101411080

Demak, Maret 2015

Guru Mapel,



Nur Qosim, S.Pd., M.Pd.

NIP 196707101993031013

## Lampiran 3 RPP kelas kontrol

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS KONTROL**

Sekolah	: SMA Negeri 3 Demak
Mata Pelajaran	: Sejarah (wajib)
Kelas/Semester	: X/2
Materi Pokok	: Masuknya Pengaruh Hindu/ Budha di Indonesia
Sub Pokok Bahasan	: Akulturasi kebudayaan nusantara dengan kebudayaan Hindu/ Budha.
Alokasi waktu	: 1 Pertemuan ( 2 x 45 menit )
Pertemuan Ke-	: ke-20

**I. Kompetensi Inti**

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang



kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI 4 : Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

#### J. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

No	KD	Indikator Pencapaian Kompetensi
1	1.2. Menghayati keteladanan para pemimpin dalam mengamalkan ajaran agama manya.	1.2.1. Bersikap taqwa dalam mengamalkan ajaran agama yang dianutnya dalam kehidupan sehari-hari.
2	2.4. Berlaku jujur dan bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran sejarah.	2.4.1. Tidak mencontek dalam mengerjakan tugas sejarah. 2.4.2. Mampu mempertanggungjawabkan hasil pelaksanaan tugasnya dalam bentuk penguasaan materi ketika mensosialisasikan pada forum panel.
3	3.7. Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.	3.7.1. Menganalisis proses masuknya pengaruh Hindu-Budha ke Nusantara 3.7.2. Menjelaskan pengertian akulturasi kebudayaan 3.7.3. Menganalisis bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang pemerintahan 3.7.4. Menganalisis bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang arsitektur 3.7.5. Menganalisis bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang seni rupa 3.7.6. Menganalisis bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang bahasa dan aksara 3.7.7. Menganalisis bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang sastra 3.7.8. Menganalisis bentuk akulturasi

		kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang system kasta 3.7.9. Menganalisis bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang system kepercayaan/agama
4	1.6. Mengolah informasi mengenai proses masuk dan berkembangnya kerajaan Hindu-Budha dengan menerapkan cara berfikir kronologis, dan pengaruhnya pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini serta mengemukakan pendapatnya dalam bentuk tulisan.	1.6.1. Mengumpulkan informasi mengenai akulturasi kebudayaan Indonesia dengan kebudayaan Hindu/ Budha. melalui berbagai sumber (buku, makalah dan internet) 1.6.2. Mengklasifikasikan informasi mengenai akulturasi kebudayaan Indonesia dengan kebudayaan Hindu/ Budha. melalui berbagai sumber (buku, makalah dan internet) 1.6.3. Berpikir kritis, kronologis terhadap informasi yang didapatkan mengenai akulturasi kebudayaan Indonesia dengan kebudayaan Hindu/ Budha. 1.6.4. Membuat laporan tertulis mengenai akulturasi kebudayaan Indonesia dengan kebudayaan Hindu/ Budha.

### K. Tujuan Pembelajaran

Setelah proses menggali informasi melalui membaca literatur, menanya, berdiskusi, menginterpretasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan peserta didik dapat:

1. Menunjukkan sikap keteladanan dalam mengamalkan ajaran agamanya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, tanggung jawab dalam melaksanakan tugas-tugas pembelajaran sejarah Indonesia.
3. Menganalisis proses masuknya pengaruh Hindu-Budha ke Nusantara
4. Menjelaskan pengertian akulturasi kebudayaan
5. Menganalisis bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang pemerintahan
6. Menganalisis bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang arsitektur

7. Menganalisis bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang seni rupa
8. Menganalisis bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang bahasa dan aksara
9. Menganalisis bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang sastra
10. Menganalisis bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang system kasta
11. Menganalisis bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang system kepercayaan/agama
12. Menyajikan berbagai bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha yang ada di Indonesia saat ini dalam bentuk tulisan

#### **L. Materi Pembelajaran**

1. Proses masuknya pengaruh Hindu-Budha ke Nusantara
2. Pengertian akulturasi kebudayaan
3. Akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang pemerintahan
4. Akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang arsitektur
5. Akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang seni rupa
6. Akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang bahasa dan aksara
7. Akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang sastra
8. Akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang system kasta
9. Akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang system kepercayaan/agama

### M. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Ceramah, tanya jawab

### N. Media dan Sumber Pembelajaran

1. Media : -
2. Sumber Belajar
  - d. Buku Paket Sejarah Indonesia Kls. X, Penerbit Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI Th. 2013
  - e. Buku-buku lain yang relevan dengan topik bahasan

### O. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik merespon salam (tanda <i>mensyukuri anugerah Tuhan</i>) dan pertanyaan dari guru berhubungan dengan kondisi kelas, absensi dan pembelajaran sebelumnya <i>dengan penuh rasa tanggung jawab</i>.</li> <li>• Peserta didik menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li> <li>• Peserta didik menerima informasi tentang materi yang akan dipelajari, tujuan yang akan dicapai, manfaat mempelajari materi, dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li> <li>• Peserta didik mengisi soal pretest yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari</li> </ul>	15 menit
Inti	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengamati gambar Candi Borobudur</li> </ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Antarpeserta didik saling bertanya, dan menginformasikan sesama teman mengenai akulturasi kebudayaan Indonesia dengan kebudayaan Hindu/ Budha.dengan penuh tanggung jawab.</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik membaca buku paket/ buku lain</li> </ul>	60 menit

	<p>yang relevan sesuai dengan materi.</p> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menerima penjelasan materi dari guru dengan mencatat hal-hal yang penting</li> </ul> <p><b>Mengomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik serta guru mendiskusikan materi yang belum dipahami oleh peserta didik</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik bersama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.</li> <li>• Guru memberikan postes dengan memberikan pertanyaan.</li> <li>• Peserta didik menerima informasi tentang pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.</li> <li>• Salam penutup.</li> </ul>	15 menit

#### P. Penilaian

3. Jenis/Teknik Penilaian
  - a. Observasi
  - b. Tes Tertulis
4. Bentuk Instrumen dan Instrumen
  - d. Lembar Pengamatan
  - e. Soal Tes Pilihan Ganda

Praktikan,



Prasetyaning Budi Utami

NIM 3101411080

Demak, Maret 2015

Guru Mapel,



Nur Qosim, S.Pd., M.Pd.

NIP 196707101993031013



## Lampiran 4 Hasil Analisis Butir Soal

**Hasil Perhitungan Uji Validitas, Reliabilitas, Daya Pembeda Dan Tingkat Kesukaran Butir Soal**

No	Kode	Butir Soal											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	U-1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
2	U-2	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
3	U-3	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
4	U-4	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
5	U-5	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
6	U-6	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
7	U-7	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
8	U-8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
9	U-9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
10	U-10	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
11	U-11	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
12	U-12	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1
13	U-13	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1
14	U-14	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
15	U-15	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1
16	U-16	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
17	U-17	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1





	S <sup>2</sup>	153,63												
	r <sub>11</sub>	0,930	r <sub>11</sub> >rtabel = Reliabel											
tingkat kesukaran	B	13	26	26	23	1	24	27	25	26	25	13	25	
	Js	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
	P	0,433	0,866	0,866	0,766	0,033	0,800	0,900	0,833	0,866	0,833	0,433	0,833	
	ket	sedang	mudah	mudah	mudah	sukar	mudah	mudah	mudah	mudah	mudah	mudah	sedang	mudah
daya beda	Ba	10	14	12	15	0	14	15	14	15	13	10	15	
	Bb	3	12	14	8	1	10	12	10	11	12	3	10	
	Ja	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	
	Jb	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	
	D	0,466	0,533	-0,13	0,466	-0,066	0,266	0,200	0,266	0,266	0,266	0,066	0,466	0,333
	ket	baik	baik	sangat jelek	baik	sangat jelek	cukup	cukup	cukup	cukup	cukup	jelek	baik	cukup
keterangan	dipakai	dipakai	dibuang	dipakai	dibuang	dipakai	dipakai	dibuang	dipakai	dibuang	dipakai	dipakai		

13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0
1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0
1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1
1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1
1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1
1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1
1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1
1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1
1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1
1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1
1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1
1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1
1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1
1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0
1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0
1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1
0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1
0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1
0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1
1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1

1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1
1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1
1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1
0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0
1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0
1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0
0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0
1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
25	1	8	13	23	3	23	27	8	23	21	21	3	20
25	1	8	13	23	3	23	27	8	23	21	21	3	20
1054	51	344	445	1050	40	1033	1088	320	1020	994	936	87	889
0,323	0,159	0,136	-0,644	0,772	-0,727	0,664	0,017	0,017	0,582	0,858	0,518	0,305	0,465
0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361
TIDAK VALID	TIDAK VALID	TIDAK VALID	TIDAK VALID	VALID	TIDAK VALID	VALID	TIDAK VALID	TIDAK VALID	VALID	VALID	VALID	TIDAK VALID	VALID
0,833	0,033	0,266	0,433	0,766	0,100	0,766	0,900	0,266	0,766	0,700	0,700	0,100	0,666
0,167	0,967	0,734	0,567	0,234	0,900	0,234	0,100	0,734	0,234	0,300	0,300	0,900	0,334
0,139	0,090	0,195	0,245	0,179	0,090	0,179	0,090	0,195	0,179	0,210	0,210	0,090	0,222
25	1	8	13	23	3	23	27	8	23	21	21	3	20
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
0,833	0,033	0,266	0,433	0,766	0,100	0,766	0,900	0,266	0,766	0,700	0,700	0,100	0,666

mudah	sukar	sukar	sedang	mudah	sukar	mudah	mudah	sukar	mudah	sedang	sedang	sukar	sedang
15	1	4	5	15	1	15	14	4	15	15	13	0	12
10	0	4	8	8	2	8	13	4	8	6	8	3	8
15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
0,333	0,066	0.000	-0.200	0,200	-0.200	0,200	0,133	0,000	0,200	0,600	0,333	-0.200	0,266
cukup	jelek	jelek	sangat jelek	cukup	sangat jelek	cukup	jelek	jelek	cukup	baik	cukup	sangat jelek	cukup
dibuang	dibuang	dibuang	dibuang	dipakai	dibuang	dipakai	dibuang	dibuang	dipakai	dipakai	dipakai	dibuang	dipakai

27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1
0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1
0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1

0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0
1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0
0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0
0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0
0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1
5	19	25	11	21	25	28	24	23	21	23	24	24	24
5	19	25	11	21	25	28	24	23	21	23	24	24	24
220	883	1068	469	939	1099	1154	1084	1035	908	1034	1072	1085	1084
0,131	0,647	0,424	0,139	0,535	0,648	0,255	0,774	0,677	0,353	0,671	0,693	0,781	0,774
0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361
TIDAK VALID	VALID	VALID	TIDAK VALID	VALID	VALID	TIDAK VALID	VALID	VALID	TIDAK VALID	VALID	VALID	VALID	VALID
0,166	0,633	0,833	0,366	0,700	0,833	0,933	0,800	0,766	0,700	0,766	0,800	0,800	0,800
0,834	0,367	0,167	0,634	0,300	0,167	0,067	0,200	0,234	0,300	0,234	0,200	0,200	0,200
0,138	0,232	0,139	0,232	0,210	0,139	0,062	0,160	0,179	0,210	0,179	0,160	0,160	0,160
5	19	25	11	21	25	28	24	23	21	23	24	24	24
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
0,166	0,633	0,833	0,366	0,700	0,833	0,933	0,800	0,766	0,700	0,766	0,800	0,800	0,800

sukar	sedang	mudah	sedang	sedang	mudah	mudah	mudah	mudah	sedang	mudah	mudah	mudah	mudah
3	13	15	5	15	14	15	15	14	13	15	14	15	15
2	6	10	6	6	11	13	9	9	8	8	10	9	9
15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
0,066	0,466	0,333	-0,066	0,600	0,200	0,133	0,400	0,333	0,333	0,466	0,266	0,400	0,400
jelek	baik	cukup	sangat jelek	baik	cukup	jelek	baik	cukup	cukup	baik	cukup	baik	baik
dibuang	dipakai	dipakai	dibuang	dibuang	dipakai	dibuang	dipakai	dipakai	dibuang	dipakai	dipakai	dipakai	dipakai

41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1



1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0
0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0
1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0
0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0
0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1
0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
24	8	22	22	22	25	23	24	23	22	22	17	21	24
24	8	22	22	22	25	23	24	23	22	22	17	21	24
1100	274	1026	1072	1033	1117	1066	1083	1074	991	1008	779	931	1056
0,882	-0,297	0,838	1,118	0,881	0,778	0,874	0,767	0,925	0,625	0,729	0,503	0,488	0,606
0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361
VALID	TIDAK VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID
0,800	0,266	0,733	0,733	0,733	0,833	0,766	0,800	0,766	0,733	0,733	0,566	0,700	0,800
0,200	0,734	0,267	0,267	0,267	0,167	0,234	0,200	0,234	0,267	0,267	0,433	0,300	0,200
0,160	0,195	0,195	0,195	0,195	0,139	0,179	0,160	0,179	0,195	0,195	0,245	0,210	0,160
24	8	22	22	22	25	23	24	23	22	22	17	21	24
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
0,800	0,266	0,733	0,733	0,733	0,833	0,766	0,800	0,766	0,733	0,733	0,566	0,700	0,800

mudah	sukar	mudah	mudah	mudah	mudah	mudah	mudah	mudah	mudah	mudah	sedang	sedang	mudah
15	4	15	15	14	15	15	15	14	13	15	13	13	15
9	4	7	7	8	10	8	9	9	9	7	4	8	7
15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
0,400	0,000	0,533	0,533	0,400	0,333	0,466	0,400	0,333	0,266	0,533	0,600	0,333	0,533
baik	jelek	baik	baik	baik	cukup	baik	baik	cukup	cukup	baik	baik	cukup	baik
dipakai	dibuang	dipakai	dipakai	dipakai	dipakai	dipakai	dipakai	dipakai	dipakai	dipakai	dibuang	dibuang	dipakai



0	0	0	0	0	0	36	361
0	0	1	0	0	0	32	1296
0	0	1	0	0	0	28	2500
0	1	0	0	0	0	19	2500
0	0	0	1	1	0	19	2500
1	0	0	0	0	0	16	2401
0	0	1	1	0	0	13	256
1	0	1	1	0	0	12	1444
24	23	26	25	22	22	1211	53493
24	23	26	25	22	22	1211	
1092	1055	1121	1080	1015	1036	53435	
0,828	0,804	0,565	0,511	0,771	0,899		
0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361		
VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID		
0,800	0,766	0,866	0,833	0,733	0,733		
0,200	0,234	0,134	0,167	0,267	0,267		
0,160	0,179	0,116	0,139	0,195	0,195		
24	23	26	25	22	22		
30	30	30	30	30	30		
0,800	0,766	0,866	0,833	0,733	0,733		



## Lampiran 5 Kisi-kisi soal tes

**KISI-KISI SOAL TES**

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia (wajib)

Kelas : X

Materi Pokok : Akulturasi Kebudayaan Indonesia dengan Hindu/ Budha.

Kompetensi Inti :

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI 4 : Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari

yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR KOMPETENSI	INDIKATOR SOAL	BENTUK SOAL	RANAH KOMPETENSI	NO SOAL
1.	3.6 Menganalisis kara teristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan Hindu-Budha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.	3.6.1 Menganalisis proses masuknya pengaruh Hindu - Budha ke Nusantara	1. Mendeskripsikan teori Brahmana 2. Mendeskripsikan teori Ksatria 3. Mendeskripsikan teori Sudra 4. Mendeskripsikan teori bersama	Pilihan ganda Pilihan ganda Pilihan ganda Pilihan ganda	C2 C3 C3 C2	1 2 3 4
		3.6.2 Menjelaskan pengertian akulturasi kebudayaan	1. Menjelaskan pengertian akulturasi kebudayaan	Plihan Ganda	C1	5
		3.6.3 Menganalisis bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang pemerintahan	1. Menganalisis pengaruh masuknya Hindu-Budha dalam bidang pemerintahan 2. Mengklasifikasi kerajaan bercorak Hindu dan Budha di Indonesia 3. Menyebutkan golongan dalam kasta yang menduduki kerajaan	Pilihan Ganda Pilihan ganda Pilihan ganda	C3 C1 C2	6 7 8
		3.6.4 Menganalisis bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang arsitektur	1. Membandingkan Candi Hindu dan Candi Budha 2. Menjelaskan fungsi candi 3. Pola pembangunan Candi Hindu-Budha pada Kerajaan mataram Kuno	Pilihan ganda Pilihan ganda Pilihan ganda	C3 C3 C3	9 10 11
		3.6.5 Menganalisis bentuk	1. Menjelaskan pengaruh bangsa India	Pilihan ganda	C2	12

		akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang seni rupa	dalam bidang seni rupa 2. Menjelaskan pengertian relief 3. Menjelaskan isi cerita relief Candi Prambanan 4. Menganalisis unsur Indonesia pada Candi Borobudur	Pilihan ganda Pilihan ganda Pilihan ganda	C3 C2 C3	13 14 15
		3.6.6 Menganalisis bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang bahasa dan aksara	1. Menganalisis hubungan antara aksara Jawa dan aksara pallawa 2. Menganalisis pengaruh bangsa india didalam aksara yang ada di Indonesia	Pilihan ganda Pilihan ganda	C3 C2	16 17
		3.6.7 Menganalisis bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang sastra	1. Menjelaskan kemampuan menulis bangsa indonesia sebelum masuknya pengaruh Hindu-Budha 2. Menyebutkan bangsa asing yang telah mempengaruhi kemampuan menulis bangsa Indonesia 3. Menjelaskan ciri-ciri historografi pada masa Hindu-Budha 4. Menyebutkan contoh kitab yang merupakan hasil terjemahan dari sastra India 5. Menyebutkan kitab Mahabarata versi Kerajaan Kediri 6. Menjelaskan isi cerita Mahabarata 7. Menjelaskan isi cerita Ramayana	Pilihan ganda Pilihan ganda Pilihan ganda Pilihan ganda Pilihan ganda Pilihan ganda Pilihan ganda	C2 C1 C1 C1 C1 C2 C1	18 19 20 21 22 23 24



		3.6.8	Menganalisis bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang system kasta	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan pengertian kasta</li> <li>2. Menganalisis latar belakang munculnya kasta</li> <li>3. Menyebutkan golongan yang ada pada kasta</li> <li>4. Menyebutkan daerah di Indonesia yang masih menerapkan sistem kasta</li> <li>5. Menganalisis perbandingan pelaksanaan kasta di India dan Indonesia</li> <li>6. Menyebutkan contoh adanya pergeseran kasta dari Ksatria ke Brahmana</li> <li>7. Menyebutkan simbol-simbol kasta</li> <li>8. Menjelaskan tugas-tugas dalam kasta</li> <li>9. Menyebutkan golongan non kasta</li> </ol>	Pilihan ganda Pilihan ganda Pilihan ganda Pilihan ganda Pilihan ganda Pilihan ganda Pilihan ganda Pilihan ganda Pilihan ganda	C2 C3 C1 C2 C3 C2 C1 C1 C1	25 26 27 28 29 30 31 32 33
		3.6.9	Menganalisis bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha dalam bidang system kepercayaan/agama	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membandingkan konsep agama Hindu dan Budha</li> <li>2. Menyebutkan Dewa dan Dewi yang ada di Agama Hindu</li> </ol>	Pilihan ganda Pilihan ganda	C3 C1	34 35
		3.6.10	Mengapresiasi hasil-hasil akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengapresiasi keunikan Candi Borobudur</li> <li>2. Mengembangkan sikap toleransi beragama dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>3. Mengembangkan sikap bijaksana</li> <li>4. Mengembangkan sikap kerja keras</li> <li>5. Mengembangkan sikap jujur</li> </ol>	Pilihan ganda Pilihan ganda Pilihan ganda Pilihan ganda Pilihan ganda	C3 C3 C3 C3 C3	36 37 38 39 40



## Lampiran 6 Soal tes

**SOAL SEJARAH INDONESIA**  
**Materi Akulturasi Kebudayaan Nusantara dengan Kebudayaan Hindu-Budha**  
**Kelas X Semester II**

1. Kekuatan hipotesis Brahmana dalam proses masuknya agama Hindu-Budha ke Indonesia terlihat dari....
  - a. Berkembangnya system kerajaan di Indonesia
  - b. Banyaknya bangunan candi yang memiliki seni arsitektur tinggi
  - c. Berkembangnya bahasa Sansekerta
  - d. Berembangnya upacara-upacara keagamaan
  - e. Banyaknya prasasti yang menggunakan huruf Pallawa
2. Perhatikan argumen berikut ini.  
*“Tidak ada satu prasastipun yang menunjukkan adanya peperangan antara prajurit India dengan rakyat Indonesia. Begitu juga dengan lambang kemenangan prajurit India dalam peperangan tersebut, tidak kita dapatkan.”*  
 Argumen tersebut melemahkan hipotesis masuknya Hindu-Budha ke Indonesia, yakni hipotesis....
  - a. Brahmana
  - b. Ksatria
  - c. Waisya
  - d. Sudra
  - e. Arus Balik
3. Perhatikan pernyataan berikut ini.  
“Teori Sudra menyatakan bahwa penyebaran agama Hindu ke Indonesia dibawa oleh orang-orang India yang berkasta Sudra, karena mereka dianggap sebagai orang-orang buangan.”  
 Kelemahan teori tersebut adalah bahwa....
  - a. agama Hindu
  - b. Para pendiri kerajaan-kerajaan yang bercorak Hindu di Indonesia adalah para pedagang India yang menetap (kasta Waisya)
  - c. Para penyebar agama Hindu di Indonesia adalah orang Indonesia yang pernah belajar agama Hindu di Cina
  - d. Kasta Sudra merupakan kasta yang diperbolehkan untuk mempelajari dan mengajarkan agama Hindu
4. Selain teori brahmana, ksatria, waisya, dan sudra, terdapat pula teori yang beranggapan bahwa kaum bramana, bangsawan, dan pedagang bersama-sama menyebarkan agama Hindu sesuai dengan peranan masing-masing. Teori ini biasa disebut dengan teori....
  - a. Teori paria
  - b. Teori bersama
  - c. Teori Gujarat
  - d. Teori India
  - e. Teori Wisnu
5. Percampuran dua budaya atau lebih yang menghasilkan kebudayaan baru namun tidak meninggalkan kekhasan budaya masing-masing disebut....
  - a. Akulturasi kebudayaan
  - b. Difusi kebudayaan
  - c. Asimilasi kebudayaan
  - d. Sinkritisme kebudayaan
  - e. Imitasi kebudayaan
6. Pengaruh kebudayaan India tampak pada system kerajaan di Indonesia yaitu....
  - a. Dipimpin oleh kepala suku
  - b. Dipimpin oleh seorang raja

- a. Kasta yang lebih banyak melakukan kontak dengan bangsa Indonesia adalah kasta Ksatria melalui jalur perdagangan
- b. Agama Hindu bukan agama yang demokratis, hanya kasta Brahmana yang berhak dan mampu menyiarkan
- c. Semua rakyat adalah raja
- d. Hanya ada dua kasta yaitu bangsawan dan budak
- e. Kerajaan dipimpin oleh raja dari India

7. Berikut ini yang **bukan** merupakan kerajaan bercorak Hindu adalah....
- Kerajaan Kutai
  - Kerajaan Majapahit
  - Kerajaan Kediri
  - Kerajaan Trumanegara
  - Kerajaan Sriwijaya
8. Orang-orang didalam kerajaan merupakan bangsawan yang memiliki kedudukan dan kekuasaan, tidak sembarang orang bisa menjadi pejabat kerajaan. Hal tersebut menunjukkan bahwa para pejabat kerajaan termasuk ke dalam kasta....
- Ksatria
  - Brahmana
  - Waisya
  - Sudra
  - Paria
9. Perhatikan gambar candi dibawah ini!



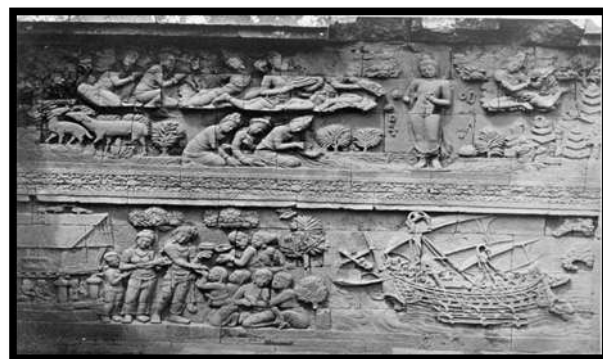
Gambar 1

Gambar 2

Diantara dua gambar tersebut, manakah yang merupakan Candi bercorak Hindu?

- Gambar 1
  - Gambar 2
  - Gambar 1 dan gambar 2
  - Tidak ada
  - Semua benar
10. Candi Jawi didirikan sebagai bentuk pemuliaan dari Raja Kertanegara. Hal tersebut membuktikan bahwa fungsi Candi di Indonesia berbeda dengan Candi di India. Selain difungsikan sebagai tempat pemujaan para dewa candi di Indonesia juga di fungsikan sebagai....
- Tempat rekreasi keluarga Raja
  - Tempat tinggal Raja
  - Tempat meletakkan sesaji
  - Tempat pendarmaan/pemuliaan Raja
  - Tempat berkumpulnya para Raja
11. Pengaruh kehidupan masa Hindu-Buddha di

- Separatisme
  - Diskriminasi
12. Berikut yang merupakan hasil akulturasi kebudayaan Indonesia dengan India dalam bidang seni rupa, kecuali....
- Pahatan patung budha
  - Relief pada candi
  - Wayang
  - Ukiran pada prasasti
  - Arca
13. Seni pahat dan ukiran 3 dimensi yang biasanya dbuat di atas batu, bentuk ukiran itu biasanya dijumpai pada bangunan candi, kuil, monument, dan tempat bersejarah kuno. Contohnya terlihat pada dinding Candi Borobudur dan Candi Prambanan. Seni pahat ini biasa disebut dengan....
- Arca
  - Patung Budha
  - Kaligrafi
  - Ornament
  - Relief
14. Selain Candi Borobudur, pada Candi Prambanan juga terlihat adanya relief yang menceritakan isi kitab....
- lilitawistara
  - arjunawiwaha
  - negarakertagama
  - ramayana
  - mahabarata
- 15.





Perhatikan relief diatas! Pada relief tersebut nampak unsur-unsur budaya asli Nusantara yaitu keadaan alam Nusantara, berupa....

Indonesia dihubungkan dengan kehidupan masyarakat pada masa sekarang yang dapat diterapkan adalah ... .

- Toleransi
- Peperangan
- Chauvinisme

- Sang Budha
- Pohon beringin
- Rumah apung
- Sawah
- Perahu bercadik

16. Perhatikan kedua aksara dibawah ini!

Huruf Pallawa	Huruf Jawa
	

Berikut ini pernyataan yang benar tentang hubungan kedua huruf diatas adalah....

- Huruf Jawa merupakan turunan dari Huruf Pallawa
  - Huruf Pallawa merupakan turunan dari huruf Jawa
  - Tidak ada hubungan antara keduanya
  - Huruf Pallawa sama dengan huruf Jawa
  - Huruf Pallawa maupun huruf Jawa merupakan huruf asli India yang diakui oleh Indonesia
17. Pengaruh bangsa India dalam bidang Aksara di Indonesia, yaitu....
- Adanya seni pertunjukkan wayang
  - Adanya seni music gamelan
  - Adanya nyanyian macapat
  - Adanya huruf daerah seperti huruf Jawa, huruf Bali, huruf Lampung.
  - Adanya kecakapan berbahasa
18. Masuknya bangsa India ke Indonesia membawa pengaruh besar khususnya berkembangnya kemampuan menulis bangsa Indonesia karena sebelumnya bangsa Indonesia belum mengenal tulisan atau berada pada zaman....
- Perundagian
  - Batu
  - Praaksara
  - Kebodohan
  - Pencerahan
19. Kemampuan menulis bangsa Indonesia didapat dari

- Modern
21. Berikut ini merupakan kitab sastra yang terkenal dari India dan banyak diterjemahkan oleh pujangga Indonesia, yaitu....
- Mahabarata dan Ramayana
  - Baratayudha dan Arjunawiwaha
  - Sutasoma dan Negarakertagama
  - Pararaton dan Mahabarata
  - Baratayudha dan Ramayana
22. Mahabarata merupakan kitab asli bangsa India yang sangat terkenal dan mempengaruhi perkembangan seni sastra di Indonesia. Berikut ini yang merupakan hasil akulturasi sastra Indonesia dan India yang berkaitan dengan cerita di kitab Mahabarata adalah....
- Adanya cerita perang Baratayudha
  - Cerita berlatar di Candi Borobudur
  - Adanya cerita Rama-Shinta
  - Ditulis dengan aksara jawa
  - Menceritakan kehidupan Raja Kertajaya
23. Perhatikan kutipan cerita berikut ini!  
*"Pada suatu hari, sayembara diadakan oleh Raja Dhrestasatra. Para Pandawa, Yudhistira, Bhima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa sudah berkumpul di medan sayembara. Demkian juga para kurawa dibawah pimpinan Duryodhana. Pertarungan Bhima dan Dhuryodhana sedemikian hebatnya, sehingga Drona merasa perlu menghentikan permainan. Sekarang Drona meminta ganjaran dari para mridnya, 'Tangkaplah Drupada, Raja Pancala datang menghadap saya!'"*
- Cerita diatas merupakan kutipan dari kitab....
- Ramayana
  - Negarakertagama
  - Pararaton
  - Mahabarata
  - Arjunawiwaha
24. Kitab Ramayana berisi tentang kehidupan dan cinta yang dramatis. Tokoh sentral dalam cerita tersebut adalah....
- Hanoman
  - Rahwana
  - Burung Jatayu
  - 5 Pandawa
  - Rama-Shinta

- bangsa....
- a. China
  - b. India
  - c. Arab
  - d. Korea
  - e. Melayu
20. Berikut ini yang merupakan ciri-ciri historiografi pada masa Hindu-Budha adalah....
- a. Belandasentris
  - b. Indonesiansentris
  - c. Istanasentris
  - d. Bersifat Nasionalis
25. Dalam masyarakat Hindu dibagi menjadi beberapa golongan atau derajat dimana setiap golongan menunjukkan status sosial masyarakat. Pembagian golongan dalam masyarakat Hindu disebut dengan....
- a. Kelompok sosial
  - b. System Kasta
  - c. Tingkatan sosial
  - d. System kemasyarakatan
  - e. System sosial
26. Setelah terjadi kontak budaya antara bangsa Indonesia dengan umat Hindu India, didalam masyarakat Indonesia mulai menerapkan pembagian golongan pada

- masyarakatnya. Hal ini menunjukkan bahwa....
- a. Bangsa Indonesia mempunyai inisiatif sendiri untuk membagi masyarakatnya kedalam beberapa golongan sesuai derajat
  - b. Bangsa India tidak ada hubungan sama sekali dengan pembagian golongan pada masyarakat Indonesia
  - c. Pembagian golongan pada masyarakat tersebut merupakan pengaruh dari kebudayaan Hindu di India.
  - d. Bangsa Indonesia menjiplak kebudayaan Hindu di India
  - e. Umat Hindu di India memindahkan kebudayaannya ke Indonesia
27. Berikut ini yang bukan termasuk kedalam kasta masyarakat Hindu adalah....
    - a. Brahmana
    - b. Ksatria
    - c. Waisya
    - d. Sudra
    - e. Paria
  28. Salah satu daerah di Indonesia saat ini yang masih diterapkan system kasta adalah...
    - a. Jawa
    - b. Lampung
    - c. Bali
    - d. Sulawesi
    - e. Maluku
  29. Dibawah ini yang merupakan perbedaan penerapan sistem kasta di India dan Indonesia adalah....
    - a. Di India tidak ada pergeseran kasta, sedangkan di Indonesia ada pergeseran kasta
    - b. Di India ada pergeseran kasta, sedangkan di Indonesia tidak ada pergeseran kasta
    - c. Penerapan sistem kasta di India dan Indonesia sama
    - d. Di India diterapkan 4 kasta sedangkan di Indonesia hanya 2 kasta
    - e. Di Indonesia tidak pernah menerapkan sistem kasta
  30. Wujud akulturasi kebudayaan nusantara dan kebudayaan hindu-budha terlihat pada sistem kasta yang diterapkan di nusantara. Di India setiap kasta tidak bisa berpindah dari kasta satu ke kasta lainnya, namun di Nusantara hal tersebut diperbolehkan, contohnya...
    - a. Raja Airlangga, seorang ksatria menjadi Brahmana
    - b. Empu Sindok, seorang sudra menjadi Brahmana
    - c. Raja Purnawarman, seorang waisya menjadi Raja
    - d. Ken arok, seorang paria menjadi waisya
    - e. Kertajaya, seorang Brahmana menjadi Ksatria
  32. Kasta yang bertugas sebagai pedagang adalah kasta....
    - a. Brahmana
    - a. Ksatria
    - b. Waisya
    - c. Sudra
    - d. Paria
  33. Selain 4 kasta berlaku pula masyarakat non kasta dimana mereka tidak masuk dalam kasta manapun atau biasa disebut dengan....
    - a. Brahmana
    - b. Ksatria
    - c. Waisya
    - d. Sudra
    - e. Paria
  34. Salah satu perbedaan masyarakat Hindu dengan bangsa lain adalah ...
    - a. Sistem pemerintahan demokrasi
    - b. Sistem kepercayaan yang monotheisme
    - c. Adanya sistem kasta
    - d. Sifat kesombongan bangsanya
    - e. Pengakuan atas kekuasaan dewa
  35. Berikut ini yang termasuk tiga dewa tertinggi dalam kepercayaan Hindu, yaitu ....
    - a. Brahma
    - b. Waisya
    - c. Durga
    - d. Ksatria
    - e. Kunti
  36. Candi Borobudur merupakan peninggalan sejarah yang sangat penting dan unik, bahkan sempat masuk kedalam 7 keajaiban dunia. Sebagai masyarakat Indonesia kita patut berbangga. Yang harus dilakukan untuk melestarikan bangunan tersebut adalah....
    - a. Mencorat-coret dinding candi
    - b. Merusak candi
    - b. Membuang sampah di dalam stupa
    - c. Membawa pulang patung budha
    - d. Menjadikan Candi Borobudur sebagai objek penelitian
  37. Ketika sedang berkunjung ke Pulau Bali kamu melihat masyarakat Bali sedang beribadah di pura yang berada didekatmu, sedangkan kamu bukan beragama Hindu. Apa yang sebaiknya kamu lakukan?
    - a. Mencemooh ibadah mereka
    - b. Menghormatinya dengan cara tidak menimbulkan kegaduhan
    - c. Menertawai mereka
    - d. Membandingkan dengan agama yang kamu peluk
    - e. Memutar musik dengan volume tinggi



31. Setiap kasta memiliki simbol masing-masing. Kasta Brahmana di simbolkan sebagai....
- Tangan
  - Kaki
  - Pundak
  - Badan
  - Kepala
38. Kegiatan yang berhubungan dengan pelestarian peninggalan masa Hindu-Buddha di Indonesia.
- Mengunjungi museum
  - Menjual kepada kolektor benda purbakala
  - Menjadikan situs sebagai obyek penelitian
  - Melaporkan ke polisi apabila mengetahui pencurian arca
  - Menyimpan di rumah
- Berdasarkan data diatas, yang termasuk peran siswa dalam menjaga peninggalan masa Hindu-Budha di Indonesia ditunjukkan pada nomor ... .
- I, II dan III
  - I, II dan IV
  - II, III dan IV
  - I, III dan IV
  - II, IV dan V
39. Candi Prambanan merupakan Candi Hindu termegah dan terindah di Indonesia. pembangunan candi tersebut diperlukan tenaga dan waktu yang ekstra dari masyarakat pada masa itu. Nilai yang perlu kita tiru dan terapkan dari usaha masyarakat dalam pembangunan candi tersebut adalah...
- Kerjakeras
  - Putus asa
  - Mengeluh
  - Berani
  - Kekeluargaan
40. Ketika melakukan kajian peninggalan sejarah di Museum Nasional, kamu melihat temanmu mencuri kalung emas peninggalan Kerajaan Majapahit, yang harus kamu lakukan adalah....
- Diam saja
  - Pura-pura tidak tahu
  - Melaporkannya kepada penjaga museum
  - Ikut menyembunyikan kalung emas tersebut
  - Menyarankan untuk menjual kalung tersebut

## Lampiran 7 Kunci Jawaban Soal Tes

1. D	11. A	21. A	31. E
2. B	12. C	22. A	32. C
3. B	13. E	23. D	33. E
4. B	14. D	24. E	34. C
5. A	15. E	25. B	35. A
6. B	16. A	26. C	36. E
7. E	17. D	27. E	37. B
8. A	18. C	28. C	38. D
9. B	19. B	29. A	39. A
10. D	20. C	30. A	40. C





Lampiran 8 Lembar Jawab Kelas Eksperimen

Lampiran 9 Lembar Jawab Kelas Kontrol



## Lampiran 10 Lembar Diskusi Siswa



Nama : - KIFI MIAIASARI (23)  
 - AIMUN AYU (01)  
 Kelas : X.MIA-1

## LEMBAR DISKUSI SISWA

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia (wajib)  
 Kelas : X  
 Materi Pokok : Akulturasi Kebudayaan Indonesia dengan Hindu/ Budha.  
 Petunjuk :

- Buatlah kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 2 (dua) anggota
- Simaklah materi yang ada di dalam media pembelajaran interaktif
- Diskusikan dengan anggota kelompok tentang bentuk-bentuk akulturasi kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha

NO	HASIL KEBUDAYAAN	AKULTURASI
1.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unsur India :           <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bangunan yg megah</li> <li>- Patung &amp; perwujudan dewa</li> <li>- Bagian candi &amp; stupa</li> </ul> </li> <li>• Unsur Indonesia :           <ul style="list-style-type: none"> <li>- Punden berundak</li> </ul> </li> </ul>
2.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unsur India: <sup>maya</sup> Ramayana &amp; Baratayuda.</li> <li>• Unsur Indonesia:           <ul style="list-style-type: none"> <li>- Baratayuda (wacana gubahan)</li> <li>- Wayang Purwa (perpaduan dgn kitab Mahabarat)</li> <li>- tolok - tolok pewa- yangan : mirat : Semarang, Garung, Petruk.</li> </ul> </li> </ul>

3.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unsur India: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penghantar bayunias</li> <li>- fungsi keagamaan</li> <li>- kanvas yang mengurai ke arah keagamaan</li> </ul> </li> <li>• Unsur Indonesia: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggambarkan suajana kehidupan asli keaslian dalam ataupun masyarakat Indonesia</li> </ul> </li> </ul>																																																								
4.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unsur India: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dewa 2</li> </ul> </li> <li>• Unsur Indonesia: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Animisme &amp; Dinamisme</li> <li>- Upacara Nyepi (di Bali)</li> </ul> </li> </ul>																																																								
5.	<p><u>Huruf Jawa</u></p> <table border="0"> <tr> <td>  </td> <td>ꦲ</td> <td>ꦤ</td> <td>ꦕ</td> <td>ꦫ</td> <td>ꦏ</td> <td>\\</td> </tr> <tr> <td></td> <td>ha</td> <td>na</td> <td>ca</td> <td>ra</td> <td>ka</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>ꦢ</td> <td>ꦠ</td> <td>ꦱ</td> <td>ꦮ</td> <td>ꦭ</td> <td>\\</td> </tr> <tr> <td></td> <td>da</td> <td>ta</td> <td>sa</td> <td>wa</td> <td>la</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>ꦩ</td> <td>ꦢ</td> <td>ꦗ</td> <td>ꦚ</td> <td>ꦚ</td> <td>\\</td> </tr> <tr> <td></td> <td>pa</td> <td>dha</td> <td>ja</td> <td>ya</td> <td>nya</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>ꦩ</td> <td>ꦒ</td> <td>ꦧ</td> <td>ꦠ</td> <td>ꦒ</td> <td>  </td> </tr> <tr> <td></td> <td>ma</td> <td>ga</td> <td>ba</td> <td>tha</td> <td>nga</td> <td></td> </tr> </table>		ꦲ	ꦤ	ꦕ	ꦫ	ꦏ	\\		ha	na	ca	ra	ka			ꦢ	ꦠ	ꦱ	ꦮ	ꦭ	\\		da	ta	sa	wa	la			ꦩ	ꦢ	ꦗ	ꦚ	ꦚ	\\		pa	dha	ja	ya	nya			ꦩ	ꦒ	ꦧ	ꦠ	ꦒ			ma	ga	ba	tha	nga		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unsur India <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bahasa sanskerta &amp; Pallawa</li> </ul> </li> <li>• Unsur Indonesia <ul style="list-style-type: none"> <li>- Huruf Jawa yg mempengaruhi formasi &amp; huruf Pallawa.</li> </ul> </li> </ul> <p>Contoh: upacara Bali, Jawa, sunda, Lampung</p>
	ꦲ	ꦤ	ꦕ	ꦫ	ꦏ	\\																																																				
	ha	na	ca	ra	ka																																																					
	ꦢ	ꦠ	ꦱ	ꦮ	ꦭ	\\																																																				
	da	ta	sa	wa	la																																																					
	ꦩ	ꦢ	ꦗ	ꦚ	ꦚ	\\																																																				
	pa	dha	ja	ya	nya																																																					
	ꦩ	ꦒ	ꦧ	ꦠ	ꦒ																																																					
	ma	ga	ba	tha	nga																																																					





4. Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran interaktif?
- ya                       tidak
5. Apakah Bapak/ibu pernah membuat media pembelajaran interaktif?
- ya                       tidak
6. Apakah Bapak/ Ibu mengetahui media pembelajaran berupa CD Interaktif yang didalamnya dilengkapi dengan kuis berbasis *Microsoft Visual Basic* atau *VBA*?
- ya                       tidak
7. Saya tertarik untuk menggunakan CD Interaktif Akulturasi Kebudayaan Nusantara dengan Kebudayaan Hindu-Budha sebagai media pembelajaran sejarah.
- sangat setuju  
 setuju  
 kurang setuju  
 tidak setuju
8. Komponen dalam media pembelajaran CD Interaktif Akulturasi Kebudayaan Nusantara dengan Kebudayaan Hindu-Budha yang diharapkan.
- materi  
 soal-soal  
 tugas
9. Saya bersedia untuk menambahkan CD Interaktif Akulturasi Kebudayaan Nusantara dengan Kebudayaan Hindu-Budha sebagai salah satu media pembelajaran sejarah.
- sangat setuju  
 setuju  
 kurang setuju  
 tidak setuju
10. Media pembelajaran CD Interaktif Akulturasi Kebudayaan Nusantara dengan Kebudayaan Hindu-Budha perlu dibuat untuk kelas X.
- sangat setuju  
 setuju  
 kurang setuju  
 tidak setuju

## Lampiran 12 Angket Analisis Kebutuhan Siswa

**ANGKET KEBUTUHAN SISWA TERHADAP MEDIA CD INTERAKTIF AKULTURASI  
KEBUDAYAAN NUSANTARA DENGAN HINDU-BUDHA**

Nama : Halimatus sa'dryah

Kelas : X. IIS<sup>5</sup>

Terimakasih atas ketersediaan saudara untuk mengisi angket. Angket ini bertujuan untuk mengetahui apa saja media pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran sejarah di SMA N 3 Demak.

Saudara dimohon untuk mengisi dengan memberikan tanda (√) sesuai dengan kenyataan yang ada. Angket ini merupakan serangkaian proses penelitian dalam menyusun skripsi. Hasil dari penelitian akan dijaga kerahasiaannya. Jawaban yang saudara berikan tidak akan mempengaruhi nilai.

1. Apakah anda menyukai pembelajaran sejarah?

ya  
 tidak

Alasan: karena kita mengetahui sejarah zaman dahulu

2. Apakah dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran sejarah materi Akulturasi Kebudayaan Nusantara dengan Kebudayaan Hindu-Budha menarik?

ya  
 tidak

Alasan: ya, karena kita dapat mengetahui kebudayaan Hindu budha pada zaman dahulu.

3. Apakah anda memahami materi Akulturasi Kebudayaan Nusantara dengan Kebudayaan Hindu-Budha?

ya  
 sedikit  
 tidak

Alasan: karena agak rumit

4. Faktor apakah yang menjadi kendala pembelajaran sejarah pada materi Akulturasi Kebudayaan Nusantara dengan Kebudayaan Hindu-Budha?

kurangnya pendalaman materi  
 kurangnya media  
 minimnya pengetahuan pengajar  
 terbatasnya bahan ajar atau modul

- metode pembelajaran yang digunakan guru tidak variatif  
 lainnya :
5. Media pembelajaran apa saja yang digunakan pada materi Akulturasi Kebudayaan Nusantara dengan Kebudayaan Hindu-Budha?
- buku Teks / modul  
 majalah/ Koran  
 gambar  
 power point  
 video  
 lainnya : Diterangkan oleh guru
6. Siapa yang berinteraksi langsung dengan media pembelajaran?
- guru  
 siswa
7. Kapan media pembelajaran tersebut dipakai?
- saat pembelajaran di kelas  
 individual learning
8. Apakah Anda membutuhkan variasi media pada materi Akulturasi Kebudayaan Nusantara dengan Kebudayaan Hindu-Budha?
- ya  
 tidak  
 Alasan: ya, karena itu menunjang pemikiran kita
9. Apabila membutuhkan variasi media pembelajaran, apa yang menurut anda perlu?
- CD Interaktif  
 Handout  
 Lainnya :
10. Sebutkan media pembelajaran apa yang Anda sukai dan sesuai dengan materi Akulturasi Kebudayaan Nusantara dengan Kebudayaan Hindu-Budha! Berikan alasannya!
- Power Point
- video
- Buku Teks / modul
- Dijelaskan pada guru

## Lampiran 13 Rekapitulasi Angket Analisis Kebutuhan Siswa

No	Nama Responden	1		2		3			4					5					6		7		8		9		10		
		a	b	a	b	a	b	c	a	b	c	D	e	a	b	c	d	e	a	b	a	b	a	b	a	b	Video	Gambar	Power Point
1	M abdul A	-	1	-	1	-	1	-	1	-	-	-	-	-	-	1	-	-	1	1	-	1	-	1	-	1	-	-	-
2	Hafiz M Y	-	1	-	1	-	1	-	1	-	-	-	1	-	-	1	-	1	1	1	-	1	-	1	-	1	-	-	-
3	Riki M	1	-	-	1	1	-	-	-	1	-	1	1	-	1	-	-	1	1	1	-	1	-	1	-	-	1	-	
4	Rizki F	1	-	-	1	-	1	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	1	1	1	-	1	-	1	-	-	-	1	
5	Resti I	1	-	1	-	-	1	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	1	1	
6	Halimatus	1	-	1	-	-	1	-	-	1	-	1	-	-	-	-	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	
7	M. Agung	1	-	-	1	-	-	1	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	
8	Lailatus R	1	-	1	-	-	1	-	1	-	1	-	-	-	-	1	-	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	1	
9	Endang S	1	-	-	1	1	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	-	1	-	1	-	-	-	1	
10	Patekul M	1	-	1	-	-	1	-	1	-	-	-	-	-	-	1	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	1	
11	Hartatik	1	-	1	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	1	1	-	1	-	1	-	-	1	-	
12	Nawangsih	1	-	1	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	1	1	-	1	-	1	-	-	-	-	
13	Dimas Nur	1	-	1	-	-	1	-	-	-	1	-	-	1	-	-	-	-	1	1	-	1	-	1	-	-	-	-	
14	Sugeng S	1	-	-	1	1	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-	1	-	1	-	1	-	1	-	-	-	-	
15	Ani Nur A	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	-	1	-	-	-	-	1	1	1	-	1	-	1	-	-	-	-	
16	Retno Y	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	1	1	-	1	-	1	-	-	-	-	
17	Mia Arum	1	-	1	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	1	-	1	-	1	-	-	-	-	
18	Fatkhur R	1	-	1	-	-	1	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	1	-	1	-	1	-	-	-	-	
19	Amy P	1	-	1	-	1	-	-	1	-	-	-	-	1	-	-	-	1	-	1	-	1	-	1	-	-	-	-	
20	Bagas R	1	-	1	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	1	-	1	-	1	-	-	-	-	
	Jumlah Skor	18	2	14	10	10	9	3	8	12	2	2	2	12	0	2	2	1	17	10	20	0	20	0	20	0	7	4	7
	Persentase	90	10	70	50	50	45	20	40	60	10	10	10	60	0	10	10	10	85	50	100	0	100	0	100	0	35	20	35
Keterangan Jawaban Angket :																													

1a	Ya		4a	kurangnya pemahaman materi	5c	gambar	8a	ya
1b	tidak		4b	kurangnya media	5d	power point	8b	tidak
2a	ya		4c	minimnya pengetahuan guru	5e	video	9a	CD interaktif
2b	tidak		4d	terbatasnya bahan ajar	6a	guru	9b	handout
3a	ya		4e	metode pemb. tdk variatif	6b	siswa		
3b	sedikit		5a	buku teks/ modul	7a	disekolah		
3c	tidak		5b	majalah / koran	7b	dirumah		

**ANGKET VALIDASI MEDIA CD INTERAKTIF SEJARAH OLEH AHLI MEDIA**

<b>Nama Validator</b>	<b>: Dr. Isnarto, M.Si</b>
<b>Jabatan</b>	<b>: KAPUS Pengembangan Media UNNES</b>

Materi : Akulturasi Kebudayaan Nusantara dengan Kebudayaan Hindu/Budha

Mapel/Kelas : Sejarah Indonesia/X

Judul Penelitian : Pengembangan Media CD Interaktif Sejarah Materi Akulturasi Kebudayaan Nusantara Dengan Kebudayaan Hindu-Budha Kelas X SMA Negeri 3 Demak

Pengembang : Prasetyaning Budi Utami

Prodi/ Univ. : Pendidikan Sejarah/ Universitas Negeri Semarang

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media CD Interaktif Sejarah. Penilaian dari Bapak/Ibu akan sangat membantu perbaikan media ini. Sehubungan dengan hal tersebut mohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (√) pada kolom penilaian serta komentar untuk setiap pertanyaan. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

NO	ASPEK PENILAIAN	SANGAT BAIK	BAIK	KURANG BAIK	TIDAK BAIK	KOMENTAR
1.	Ketepatan media jika digunakan pada tingkat SMA, bermanfaat dan meminimalkan pengeluaran biaya dana waktu		✓			
2.	Kemudahan perawatan media, tidak membutuhkan spesialis/ tenaga ahli	✓				
3.	Media mampu berinteraksi dengan siswa dan memungkinkan siswa belajar mandiri		✓			
4.	Media mudah dioperasikan, tidak membutuhkan ahli atau spesialis		✓			
5.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi		✓			



6.	Kesesuaian sound effect dan backsound, tidak mengganggu pemahaman siswa		✓			
7.	Kelengkapan tombol navigasi dan semua berfungsi		✓			
8.	Kesesuaian bentuk dan warna huruf, tidak mengganggu pemahaman siswa		✓			
9.	Kesesuaian antara desain media dengan tingkat berfikir siswa SMA		✓			
10.	Ketepatan media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa		✓			

Komentar atau saran umum :

Media dikembangkan dengan baik. Saran validator pada validasi pertama telah dilaksanakan dengan baik.

Kesimpulan :

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi
  2. Layak untuk diproduksi dengan revisi
- (beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan)

Ahli,



(DR. ISNARTO, M. Di)

NIP. 13602251594031001

Lampiran 15 Validasi Media oleh Ahli Media II

**ANGKET VALIDASI MEDIA CD INTERAKTIF SEJARAH OLEH AHLI MEDIA**

<b>Nama Validator</b>	<b>: Atno, S.Pd., M.Pd.</b>
<b>Jabatan</b>	<b>: Dosen Jurusan Sejarah</b>

Materi : Akulturasi Kebudayaan Nusantara dengan Kebudayaan Hindu/Budha

Mapel/Kelas : Sejarah Indonesia/X

Judul Penelitian : Pengembangan Media CD Interaktif Sejarah Materi Akulturasi Kebudayaan Nusantara Dengan Kebudayaan Hindu-Budha Kelas X SMA Negeri 3 Demak

Pengembang : Prasetyaning Budi Utami

Prodi/ Univ. : Pendidikan Sejarah/ Universitas Negeri Semarang

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media CD Interaktif Sejarah. Penilaian dari Bapak/Ibu akan sangat membantu perbaikan media ini. Sehubungan dengan hal tersebut mohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (√) pada kolom penilaian serta komentar untuk setiap pertanyaan. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

NO	ASPEK PENILAIAN	SANGAT BAIK	BAIK	KURANG BAIK	TIDAK BAIK	KOMENTAR
1.	Ketepatan media jika digunakan pada tingkat SMA, bermanfaat dan meminimalkan pengeluaran biaya dan waktu		✓			
2.	Kemudahan perawatan media, tidak membutuhkan spesialis/ tenaga ahli	✓				
3.	Media mampu berinteraksi dengan siswa dan memungkinkan siswa belajar mandiri		✓			
4.	Media mudah dioperasikan, tidak membutuhkan ahli atau spesialis		✓			
5.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi		✓			

6.	Kesesuaian sound effect dan backsound, tidak mengganggu pemahaman siswa					
7.	Kelengkapan tombol navigasi dan semua berfungsi		✓			
8.	Kesesuaian bentuk dan warna huruf, tidak mengganggu pemahaman siswa		✓			
9.	Kesesuaian antara desain media dengan tingkat berfikir siswa SMA	✓				
10.	Ketepatan media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa		✓			

Komentar atau saran umum :

Sudah cukup bagus dan siap/layak untuk dipaten di tingkat sekolah/ siswa sebagai media pembelajaran CD interaktif

Kesimpulan :

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi
  2. Layak untuk diproduksi dengan revisi
- (beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan)

Ahli,



(Atro. S.Pd. M.Pd.)  
NIP. 198512012013011064

Lampiran 16 Angket Validasi Media oleh Ahli Materi I

**ANGKET VALIDASI MEDIA CD INTERAKTIF SEJARAH OLEH AHLI MATERI**

**Nama Validator : Syaiful Amin, S.Pd., M.Pd**

**Jabatan : Dosen Jurusan Sejarah**

Materi : Akulturasi Kebudayaan Nusantara dengan Kebudayaan Hindu/Budha

Mapel/Kelas : Sejarah Indonesia/X

Judul Penelitian : Pengembangan Media CD Interaktif Akulturasi Kebudayaan Nusantara dengan Kebudayaan Hindu Budha pada KelasX SMA Negeri 3 Demak

Pengembang : Prasetyaning Budi Utami

Prodi/ Univ. : Pendidikan Sejarah/ Universitas Negeri Semarang

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media CD Interaktif Sejarah. Penilaian dari Bapak/Ibu akan sangat membantu perbaikan media ini. Sehubungan dengan hal tersebut mohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (√) pada kolom penilaian serta komentar untuk setiap pertanyaan. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

6.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi	✓				
7.	Kemudahan materi untuk dipahami oleh siswa		✓			
8.	Kesesuaian soal (quiz) dengan materi		✓			
9.	Kemudahan soal (quiz) untuk dipahami oleh siswa		✓			
10.	Materi yang disajikan mampu merangsang siswa untuk belajar		✓			



6.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi	✓				
7.	Kemudahan materi untuk dipahami oleh siswa		✓			
8.	Kesesuaian soal (quiz) dengan materi		✓			
9.	Kemudahan soal (quiz) untuk dipahami oleh siswa		✓			
10.	Materi yang disajikan mampu merangsang siswa untuk belajar		✓			

Komentar atau saran umum :

Materi di dalam media CD Interaktif ini sudah cukup baik dan layak untuk  
di gunakan pada pembelajaran sejarah di SMA.

Kesimpulan :

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi
2. Layak untuk diproduksi dengan revisi

(beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan)

Abdi,



(Syaiful Amin, S.Pd., M.Pd.)

NIP.

Lampiran 17 Angket Validasi Media oleh Ahli Materi II

**ANGKET VALIDASI MEDIA CD INTERAKTIF SEJARAH OLEH AHLI MATERI**

<b>Nama Validator</b>	<b>: Nur Qosim, S.Pd., M.Pd</b>
<b>Jabatan</b>	<b>: Guru Mapel Sejarah SMA N 3 Demak</b>

Materi : Akulturasi Kebudayaan Nusantara dengan Kebudayaan Hindu/Budha

Mapel/Kelas : Sejarah Indonesia/X

Judul Penelitian : Pengembangan Media CD Interaktif Akulturasi Kebudayaan Nusantara dengan Kebudayaan Hindu Budha pada KelasX SMA Negeri 3 Demak

Pengembang : Prasetyaning Budi Utami

Prodi/ Univ. : Pendidikan Sejarah/ Universitas Negeri Semarang

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media CD Interaktif Sejarah. Penilaian dari Bapak/Ibu akan sangat membantu perbaikan media ini. Sehubungan dengan hal tersebut mohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (√) pada kolom penilaian serta komentar untuk setiap pertanyaan. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

NO	ASPEK PENILAIAN	SANGAT BAIK	BAIK	KURANG BAIK	TIDAK BAIK	KOMENTAR
1.	Kejelasan topik pembelajaran	✓				
2.	Kesesuaian isi materi dengan topik	✓				
3.	Kemudahan kalimat untuk dipahami siswa	✓				
4.	Materi mencakup semua indicator pembelajaran	✓				
5.	Materi berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, contoh kasus/fenomena yang disajikan dekat dengan lingkungan siswa		✓			

Komentar atau saran umum :

- perlu direvisi: masalah soal dalam kuis, yakni dibuat dalam bentuk open ended questions, analisis / sintesis
- soal-soal yang bersifat hafalan dikurangi, agar soal-soal tersebut bersifat analitis dan konstruktif

Kesimpulan :

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi

2. Layak untuk diproduksi dengan revisi

(beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan)

Huriyanti, M.Pd.

NIP. 196707101993031013



## Lampiran 18 Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen

No	Kode Responden	Aspek Penilaian					Jumlah Skor	%	Kriteria
		Kerja sama	Diskusi	Komunikasi	Eksplorasi	Argumentasi			
1	E-1	3	3	4	3	3	16	80%	A
2	E-2	3	3	3	4	3	16	80%	A
3	E-3	4	3	3	4	3	17	85%	SA
4	E-4	3	4	3	3	3	16	80%	A
5	E-5	4	3	4	3	3	17	85%	SA
6	E-6	4	3	3	3	4	17	85%	SA
7	E-7	3	4	3	3	3	16	80%	A
8	E-8	2	3	4	3	3	15	75%	A
9	E-9	3	4	3	2	3	15	75%	A
10	E-10	3	4	2	3	4	16	80%	A
11	E-11	4	3	3	2	3	15	75%	A
12	E-12	3	4	2	3	4	16	80%	A
13	E-13	3	2	4	3	3	15	75%	A
14	E-14	4	3	4	3	3	17	85%	SA
15	E-15	3	4	4	3	2	16	80%	A
16	E-16	3	3	2	3	4	15	75%	A
17	E-17	4	4	3	2	3	16	80%	A
18	E-18	3	3	4	3	3	16	80%	A
19	E-19	3	4	3	3	3	16	80%	A
20	E-20	3	3	3	3	3	15	75%	A
21	E-21	2	3	3	3	3	14	70%	A
22	E-22	3	4	4	3	3	17	85%	SA
23	E-23	3	3	4	3	4	17	85%	SA
24	E-24	3	4	3	3	3	16	80%	A
25	E-25	4	3	3	3	2	15	75%	A
26	E-26	3	3	4	3	4	17	85%	SA
27	E-27	3	4	3	3	3	16	80%	A
28	E-28	4	3	3	2	3	15	75%	A
29	E-29	3	4	3	4	3	17	85%	SA
30	E-30	3	3	4	3	4	17	85%	SA
31	E-31	3	4	3	3	3	16	80%	A

32	E-32	4	4	3	3	3	17	85%	SA
RATA - RATA							16	80%	<b>AKTIF</b>



Lampiran 19 Aktivitas Siswa Kelas Kontrol

No	Kode Siswa	Aspek Penilaian					Jumlah Skor	%	Kriteria
		Kerja sama	Diskusi	Komunikasi	eksplorasi	Argumentasi			
1	K-1	2	2	2	3	2	11	55%	KA
2	K-2	2	2	3	2	2	11	55%	KA
3	K-3	2	2	2	2	2	10	50%	KA
4	K-4	3	2	3	2	2	12	60%	KA
5	K-5	3	2	2	2	3	12	60%	KA
6	K-6	2	3	3	3	2	13	65%	A
7	K-7	2	2	2	1	2	9	45%	KA
8	K-8	3	2	3	2	3	13	65%	A
9	K-9	2	2	2	2	3	11	55%	KA
10	K-10	3	2	2	3	2	12	60%	KA
11	K-11	2	3	3	2	3	13	65%	A
12	K-12	3	2	2	3	2	12	60%	KA
13	K-13	2	2	3	2	3	12	60%	KA
14	K-14	2	3	2	1	2	10	50%	KA
15	K-15	3	2	3	3	2	13	65%	A
16	K-16	2	3	2	2	3	12	60%	KA
17	K-17	2	2	3	2	3	12	60%	KA
18	K-18	3	3	2	2	3	13	65%	A
19	K-19	2	2	3	3	2	12	60%	KA
20	K-20	1	2	2	1	2	8	40%	KA
21	K-21	2	3	3	2	3	13	65%	A
22	K-22	3	2	2	2	3	12	60%	KA
23	K-23	2	3	3	3	2	13	65%	A
24	K-24	3	2	3	2	3	13	65%	A
25	K-25	2	2	3	3	2	12	60%	KA
26	K-26	3	3	2	2	3	13	65%	A
27	K-27	3	2	3	3	2	13	65%	A
28	K-28	2	3	2	2	3	12	60%	KA
29	K-29	3	2	3	2	2	12	60%	KA
30	K-30	2	3	3	3	2	13	65%	A
31	K-31	3	2	2	3	3	13	65%	A
32	K-32	2	2	3	2	2	11	55%	KA
33	K-33	3	2	2	3	2	12	60%	KA
34	K-34	2	3	3	2	2	12	60%	KA
35	K-35	3	3	2	3	3	14	70%	A

36	K-36	2	2	3	2	2	11	55%	KA
37	K-37	2	2	3	2	3	12	60%	KA
38	K-38	2	3	3	3	2	13	65%	A
39	K-39	3	2	2	3	2	12	60%	KA
RATA - RATA							11.974	60%	<b>KURANG AKTIF</b>

## Lampiran 20 Hasil Belajar

Eksperimen						Kontrol					
No	Nama	Kode	Pretest	Post Test	Selisih	No	Nama	Kode	Pretest	Post Test	Selisih
			Nilai	Nilai					Nilai	Nilai	
1	Ainun	E-01	65	92.5	27.50	1	Ainul	K-01	75	85.0	10.00
2	Akbar	E-02	77.5	97.5	20.00	2	Ali Akbar	K-02	60	77.5	17.50
3	Alda	E-03	65	87.5	22.50	3	Amy	K-03	67.5	82.5	15.00
4	Amrina	E-04	62.5	87.5	25.00	4	Ana	K-04	70	85.0	15.00
5	Ani	E-05	70	97.5	27.50	5	Ani Nur	K-05	65	87.5	22.50
6	Bambang	E-06	72.5	90	17.50	6	Anisa Dwi	K-06	70	85.0	15.00
7	Bangkit	E-07	62.5	90	27.50	7	Anisatul	K-07	70	77.5	7.50
8	Firmanilla	E-08	65	92.5	27.50	8	Ari	K-08	72.5	85.0	12.50
9	Gabriella	E-09	65	90	25.00	9	Atik	K-09	65	82.5	17.50
10	Ginanjari	E-10	72.5	92.5	20.00	10	Ayu Nur	K-10	67.5	75.0	7.50
11	Habib	E-11	62.5	87.5	25.00	11	Bagas Resta	K-11	67.5	87.5	20.00
12	Heri	E-12	70	92.5	22.50	12	Cahyani	K-12	65	85.0	20.00
13	Idatul	E-13	67.5	85	17.50	13	Della	K-13	70	80.0	10.00
14	Iin	E-14	55	75	20.00	14	Dewi	K-14	72.5	82.5	10.00
15	Ilma	E-15	72.5	92.5	20.00	15	Dewi Yuni	K-15	60	82.5	22.50
16	Ita	E-16	70	90	20.00	16	Fajar	K-16	65	70.0	5.00
17	Kinanti	E-17	67.5	87.5	20.00	17	Fanti	K-17	72.5	85.0	12.50
18	Lucyana	E-18	70	90	20.00	18	Farkhatus	K-18	67.5	82.5	15.00
19	Menty	E-19	72.5	82.5	10.00	19	Fatkhur	K-19	70	80.0	10.00
20	Mila	E-20	70	92.5	22.50	20	Halilintar	K-20	72.5	80.0	7.50
21	Nur Indah	E-21	72.5	95	22.50	21	Helmi	K-21	70	82.5	12.50
22	Puri	E-22	67.5	85	17.50	22	Ifatul	K-22	72.5	85.0	12.50
23	Riki	E-23	70	82.5	12.50	23	Indra	K-23	65	85.0	20.00
24	Rizki Ari	E-24	62.5	80	17.50	24	Istiana	K-24	65	75.0	10.00
25		E-25	57.5	82.5	25.00	25	Lina	K-25	70	90.0	20.00
26		E-26	70	85	15.00	26	M Hanifudin	K-26	60	80.0	20.00
27		E-27	65	90	25.00	27	Mia	K-27	65	85.0	20.00
28		E-28	57.5	87.5	30.00	28	Moga	K-28	80	87.5	7.50
29		E-29	72.5	95	22.50	29	Muh.Sobirin	K-29	72.5	87.5	15.00
30		E-30	72.5	95	22.50	30	Nur Afifah	K-30	65	85.0	20.00
31		E-31	77.5	92.5	15.00	31	Nuruz	K-31	70	87.5	17.50
32		E-32	67.5	85	17.50	32	Randy	K-32	62.5	82.5	20.00
						33	Retno	K-33	67.5	82.5	15.00
						34	Shinta	K-34	75	85.0	10.00
						35	Syarifatul	K-35	67.5	87.5	20.00

					36	Teddy	K-36	62.5	80.0	17.50
					37	Tyhan	K-37	70	87.5	17.50
					38	Zaenal	K-38	62.5	87.5	25.00
					39	Zufa	K-39	65	85.0	20.00
	Jumlah	2168	2847.50	680		Jumlah		2653	3245	593
	N	32.00	32.00	32.00		N		39.00	39.00	39.00
	Mean	67.73	88.98	21.25		Mean		68.01	83.21	15.19
	Varians	29.18	26.56	21.77		Varians		20.12	17.42	26.11
	SD	5.40	5.15	4.67		SD		4.49	4.17	5.11
	Max	77.5	97.5	30.0		Max		80	90.00	25.00
	Min	55.00	75.00	10.00		Min		60.00	70.00	5.00
	Rentang	22.50	22.50	20.00		Rentang		20.00	20.00	20.00

## Lampiran 21 Angket Respon Siswa terhadap CD interaktif

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PENERAPAN MEDIA CD INTERAKTIF  
SEJARAH PADA MATERI AKULTURASI KEBUDAYAAN NUSANTARA DENGAN  
KEBUDAYAAN HINDU-BUDHA**

NAMA : *Amrina Rosoda.*

KELAS : *X-MIA-1*

NO ABSEN : *04*

Petunjuk Pengisian Angket :

- a. Bacalah dengan cermat setiap pertanyaan/pernyataan sebelum menjawab
- b. Pilihlah sesuai pendapat anda terhadap setiap pertanyaan/pernyataan dengan cara memberikan tanda silang (X) pada pilihan a, b, c, atau d
- c. Pilihlah jawaban dengan sungguh-sungguh dan jujur
- d. Selamat mengerjakan

<p>A. Kesesuaian penggunaan media CD interaktif sejarah pada materi Akulturasi Kebudayaan Nusantara dengan Kebudayaan Hindu-Budha</p> <p>1. Media CD interaktif sejarah telah sesuai dengan materi yang diajarkan.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Sangat setuju</p> <p>b. Setuju</p> <p>c. Ragu-ragu</p> <p>d. Tidak setuju</p> <p>e. Sangat tidak setuju</p> <p>2. Penggunaan media CD interaktif sejarah membantu saya dalam memahami materi.</p> <p>a. Sangat setuju</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Setuju</p> <p>c. Ragu-ragu</p> <p>d. Tidak setuju</p> <p>e. Sangat tidak setuju</p>	<p>3. Belajar menggunakan media CD interaktif membantu saya dalam menambah pengetahuan.</p> <p>a. Sangat setuju</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Setuju</p> <p>c. Ragu-ragu</p> <p>d. Tidak setuju</p> <p>e. Sangat tidak setuju</p> <p>4. Penggunaan media CD interaktif dapat membantu saya mengingat materi atau gambar yang penting dalam materi.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Sangat setuju</p> <p>b. Setuju</p> <p>c. Ragu-ragu</p> <p>d. Tidak setuju</p> <p>e. Sangat tidak setuju</p> <p>5. Adanya kuis di dalam CD interaktif sangat membantu dalam mengukur kemampuan</p>
--	--

saya dalam memahami materi tersebut.

- a. Sangat setuju  
 b. Setuju  
 c. Tidak setuju  
 d. Ragu-ragu  
 e. Sangat tidak setuju
6. Saya menyukai media CD interaktif karena CD interaktif merupakan media yang variatif.  
 a. Sangat setuju  
 b. Setuju  
 c. Ragu-ragu  
 d. Tidak setuju  
 e. Sangat tidak setuju
7. Apakah media CD Interaktif tidak membuat anda kebingungan dan mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran?  
 a. Sangat setuju  
 b. Setuju  
 c. Ragu-ragu  
 d. Tidak setuju  
 e. Sangat tidak setuju
8. Media CD interaktif membuat proses belajar berjalan dengan baik.  
 a. Sangat setuju  
 b. Setuju  
 c. Ragu-ragu  
 d. Tidak setuju  
 e. Sangat tidak setuju
9. Media CD interaktif membuat proses belajar berjalan dengan baik.  
 a. Sangat setuju  
 b. Setuju  
 c. Ragu-ragu

- d. Tidak setuju  
 e. Sangat tidak setuju

10. Apakah media CD interaktif membuat anda lebih aktif dalam kegiatan belajar?

- a. Sangat setuju  
 b. Setuju  
 c. Ragu-ragu  
 d. Tidak setuju  
 e. Sangat tidak setuju

11. Apakah anda dapat lebih mudah memahami materi dengan menggunakan media CD interaktif?

- a. Sangat setuju  
 b. Setuju  
 c. Ragu-ragu  
 d. Tidak setuju  
 e. Sangat tidak setuju

12. Apakah semangat belajar anda bertambah setelah menggunakan media CD interaktif?

- a. Sangat setuju  
 b. Setuju  
 c. Ragu-ragu  
 d. Tidak setuju  
 e. Sangat tidak setuju

13. Apakah dengan menggunakan media CD interaktif dapat membantu anda ketika belajar secara mandiri?

- a. Sangat setuju  
 b. Setuju  
 c. Ragu-ragu  
 d. Tidak setuju  
 e. Sangat tidak setuju

14. Apakah media CD interaktif lebih menarik perhatian anda dalam pembelajaran?

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Ragu-ragu
- d. Tidak setuju
- e. Sangat tidak setuju

15. Apakah dengan media CD interaktif membuat anda lebih menyukai pelajaran sejarah?

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Ragu-ragu
- d. Tidak setuju
- e. Sangat tidak setuju

16. Apakah dengan adanya kuis di dalam CD interaktif merangsang anda untuk berpikir?

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Ragu-ragu
- d. Tidak setuju
- e. Sangat tidak setuju

17. Apakah keseluruhan tampilan CD interaktif menarik?

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Ragu-ragu
- d. Tidak setuju
- e. Sangat tidak setuju

18. Apakah CD interaktif menjadikan anda aktif didalam pembelajaran?

- a. Sangat setuju
- b. Setuju

c. Ragu-ragu

d. Tidak setuju

e. Sangat tidak setuju

19. Apakah anda menyukai suasana kelas saat menggunakan media CD interaktif?

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Ragu-ragu
- d. Tidak setuju
- e. Sangat tidak setuju

20. Saya sangat berharap media CD interaktif juga diterapkan pada materi sejarah lain yang sesuai.

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Ragu-ragu
- d. Tidak setuju
- e. Sangat tidak setuju





## Lampiran 22 Rekapitulasi Angket Respon Siswa

Kode	Butir Pernyataan/ Pertanyaan																				Jml	N (%)	Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
E-1	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	87	87	SS
E-2	4	5	5	5	5	5	1	4	3	3	5	4	3	5	4	5	4	4	5	2	81	81	S
E-3	4	4	4	4	1	4	4	5	4	4	4	4	4	3	3	5	4	5	5	4	79	79	S
E-4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	89	89	SS
E-5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	86	86	SS
E-6	4	5	4	4	4	5	3	4	4	3	4	4	4	5	3	4	4	3	4	4	79	79	S
E-7	4	5	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	5	3	5	4	3	4	4	81	81	S
E-8	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84	84	SS
E-9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	80	S
E-10	4	4	5	4	4	5	3	4	4	3	3	4	4	5	2	3	4	3	4	5	77	77	S
E-11	5	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79	79	S
E-12	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79	79	S
E-13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	80	S
E-14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	80	S
E-15	4	4	5	5	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	75	75	S

E-16	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	82	82	S
E-17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	80	S
E-18	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	76	76	S
E-19	4	4	4	5	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	4	77	77	S
E-20	4	5	5	5	4	4	4	4	4	3	4	3	4	5	3	3	4	3	3	5	79	79	S
E-21	4	5	4	4	5	4	4	3	3	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	82	82	S
E-22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	80	S
E-23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	82	8	S
E-24	5	5	5	3	4	4	2	4	4	3	4	5	3	5	5	5	5	3	2	5	81	81	S
E-25	4	4	5	4	5	4	4	3	4	3	3	4	4	5	3	3	4	4	3	5	78	78	S
E-26	4	4	5	4	4	5	3	4	4	3	3	4	4	5	2	3	4	3	4	5	77	77	S
E-27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	78	78	S
E-28	4	4	5	4	4	5	3	4	4	3	3	4	4	5	2	3	4	3	4	5	77	77	S
E-29	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	94	94	SS
E-30	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	91	91	SS
E-31	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	91	91	SS
E-32	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	85	85	SS
Jml	136	138	142	137	129	139	118	129	129	118	126	131	130	137	119	132	133	122	126	135	81. 4	81. 4	<b>SETUJU</b>
%	85	86	89	86	81	87	74	81	81	74	79	82	81	86	74	83	83	76	79	84			
	SS	SS	SS	SS	S	SS	S	S	S	S	S	S	S	SS	S	S	S	S	S	SS			
rata - rata =	130.3				% =				81%				Kriteria =				<b>SETUJU</b>						

## Lampiran 23 Angket Tanggapan Guru terhadap CD interaktif

**SEJARAH PADA MATERI AKULTURASI KEBUDAYAAN NUSANTARA DENGAN  
KEBUDAYAAN HINDU-BUDHA**

NAMA : *Nur Rosmi*

NIP : *19670710 199303 1013*

Petunjuk Pengisian Angket :

Pilihlah sesuai pendapat Bapak/ Ibu terhadap setiap pertanyaan/pernyataan dengan cara memberikan tanda silang (X) pada pilihan a, b, c, atau d

<p>1. Apakah tampilan CD interaktif sejarah materi Akulturasi Kebudayaan Nusantara dengan Hindu-Budha secara keseluruhan menarik?</p> <p>a. Sangat setuju</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Setuju</p> <p>c. Ragu-ragu</p> <p>d. Tidak setuju</p> <p>e. Sangat tidak setuju</p> <p>2. Apakah indikator materi dirumuskan dengan jelas di dalam CD interaktif?</p> <p>a. Sangat setuju</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Setuju</p> <p>c. Ragu-ragu</p> <p>d. Tidak setuju</p> <p>e. Sangat tidak setuju</p> <p>3. Apakah penyajian materi didalam CD interaktif tersusun secara sistematis?</p> <p>a. Sangat setuju</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Setuju</p>	<p>c. Ragu-ragu</p> <p>d. Tidak setuju</p> <p>e. Sangat tidak setuju</p> <p>4. Apakah pedoman atau petunjuk penggunaan CD interaktif tersampaikan dengan jelas?</p> <p>a. Sangat setuju</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Setuju</p> <p>c. Ragu-ragu</p> <p>d. Tidak setuju</p> <p>e. Sangat tidak setuju</p> <p>5. Apakah materi yang disajikan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari?</p> <p>a. Sangat setuju</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Setuju</p> <p>c. Ragu-ragu</p> <p>d. Tidak setuju</p> <p>e. Sangat tidak setuju</p> <p>6. Penggunaan gambar dan contoh dalam dalam CD interaktif sangat relevan dan</p>
---	--

<p>dapat membantu pemahaman siswa?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat setuju</p> <p>b. Setuju</p> <p>c. Ragu-ragu</p> <p>d. Tidak setuju</p> <p>e. Sangat tidak setuju</p> <p>7. Apakah soal-soal dalam kuis mampu menumbuhkan kemampuan berpikir siswa?</p> <p>a. Sangat setuju</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> b. Setuju</p> <p>c. Ragu-ragu</p> <p>d. Tidak setuju</p> <p>e. Sangat tidak setuju</p> <p>8. Apakah CD interaktif sejarah dapat dipelajari secara mandiri oleh siswa?</p> <p>a. Sangat setuju</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> b. Setuju</p> <p>c. Ragu-ragu</p> <p>d. Tidak setuju</p> <p>e. Sangat tidak setuju</p> <p>9. Apakah CD interaktif sejarah dapat menambah wawasan siswa tentang materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> a. Sangat setuju</p> <p>b. Setuju</p> <p>c. Ragu-ragu</p> <p>d. Tidak setuju</p> <p>e. Sangat tidak setuju</p>	<p>10. Apakah CD interaktif sejarah membuat siswa aktif dan tertarik untuk belajar?</p> <p>a. Sangat setuju</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> b. Setuju</p> <p>c. Ragu-ragu</p> <p>d. Tidak setuju</p> <p>e. Sangat tidak setuju</p>
---	---

## Lampiran 24 Hasil Wawancara Identifikasi Masalah

**HASIL WAWANCARA IDENTIFIKASI MASALAH**

Nama : Nur Qosim, S.Pd., M.Pd.

NIP : 19670710 199303 1 013

1. Bagaimana proses pembelajaran sejarah yang biasa Bapak terapkan di SMA Negeri 3 Demak?

Jawaban: “Pembelajaran sejarah yang dilakukan masih bersifat konvensional, terkadang diselingi dengan diskusi dan penayangan gambar-gambar yang mendukung materi.”

2. Berapa nilai KKM untuk mata pelajaran sejarah?

Jawaban: “75.”

3. Bahan ajar apa yang Bapak gunakan saat KBM?

Jawaban: “Buku paket yang disediakan perpustakaan yang dipinjamkan kepada siswa, namun jumlah buku paket terbaru kurikulum 2013 masih terbatas.”

4. Apakah buku paket tersebut sudah melatih kemandirian siswa dan keaktifan siswa?

Jawaban : “Dari pengamatan selama saya mengajar kebanyakan siswa jika disuruh membaca kurang semangat karena materi di dalam buku paket terlalu padat dan siswa belum terbiasa belajar secara mandiri.”

5. Apakah Bapak pernah menggunakan media berbasis komputer pada saat pembelajaran?

Jawaban: “Pernah, saya sering menggunakan power point untuk menayangkan materi dan gambar, selain itu saya juga menggunakan media video pada materi tertentu. Saya sebenarnya mempunyai CD interaktif, namun hanya berisi game

interaktif yang berisi soal-soal saja, dan soalnya pun acak mencakup materi Hindu-Budha, tidak urut per sub materi, jadi saya untuk menerapkannya pada pembelajaran di kelas sulit untuk mengatur strateginya bagaimana”

6. Apakah siswa menyukai media tersebut? Bagaimana respon siswa ketika Bapak menggunakan media tersebut?

Jawaban: “Ketika saya menggunakan power point, siswa sering terlihat jenuh karena hanya mendengarkan saya menjelaskan materi yang ditampilkan pada layar, ketika saya menayangkan gambar respon siswa baik, terlihat bahwa siswa senang melihat gambar-gambar yang ditampilkan namun ketika disuruh untuk menjelaskan maksud dari gambar tersebut dan hubungannya dengan materi mereka kurang memahami. Ketika saya menayangkan video pada awal penayangan siswa antusias namun lama kelamaan siswa terlihat jenuh karena video pembelajaran yang ada kurang menarik, hanya berisi gambar-gambar dan narasi yang monoton.”

7. Apakah Bapak membutuhkan media lain yang lebih variatif? Khususnya pada materi apa?

Jawaban: “Saya membutuhkan media untuk materi akulturasi kebudayaan Nusantara dengan kebudayaan Hindu-Budha karena pada materi ini meskipun terlihat mudah namun sebenarnya sulit, materi ini membutuhkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mengidentifikasi mana kebudayaan asli Indonesia dan mana kebudayaan yang merupakan pengaruh dari bangsa lain.”

8. Media seperti apa yang bapak butuhkan?

Jawaban: “Media yang mampu melatih kemandirian sehingga siswa akan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Media yang menyajikan materi dengan penambahan gambar yang menarik dan lebih ringkas sehingga siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar. Kemudian media tersebut juga mampu disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa, artinya siswa dapat mengatur sendiri pola belajarnya. Ya contohnya CD interaktif, tapi CD

interaktif yang lengkap isinya, ada materi, kuis dan penugasan dan materi yang ada itu hanya berisi sub materi saja agar dapat digunakan dalam 1 pertemuan”

9. Mengapa Bapak membutuhkan media tersebut?

Jawab : Ya karena menurut saya CD interaktif itu praktis dalam waktu dan memperingkas materi juga. Siswa juga dapat mengatur pola belajarnya, jika belum paham dengan materi dibagian tertentu dapat diulang-ulang sampai memahami.”

Lampiran 25 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian

**DOKUMENTASI PENELITIAN**



Gambar 1. CD interaktif yang telah diperbanyak untuk uji coba  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2. Suasana Pembelajaran pada Kelas Eksperimen  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)





Gambar 3. Siswa Mengoperasikan CD interaktif dan berdiskusi  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4. Guru Membantu Siswa  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 5. Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 6. Salah satu siswa memberi pertanyaan kepada kelompok yang mempresentasikan hasil diskusi  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 7. Siswa Mengerjakan Soal Tes  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 8. Proses Pembelajaran Pada Kelas Kontrol  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

## Lampiran 26 Surat Kelayakan Media dari PPMP LP3 UNNES



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
 LEMBAGA PENGEMBANGAN PENDIDIKAN DAN PROFESI (LP3)  
**PUSAT PENGEMBANGAN MEDIA PENDIDIKAN**  
 Kompleks Gedung PKM Lantai 1, Kampus Sekaran Gunungpati Semarang, Telp. (024) 70773119

### SURAT KETERANGAN

No. 076 /UN37.3.2.4/TU/2014

Pusat Pengembangan Media Pendidikan (PPMP) Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Profesi Universitas Negeri Semarang menerangkan bahwa:

Nama : Prasetyaning Budi Utami  
 NIM : 3101411080  
 Jurusan/ Prodi : Sejarah/ Pendidikan Sejarah  
 Fakultas : Ilmu Sosial  
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media CD Interaktif pada Pembelajaran Sejarah terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Demak Tahun Ajaran 2014/2015

telah melakukan validasi media di Pusat Pengembangan Media Pendidikan Universitas Negeri Semarang dengan hasil terlampir. Secara umum, produk media yang dihasilkan dapat dikategorikan:

- Sangat Tidak Layak
- Tidak Layak
- Kurang Layak
- Cukup Layak
- Layak
- Sangat Layak

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 12 Februari 2015

Kepala PPMP



Dr. Isnarto, M.Si.

NIP. 196902251994031001

## Lampiran 27 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN DEMAK  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA  
SMA NEGERI 3 DEMAK**

Jln. Sultan Trenggono No. 81 ☎ (0291) 681648 Demak 📠 59551, Email : sma3demak@yahoo.co.id

**SURAT KETERANGAN**  
**Nomor : 421.3 / 101 / 2015**

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SMA Negeri 3 Demak, menerangkan bahwa :

Nama : **PRASETYANING BUDI UTAMI**  
 NPM : 310144080  
 Fakultas / Prodi : Sejarah ( Ilmu Sosial ) / S.1  
 Universitas : Universitas Negeri Semarang ( UNNES )

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian dengan judul " **PENGEMBANGAN MEDIA CD INTERAKTIF SEJARAH MATERI AKULTURASI KEBUDAYAAN NUSANTARA DENGAN KEBUDAYAAN HINDU – BUDHA PADA KELAS X SMA NEGERI 3 DEMAK** "

Waktu Pelaksanaan : Januari – Maret 2015  
 Tempat : Di SMA Negeri 3 Demak

Demikian surat keterangan ini di buat, untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Demak, 23 Maret 2015  
 Kepala Sekolah



**Drs. SUNARNO UTOMO, M.Si**  
**NIP.19610412 198603 1 022**