

**PENGEMBANGAN ENSIKLOPEDIA DIGITAL JENIS MANUSIA PURBA
BERBASIS FLIPPING BOOK UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS X
MAN 1 MUARO JAMBI**

SKRIPSI



**OLEH
MUTIARA
NIM A1A219066**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
2023**

**PENGEMBANGAN ENSIKLOPEDIA DIGITAL JENIS MANUSIA PURBA
BERBASIS FLIPPING BOOK UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS X
MAN 1 MUARO JAMBI**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Sejarah**



OLEH

Mutiara

NIM A1A219066

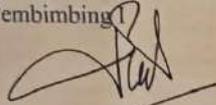
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

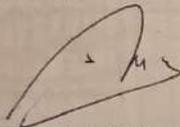
Skripsi berjudul "*Pengembangan Ensiklopedia Digital Jenis Manusia Purba berbasis Flipping Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X MAN 1 Muaro Jambi*". Yang disusun oleh Mutiara dengan NIM A1A219066, Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi telah diperiksa dan disetujui untuk di ajukan pada Sidang Skripsi.

Jambi, 10 Oktober 2023
Pembimbing I



Drs. Budi Purnomo, M.Hum., M.Pd
NIP :196103081986031004

Jambi, 09 Oktober 2023
Pembimbing II

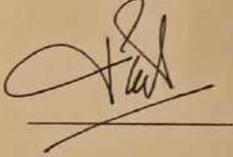
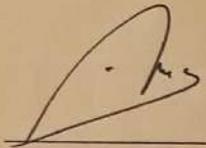


Andre Mustofa Meihan, M.Pd
NIP : 199705262022031010

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Ensiklopedia Digital Jenis Manusia Purba Berbasis Flipping Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X MAN 1 Muaro Jambi*: Skripsi Program Studi Pendidikan Sejarah, yang disusun oleh Mutiara, Nomor Induk Mahasiswa A1A219066 telah di pertahankan di depan tim penguji pada Senin, 23 Oktober 2023.

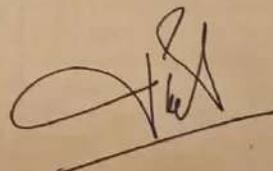
TIM PENGUJI

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Drs. Budi Purnomo, M.Hum., M.Pd NIP. 196103081986031004	Ketua	
2.	Andre Mustofa Meihan, M.Pd NIP. 199705262022031010	Sekretaris	

Jambi, 23 Oktober 2023

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan
Sejarah



Drs. Budi Purnomo, M.Hum., M.Pd
NIP. 196103081986031004

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : MUTIARA
NIM : A1A219066
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian pihak lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi dicabut gelar dan ditarik ijazah.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Jambi, 20 Oktober 2023
Yang membuat pernyataan.



Mutiara
NIM. A1A219066

ABSTRAK

Mutiara. 2023 **Pengembangan Ensiklopedia Digital Jenis Manusia Purba Berbasis Flipping Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X MAN 1 Muaro Jambi**: Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, FKIP Universitas Jambi. Pembimbing (I) Drs. Budi Purnomo, M.Hum., M.Pd (II) Andre Mustofa Meihan M.Pd.

Kata Kunci: Ensiklopedia Digital, Motivasi Belajar, Sejarah

Pada penelitian yang dilakukan memiliki tujuan dalam mengembangkan ensiklopedia digital sebagai media pembelajaran materi jenis manusia purba dan meningkatkan motivasi belajar sejarah kelas X MAN 1 Muaro Jambi. Dalam mengetahui kelayakan media ensiklopedia digital dengan berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media. Subjek pengembangan video pembelajaran sejarah diuji cobakan pada siswa kelas X 2 MAN 1 Muaro Jambi sebanyak dengan uji coba kelompok kecil 5 siswa dan kelompok besar 24 siswa. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada 28 November 2022 diketahui bahwa motivasi belajar sejarah siswa cukup rendah.

Pengembangan ensiklopedia dengan menggunakan tahapan *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE*. Instrumen yang digunakan berupa lembar angket untuk ahli materi dan ahli media, angket motivasi belajar. Analisis data kualitatif berupa kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi, untuk data kuantitatif berupa data penilaian media dan analisis peningkatan motivasi belajar siswa.

Hasil dari penelitian pengembangan ensiklopedia digital berbasis *flippingbook* telah memenuhi syarat dan layak digunakan dalam pembelajaran sejarah. Hal itu dilihat dari hasil validasi ahli materi dengan persentase 93,3% dikategorikan sangat baik dan validasi media dengan persentase 80% dan dikategorikan baik. Dari uji coba kelompok kecil yang berjumlah 5 orang siswa dengan persentase 78,33% dikategorikan cukup baik dan uji coba kelompok besar berjumlah 24 orang siswa dengan persentase 80,69% dikategorikan cukup baik serta pada hasil angket motivasi belajar kelas X 2 setelah penggunaan media diperoleh persentase 88,05% dikategorikan sangat baik. Dapat disimpulkan ensiklopedia digital berbasis *flippingbook* dengan pada hasil uji t diperoleh nilai $\text{sig } 0,000 < 0,05$ maka media layak digunakan.

Sejalan dengan hasil penelitian dan kesimpulan, maka disarankan kepada guru sejarah untuk menggunakan ensiklopedia digital berbasis *flippingbook* dalam proses pembelajaran, sehingga situasi pembelajaran menjadi lebih menarik dan bervariasi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, berkat karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Ensiklopedia Digital Jenis Manusia Purba Berbasis *Flipping Book* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X MAN 1 Muaro Jambi” skripsi ini diajukan dalam memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.

Dalam Penyelesaian skripsi ini penulis banyak memperoleh bantuan, dukungan, motivasi, serta kritik maupun saran yang membangun dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Drs. Budi Purnomo, M.Hum., M.Pd. selaku Pembimbing Skripsi I dan Bapak Andre Mustofa Meihan, M.Pd. selaku Pembimbing Skripsi II yang telah cukup banyak memberikan arahan, saran dengan kesabaran dan keikhlasan dalam membimbing penulis. Selain itu banyak arahan, kritik dan juga saran dari berbagai pihak Sehingga dengan rasa hormat, ketulusan dan kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. Budi Purnomo, M.Hum., M.Pd sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah serta Dosen Pembimbing I yang dengan keikhlasan dan kesabarannya dalam membimbing, memberikan kritik dan saran yang membangun penulis.
2. Bapak Andre Mustofa Meihan M.Pd sebagai Dosen Pembimbing II yang dengan ketelitiannya telah banyak memberikan kritik saran untuk memotivasi dalam penyelesaian skripsi penulis.
3. Seluruh dosen Pendidikan Sejarah yang telah banyak memberikan banyak ilmu selama penulis menimba ilmu di Progam Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
4. Untuk teristimewa dengan penuh hormat kepada Bapak dan Ibuku tercinta, Sarman dan Tuti Wiyati yang tiada hentinya memberikan semangat dan doa untuk memotivasi dalam menyelesaikan skripsi penulis. Saudara-saudaraku

tercinta, mbak Riana Adam Dewi, mas Bambang, mbak Rita Yuniarti, Kak Nanda, adik-adikku Dimas Setiadi, Javier Zaky, Aisyahwa Adria Nanda, Ayyara Faradisha Azdra, terimakasih banyak akan doa serta dukungannya.

5. Untuk yang istimewa Fajar Faadhilah yang selalu setia menemani juga memberikan dukungan dan doa tiada hentinya serta berkontribusi pada penulisan skripsi ini dengan ketulusan dan keikhlasannya dalam membantu penulis.
6. Seluruh rekan mahasiswa/i Pendidikan Sejarah 2019, sahabatku Diah Ayu Puspita Sari, Eka Sari, Rika Yulianti, Srihasanah, Siti Fadilah, Umi Astuti, sedulur, terimakasih atas kebersamaan dan dukungan kepada penulis.
7. Teman-Teman PLP MAN I Muaro Jambi, dan juga kepada MAN 1 Muaro Jambi, terkhusus kepada kelas X 2 yang telah membantu peneliti dalam mendapatkan data penelitian skripsi penulis.
8. Penulis ucapkan terimakasih sebesar-besarnya terhadap seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi, yang tidak dapat penulis sebutkan Namanya satu persatu.

Penulis Menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Dalam penyajian serta isi yang terdapat pada skripsi. Hal ini dikarenakan masih kurangnya ilmu yang dimiliki penulis, oleh karena itu penulis harapkan kritik saran yang dapat membangun penulis di masa yang akan datang untuk lebih baik lagi. Selain itu penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak.

Jambi, Oktober 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Pengembangan	6
1.4 Spesifikasi Pengembangan	6
1.5 Pentingnya Pengembangan.....	7
1.6 Asumsi dan Batasan Pengembangan	7
1.7 Definisi Istilah	8
BAB II KAJIAN TEORITIK	
2.1 Pembelajaran Sejarah	10
2.2 Motivasi Belajar	13
2.3 Media Pembelajaran	16
2.4 Ensiklopedia Digital	17
2.5 Flipping Book	19
2.6 Penelitian Relevan	25
2.7 Kerangka Berfikir	26
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
3.1 Model Pengembangan	28
3.2 Prosedur Pengembangan.....	29
3.3 Subjek Uji Coba	34
3.4 Jenis Data dan Sumber Data.....	34
3.5 Instrumen Pengumpulan Data	35
3.6 Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Penyajian Hasil Pengembangan.....	45
4.2 Pembahasan	65

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	69
5.2 Implikasi	70
5.3 Saran	70
DAFTAR RUJUKAN	72
LAMPIRAN	76

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media	36
3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	36
3.3 Kisi-Kisi Angket Motivasi siswa	37
3.4 Kategori berdasarkan <i>skala likert</i>	37
3.5 Rentang nilai validasi media dan materi.....	38
3.6 Rentang nilai angket motivasi	39
3.7 Rentang nilai uji kelompok kecil.....	39
3.8 Rentang nilai uji kelompok besar	40
3.9 Interpretasi skor angket	40
4.1 Tujuan pembelajaran	48
4.2 Kompetensi dasar Rpp X MAN 1 Muaro Jambi	49
4.3 Angket validasi ahli materi.....	50
4.4 Angket Validasi Ahli Media.....	51
4.5 Hasil Uji Reliabilitas menggunakan spss v.19	53
4.6 Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	53
4.7 Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	54
4.8 Skor motivasi kelas eksperimen dengan perlakuan.....	56
4.9 Hasil data kelas eksperimen	57
4.10 Distribusi frekuensi kelas eksperimen.....	58
4.11 Skor motivasi kelas kontrol.....	59
4.12 Hasil data kelas kontrol	61

4.13 Distribusi frekuensi kelas kontrol.....	61
4.14 Hasil Uji Normalitas.....	62
4.15 Hasil Uji Homogenitas	63
4.16 Hasil Uji Paired <i>sample T-Test</i>	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Tampilan awal aplikasi <i>flipbook</i>	23
2.2 Tampilan awal aplikasi saat sudah masuk.....	23
2.3 Tampilan beberapa menu	24
2.4 Pemberian gambar dan tulisan pada sampul.....	24
2.5 Ensiklopedia digital yang sudah selesai	24
4.1 Ensiklopedia digital berbasis <i>flippingbook</i>	49
4.2 Revisi <i>Cover</i>	52
4.3 Diagram angket motivasi belajar kelas eksperimen	58
4.4 Diagram angket motivasi belajar kelas kontrol	61

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
2.1 Paradigma Penelitian	27
3.1 Langkah Model <i>ADDIE</i>	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media	76
2. Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	76
3. Kisi-Kisi Motivasi Belajar	76
4. Surat Izin Penelitian.....	77
5. Surat Selesai Penelitian.....	78
6. Uji ahli Media.....	79
7. Uji ahli Materi.....	81
8. Angket Motivasi Belajar.....	83
9. Rpp.....	91
10. Hasil Uji Validitas	93
11. Hasil Uji Reabilitas.....	94
12. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	94
13. Hasil Uji coba kelompok besar.....	95
14. Hasil motivasi kelas eksperimen dengan perlakuan	96
15. Hasil motivasi kelas kontrol	98
16. Hasil uji Normalitas	100
17. Hasil uji Homogenitas	101
18. Hasil uji-T.....	102
19. Dokumentasi	103

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam pendidikan memiliki kecenderungan gaya belajar yang beruntun, aktif, merasakan, serta visual yang terdapat pada masa kini. Dapat belajar dengan sendiri atau mandiri tentang apa yang sedang ataupun ingin dipelajari atau sering disebut aktif, beruntun yang dapat memahami materi dengan masuk akal, berturut-turut serta ketersaling berkaitan. Merasakan yang dimaksud merupakan pembiasaan dalam pembelajaran untuk lebih tertarik pada suatu bersifat fakta, mudah, serta juga telah disesuaikan terhadap kehidupan hari-harinya. Visual merupakan bentuk gaya dari belajar dengan langsung melihat terhadap gambaran dari sebuah bagan, gambar, video, serta lain sebagainya. Felden dan Soelman dalam (Ulfa, 2016:85) Seluruh dari gaya dalam belajar sudah disesuaikan sesuai terhadap gaya atau bentuk belajar gaya belajar pada peserta didik di zaman modern sekarang dengan dihubungkan pada perkembangan teknologi dengan adanya teknologi akan dapat memberi kemudahan dalam melakukan suatu pekerjaan. Banyaknya kemudahan telah membuat penurunan tingkat belajar peserta didik disekolah.

Perkembangan dari teknologi baik berupa internet telah banyak merubah jalan pikiran dan sudut pandang masyarakat agar menjadi lebih baik dengan lebih praktis dan maju, juga mudahnya dalam mencari ataupun memperoleh informasi dengan cara lebih efisien dan mudah (Suripah, 2017:70). Dalam perkembangan yang terjadi memberikan tuntutan agar sebagai pendidik mampu menumbuhkan beberapa ide yang afektif, inovatif serta kreatif didalam pengembangan sistem pembelajaran sistem yang banyak

menggunakan kemajuan dari teknologi, berfokus terhadap siswa dengan memberikan fasilitas pada kegiatan belajar mengajar (Fazar *et al.*, 2016:6). Peserta didik diharapkan mampu memahami materi dengan memeriksa dan mengkaji kembali materi secara mandiri dengan pemanfaatan teknologi (Widyasari *et al.*, 2021:62). Media dalam pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk merangsang peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk lebih baik dengan menyajikan berupa isi materi (Abi Hamid *et al.*, 2020: 4).

Permasalahan pada pendidikan dapat terlihat jika hasil pendidikan tidak mampu mencapai dari taraf yang telah diharapkan. Akibat rendahnya dari sumber daya manusia sistem pendidikan dan juga pendidikan yang digunakan akan menjadi permasalahan juga penyebab yang memberi dampak kurangnya motivasi dan minat. Dalam mencegah terjadinya masalah dalam pendidikan dapat melakukan perbaikan kualitas dan mobilitas komponen pendidikan. Dapat dikatakan *supervisor* memiliki peranan yang cukup penting untuk memberikan kualitas guru yang lebih baik dalam melaksanakan pembelajaran lebih berkualitas. Di sekolah jabatan *supervisor* yang meliputi pengawas dan terutama kepala sekolah (sabandi, 2013: 2).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan salah satu guru dan juga beberapa siswa di MAN 1 Muaro Jambi pada tanggal 28 November 2022, permasalahan pendidikan terjadi bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media cetak berupa buku ajar dan metode ceramah hanya membuat para peserta didik merasa bosan dan kurangnya motivasi dalam kegiatan belajar. Beberapa faktor mengapa mata pelajaran Sejarah kurang dimotivasi, bagi para peserta didik khususnya di MAN 1 Muaro Jambi. Pertama-tama hal ini dipicu oleh kurangnya media

tambahan untuk menunjang proses pembelajaran sejarah, dan kurangnya guru untuk lebih memberikan arahan dan motivasi agar proses pembelajaran sejarah tidak hanya berupa ceramah maupun catatan saja akibatnya, peserta didik kurang tertarik terhadap mata pelajaran seperti sejarah menjadi tersisih atau dinomor duakan di banding mata pelajaran lain. Sudah menjadi hal umum bahwa pelajaran sejarah dianggap kurang diberikan motivasi, sehingga sebagian besar siswa beranggapan bahwa pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang cukup membosankan. Sejarah sebagai ilmu sosial bagi siswa menjadi pelajaran yang kurang di motivasi kalau bukan pelajaran yang membosankan Kuntowijoyo dalam (Nurweda, 2022:20).

Pada kenyataannya pembelajaran sejarah di lapangan ataupun yang dilaksanakan dalam pembelajaran di sekolah, banyak ditemukan bahwa pembelajaran sejarah memiliki kesan pelajaran cukup membosankan, tidak memberi motivasi peserta didik, pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang menjabarkan suatu fakta yang telah ada, dianggap tidak cukup penting, sebabnya siswa meremehkan pembelajaran sejarah. Seperti halnya di gambarkan Wiriaatmadja dalam (Agus Rustamana, 2019:2) Banyaknya murid mengeluhkan pelajaran sejarah sangat membosankan dikarenakan isi dalam pembelajaran sejarah hanya berupa hafalan saja dari pembelajaran tahun ke tahun, tokoh dan peristiwa sejarah. Segudang informasi diberikan tanpa adanya motivasi begitu saja kepada siswa dan siswa tinggal menghafalkannya di luar kepala. Dapat dikatakan menghafal atau mengingat adalah salah satu cara belajar, seperti halnya menirukan (*motivating* atau *copying*) mencoba-coba dengan *trial and error*, terkadang juga berpikir atau merenungkan apa yang di lihat dan di alami dengan hasil yang berbeda-beda. Oleh karena itu ensiklopedia sejarah yang memuat pengetahuan-pengetahuan dasar tentang sejarah

diperlukan oleh guru untuk menambah sumber belajar selain buku cetak. Perkembangan teknologi komputer dewasa memiliki pengaruh terhadap adanya pengadaan sumber belajar termasuk ensiklopedia. Ensiklopedia digital dapat diakses melalui jaringan internet bebas digunakan kapan saja dan dimana saja oleh siswa maupun guru, contohnya yang sudah ada saat ini Wikipedia dan *Encyclopedia Britannica*. Media memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas pada pembelajaran. Salah satu dari caranya adalah media dimanfaatkan untuk keperluan dalam pembelajaran (Asyhar, 2012:29). Oleh karena itu Ensiklopedia digital juga di perlukan dalam proses pembelajaran di harapkan dengan adanya ensiklopedia digital ini dapat membantu efektivitas peserta didik agar lebih termotivasi dalam belajar sejarah. Ensiklopedia elektronik atau digital merupakan suatu kumpulan dari sebuah tulisan didalamnya memiliki isi tentang informasi atau penjelasan mengenai ilmu pengetahuan tertentu tersajikan serta tersusun dengan berdasar kategori tertentu dapat diakses melalui website atau berdasar abjad. (Sari *et al.*, 2020:197). Pembuatan media pembelajaran ensiklopedia digital dengan menggunakan *Flipping Book* ini di latar belakang karena pembuatan ensiklopedia dengan didukung berbagai fitur *editing* yang sudah lengkap serta hasil dengan kualitas lebih baik dapat dibuat dengan mudah.

Ensiklopedia memiliki kelebihan yaitu ensiklopedia lebih mudah di gunakan karena berbentuk kamus yang secara teratur menggambarkan informasi, dan penjelasan yang lebih mendalam serta dilengkapi dengan informasi visual, Selain itu kelebihan yang terdapat pada ensiklopedia dapat memberikan rangsangan terhadap peserta didik untuk dapat aktif, kreatif, serta berfikir kritis. Selain itu juga ensiklopedia digunakan dalam secara umum meningkatkan pengetahuan kognitif terhadap peserta didik, ensiklopedia

dapat digunakan sebagai pelengkap buku teks serta sebagai pemberi informasi lebih menarik dalam kegiatan pembelajaran. (Sulistiyawati dan Hedianti, 2015:78) Mengatakan ensiklopedia merupakan sumber belajar yang memberikan informasi mengenai suatu masalah dengan lengkap dan mendasar, ensiklopedia juga dapat menjadi alternatif sumber belajar untuk memberikan informasi yang lebih terbaru dan akurat, ensiklopedia memiliki sifat yang mudah untuk digunakan dan dinamis.

Beberapa penelitian dengan hasil penelitian yang sudah melakukan pengembangan ensiklopedia digital yang digunakan untuk media dalam pembelajaran diantaranya yaitu : Nur Karimah, Nur Ngazizah, Arum Ratnaningsih (2021) Melalui jurnal penelitiannya yang berjudul Pengembangan Ensiklopedia Digital Berbasis Keterampilan Proses dan Karakter Pada Kelas V Tema Lingkungan Sahabat Kita dimana hasil penelitiannya tersebut di Sekolah Dasar yang dikembangkan dalam penelitian dengan uji reliabel diperoleh persentase 93,25%, respon peserta didik diperoleh persentase 91,1% serta keterlaksanaan dengan persentase 98,46% dalam penelitian ini dikategorikan baik dan layak digunakan.

Berdasarkan dari informasi yang telah diperoleh hasil wawancara di lapangan serta juga uraian di atas, peneliti terdorong untuk melakukan suatu penelitian dan pengembangan terhadap sebuah ensiklopedia digital sebagai bahan ajar yang akan diterapkan di sekolah. Ensiklopedia Digital merupakan salah satu upaya efektif meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar juga sebagai salah satu bahan ajar untuk peserta didik khususnya pada pelajaran Sejarah. Penelitian yang akan dikembangkan berjudul: **“Pengembangan Ensiklopedia Digital berbasis *Flipping Book* Materi jenis manusia purba untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah**

siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi”. Ensiklopedia diharapkan mampu menarik siswa untuk membaca, sehingga tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang dipaparkan di atas, maka dapat diambil rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Ensiklopedia Digital berbasis *Flipping Book* materi jenis manusia purba ?
2. Bagaimana efektivitas Ensiklopedia Digital siswa yang telah dikembangkan terhadap motivasi belajar sejarah pada materi jenis manusia purba ?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, tujuan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan media Ensiklopedia Digital berbasis *Flipping Book* materi jenis manusia purba.
2. Untuk mengetahui efektivitas Ensiklopedia Digital siswa yang telah dikembangkan terhadap motivasi belajar sejarah pada materi jenis manusia purba.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Adapun spesifikasi dari produk yang di harapkan adalah :

1. Produk dikembangkan menggunakan *Software* mempunyai sarana dalam pembuatan serta menghasilkan sebuah program berupa *e-book* yang dapat dijalankan pada telepon seluler pintar (android).

2. Materi yang dirancang dalam pengembangan media ini adalah materi jenis manusia purba di MAN 1 Muaro Jambi.
3. Materi dibuat disesuaikan pada kompetensi dasar, kompetensi inti, serta indikator yang ada pada silabus.
4. Produk ensiklopedia digital yang dihasilkan dapat diterapkan dalam kegiatan proses belajar mengajar di sekolah.
5. Produk ensiklopedia digital yang dihasilkan dapat mampu menambah minat peserta didik pada kegiatan belajar.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan peserta didik kemudahan dalam kegiatan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas dan diharapkan dapat mengakomodasi kebutuhan peserta didik.
2. Ensiklopedia Digital membantu untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan semangat belajar.
3. Ensiklopedia Digital Jenis Manusia Purba yang dihasilkan diharapkan dapat dipakai sebagai pedoman belajar mandiri dalam memahami lebih lanjut tentang jenis manusia purba.

1.6 Asumsi Dan Batasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pada pengembangan Ensiklopedia Digital penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru dapat menggunakan produk yang dikembangkan ini sebagai media tambahan dalam membantu kegiatan proses belajar mengajar di kelas.
2. Peserta didik dapat menggunakan ensiklopedia digital dengan lebih mudah dibawa kemanapun baik untuk belajar kelompok maupun mandiri.
3. Kegiatan dan proses pembelajaran akan lebih menarik dengan menggunakan ensiklopedia digital yang berupa buku online akan meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik.

1.6.2 Batasan Pengembangan

Batasan dalam pengembangan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat batasan pengembangannya yaitu sebagai berikut :

1. Pengembangan media Ensiklopedia Digital berbasis *Flipping Book* ini hanya mencakup Kompetensi Dasar pada materi jenis manusia purba.
2. Pada tahap pelaksanaannya pengembangan uji coba yang akan dilaksanakan ini sekadar pada kelompok kecil dan kelompok besar.
3. Pelaksanaan penelitian di MAN I Muaro Jambi pada Kelas X .

1.7 Definisi Istilah

1. Pengembangan merupakan sebuah cara, ataupun proses, dalam membuat untuk menjadi bertingkat, atau berubah untuk menyempurnakan sebuah pengetahuan, pikiran, dan lain-lain.
2. Media dalam pembelajaran adalah salah satu dari komponen dalam komunikasi, yang digunakan untuk membawa sebuah pesan yang berasal dari pembawa pesan untuk menuju penerima pesan. Dari definisi tersebut, kesimpulannya kegiatan pembelajaran adalah suatu proses dalam berkomunikasi.

3. *Flipping Book* adalah suatu alat pengembangan terpadu sebagai pembuat atau mengembangkan suatu *ebook*, sebagai pendukung pengembangan penelitian ini.
4. Ensiklopedia Digital adalah suatu bentuk ensiklopedia tidak lagi berupa buku dengan perkembangan kemajuan teknologi dan informasi ensiklopedia berbentuk digital yang dapat diakses melalui komputer, telepon seluler (Android) maupun melalui website dengan jaringan internet.

BAB II

KAJIAN TEORITIK

2.1 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah adalah cabang dari ilmu pengetahuan yang mengulas mengenai silsilah serta perkembangan masyarakat di masa terdahulu dengan terkandung didalamnya nilai kebijaksanaan yang digunakan dalam melatih kepribadian, watak, kepintaran, dan moral siswa Sapriya dalam (Yusuf Budi, 2020:94). Pembelajaran pada sejarah yang dilaksanakan di sekolah memiliki tujuan untuk membangun kepribadian dan sikap mental terhadap peserta didik, untuk membangkitkan kesadaran akan adanya suatu ukuran mendasar dalam perkembangan umat manusia dengan adanya keberlangsungan terhadap gerakan dan peralihan yang terjadi terus menerus dari yang telah berlalu kearah masa depan, membawa peserta didik terhadap sifat kejujuran dan kebijaksanaan pada peserta didik, dengan menanamkan rasa cinta tanah air serta sikap kemanusiaan. Pelajaran sejarah memiliki arti penting dengan dapat memecahkan masalah yang terjadi pada masa kini dengan menggunakan masa lampau sebagai pelajaran.

Pelajaran dalam sejarah mempunyai peran cukup penting didalam membentuk sikap, watak serta bagi perkembangan suatu bangsa dengan makna dalam pembentukan Indonesia dalam lebih mempunyai rasa menghargai dari perjuangan para pahlawan negara, kebangsaan, nasionalisme, serta intelektual. Menurut Sapriya dalam (Zahro, 2017:2) Arti sejarah dalam pembelajaran adalah sebuah cabang dari ilmu sains membahas mengenai perkembangan maupun peranan masyarakat serta asal-usul yang mengandung nilai kearifan pada masa lampau yang dapat digunakan untuk melatih sikap maupun watak, kecerdasan, serta kepribadian terhadap peserta didik.

Pendapat yang dijabarkan Widja dalam (Sumardi, 2017:3) Pengertian dari pembelajaran sejarah adalah ilmu bertujuan supaya siswa mampu dalam menumbuhkan kepedulian bahwa tempat serta waktu cukup penting karena termasuk dalam proses dari masa lampau, masa kini, serta dimasa yang akan datang oleh karena itu peserta didik dapat memahami dirinya merupakan salah satu anggota dari negara Indonesia dengan rasa cinta tanah air maupun bangga dan mampu di implementasikan pada kegiatan negeri maupun luar negeri. Penjelasan oleh (Permana, 2020:16-17) Bahwa sejarah dalam pembelajaran merupakan pelaksanaan suatu kegiatan bertujuan merangsang dan memberi dorongan dalam subyek belajar agar pengetahuan dalam sejarah dan memahami nilai kemanusiaan maupun kesejarahan dapat membantu menumbuhkan kesadaran akan nilai ilmu sejarah serta perubahan tingkah laku. Sejarah dalam pembelajaran menurut pendapat para ahli diatas dapat diambil kesimpulan bahwa sejarah dalam pembelajaran ataupun pembelajaran sejarah adalah suatu ilmu pengetahuan yang menjabarkan mengenai peristiwa yang terjadi pada masa lampau baik itu sosial, kebudayaan, dan sebagainya dipelajari bertujuan untuk menjaga tidak hilangnya sejarah dari suatu bangsa.

Tujuan dari pembelajaran sejarah dijelaskan Subakti dalam (Umamah, 2017:4) Pembelajaran dalam sejarah yang mampu untuk menumbuhkan kemampuan dari peserta didik dalam melakukan pembangunan di masa terdahulu yang dijadikan dasar pembahasan pembelajaran sejarah dengan dikaitkan pada masa kini merupakan pembelajaran sejarah yang baik. Kemampuan tersebut dapat dimulai dengan belajar, membaca, serta memahami arti sejarah dari para peran tokoh untuk membangun suatu peradaban yang cukup besar pada masanya.

Menurut Kamarga dalam (Permana, 2020:70) Pembelajaran sejarah memiliki tujuan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuannya yaitu : 1) Dengan memahami pada masa lalu dalam konteks pada masa kini, 2) Untuk menumbuhkan rasa ingin tahu pada masa lampau dianggap memiliki makna, 3) Bertujuan dalam memahami identitas dari diri sendiri, memahami keluarga, serta masyarakat maupun bangsa, 4) Bertujuan untuk memahami akan relasi berbagai aspek kehidupan nyata serta akar budaya, 5) Membantu dalam memberi pengetahuan dan juga pemahaman mengenai budaya negara lain, 6) untuk membantu melatih mencari dalam memecahkan suatu masalah, 7) Untuk memberi *mindset* kepada para peneliti dalam ilmiah, serta 8) membantu para siswa dalam mempersiapkan Pendidikan lanjut.

Tujuan pembelajaran sejarah berdasarkan pendapat para ahli di atas diambil kesimpulan tujuan dari pembelajaran sejarah yang membahas pada masa lampau mengenai bagaimana perjalanan dari bangsa agar dapat diambil pelajaran dan hikmah dimasa depan untuk membentuk karakter lebih baik. Pada pelajaran sejarah agar cukup baik pembelajaran dapat membantu siswa dalam menumbuhkan kemampuannya untuk melaksanakan suatu susunan pada kondisi pada saat ini dengan mengaitkan peristiwa di masa yang lampau sebagai suatu bahasan pada pelajaran sejarah. Kecakapan dalam melaksanakan suatu kegiatan yang membangun dapat disampaikan dengan kokoh dengan tujuan pembelajaran tidak memiliki sifat konvensional. Pembelajaran sejarah memiliki fungsi dalam meningkatkan pemahaman mendalam mengenai masa yang lampau serta masa yang akan datang dalam hubungan terhadap masa mendatang dengan lebih baik. Kartodirjo (Rabudin, 2019: 191-192) Pembelajaran sejarah memiliki fungsi dalam mengembangkan kepribadian peserta didik untuk membangkitkan minat dan perhatian

sejarah dalam masyarakat yang menjadi satu kesatuan sebuah komunitas diperoleh inspirasi berasal dari cerita sejarah, tidak bergantung pada opini, berpikir dengan kontekstual, memperjuangkan serta menghormati nilai dalam kemanusiaan. Pembelajaran sejarah memiliki fungsi menurut pendapat para ahli tersebut dapat diambil kesimpulan pembelajaran sejarah berfungsi untuk sarana panduan awal terhadap berlangsungnya kegiatan belajar yang menggunakan kejadian di masa yang lalu dalam memahami di masa sekarang serta memperkirakan di masa akan datang dalam mencapai tujuan suatu proses pembelajaran.

2.2 Motivasi Belajar

Motivasi sendiri berasal dari bahasa Latin yaitu *movere*, yang memiliki arti menggerakkan. Motivasi adalah dorongan dari dalam diri sendiri menjadi tingkah laku. Pada dasarnya motivasi dalam belajar berupa dorongan internal dan eksternal terhadap peserta didik belajar untuk melakukan perubahan tingkah laku, dengan dibantu oleh beberapa indikator ataupun unsur yang mendukung (Hamzah B Uno, 2011:23). Motivasi menjadi sebuah perubahan diidentifikasi dengan adanya anjuran yang memiliki reaksi dalam menggapai tujuan serta efektif. Motivasi dapat dikatakan sebagai suatu dorongan yang ada dalam diri seseorang untuk berusaha melakukan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.

Motivasi dalam belajar merupakan seluruh dalam sesuatu bertujuan untuk memberikan semangat atau dorongan dalam melakukann suatu kegiatan belajar terhadap manusia untuk menjadi lebih rajin bertujuan mendapatkan hasil yang baik (Purwa Atmaja Prawira, 2013:320). Penjelasan dari (Kompri, 2016:233) Terdapat sejumlah peran penting pada kegiatan pembelajaran yang berasal dari motivasi antara lain :

- a. Adanya motivasi akan memberikan antusiasme dalam proses pembelajaran bagi peserta didik.
- b. Adanya motivasi perbuatan dalam bentuk kegiatan Motivasi perbuatan sebagai pemilih dalam tipe kegiatan beberapa orang memiliki keinginan agar dapat melaksanakannya.
- c. Adanya suatu motivasi akan memberi petunjuk terhadap tingkah laku.

2.2.1 Indikator Motivasi Belajar

Indikator menurut Sardiman (2012:83). Motivasi belajar meliputi: 1) Ketekunan dalam menghadapi suatu kesulitan; 2) Keuletan dalam menghadap suatu kesulitan; 3) Menunjukkan minat masalah yang berbeda bagi setiap orang dewasa; 4) Kemauan bekerja mandiri; 5) Cepat bosan pada saat tugas rutin; 6) Tahu bagaimana mempertahankan pendapatnya; 7) Tidak mudah untuk melepaskan hal-hal yang telah diyakini; 8) Senang menemukan dan memecahkan masalah pertanyaan.

2.2.2 Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi juga dapat bersifat bawaan, juga dapat dari adanya pengaruh lingkungan. Pada motivasi dapat berasal dari lingkungan yang dipelajari dan dari dalam diri sendiri. Penjelasan dari (Ngalim Purwanto, 2007:62) Motivasi memiliki dua golongan antara lain:

- a. Dorongan yang memiliki fisiologis atau jasmani, seperti misalnya haus, lapar, serta lain sebagainya dapat dikatakan sebagai *Physiological drives*.
- b. Dorongan yang mempunyai hubungan terhadap manusia lain didalam masyarakat seperti dorongan seni, melakukan kebaikan atau memiliki etika, dan lain sebagainya termasuk kedalam *Social motives*.

Motivasi pada pembelajaran dapat muncul adanya dorongan dalam keinginan belajar untuk cita-cita yang diharapkan. Lingkungan belajar yang kondusif dalam kegiatan belajar akan menjadi salah satu faktor yang menjadi pengaruh dalam motivasi belajar, guru dengan metode pembelajaran yang dipakai akan menjadi motivasi dalam proses belajar dengan penggunaan media yang menarik dan dapat membangun suasana belajar yang asyik. Selain itu keluarga, teman, dan lingkungan juga dapat menjadi pengaruh terhadap motivasi belajar seseorang yang menjadi salah satu penentu keberhasilan dalam pembelajaran.

2.2.3 Sifat Motivasi

Beberapa ahli lainnya memiliki pendapat bahwa sifat motivasi dapat dibedakan menjadi dua jenis (Dimiyati, 2009:86-88), antara lain:

- a. Motivasi primer: motivasi berdasarkan terhadap motif dasar pada umumnya motif tersebut memiliki asal dari segi jasmaniah manusia maupun biologisnya.
- b. Motivasi sekunder: motivasi yang dipelajari. manusia dapat bekerja dengan baik untuk mendapatkan makanan. “Bekerja dengan baik” merupakan motivasi sekunder

Motivasi tersebut dapat dikatakan motivasi instrinsik dan juga motivasi ekstrinsik. Pada motivasi instrinsik merupakan suatu keadaan dari dalam diri sendiri untuk mendorong dalam melaksanakan tindakan belajar. Rasa menyenangkan materi pelajaran dan pentingnya materi tersebut termasuk dalam motivasi intrinsik Sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan suatu keadaan keadaan dari luar individu dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Sebuah hadiah ataupun pujian, peraturan yang terdapat di sekolah,

guru, suri tauladan orangtua dan seterusnya adalah contoh yang sesuai dari motivasi ekstrinsik dalam membantu belajar siswa (Muhibbin Syah, 2014:153).

2.3 Media Pembelajaran

Definisi dari media pembelajaran merupakan bentuk jamak dari media yang berasal dari bahasa Latin *medius* artinya tengah. Dalam Bahasa Indonesia, kata *medium* mempunyai arti “antara” atau “rata-rata” Latuheru dalam (Indra Yasinta, 2016:30). Definisi media pembelajaran menurut Latuheru lingkungan belajar adalah segala alat bantuan atau barang-barang yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang tujuannya menyampaikan pesan informasi belajar dari guru atau sumber lain kepada penerima.

Media pendidikan adalah segalanya sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan. Dalam hal ini, proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, ketertarikan dan perhatian siswa sehingga proses pembelajaran terjalin (Sadiman 2008:7). Berdasarkan pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pendidikan merupakan alat yang digunakan oleh guru sebagai alat mengajar. Didalam pembelajaran interaktif, guru menyampaikan pesan pendidikan dalam bentuk materi pembelajaran bagi siswa. Berdasarkan pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa media massa mempelajari alat untuk menyampaikan pesan dari sumber penerima.

2.3.1 Fungsi Media

Media pengajaran menurut Hamalik dalam (Arsyad, 2017: 81) dapat melakukan tiga tugas utama saat menggunakan media sejumlah besar orang, kelompok atau kelompok pendengar, yaitu: 1) Motivasi minat dan aktivitas membangkitkan minat dan merangsang siswa atau pendengar untuk bertindak; 2) Penyajian informasi merupakan

pengantar ringkasan laporan atau informasi latar belakang; 3) Memberi petunjuk apabila informasi itu terkandung dalam bentuk atau pengertian serta dalam bentuk kegiatan nyata sehingga pembelajaran dapat berlangsung terjadi.

Menurut Sudrajat dalam (Putri, 2011:20) mengemukakan bahwa : 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman diri sendiri dari siswa; 2) Media pembelajaran memungkinkan adanya komunikasi langsung antar siswa dengan lingkungan; 3) Media pembelajaran dapat melampaui batas-batas ruang kelas; 4) Media massa menciptakan kesatuan persepsi; 5) Media massa dapat menanamkan konsep-konsep dasar yang benar, spesifik dan realistis; 6) Media massa menciptakan motivasi an mendorong anak untuk belajar; 7) Media massa menawarkan pengalaman konkrit yang holistik ke abstrak. Dari beberapa uraian fungsi media diatas dapat disimpulkan bahwa media dapat meningkatkan, merangsang, dan memfasilitasi motivasi siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

2.4 Ensiklopedia Digital

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia ensiklopedia merupakan beberapa rangkaian buku yang terhimpun tentang penjelasan ataupun paparan pada bidang ilmu pengetahuan dan seni yang tersusun berdasarkan abjad maupun lingkungan ilmu (Hasan Alwi, 2008:375). Ensiklopedia merupakan suatu bahan bacaan yang terdapat informasi mencakup banyak hal yang banyak terlengkapi oleh gambar, unsur, ilustrasi, dan unsur media media serta bidang ilmu dalam memahami suatu konsep. Ensiklopedia terbagi menjadi dua antara lain: ensiklopedia khusus dan ensiklopedia nasional. Pada ensiklopedia khusus informasi di dalamnya hanya berisi satu bidang tertentu. Sedangkan ensiklopedia nasional merupakan simbol dari kemajuan, peradaban, serta ilmu

pengetahuan dari bangsa yang menjadikan suatu kebanggaan (Dutaningtyas, 2016:9). Beberapa karakteristik yang dimiliki ensiklopedia dapat didefinisikan sebagai berikut : a. Terdapat artikel atau topik, cabang topik; b. Terdapat penjelasan artikel atau topik dengan berdasar penjelasan umum; c. Terdapat rujuk silang; d. Terdapat paragraf, ilustrasi, gambar, serta grafik; e. Disusun serta disajikan sistematis alfabetis (A-Z), ataupun Tematis, Historis dan Kronologis; f. Adanya indeks; g. Terdapat tambahan dari faktaneka, berupa aneka fakta tentang Ilmu Pengetahuan; h. Adanya petunjuk penggunaan (*How to Use*). Ensiklopedia juga memiliki kelebihan dibandingkan dengan media cetak lainnya (Irawati, 2015:4) yaitu:

- a. Ensiklopedia cukup banyak menyajikan informasi baik secara mendasar serta lengkap mengenai suatu masalah yang terdapat dalam bidang ilmu
- b. Ensiklopedia memberikan sebuah visualisasi yang dapat menarik minat siswa dalam proses berlangsungnya pembelajaran
- c. Ensiklopedia merupakan sumber informasi yang lengkap dan dapat memperluas wawasan bagi pembaca
- d. Ensiklopedia menyajikan gambar yang dapat membantu menjelaskan uraian materi yang diberikan.

Ensiklopedia merupakan sebuah buku yang menghimpun informasi secara teratur, memberikan penjelasan yang lebih mendalam, dan dilengkapi dengan informasi visual yang disusun secara abjad. Ensiklopedia selama ini lebih diketahui dengan ensiklopedia berupa buku cetak. Seiring pesatnya perkembangan dari munculah ensiklopedia dengan bentuk lebih modern yang berupa perangkat lunak atau lebih biasa disebut sebagai ensiklopedia digital. Ensiklopedia berupa ebook digital masih tetap menerapkan bentuk

karakteristiknya dari ensiklopedia yang konvensional. Hal ini bertujuan agar karakteristiknya, kriteria, serta unturnya dari ensiklopedia masih terpenuhi. Pemenuhan dari karakteristik ensiklopedia dapat bermanfaat dalam mempermudah penggunaannya oleh pengguna ensiklopedia digital dalam menggunakannya. Ensiklopedia digital dapat diartikan sebagai beberapa tulisan berisikan suatu pemaparan mengenai pengetahuan dengan penyusunan dan penyajian dapat diakses melalui sebuah situs web dengan berdasar kategori tertentu atau abjad (Sari *et al.*, 2020:196-201).

Keunggulan dari ensiklopedia elektronik atau digital mempermudah dalam penggunaannya karena pemaparan dan informasi yang dilengkapi dengan visual yang memiliki bentuk kamus (Sari *et al.*, 2020:10). Dibandingkan ensiklopedia yang sering dijumpai ensiklopedia digital cukup berbeda. Ensiklopedia digital dengan bentuk software dapat diakses melalui internet (Prasetyo, 2015:1-87). Ensiklopedia dapat berupa bentuk tidak sama dibandingkan media pembelajaran lain (Aulia *et al.*, 24-319).

2.5 Flipping Book

Belajar mengajar bisa membangkitkan keinginan dan minat baru membangkitkan motivasi dan inspirasi kegiatan belajar, bisa membawa sendiri dampak psikologi mahasiswa. salah satu media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran sains di dalam kelas salah satunya adalah media *Flipping Book* atau lebih sering dikenal *FlipBook*. *FlipBook* berdasarkan (Nurseto, 2011:19-35) *FlipBook* merupakan sebuah kertas bergambar dengan ukuran seperti album atau kalender. Ada juga beberapa manfaat di *flipbook* Manfaat meliputi menyajikan bahan pelajaran kata, kalimat, gambar, dapat dilengkapi dengan warna untuk mendapatkan perhatian siswa.

1. Membantu meningkatkan aktivitas saat belajar

Keuntungan pertama dari e-book adalah membantu menyegarkan kegiatan belajar. Ini berarti bahwa siswa dapat menikmati berbagai kegiatan selama studi mereka. Jika e-book biasa hanya memungkinkan Anda untuk membaca dan menjelajah. Dengan cara ini, siswa dapat membaca teks, melihat foto, dan ilustrasi lainnya, dengan lebih menarik dalam e-book. Ragam kegiatan selama pembelajaran di kelas dan jarak jauh. Tentunya hal ini membuat suasana belajar menjadi lebih seru dan menyenangkan. Situasi seperti itu meningkatkan efisiensi pembelajaran.

2. Dapat meningkatkan hasil belajar

Keuntungan kedua menggunakan e-book adalah dapat meningkatkan hasil belajar. Salah satunya adalah tingkat pemahaman siswa terhadap materi. Bergantung pada isinya, mungkin masih sulit untuk dipahami hanya dengan membaca teksnya. Oleh karena itu, pendidik dapat menggunakan *flipbook* untuk menyediakan media pembelajaran yang efektif meningkatkan hasil belajar. Siswa memahami konten dengan lebih mudah, mengingatnya dengan lebih mudah, dan menjawab pertanyaan ujian dengan lebih baik.

3. Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif

Hal ini tergambar dari hasil penelitian tentang penggunaan *e-book* dalam kegiatan pembelajaran. Ketika kemampuan berpikir kreatif siswa ditingkatkan. Ada banyak alasan untuk ini, salah satunya adalah *e-book* dengan elemen yang lebih deskriptif terlihat lebih menarik. Dengan demikian, siswa akan memiliki cara yang menarik dalam menjelaskan sesuatu. Semakin unik dan kreatif hal-hal

yang digunakan atau lihat, semakin menular dampaknya. Siswa didorong untuk berpikir lebih kreatif dan menciptakan hal-hal baru, unik dan menarik.

4. Meningkatkan motivasi dan minat belajar

E-book yang berfungsi paling baik dan berkali-kali lebih menarik daripada e-book biasa. Dengan cara ini siswa khususnya anak sekolah dapat lebih termotivasi dan tertarik untuk belajar. Media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk dibaca akan memberikan pengalaman kelas yang terbaik.

Flippingbook dapat digunakan sebagai media pembelajaran modern dan mendukung pembelajaran online. Tentu saja, ini memiliki banyak keunggulan dibandingkan buku kertas dan *e-book* tradisional. Secara umum, *flippingbook* sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yang menarik:

1. Kemampuan menyajikan berbagai materi

Keuntungan pertama dari *flippingbook* adalah memungkinkan Anda menyajikan materi pembelajaran Anda dengan berbagai cara. *Flippingbook* dapat berisi berbagai tampilan, fitur, dan elemen tambahan.

2. Tampilan Lebih Menarik dan Menarik

Buku teks tampak sederhana bagi siswa, hanya berisi teks tertulis dan beberapa gambar.

3. Proses pembuatan sederhana

Jika mendengar istilah *e-book*, mungkin terbayang proses pembuatannya yang sulit dan panjang.

4. Harga *flippingbook* relatif murah

Flippingbook mudah dibuat dan tidak perlu dicetak, jadi keunggulan selanjutnya adalah harga. Untuk menjual dengan harga terjangkau, mahasiswa tidak perlu mengeluarkan banyak modal untuk memiliki atau mengaksesnya.

5. Memori perangkat tidak penuh

Sebagian besar aplikasi pembuatan *flipbook* menyediakan tautan sebagai hasil akhirnya, sehingga siswa yang menginginkan tautan tidak perlu mengunduh dokumen. Cukup buka tautan melalui aplikasi atau browser Anda.

6. Meningkatkan kemampuan siswa dalam mata pelajaran abstrak

Flipbook atau *flippingbook* memungkinkan pendidik untuk menambahkan ilustrasi yang menarik ke halaman media pembelajaran mereka. Fitur ini memudahkan siswa untuk memahami konten abstrak saat menggunakan *flipbook*.

7. Mudah dibawa kemana saja

Beberapa media pembuatan *flipbook* menghasilkan dokumen yang harus diunduh. Meskipun demikian *ebook* ini nyaman untuk dibawa kemana saja.

Menurut Sugianto (2013:101-116) Minat, Motivasi dalam Kegiatan belajar siswa Penggunaan media pembelajaran flipbook telah mengalami meningkat. Umumnya, flipbook adalah buku digital yang dapat memuat teks, gambar, video, musik. *Flipbook* sendiri masuk dalam kategori buku digital atau *e-book* (*e-book*).

Pembelajaran dengan menggunakan media grafis berbasis *Flipping Book* tujuan dikembangkannya sebab dalam kegiatan proses pembelajaran terdapat cukup banyak siswa yang kurang termotivasi dan memahami dengan apa yang sedang diajar oleh guru

karena guru maupun pendidik hanya menerapkan ceramah dengan membaca maupun menjelaskan materi. Pembelajaran dengan menggunakan media grafis dengan berbasis *Flipping Book* akan dilakukan di sekolah MAN 1 Muaro Jambi dengan tujuan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran sejarah.

2.5.1 Langkah-Langkah Pembuatan Ensiklopedia Digital dengan *Flipping Book*

1. Pertama yang dilakukan adalah dengan menginstal aplikasi *flipbook*. Setelah terinstal
2. Selanjutnya buka aplikasi unuk mulai menjalankan aplikasi



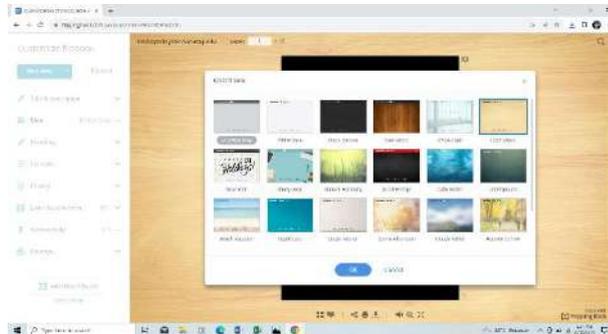
Gambar 2.1 Tampilan awal aplikasi *flipbook*

3. Untuk tahap selanjutnya adalah membuat lembar kerja dengan mengatur kertas ukuran warna yang akan digunakan dengan meng klik *next*.



Gambar 2.2 Tampilan awal aplikasi saat sudah masuk

4. Pada lembar kerja terdapat beberapa menu untuk digunakan dalam proses pembuatan ensiklopedia digital



Gambar 2.3 Tampilan beberapa menu

5. Selanjutnya setelah selesai melakukan setting pada lembar kerja lalu memasukan gambar dan ornament yang ingin di sampaikan.



Gambar 2.4 Pemberian gambar dan tulisan pada sampul

6. Terakhir dengan memasukan materi-materi dan bahan lainnya yang akan dibahas pada media agar lebih menarik.



Gambar 2.5 Ensiklopedia digital yang sudah selesai

2.6 Penelitian Relevan

Penelitian dengan pengembangan ensiklopedia diterapkan oleh Ahsan Prastyo (2015) dalam judul penelitiannya Ensiklopedia Komputer Digital Berbasis Multimedia dari uji kelayakan penelitian didapat hasil sebesar 86,20%. Angka tersebut dikatakan termasuk kedalam kategori sangat layak. Hasil pengujian dari aspek usability menurut pengguna di lakukan secara keseluruhan dengan memperoleh persentase sebesar 81,45%. Angka tersebut termasuk kategori yang sangat layak. Hasil pengujian dari segi aspek *maintainability* menunjukkan sistem dengan memakai *adobe flash* mudah digunakan dan mudah dilaksanakan perbaikan sehingga kesimpulannya bahwa perangkat lunak tersebut mudah untuk diperbaiki. Hasil pengujian dari aspek *portability* menunjukkan bahwa sistem juga dapat berjalan di beberapa sistem operasi.

Penelitian yang dilakukan Rakhman (2007) berjudul penelitian Ensiklopedia Mata Berbasis Multimedia bahwa dari uji kelayakan penelitian ini diperoleh hasil 70% responden menyatakan fitur yang disajikan baik, 60% menyatakan kelengkapan dikatakan baik, 80% mengatakan kemudahan pada penggunaan terhadap *user friendly* baik, serta 90% dari responden menyetujui penggunaan ensiklopedia digital. Dari hasil penelitian yang di lakukan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa uji kelayakan yang dihasilkan dapat dikatakan baik dan layak.

Penelitian yang dilakukan oleh Rizki Sindi Susanti (2017) dengan judul Pengembangan Ensiklopedia Peralatan Laboratorium Kimia Sebagai Sumber Belajar Siswa SMA Negeri 10 Pontianak. Dengan Hasil analisis menunjukkan ensiklopedia peralatan laboratorium kimia yang dikembangkan telah valid dengan nilai 1,00, untuk kepraktisan dilihat dari respon siswa dan guru dengan nilai rata-rata 85,5% dengan

campuran sangat praktis. Diambil kesimpulan bahwa ensiklopedia peralatan laboratorium kimia yang dikembangkan dengan model *ADDIE* layak diterapkan sebagai sumber belajar siswa SMA Negeri 10 Pontianak.

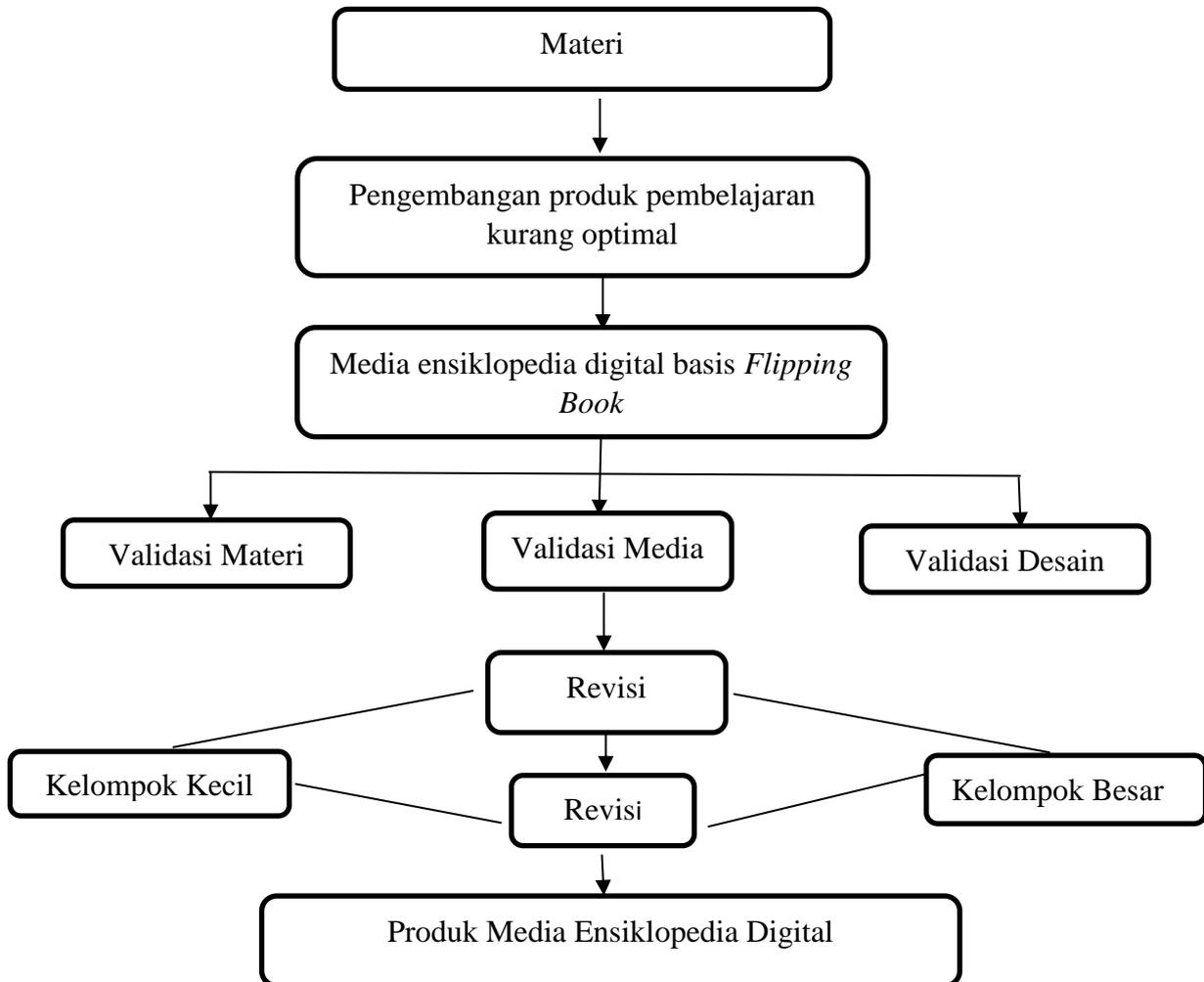
Ensiklopedia digital yang dikembangkan ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang sebelumnya. Dimana jika ditinjau dari segi materi atau isi, ensiklopedia digital ini memiliki keunikan dan lebih menarik dari penelitian sebelumnya dimana ensiklopedia ini dibuat dengan versi yang lebih terbaru dan lebih ringkas. Selain itu ensiklopedia ini tidak hanya menyajikan materi saja tetapi juga menyajikan visual gambar yang lebih menarik. Dengan tujuan siswa dapat memahami dan lebih termotivasi materi tersebut dengan baik.

2.7 Kerangka Berfikir

Produk yang dikembangkan berupa ensiklopedia berbasis *Flipping Book*, yaitu produk pembelajaran dengan memberikan materi berupa edukasi yang akan diterapkan pada ensiklopedia digital dengan tujuan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Dalam penggunaan ensiklopedia digital peserta didik diikut sertakan pada proses belajar mengajar dengan melakukan penemuan dalam sebuah konsep kegiatan kelompok berdiskusi. Produk pembelajaran berbasis *Flipping Book* memberikan materi dengan berupa buku elektronik (*ebook*) dengan isi materi berupa gambar-gambar dan tulisan dengan lebih kreatif dan menarik dengan adanya diskusi dapat membantu dalam mengasah keterlibatan dan rasa ingin tahu peserta didik dalam proses belajar mengajar, setelah dilakukannya proses dengan menggunakan ensiklopedia digital basis *Flipping Book* materi dibuat lebih menarik dan mudah untuk dipahami dan lebih ringkas, siswa akan lebih mudah dalam menemukan sebuah konsep dengan lebih

mandiri sehingga akan membantu dalam peningkatan motivasi pembelajaran sejarah.

Berikut ini adalah kerangka berfikir yang dibuat pada penelitian ini :



Bagan 2.1 Paradigma Penelitian

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian yang dilakukan termasuk pada penelitian dan pengembangan sering disebut penelitian *R&D (Research & development)*. (Mulyatiningsih, 2012:161) Mengatakan metode *R&D* memiliki tujuan dalam menghasilkan sebuah produk lebih baru melalui suatu proses produk yang dikembangkan. Penelitian *R&D* lebih berfokus terhadap sebuah produk dapat memiliki manfaat dan kegunaan pada sebuah inovasi, perluasan, dan tambahan yang ada. Pada kemungkinan serta inovasi menjadikan ciri penentuan yang penting. Pada artian ini *R&D* memiliki makna pada perluasan lanjut dari penelitian terapan dan dasar. Meyer, W.J. dalam Triatno (2009:21) menyatakan bahwa model mengartikan sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan menjelaskan sesuatu hal yang nyata dan dikonversi dalam bentuk yang lebih komprehensif. Model mempunyai arti yang lebih luas dari pada strategi, metode atau prosedur.

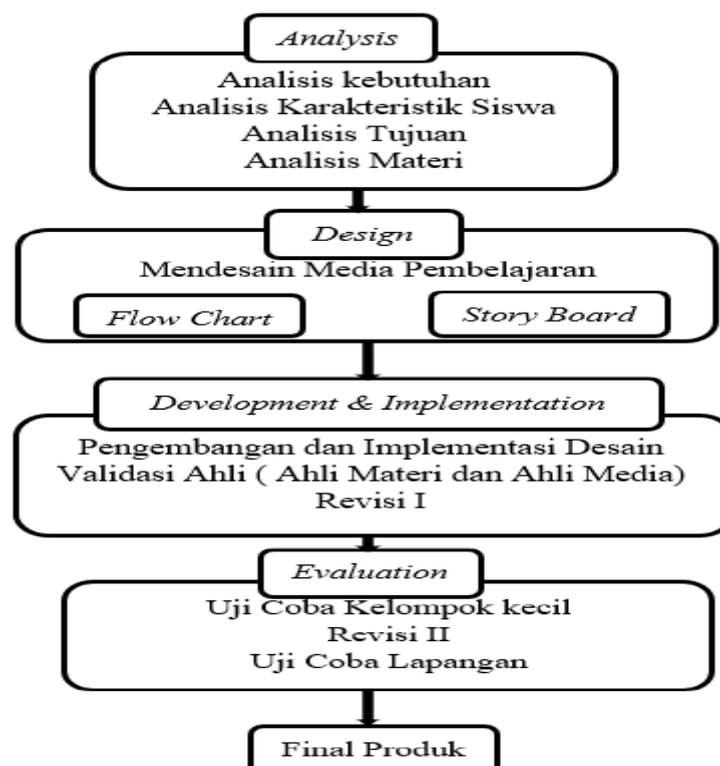
Model juga bisa berfungsi sebagai alat Komunikasi penting dalam pengajaran di kelas. Modelnya diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajaran, sintaks dan sifat lingkungan belajar Suprihatiningrum (2013:143). Menurut Fauzi (2014:367), model pembelajaran ADDIE adalah desain pembelajaran generik. Model ini muncul pada tahun 1990an, dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya adalah menjadi pedoman dalam pembangunan perangkat infrastruktur program pelatihan yang efisien, dinamis dan mendukung kinerja Pelatihan itu sendiri.

Pada penelitian yang dilakukan ini model dalam pengembangan prosedural dalam desain pembelajaran adalah pengembangan dengan model "*ADDIE*". Pada buku dengan

judul “*Instructional Design: The ADDIE Approach*”, Branch (2009:2) Menyatakan model ini merupakan analisis, pelaksanaan, pengembangan, rancangan, serta evaluasi. Model *ADDIE* merupakan suatu konsep pengembangan bertujuan meningkatkan pembelajaran. tujuan digunakannya model ini karena lebih teratur pada sistemnya dan cocok digunakan dalam pengembangan. Terdapat langkah-langkah dalam pengembangan model *ADDIE* yaitu:

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pada pengembangan penelitian dilakukan adalah prosedur dari pengembangan yang akan dituju didalam pembuatan media. Prosedur dari pengembangan akan dilalui hingga produk sudah spesifik. Media dari Ensiklopedia pengembangann dengan *ADDIE* terbagi lima tahapan (Sugiyono, 2015:200).



Bagan 3.1 Langkah Model *ADDIE*

3.2.1 Tahap Analisis

Di tahap ini terdapat proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari. Oleh karenanya output yang dihasilkan berupa karakteristik atau profil calon peserta belajar, mengidentifikasi kesenjangan, mengidentifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang didasarkan kebutuhan Rahman (2013:210). Tahapan terdapat pada analisis berupa analisis kebutuhan, karakteristik, materi, tujuan, serta materi. Tahapan pada analisis tersebut akan dijelaskan berikut ini :

1. Analisis Kebutuhan

Tujuan pada analisis kebutuhan untuk identifikasi penyebab masalah yang mungkin akan terjadi. Peneliti akan melaksanakan Analisis kebutuhan mengenai masalah dalam pembelajaran pada sejarah di MAN I Muaro Jambi. Analisis yang dilaksanakan berupa menyebarkan angket pada murid juga dilakukan wawancara terhadap guru yang mengajar sejarah. Penyebaran angket kebutuhan memiliki tujuan dalam mengetahui kesulitan atau kendala yang dilalui pada proses belajar serta wawancara bertujuan mengetahui kendala dari guru dalam kegiatan pelajaran.

2. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis di tahap ini berhubungan pada tuntasnya nilai akademik pada pelajaran sejarah tahap ini menganalisis dari karakteristik peserta didik yang mempunyai hubungan terhadap ketuntasan pada nilai pelajaran sejarah, pemahaman tentang ensiklopedia digital, motivasi baca pada murid, serta motivasi pada materi jenis manusia purba. Analisis ini dilakukan dengan cara memberikan angket analisis kebutuhan yang di isi oleh siswa kelas X 1 MAN 1 Muaro Jambi.

3. Analisis Tujuan

Pada tahapan analisis ini bertujuan dalam menentukan tujuan dasar pengembangan media dalam pembelajaran yang di perlukan. Pada pengerjaan Ensiklopedia Digital jenis manusia purba kompetensi dasar serta silabus yang akan dicapai siswa dengan tujuan tepat pada sasaran diserasikan. Perumusan indikator dan tujuan dari pembelajaran yang akan di capai berdasar dari kompetensi dasarnya.

4. Analisis Materi

Pada Analisis materi bertujuan dalam menentukan kebutuhan pada pengembangan suatu media dalam pembelajaran ensiklopedia digital. Materi pada pengembang yaitu jenis manusia purba. Pemaparan materi dengan berdasar kurikulum yang dipakai sekolah MAN 1 Muaro Jambi sebagai sekolah dilakukannya penelitian berupa pengembangan materi yang dikembangkan diselaraskan pada kompetensi dapat dipahami peserta didik. Pemaparan materi diterapkan dengan mengamati karakteristik dari materi jenis manusia purba. Materi tersebut apakah akan cocok dilakukan pengembangan melalui media ensiklopedia digital.

3.2.2 Tahapan Desain

Pada tahap desain juga harus mampu menjawab pertanyaan apakah program Pembelajaran yang dirancang dapat digunakan untuk menjembatani kesenjangan kinerja (kurangnya kinerja) yang terjadi pada diri siswa Rahman (2013:202). Pada perancangan media ensiklopedia digital perancangan buku elektronik (*ebook*) akan memakai *Flipping Book*. Buku elektronik tersebut merupakan hasil daripada media untuk dikembangkan dengan tujuan dapat dipakai para siswa ataupun para pendidik. Perlu dilakukan persiapan dalam menyajikan materi terhadap media dalam pembelajaran.

Penyusunan materi mencakup pada materi di ensiklopedia digital nantinya. Setelah penyusunan materi, berikutnya dengan menggunakan *Flipping Book* dilakukan pembuatan desain. Untuk bagian pertama membuat desain sebagai tampilan utama. Dengan tahap utama membuat *flow chart* sebagai gambaran tentang alur pemrograman, *story board*, serta pengumpulan bahan. Terdapat menu-menu utama pada halaman ini yang akan disajikan pada media pembelajaran yaitu: *Cover* ensiklopedia berisi judul ensiklopedia dari suatu materi pelajaran, kata pengantar, selanjutnya rancangan awal terdiri dari tampilan daftar Isi, rancangan awal materi ensiklopedia serta rancangan awal glosarium dan daftar pustaka.

3.2.3 Tahapan Pengembangan

Menurut Rahman (2013:203), pengembangan merupakan sebuah langkah ketiga, pada penerapan model perancangan sistem pembelajaran ADDIE. Tahapan pengembangan meliputi penciptaan, keanggotaan dan memodifikasi bahan ajar atau bahan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diputuskan.

Pengembangan media pembelajaran Ensiklopedia Digital materi jenis manusia purba menggunakan *Flipping Book*. Media ini dibuat berupa *ebook* yang dapat diakses melalui telepon seluler (*android*) yang berisi penjelasan materi dan gambar lebih menarik. Dengan terselesaikan produk awal, selanjutnya produk di validasi tim ahli dalam menilai desain melalui aspek tampilan atau bentuk media serta pada aspek materi, Dari penilaian tersebut akan diketahui mengenai kelemahan maupun kekurangannya. Produk berlanjut untuk direvisi disesuaikan terhadap saran dan juga masukan dari ahli hingga produk telah dinyatakan baik dan layak untuk di uji coba siswa kelas X 1 MAN 1 Muaro Jambi.

1. Validasi Ahli

Uji coba penelitian diterapkan sampai tahap uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Media pembelajaran ensiklopedia di validasi oleh ahli terlebih dahulu sebelum di uji coba untuk menganalisa tepat tidaknya materi juga desain yang akan dikembangkan. Setelahnya akan didapatkan media pembelajaran sangat baik diterapkan dikelas maupun sekolah

2. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan setelah produk pengembangan di validasi oleh validator. Uji coba produk diterapkan untuk tahapan penilaian bertujuan dalam mengetahui dari kelayakan produk pada proses pembelajaran.

3.2.4 Tahapan Implementasi

Tahap Implementasi sering dikaitkan dengan penyelenggaraan program belajar itu sendiri. Langkah ini penting dalam penyampaian materi pembelajaran oleh guru atau pengawas terhadap siswa Rahman (2013:203).

Implementasi merupakan langkah-langkah pada penerapan media yang dikembangkan berupa ensiklopedia digital. Tahapan ini produk yang sudah di revisi dan dinyatakan layak secara teoritis bisa di uji coba didalam pengumpulan data mengenai kelayakan produk secara praktis. Uji coba akan dilakukan pada kelompok kecil terdiri dari 10 peserta didik kelas X MAN 1 Muaro Jambi dengan kemampuan kognitif yang tinggi, Menengah atau sedang, serta tingkat kognitif yang rendah.

3.2.5 Tahapan Evaluasi

Pada tahap evaluasi dapat dilakukan dengan membandingkan hasil belajar yang dicapai siswa dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya Rahman (2013:203). Tahapan evaluasi merupakan prosedur didalam mengamati sistem suatu pembelajaran yang dilakukan telah tercapai, sesuai atau tidak pada apa yang telah diharapkan. Evaluasi formatif diterapkan pada penelitian dengan tujuan sebagai kebutuhan revisi. Selesai produk dikategorikan dengan baik, kemudian di uji coba kepada kelompok kecil. Selanjutnya evaluasi dengan menganalisa terhadap hasil respon peserta didik sebagai evaluasi dari produk yang merupakan evaluasi sumatif.

3.3 Subjek Uji Coba

Subjek pada uji coba penelitian ini merupakan anak kelas X I MAN 1 Muaro Jambi yang dilaksanakan hanya sebatas dari uji coba kelompok kecil terdiri dari 10 peserta didik serta uji coba kelompok besar sebanyak 24 peserta didik, yang sudah mempelajari materi jenis manusia purba, peserta didik juga akan dijadikan responden dalam pengisian angket penilaian dengan tujuan mengetahui respon terhadap penerapan media pembelajaran.

3.4 Jenis Data dan Sumber Data

3.4.1 Jenis Data

Dalam penelitian yang dilaksanakan jenis data yang didapatkan adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari angket validasi media, serta angket respon oleh siswa berbentuk skor penilaian. Sedangkan data kuanlitatif berisikan beberapa kritik dan saran dalam perbaikan pengembangan media pembelajaran ensiklopedia digital.

3.4.2 Sumber Data

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini merupakan data primer yang didapat langsung dari sumber utama.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Pada pengumpulan data instrumen yang dipakai terhadap penelitian yaitu:

1. Wawancara

Pada jenis wawancara yang dilakukan merupakan wawancara terbuka. Wawancara dilaksanakan terhadap salah satu guru yang mengajar sejarah MAN 1 Muaro Jambi yang bernama Sri Mahmudah, S.Pd dalam memperoleh informasi tentang kesulitan yang dihadapi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran disekolah.

2. Angket

Angket yang di pakai dalam pengumpulan data analisis kebutuhan. Pada angket akan disebarakan terhadap 24 peserta didik kelas X I MAN I Muaro Jambi. Kisi-kisi angket ini diperoleh dari hasil diskusi dengan pembimbing.

- a. Angket Validasi

Angket ini memiliki tujuan dalam penilaian media maupun materi pengembangan ensiklopedia digital sebelum dilakukan uji coba. Pada angket ini melingkupi konten berupa materi serta penilaian konstruk media untuk acuan dalam pengembangan media ensiklopedia digital sampai diperolehnya media yang baik digunakan pada pembelajaran sejarah. Analisis dengan memakai skala likert yang berdasar pada lembar validasi. Skala likert yaitu skala yang dipakai dalam mengukur persepsi kepada responden maupun pendapat yang memiliki isi pernyataan baik positif ataupun negatif.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

Komponen	Indikator Komponen	No Item
Desain	Desain Cover	1
	Bentuk, Ukuran media	2
	Pemilihan kertas	3
	Penulisan huruf	4
Materi	Kesesuaian materi	5
Bahasa	Pemakaian kalimat	6
	Pemakaian Bahasa	7
Ilustrasi	Keterjelasan gambar	8
	Ilustrasi dan materi jelas	9
Tipografi	Pengomposisian warna dan tulisan	10
	Pemakaian huruf sesuai media	11
	Penggunaan spasi sesuai antar kalimat	12
	Kesesuaian jenis huruf	13
	Kesesuaian letak ilustrasi dan kalimat	14
	Pemakaian kalimat jelas	15

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi

Komponen	Indikator Komponen	No Item
Relevansi	Kesesuaian mater dengan KD	1
	Kesesuaian materi dengan indikator	2
	Kesesuaian materi terhadap kebutuhan siswa	3
Keakuratan	Kelengkapan materi dan kedalamannya sesuai jenjang indikator	4
	Materi sesuai tujuan pembelajaran	5
	Desain sesuai materi	6
	Bahasa Komunikatif	7
	Materi sesuai kebenaran illmuan	8
Kelengkapan	Materi sederhana	9
	Adanya daftar isi	10
	Daftar pustaka sesuai kaidah penulisan	11
Bahasa	Ejaan kalimat sesuai	12
	Istilah digunakan sesuai materi	13
	Kalimat disajikan berurutan	14
	Penulisan kalimat menarik	15

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Motivasi siswa

Komponen	Komponen Indikator	No item
Keantusiasan	Saya senang mengerjakan tugas	1
	Saya belajar diwaktu luang	2
	Saya rajin sekolah ada pelajaran yang saya sukai	3
	Saya semangat pelajar saat materi yang disukai	4
	Saya belajar mandiri mencari informasi lebih materi yang saya sukai	5
	Saya merasa tertantang menjawab pertanyaan	6
Ketekunan	Saya rajin keperpustakaan belajar mandiri	7
	Saya ikut mengungkapkan pendapat	8
Keuletan	Saya belajar mandiri mencari solusi dalam kesulitan belajar	9
	Saya tidak menjawab soal sulit	10
	Saya bosan setiap pertemuan ada tugas	11
	Saya bosan dengan metode ceramah	12
	Saya suka bertanya mengenai materi tidak paham	13
Kemauan	Saya suka belajar disaat suasana kondusif	14
	Saya semangat belajar dengan tambahan media digital	15

3.6 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh pada penelitian ini dari hasil validasi yang dilakukan oleh tim ahli dan juga angket yang disebarkan kepada peserta didik. Setelah didapatkan data dari hasil validasi media, dan angket respon siswa, jawaban pada angket disusun berdasarkan skala likert. Skala likert yang digunakan terdiri dari 5 kategori yaitu:

Tabel 3.4 Kategori berdasarkan *skala likert*

Alternatif Respon	Skor
Sangat tidak setuju (STS)	1
Kurang setuju (KS)	2
Cukup setuju (CS)	3
Setuju (S)	4
Sangat setuju (SS)	5

Sumber: *Skala Likert*

Berikut ini merupakan analisis hasil angket yang diberikan kepada ahli media (15 item pertanyaan), ahli materi (15 item pertanyaan) angket motivasi belajar (15 item pertanyaan) dan penilaian respon siswa (15 pertanyaan) sebagai berikut:

1. Angket Validasi media dan Validasi Materi

Skala = 4

Responden = 1

Skor terendah = Skala terendah \times Jumlah item \times Jumlah responden = $1 \times 15 \times 1 = 15$

Skor tertinggi = Skala tertinggi \times Jumlah item \times Jumlah responden = $4 \times 15 \times 1 = 60$

Jarak Interval = (Skor tertinggi – Skor terendah) : Skala nilai = $(60-15) : 5 = 9$

Tabel 3.5 Rentang nilai validasi media dan materi

No	Skala Nilai	Tingkat skor	Tingkat validasi
1	5	51-60	Sangat setuju
2	4	42-50	Setuju
3	3	32-41	Cukup setuju
4	2	22-31	Tidak setuju
5	1	12-21	Sangat tidak setuju

Sumber: Skala likert

2. Angket Motivasi

Skala = 5

Responden = 24

Skor terendah = Skala terendah \times Jumlah item \times Jumlah responden = $1 \times 12 \times 24 = 288$

Skor tertinggi = Skala tertinggi \times Jumlah item \times Jumlah responden = $5 \times 12 \times 24 = 1440$

Jarak Interval = Skor tertinggi – Skor terendah : Skala nilai = $(1440 - 288) : 5 = 230,4$

Tabel 3.6 Rentang nilai angket motivasi

No	Skala Nilai	Tingkat skor	Tingkat validasi
1	5	1209,6-1440	Sangat setuju
2	4	979,2-1209,5	Setuju
3	3	748,8-979,1	Cukups setuju
4	2	518,4-748,7	Tidak setuju
5	1	288-518,3	Sangat tidak setuju

Sumber: Skala likert

3. Angket Uji kelompok kecil

Skala = 5

Responden = 5

Skor terendah = Skala terendah \times Jumlah item \times Jumlah responden = $1 \times 12 \times 5 = 60$

Skor tertinggi = Skala tertinggi \times Jumlah item \times Jumlah responden = $5 \times 12 \times 5 = 300$

Jarak Interval = (Skor tertinggi – Skor terendah) : Skala nilai = $(300-60) : 5 = 240 : 5 = 48$

Tabel 3.7 Rentang nilai uji kelompok kecil

No	Skala Nilai	Tingkat skor	Tingkat validasi
1	5	246-300	Sangat setuju
2	4	192-245	Setuju
3	3	138-191	Cukups setuju
4	2	84-137	Tidak setuju
5	1	60-83	Sangat tidak setuju

Sumber: Skala Likert

4. Angket Uji Kelompok Besar

Skala = 5

Responden = 24

Skor terendah = Skala terendah \times Jumlah item \times Jumlah responden = $1 \times 12 \times 24 = 288$

Skor tertinggi = Skala tertinggi \times Jumlah item \times Jumlah responden = $5 \times 12 \times 24 = 1440$

Jarak Interval = Skor tertinggi – Skor terendah : Skala nilai = $(1440- 288) : 5 = 230,4$

Tabel 3.8 Rentang nilai uji kelompok besar

No	Skala Nilai	Tingkat skor	Tingkat validasi
1	5	1209,6-1440	Sangat setuju
2	4	979,2-1209,5	Setuju
3	3	748,8-979,1	Cukup setuju
4	2	518,4-748,7	Tidak setuju
5	1	288-518,3	Sangat tidak setuju

Sumber: Skala Likert

Data pada hasil angket dihitung dengan menggunakan Teknik analisis persentase rumus yang digunakan dalam penghitungan hasil angket adalah menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma x}{S} \times 100\% : \text{SMI}$$

Keterangan:

Σx : Jumlah skor

SMI: Skor maksimal ideal

Adapun ketepatan dalam analisis data diatas adalah sebagai berikut :

Tabel 3.9 Interpretasi skor angket

No	Tingkat Pencapaian %	Kualifikasi
1	$\geq 84\%$	Sangat baik
2	81-83 %	Baik
3	76-80 %	Cukup baik
4	69-75 %	Kurang baik
5	$\leq 68\%$	Sangat tidak baik

Sumber : Skala likert

3.6.1 Analisis Kuesioner

3.6.1.2 Uji Validitas

Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat validitas sebuah instrumen. Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang akan

diukur rumus yang digunakan adalah uji korelasi product moment (Ridwan, 2011:82) sebagai berikut:

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi tiap item

n : Banyaknya subjek uji coba (Jumlah responden)

ΣX : Jumlah skor item

Σ : Jumlah kuadrat skor item

$\Sigma\Sigma$: Jumlah kuadrat skor total

ΣXY : Jumlah perkalian skor item (X) dan skor total (Y)

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

Penghitungan data penelitian yang digunakan untuk menguji angket adalah dengan menggunakan bantuan spss v.19

3.6.1.1 Realibilitas

Menurut Suharsim Arikunto (2010:221), Realibilitas adalah Instrumen yang dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, Instrumen penelitian ini berbentuk angket sehingga diukur uji reliabilitasnya menggunakan rumus Alpha Cronbach. Penghitungan data ini dengan menggunakan SPSS V.19. Rumus tersebut adalah:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan

- ④ r_{11} = Nilai reliabilitas yang dicari
- n = jumlah item pertanyaan yang diuji
- $\sum \sigma_t^2$ = Jumlah skor varian tiap-tiap item
- σ_t^2 = varian total

3.6.2 Uji Efektivitas

Efektivitas merupakan ukuran berhasil tidaknya mencapai tujuan suatu organisasi dalam mencapai tujuannya (Mardiasmo, 2017: 134). Apabila suatu organisasi dapat mencapai tujuannya maka organisasi tersebut dapat berjalan dengan efektif. Indikator efektivitas dapat menggambarkan jangkauan akibat dan juga dampak (*outcome*) dari keluaran (*Output*) program untuk mencapai tujuan program. Semakin besar kontribusi *output* dihasilkan pada pencapaian tujuan atau sasaran yang telah ditentukan, maka akan semakin efektif proses kerja dalam suatu unit organisasi.

3.6.2.1 Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Normalitas data dapat dinyatakan dengan distribusi normal atau kurva normal. Distribusi Normal ataupun Kurva Normal menjadi salah satu fungsi dari Statistik yang cukup penting dalam memprediksi ataupun meramalkan peristiwa yang sangat kompleks dan juga luas. Distribusi Normal atau Kurva Normal ini juga disebut dengan istilah Distribusi Gauss, yaitu merupakan distribusi data kuantitatif kontinu yang tersebar Uji Normalitas Data pada penelitian ini dibantu dengan menggunakan SPSS. Uji ini untuk menguji pada model regresi variabel pengganggu atau juga residual apakah mempunyai

distribusi yang normal. Pada uji t dapat mengasumsikan nilai residual akan mengikuti distribusi normal. Apabila asumsi ini terlanggar maka uji statistik tidak valid (Ghozali 2011: 160). Dengan metode kolmogrov smirnov pada besaran probabilitas, nilai α adalah 0,05. pedoman untuk pengambilan keputusan yaitu:

- 1) Nilai Sig. (signifikasi) atau nilai probabilitas $< 0,05$ maka H_0 diterima bahwa data tidak terdistribusi secara normal.
- 2) Nilai Sig. (signifikasi) atau nilai probabilitas $> 0,05$ maka H_1 diterima dapat dikatakan bahwa data terdistribusi normal.

Pada pengolahan data uji normalitas ini dengan menggunakan SPSS V.19

2. Uji Homogenitas

Menurut (Sugiyono 2013:3) mengatakan bahwa metode penelitian merupakan suatu cara ilmiah yang digunakan dalam mendapatkan data dengan tujuan serta kegunaan tertentu. Uji homogenitas dengan pedoman jika nilai signifikansi atau nilai Sig. $< 0,05$ maka nilai varians dari dua atau lebih kelompok populasi data dikatakan tidak sama atau tidak homogen jika nilai Sig. $> 0,05$ dinyatakan varians dua buah atau lebih kelompok populasi data adalah homogen. Pengujian homogenitas ini dengan menggunakan bantuan SPSS V.19.

3. Uji Hipotesis Parsial (Uji-t)

Penjelasan dari Sugiyono (2014:93) hipotesis adalah jawaban sementara pada rumusan masalah penelitian, oleh sebab itu rumusan masalah penelitian disusun pada bentuk sebuah kalimat pertanyaan. Disebutkan sementara karena jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum dijawab dengan empirik.

Analisis data penelitian selanjutnya di analisis dengan melakukan uji paired sample T-Test. Untuk membandingkan data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol saat dilaksanakan pembelajaran sesudah perlakuan. Pengujian Uji Paired Sample T-Test dengan menggunakan bantuan SPSS V.19.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Penyajian Hasil Pengembangan

4.1.1 Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian pengembangan ensiklopedia digital ini dilaksanakan pada tanggal 12 Juli 2023 sampai dengan tanggal 25 Juli 2023 yang dilakukan di MAN Muaro Jambi yang beralamat di Sungai Gelam, kecamatan Sungai Gelam, Kabupaten Muaro Jambi. Awal berdirinya MAN ini diawali dengan didirikannya MA Nurul Hasanah Diresmikan dan di negerikan oleh Gubernur Jambi pada tahun 2004 dengan nama MAN Sungai Gelam perubahan nama menjadi MAN 1 Sungai Gelam berdasarkan keputusan Menteri Agama No. 681 Tahun 2016. Kepala sekolah MAN 1 Muaro Jambi saat ini ini adalah bapak Jurnalis, S.Pd. MAN 1 Muaro Jambi juga memiliki visi dan misi untuk mencapai suatu tujuan visi misi tersebut diantaranya sebagai berikut:

Visi dari MAN 1 Muaro Jambi yaitu : Teguh dalam imtaq, prestasi dalam IPTEK dan berbudaya lingkungan. Sedangkan Misi dari MAN 1 Muaro Jambi antara lain :

1. Menanamkan sendi-sendi Agama dalam pembelajaran.
2. Menumbuhkan-kembangkan perilaku religious dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mewujudkan proses pembelajaran yang efektif, komunikatif, demokratis, dan berwawasan lingkungan.
4. Mewujudkan tenaga pendidik dan kependidikan yang profesional, inovatif, kreatif serta peduli lingkungan.
5. Menggali dan mengembangkan potensi peserta didik yang sesuai dengan bakat dan minat.

6. Menumbuh-kembangkan lingkungan bersih, indah, nyaman, dan tertib.

Pada sekolah MAN 1 Muaro Jambi dalam proses maupun kegiatan pembelajarannya saat ini dengan menggunakan kurikulum k-13. Selain itu disekolah para siswa juga dapat mengikuti berbagai kegiatan ekstrakurikuler yang diantaranya terdiri dari Pramuka, Paskibraka, Seni, PMR, Olahraga, *DrumBand*, Serta Praktis ibadah.

4.1.2 Tahapan Pengembangan

Penelitian pengembangan media Ensiklopedia digital jenis manusia purba berbasis *FlippingBook* untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X Man 1 Muaro Jambi. Dilaksanakan dengan beberapa tahapan. Adanya penilaian dari validator berupa validasi ahli materi dan validasi ahli media terhadap produk dilaksanakan hingga produk layak untuk di uji cobakan. Hasil dari Pengembangan produk ini berupa buku digital yang bisa dengan mudah di akses melalui halaman web, link media, maupun berupa file pdf. Produk diuji cobakan kepada peserta didik yang dilaksanakan sebanyak dua kali yaitu uji coba kelompok kecil sebanyak 5 orang dan uji coba kelompok besar sebanyak 24 orang. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon dari peserta didik terhadap ensiklopedia digital yang dikembangkan.

Setelah dilaksanakan validasi dan uji coba selanjutnya dilakukan uji efektivitas dari produk. Dilakukan uji efektivitas ini untuk melihat perlakuan pada saat dilakukannya pembelajaran sesudah terhadap peserta didik serta untuk melihat peningkatan dari motivasi belajar sejarah peserta didik. Ditahap ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ensiklopedia digital ini dibuat dengan menggunakan *flippingbook* yang selanjutnya di *ekspor* dengan bentuk link media dan pdf. Pada ensiklopedia digital ini berisi materi jenis manusia purba di Indonesia yang disesuaikan

dengan kompetensi dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model *ADDIE* yang berupa analisis, desain, *development*, implementasi, dan evaluasi.

A. Tahapan Analisis (*Analysis*)

1. Analisis Materi

Pada tahap analisis materi yang dituangkan dalam ensiklopedia digital yaitu jenis manusia purba. Analisis dilakukan disesuaikan berdasarkan kurikulum yang dipakai di MAN I Muaro Jambi yaitu kurikulum k-13 isi materi pada ensiklopedia digital mengarahkan peserta didik agar lebih aktif dan dapat membantu peserta didik dalam melakukan visualisasi materi pelajaran untuk mempermudah dalam memahami konsep.

2. Analisis Kebutuhan

Pada analisis ini merupakan dasar didalam pembuatan media pembelajaran, pada analisis kebutuhan dengan dilakukannya observasi dan juga hasil wawancara pada guru sejarah diketahui bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran menarik yang mampu membuat peserta didik merasa tidak bosan sehingga dapat membantu motivasi belajar sejarah peserta didik meningkat.

3. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan dilakukan dengan melakukan observasi dikelas X 2 MAN I Muaro Jambi, jumlah siswa yang hadir sebanyak 24. Selama pembelajaran berlangsung terdapat peserta didik yang mengobrol, tidur, serta tidak memiliki inisiatif dalam mengerjakan maupun menjawab pertanyaan dari guru. Hal ini dikarenakan guru belum mengajar dengan menggunakan media yang memadai hanya berpatokan pada buku LKS saja.

Motivasi sangatlah dibutuhkan didalam pembelajaran kepada peserta didik. Yang menjadi salah satu pengaruh kurangnya motivasi belajar peserta didik adalah penggunaan

media yang kurang optimal. Guru diharapkan dapat menerapkan media yang dapat menarik minat belajar sehingga motivasi belajar peserta didik dapat meningkat. Ensiklopedia digital dapat menjadi salah satu alternatif yang menarik untuk membantu dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan ensiklopedia digital diharapkan mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik.

Tabel 4.1 Tujuan pembelajaran

No	Tujuan Pembelajaran
1	Siswa dapat memahami jenis manusia purba Indonesia
2	Menjelaskan asal-usul manusia purba dan ciri-cirinya
3	Siswa dapat menyimpulkan materi jenis manusia purba
4	Siswa dapat mempersentasikan hasil rangkuman materi jenis manusia dari berbagai sumber didapat

Sumber : Rpp Kelas X MAN 1 Muaro Jambi

B. Tahap Perancangan (*Design*)

1. Penyusunan

Pada tahap ini pembuatan ensiklopedia digital berbasis *flippingbook* pertama dengan perancangan penyajian ensiklopedia digital berdasarkan materi yang akan dimuat dan dipelajari yaitu jenis manusia purba.

2. Pemilihan Media

Pada tahap kedua pemilihan media dilakukan dalam mengidentifikasi media pembelajaran yang sudah relevan dengan karakteristik materi juga sesuai terhadap

kebutuhan peserta didik. Di tahap ini peneliti menggunakan media ensiklopedia digital berbasis *flippingbook* yang disesuaikan terhadap materi yang diterapkan dikelas.



Gambar 4.1: Ensiklopedia digital berbasis *flippingbook*

3. Pemilihan Materi

Pada pemilihan materi dilakukan dalam menentukan media yang sesuai pada karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu peneliti menggunakan ensiklopedia digital berbasis *flippingbook*. Materi yang disajikan dalam ensiklopedia digital yaitu jenis manusia purba. Materi yang diajarkan mengacu pada kompetensi dasar, pada kompetensi dasar yang membagi materi kebeberapa bagian antara lain:

Tabel 4.2 Kompetensi dasar Rpp X MAN 1 Muaro Jambi

Kompetensi Dasar
3.4 Menganalisis manusia purba di Indonesia aspek fisik dan non fisik
4.3 Menyajikan hasil telaah jenis manusia purba di Indonesia dalam aspek fisik dan non fisik melalui bentuk lisan, tulisan, dan media lain

Sumber : Rpp kelas X MAN 1 Muaro Jambi

C. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini akan ada penilaian terhadap produk yang dilakukan oleh ahli materi dan juga ahli media yang selanjutnya akan dilakukan evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan.

a. Hasil Penilaian Produk

1. Hasil Penilaian Ahli Materi

Tabel 4.3 Angket validasi ahli materi

No	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Materi Relevan dengan Kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik				√
2	Materi disajikan sesuai indikator				√
3	Materi disesuaikan dengan kebutuhan siswa				√
4	Kedalaman dan kelengkapan materi sesuai jenjang tingkatan indikator pada ensiklopedia digital				√
5	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				√
6	Desain ilustrasi disajikan sesuai materi				√
7	Bahasa pada materi sudah komunikatif			√	
8	Materi sesuai pada kebenaran keilmuan			√	
9	Materi disajikan dengan sederhana				√
10	Media pembelajaran dilengkapi daftar isi				√
11	Daftar pustaka ditulis sesuai dengan kaidah penulisan yang benar				√
12	Ejaan yang digunakan dalam kalimat sesuai				√
13	Istilah-istilah yang digunakan sesuai dengan materi dan mudah dipahami			√	
14	Penulisan kalimat disajikan secara berurutan				√
15	Desain penulisan pada kalimat materi yang menarik			√	

Sumber : Angket Validas Materi

Pada validasi ini dilakukan oleh dosen Pendidikan sejarah Universitas Jambi Ibu Nelly Indryani S.Hum., M.Hum. pada tanggal 4 Juli 2023. Pada angket terdapat 15 butir penilaian dengan rentang penskoran 1-5. Berdasarkan angket validasi materi mendapatkan skor keseluruhan 56 dengan persentase $\frac{56}{60} \times 100\% = 93,3\%$ dan termasuk kedalam kategori sangat baik pada validasi ini hanya dilakukan satu kali tanpa revisi.

2. Hasil Penilaian Ahli Media

Tabel 4.4 Angket Validasi Ahli Media

No	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Desain <i>cover</i> sesuai			√	
2	Bentuk dan ukuran media pembelajaran sesuai			√	
3	Pemilihan terhadap jenis kertas tepat			√	
4	Penulisan huruf mudah dibaca				√
5	Materi sesuai dengan peserta didik				√
6	Penggunaan kalimat, ringkas, padat, dan jelas			√	
7	Penggunaan Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik			√	
8	Gambar dapat dilihat dengan jelas				√
9	Kejelasan ilustrasi terhadap materi			√	
10	Komposisi warna sesuai dengan tulisan dan karakteristik kebutuhan siswa			√	
11	Penggunaan ukuran huruf sesuai pada media			√	
12	Penggunaan spasi antar kata dan kalimat sesuai			√	
13	Penggunaan jenis huruf sesuai			√	
14	Letak Ilustrasi dan kalimat sesuai			√	
15	Struktur penggunaan kalimat jelas			√	

Sumber : Angket Validasi Media

Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media oleh ibu Yayuk Utaminingsih S.Pd., M.Pd. Pada tanggal 5 Juli 2023. Terdapat 15 butir penilaian dengan didapatkan hasil skor keseluruhan 48 dengan persentase $\frac{48}{60} \times 100\% = 80\%$ dan termasuk kedalam kategori baik.



Gambar 4.2 Revisi pada *cover* validasi media

D. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi produk yang telah validasi, dinilai dan dinyatakan layak oleh validator materi dan media, maka tahap selanjutnya di uji cobakan kepada subjek. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas X 2 MAN 1 Muaro Jambi. Siswa menggunakan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti serta siswa menilai produk menggunakan angket respon siswa. Pada tahap implementasi ini akan melakukan uji coba kelompok kecil 5 orang dan kelompok besar sebanyak 24 orang siswa.

1. Hasil Uji Validitas

Uji ini digunakan untuk melihat ketepatan serta kevalidan alat ukur dalam mengukur data yang diperoleh dengan cara membandingkan nilai rhitung dengan rtabel dengan ketentuan jika nilai rhitung > rtabel dikatakan valid dan sebaliknya rhitung lebih kecil < rtabel maka dinyatakan tidak valid. Dengan N = 24 pada signifikansi 5% pada

distribusi nilai rtabel statistik. Diperoleh nilai rtabel sebesar 0,404. Selanjutnya masing nilai dikorelasikan dalam menentukan kevalidan dan dengan diperoleh hasil angket jumlah valid sebanyak 12 dan tidak valid 3. Media pembelajaran pengembangan ensiklopedia digital apabila klasifikasinya pada media baik ataupun sangat baik, maka ensiklopedia digital dikatakan layak secara praktis. Apabila syarat media dikatakan layak jika interpretasi skor angket respon siswa $>61\%$.

2. Hasil Uji Reabilitas

Dilakukannya uji reliabilitas pada penelitian ini untuk mengukur konsisten atau tidak kuesioner pada penelitian. Menurut Kuesioner dikatakan *reliable* jika nilai Cronbach alpha lebih besar $> 0,6$. Dari data uji reliabilitas dinyatakan sangat reliabel karena diperoleh hasil sebesar $0,851 > 0,6$. Hasil dari uji reabilitas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil uji reabilitas menggunakan SPSS V.19

Cronbach' Alpha	N of Items
.851	12

Sumber. SPSS V.19

a. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah produk divalidasi oleh tim ahli materi dan ahli media, selanjutnya dilakukan uji coba terhadap kelompok kecil dengan 5 orang siswa dilaksanakan pada tanggal 20 Juli 2023 siswa diberikan angket yang berisikan pertanyaan akan media yang telah dikembangkan peneliti. Adapun hasil angket sebagai berikut:

Tabel 4.6 Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama	Total	Skor Ideal	%	Kategori
1	Ahmad Wahyudi	45	50	90%	Sangat Baik
2	Alif Riyandana	48	50	96%	Sangat Baik
3	Ayu Azairroh	49	50	98%	Sangat Baik

4	Cristina	47	50	94%	Sangat Baik
5	Dwi Apriyanto	46	50	92%	Sangat Baik
Jumlah		235			

Sumber : Angket Respon Siswa 2023

Berdasarkan dari hasil uji coba kelompok kecil yang berjumlah 5 orang siswa kelas X 2 MAN 1 Muaro Jambi. Didapatkan keseluruhan skor sebanyak 235 dengan persentase $\frac{235}{300} \times 100 = 78,33\%$ dan dikategorikan cukup baik.

b. Hasil Uji Coba Lapangan

Tahap uji coba lapangan dilakukan 25 Juli dengan jumlah 24 orang siswa kelas X 2 MAN 1 Muaro Jambi. Siswa diberikan angket dengan jumlah 12 pertanyaan terhadap media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Berikut adalah hasil angket yang dikembangkan.

Tabel 4.7 Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Nama	Total	Skor Ideal	%	Kategori
1	Akbar Mura Daud	50	50	100%	Sangat Baik
2	Ahmad Wahyudi	50	50	100%	Sangat Baik
3	Alif Riyandana	50	50	100%	Sangat Baik
4	Adelva Ramadhina BR. HSB	49	50	98%	Sangat Baik
5	Anissa Apriyanni Angraeni	48	50	96%	Sangat Baik
6	Ayu Azairoh	50	50	100%	Sangat Baik
7	Calya okdiannisa	50	50	100%	Sangat Baik
8	Cristina	49	50	98%	Sangat Baik
9	Dwi Apriyanto	48	50	96%	Sangat Baik
10	Dzaki Nibras Al-Fairus	50	50	100%	Sangat Baik
11	Elvira Septiani	49	50	98%	Sangat Baik
12	Eka Devi Ramadani	50	50	100%	Sangat Baik
13	Harum Legiati	46	50	92%	Sangat Baik
14	Intan Nuraini	50	50	100%	Sangat Baik
15	Ilyas M. Hafidz	48	50	96%	Sangat Baik
16	Luna Maya	49	50	98%	Sangat Baik
17	M.Faiz Indra Saputra	44	50	88%	Sangat Baik
18	M. Zaki Khairul Akbar Al-Gazali	46	50	92%	Sangat Baik
19	M. Sholikul Hadi	50	50	100%	Sangat Baik
20	Mulkiyatul Fitroh	48	50	96%	Sangat Baik
21	Nabita Khairani	49	50	98%	Sangat Baik

22	Nadya Novita Dewi	49	50	98%	Sangat Baik
23	Nur Hadi	46	50	92%	Sangat Baik
24	Poniyati	44	50	88%	Sangat Baik
Jumlah		1162			

Sumber : Angket Respon siswa 2023

Berdasarkan dari hasil uji coba kelompok besar yang berjumlah 24 orang siswa kelas X 2 MAN 1 Muaro Jambi. Didapatkan keseluruhan skor sebanyak 1162 dengan persentase $\frac{1162}{1440} \times 100 = 80,69\%$ dan dikategorikan cukup baik.

4.1.7 Deskripsi Data Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol

Berikut ini disajikan hasil data terkait dengan penilaian motivasi siswa pada saat sesudah menggunakan media ensiklopedia digital berbasis *flippingbook*. Data yang disajikan meliputi angket pengukuran motivasi siswa. Pada pertemuan yang dilaksanakan guru memulai dengan mengucapkan salam dan berdo'a bersama kemudian guru menjelaskan proses pelaksanaan pembelajaran yang akan ditempuh sebelum diberi perlakuan, 10 menit kemudian guru mengarahkan mengenai apersepsi juga pengarahan kepada siswa mengenai materi yang akan dipelajari selanjutnya, guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dengan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *e-book* ensiklopedia digital jenis manusia purba berbasis *flippingbook*. Motivasi belajar siswa sesudah pembelajaran di kelas eksperimen pada tanggal 24 Juli 2023 dalam bentuk skor dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.8 Skor Motivasi belajar kelas eksperimen setelah pembelajaran

NO	Nama Siswa Kelas Eksperimen	SKOR
1	Akbar Mura Daud	47
2	Ahmad Wahyudi	58
3	Alif Riyandana	51
4	Adelva Ramadhina BR. HSB	47
5	Anissa Apriyanni Angraeni	54
6	Ayu Azairoh	53
7	Calya okdiannisa	60
8	Cristina	56
9	Dwi Apriyanto	53
10	Dzaki Nibras Al-Fairus	45
11	Elvira Septiani	52
12	Eka Devi Ramadani	56
13	Harum Legiati	59
14	Intan Nuraini	52
15	Ilyas M. Hafidz	57
16	Luna Maya	58
17	M.Faiz Indra Saputra	59
18	M. Zaki Khairul Akbar Al-Gazali	52
19	M. Sholikul Hadi	46
20	Mulkiyatul Fitroh	45
21	Nabita Khairani	45
22	Nadya Novita Dewi	60
23	Nur Hadi	51
24	Poniyati	52
Jumlah		1268

Sumber : Angket motivasi belajar 2023

Berdasarkan dari hasil motivasi belajar sejarah dengan perlakuan pada kelas eksperimen yang berjumlah 24 orang pada siswa kelas X 2 MAN 1 Muaro Jambi.

Didapatkan keseluruhan skor sebanyak 1268 dengan persentase $\frac{1268}{1440} \times 100\% = 88,05\%$.

Dari perolehan data tersebut pada kelas eksperimen dapat dikategorikan sangat baik. Pada data motivasi belajar setelah pelaksanaan pembelajaran diatas selanjutnya di deskripsikan sebagai berikut:

- a. Menentukan skor terbesar (H) dan terkecil (L)

Skor Terbesar: 60

Skor Terkecil: 45

- b. Menentukan rentang kelas (R) rumus:

$$R = H - L = 60 - 45 = 15$$

- c. Menentukan banyak kelas (BK) rumus:

$$\begin{aligned} BK &= 1 + 3,3 \text{ Log } N \\ &= 1 + 3,3 \text{ Log } 24 \\ &= 1 + 3,3 (1,38) \\ &= 1 + 4,554 \\ &= 5,554 = 6 \end{aligned}$$

- d. Panjang kelas interval (i) rumus:

$$i = \frac{R}{BK} = \frac{15}{6} = 2,5 = 3$$

Berdasarkan data motivasi diatas dapat disusun tabel distribusi frekuensi pengukuran motivasi belajar setelah perlakuan pada kelas eksperimen. Data tersebut yaitu:

Tabel 4.9 Hasil data kelas eksperimen

		Setelah Perlakuan kelas Eksperimen
N	Valid	24
	Missing	0
Mean		52,83
Median		52,5
Mode		52
Std. Deviation		5.018
Minimum		45
Maximum		60

Sumber: SPSS V.19

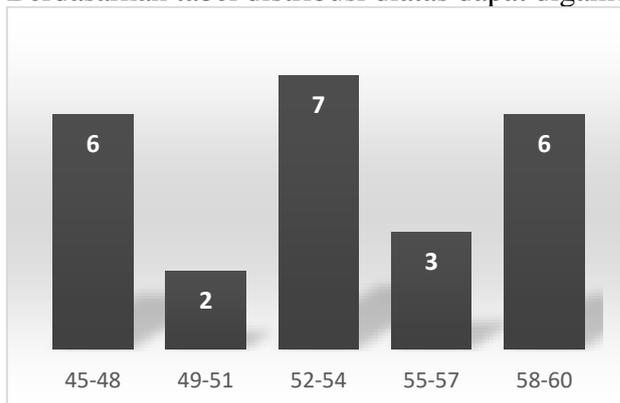
Hasil dari penghitungan dengan menggunakan SPSS V.19 pada kelas eksperimen didapatkan sampel kelas eksperimen dengan valid sebanyak 24 dari keseluruhan siswa, dengan skor rata: 52,83 nilai tengah: 52,5, simpangan baku: 52, standar deviasi: 5,018, nilai minimum: 45, nilai maksimum: 60. Distribusi frekuensi pada skor kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 4.10 Distribusi frekuensi kelas eksperimen

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	45-48	6	25%
2	49-51	2	8.33%
3	52-54	7	29.16%
4	55-57	3	12.50%
5	58-60	6	25%

Sumber : Distribusi angket motivasi belajar 2023

Berdasarkan tabel distribusi diatas dapat digambarkan pada diagram berikut ini:



Gambar 4.3 Diagram angket motivasi belajar kelas eksperimen

Pada pertemuan yang dilaksanakan pada kelas kontrol X 4 guru memulai dengan mengucapkan salam dan berdo'a kemudian guru menjelaskan proses pelaksanaan pembelajaran yang akan ditempuh sebelum diberi perlakuan, 10 menit kemudian guru mengarahkan mengenai apersepsi juga pengarahan kepada siswa mengenai materi yang akan dipelajari selanjutnya, guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dengan siswa

dapat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *e-book* ensiklopedia digital jenis manusia purba berbasis *flippingbook*. Motivasi belajar siswa sesudah pembelajaran di kelas eksperimen pada tanggal 25 Juli 2023 dalam bentuk skor dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.11 Skor Motivasi belajar kelas kontrol

NO	Nama Siswa Kelas Kontrol	SKOR
1	Aldi Kurniawan	25
2	Alifi Bintang W	20
3	Aris Dwi H	25
4	Asa Callexsa P	34
5	Farzan Habibi	19
6	Hairudin	33
7	M. Egi A	27
8	M. Faturohman	33
9	M. Fahriansyah	21
10	M. Dimas Okta	31
11	Ridho Apriansyah	31
12	Radit Tria Nova A	24
13	Ade Friska L.M	29
14	Ayu Wulandari	20
15	Aulia Dwi Rahayu	29
16	Annisa Nasiroh	29
17	Desi	26
18	Desta Nurmala S	28
19	Fina Agustin	37
20	Fira Nabila	40
21	Julistika Nurul H.B	32
22	Khusnia Zumrotun N	37
23	Nur Afni	42
24	Nur Hayati	35
Jumlah		707

Sumber : Angket motivasi belajar 2023

Berdasarkan dari hasil motivasi belajar sejarah setelah pada kelas kontrol yang berjumlah 24 orang pada siswa kelas X 4 MAN 1 Muaro Jambi. Didapatkan keseluruhan skor sebanyak pada kelas kontrol diperoleh skor sebanyak 707 dengan persentase $\frac{707}{1440} \times$

100 = 49,09%. Dari data tersebut pada kelas kontrol motivasi belajar sejarah siswa dapat dikategorikan sangat tidak baik.

Pada data motivasi belajar diatas selanjutnya di deskripsikan sebagai berikut:

e. Menentukan skor terbesar (H) dan terkecil (L)

Skor Terbesar: 42

Skor Terkecil: 19

f. Menentukan rentang kelas (R) rumus:

$$R = H-L = 42-19 = 23$$

g. Menentukan banyak kelas (BK) rumus:

$$\begin{aligned} BK &= 1+3,3 \text{ Log } N \\ &= 1+ 3,3 \text{ Log } 24 \\ &= 1+3,3 (1,38) \\ &= 1+4,554 \\ &= 5,554 = 6 \end{aligned}$$

h. Panjang kelas interval (i) rumus:

$$i = \frac{R}{BK} = \frac{23}{6} = 3,83 = 4$$

Berdasarkan data motivasi diatas dapat disusun tabel distribusi frekuensi pengukuran motivasi belajar pada kelas kontrol. Data tersebut yaitu:

Tabel 4.12 Hasil data kelas kontrol

		Kelas Kontrol
N	Valid	24
	Missing	0
Mean		29.458
Median		29
Mode		29
Std. Deviation		6.324
Minimum		19
Maximum		42

Sumber: SPSS V.19

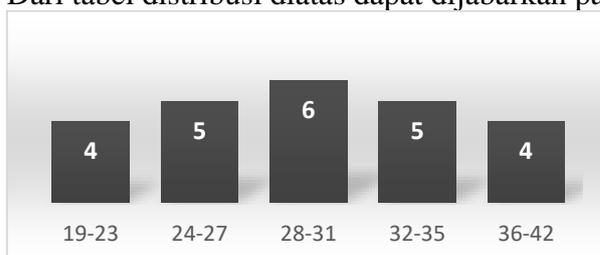
Hasil dari penghitungan dengan menggunakan SPSS V.19 pada data kelas kontrol, didapatkan sampel kelas kontrol dengan valid sebanyak 24 dari keseluruhan siswa, dengan skor rata: 29,458 nilai tengah: 29 simpangan baku: 29, standar deviasi: 6,324 nilai minimum: 19, nilai maksimum: 42. Distribusi frekuensi pada skor kelas kontrol sebagai berikut: Berikut ini adalah data dari distribusi frekuensi kelas kontrol.

Tabel 4.13 Distribusi frekuensi Kelas Kontrol

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	19-23	4	16.66%
2	24-27	5	20.83%
3	28-31	6	25%
4	32-35	5	20.83%
5	36-42	4	16.66%

Sumber : Distribusi angket motivasi belajar 2023

Dari tabel distribusi diatas dapat dijabarkan pada diagram berikut:

**Gambar 4.4** Diagram angket motivasi belajar kelas kontrol

a. Pengujian Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah semua variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov dalam perhitungan menggunakan software SPSS V.19. Untuk mengetahui normal tidaknya adalah jika nilai tabel signifikansi komolgrov smirnov lebih besar dari $> 0,05$ dapat disimpulkan data berdistribusi normal. Hasil perhitungan tersebut diperoleh berikut ini

Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas dengan SPSS V.19

Kelas	Kolmogorov-Smirnov		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Motivasi Belajar			
kelas Eksperimen	.127	24	.200*
kelas Kontrol	.076	24	.200*

Sumber : SPSS V.19

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai sig dari kelas eksperimen nilai setelah perlakuan pada kelas eksperimen 0,2 lebih besar dari 0,05. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai kelas kontrol 0,2 lebih besar dari 0,05. Dari data hasil motivasi belajar baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai sig kolmogrov smirnov lebih besar dari >0.05 maka dapat disimpulkan kelompok data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas bertujuan mengetahui suatu varians atau keberagaman dari dua atau lebih kelompok bersifat homogen (sama) atau heterogen (tidak sama) dengan nilai sig $> 0,05$. Berikut adalah hasil dari uji homogenitas.

Tabel 4.15 Hasil Uji Homogenitas dengan SPSS V.19

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Motivasi Belajar	Based on Mean	1.142	1	46	.291
	Based on Median	1.020	1	46	.318
	Based on Median and with adjusted df	1.020	1	42.918	.318
	Based on trimmed mean	1.116	1	46	.296

Sumber : SPSS V.19

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada nilai signifikansi based on mean diperoleh data sebesar $0,291 > 0,05$, Based on median $0,318 > 0,05$. Sehingga varians data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen.

3. Uji Hipotesis (Uji t)

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan motivasi belajar yang menggunakan ensiklopedia digital berbasis *flippingbook*. Uji ini dilakukan pada data-data yang diperoleh dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui keefektivitasan data disaat dilakukan atau sesudah diberi perlakuan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X 2 MAN 1 Muaro Jambi. Analisis yang digunakan adalah uji t dengan bantuan SPSS V.19 dapat dijabarkan secara rinci sebagai berikut.

Tabel 4.16 Hasil uji Paired sample T-Test dengan SPSS V.19

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Kelas Eksperimen Kelas Kontrol	23.375	9.268	1.892	19.461	27.289	12.356	23	.000

Sumber : SPSS V.19

Berdasarkan hasil uji t diketahui rata-rata nilai setelah perlakuan kelas eksperimen sebesar 52,83. Pada kelas kontrol 29,46. Dan berdasarkan hasil uji t output pair 1 diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil $< 0,05$, maka terdapat perbedaan motivasi belajar siswa untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari data perolehan tersebut dapat disimpulkan bahwa ensiklopedia digital berbasis *flippingbook* untuk meningkatkan motivasi siswa dinyatakan efektif diterapkan berdasarkan hasil data uji coba yang dilakukan peneliti.

4.1.8 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini adalah untuk melihat apakah media pembelajaran yang dikembangkan berhasil, layak atau tidak digunakan. Evaluasi dilakukan bisa disetiap tahapan pengembangan model *ADDIE* dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Evaluasi dilakukan dalam 2 bentuk yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada tahapan-tahapan pengembangan. Pada tahap pertama analisis, evaluasi dilakukan untuk dapat mengetahui permasalahan

yang menjadi latar belakang dan dilakukannya pengembangan media pembelajaran ensiklopedia digital ini. Tahapan kedua desain, evaluasi dilakukan untuk menilai desain atau rancangan awal media yang akan dibuat ensiklopedia digital.

Pada tahap pengembangan evaluasi dilakukan oleh tim validator materi dan validator media, bertujuan untuk mengetahui layak atau tidak sesuatu media pembelajaran yang dikembangkan serta materi yang terdapat didalamnya. Selanjutnya evaluasi sumatif dilakukan setelah tahapan pengembangan selesai secara keseluruhan. Produk yang telah dilakukan validitas dengan tim ahli materi dan media maka selanjutnya di uji cobakan kelompok kecil berjumlah 5 orang siswa dan untuk melihat respon siswa terhadap media yang dikembangkan dan nantinya sebagai penyempurnaan produk media pembelajaran ensiklopedia ini.

Selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar berjumlah 24 orang siswa, pada tahapan evaluasi sumatif ini bertujuan untuk melihat kelayakan media pembelajaran ensiklopedia digital yang dikembangkan berdasarkan respon yang diberikan oleh siswa kelompok besar. Dan selanjutnya dilakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen untuk mengetahui motivasi belajar siswa selama penggunaan ensiklopedia digital apakah mengalami peningkatan dan keefektifan media. Dari evaluasi sumatif maka didapat hasil bahwa ensiklopedia digital yang dikembangkan dikategorikan layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran sejarah dan membantu menambah motivasi belajar siswa.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Prosedur Pengembangan Ensiklopedia Digital berbasis *Flippingbook*

Ensiklopedia digital ini melalui tahapan pengembangan yang menggunakan model dan pengembangan *ADDIE*, yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: Analisis, Desain,

Development, Implementasi dan Evaluasi. Tahapan pertama dilakukan adalah analisis, dengan melakukan observasi mengamati proses pembelajaran sejarah dikelas X 2 MAN 1 Muaro Jambi. Selanjutnya data observasi dianalisis dari segi kebutuhan, media, dan materi dengan mewawancarai guru sejarah. Berdasarkan dari hasil observasi, analisis kebutuhan maka dapat disimpulkan bahwa dikelas X 2 MAN 1 Muaro Jambi membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar serta membantu siswa dalam memahami pembelajaran.

Kedua tahapan desain, dengan langkah awal pembuatan ensiklopedia digital, yaitu membuat naskah alur materi dalam ensiklopedia dan memilih panel yang digunakan, selanjutnya masukan foto yang sesuai dengan materi, terakhir memasukan balon teks dalam panel ensiklopedia sesuai *script* yang dibuat. Ketiga tahapan development atau pengembangan, tahapan inilah media pembelajaran dibuat dan dikembangkan sesuai dengan *script* yang sudah dirancang yang hingga menjadi produk awal. Produk awal selesai dilakukanlah validasi oleh tim validator, yaitu ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan sehingga nantinya bisa di uji cobakan.

Pada proses validasi materi dilakukan satu kali mendapatkan hasil persentase 93,3% dan dikategorikan sangat layak untuk diuji cobakan dan tidak terdapat saran perbaikan lanjutan oleh tim ahli materi. Validasi media mendapatkan persentase 80% dan dikategorikan layak, dengan perbaikan pada *cover* media. Tahap keempat Implementasi, setelah produk selesai di validasi dan dinyatakan layak untuk di uji cobakan oleh validator maka ensiklopedia digital bisa untuk di uji cobakan pada siswa.

Tahap ini dilakukan dengan uji coba kelompok kecil terdiri 5 orang siswa dan uji coba kelompok besar 24 orang siswa. Uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai

keseluruhan 235 dengan persentase 78,33% dikategorikan cukup baik. selanjutnya uji coba kelompok besar didapatkan keseluruhan skor sebanyak 1162 dengan persentase 80,69% dikategorikan cukup baik. Pada hasil motivasi belajar sejarah setelah perlakuan diperoleh hasil pada kelas eksperimen didapatkan keseluruhan skor 1268 dengan persentase 88,05% dikategorikan sangat baik sedangkan pada kelas kontrol tanpa penggunaan media diperoleh skor sebanyak 707 dengan persentase 49,09% dikategorikan sangat tidak baik. maka dapat disimpulkan bahwa ensiklopedia digital sangat baik diuji cobakan dan uji coba kelompok besar berjalan dengan baik tanpa revisi serta meningkatkan motivasi belajar sejarah. Tahap kelima Evaluasi, pada model pengembangan *ADDIE* sudah dilakukan pada semua tahapan pengembangan. Evaluasi formatif dan maupun evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk memperbaiki produk sehingga layak untuk di uji cobakan sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah tahap pengembangan selesai secara keseluruhan.

Produk di validasi terlebih dahulu dan di nilai tim ahli materi dan ahli media sampai dinyatakan layak untuk di uji cobakan. Setelah dinyatakan layak maka selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil untuk melihat respon siswa terhadap media yang dikembangkan nantinya digunakan sebagai bahan untuk menyempurnakan produk. Setelah uji coba kelompok kecil dilakukan maka selanjutnya uji coba kelompok besar. Berdasarkan evaluasi keseluruhan maka ensiklopedia digital dinyatakan layak dan mendapatkan respon positif dari siswa

4.2.2 Efektivitas Penggunaan Ensiklopedia Digital Berbasis *Flippingbook*

Pada tahap efektivitas dilakukan uji prasyarat normalitas dan homogenitas. Setelah melakukan uji prasyarat dilakukan uji t untuk melihat ke efektivitasan produk dengan menggunakan uji paired sample t-test. Berdasarkan hasil uji t pada kelas Eksperimen dengan sig $0,000 < 0,05$. dan dapat disimpulkan bahwa ensiklopedia digital efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi. Banyak penelitian terdahulu yang membuktikan bahwa ensiklopedia digital dapat membantu dalam proses pembelajaran salah satunya adalah penelitian Nur Karimah, Nur Ngazizah, Arum Ratnaningsih (2021) Melalui jurnal penelitiannya yang berjudul Pengembangan Ensiklopedia Digital Berbasis Keterampilan Proses dan Karakter Pada Kelas V Tema Lingkungan Sahabat Kita. Dari analisis diatas, telah terbukti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran ensiklopedia digital dan tanpa penggunaan media. Hal ini tentunya juga meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kenaikan rata-rata skor sangat tinggi pada kelas eksperimen yang tidak terjadi pada kelas kontrol pada saat setelah perlakuan terhadap kelas eksperimen ini dengan penggunaan ensiklopedia digital berbasis *flipping book* ini dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat di simpulkan bahwa: Pengembangan ensiklopedia digital berbasis *flippingbook* menggunakan desain model *ADDIE* produk yang diawali dengan riset kebutuhan yang dilakukan pada peserta didik melihat apa yang dibutuhkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kemudian dilakukan desain atau melakukan rancangan yang akan menentukan bagaimana ensiklopedia digital dibuat atau di desain, untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji perlu adanya tahapan pengembangan yang perlu di uji ahli dan kemudian baru dapat di uji coba pada kelompok kecil dan besar. Setelah dilakukan pengembangan tahap terakhir adalah melihat keefektifitasan dari produk yang dihasilkan dengan menggunakan kelas pembandingan. Penggunaan media ensiklopedia digital berbasis *flippingbook* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini berdasarkan hasil uji t diperoleh $\text{sig } 0,000 < 0,05$ dan juga penyebaran angket dengan diperoleh persentase kelas eksperimen 88,05% dikategorikan sangat baik dan kelas kontrol dengan persentase 49,09% dikategorikan sangat tidak baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan ensiklopedia digital berbasis *flippingbook* secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X 2 MAN 1 Muaro Jambi.

5.2 Implikasi

Adapun implikasi penelitian sebagai berikut :

1. Implikasi teoritis ensiklopedia digital berbasis *flippingbook* materi jenis manusia purba hasil pengembangan dapat digunakan dalam proses pembelajaran sejarah dan dijadikan alternatif pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa dalam belajar sejarah
2. Implikasi Praktis Pemanfaatan media ensiklopedia digital berbasis *flippingbook* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi. Bermanfaat sebagai referensi dalam melakukan penelitian pengembangan diharapkan mampu memberikan sumbangsih bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama penggunaan media pembelajaran. Pengguaannya dapat membantu mempermudah guru dalam proses belajar mengajar, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi tersebut.

5.3 Saran

1. Bagi guru, media pembelajaran ensiklopedia digital berbasis *flippingbook* materi jenis manusia purba, media ini dapat menjadi masukan untuk menambah pemilihan media dan strategi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran sejarah serta agar media yang digunakan lebih kreatif, inovatif dan dapat memberikan dampak besar terhadap pembelajaran sejarah di sekolah.
2. Bagi siswa, memperbaiki gaya belajar siswa yang cenderung lebih kurangnya motivasi terhadap media pembelajaran yang sering guru berikan selama ini,

meningkatkan dan memotivasi belajar siswa dan diharapkan para siswa lebih mudah serta tingkat motivasi belajar sejarah lebih meningkat dari sebelumnya.

3. Bagi peneliti, penggunaan media pembelajaran ensiklopedia digital berbasis *flippingbook* dapat membantu peneliti dalam mengembangkan atau membuat media lebih baik lagi di masa mendatang.

DAFTAR RUJUKAN

Buku

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., dan Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Asyhar. R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fauzi. A. (2014). *Manajemen Pembelajaran*. Yogyakarta: Budi Utama
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan program IBM SPSS 19. Edisi kelima*. Semarang: Universitas Diponeoro.
- Hamzah B. Uno. (20011). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hasan Alwi. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ke-3*. Jakarta: Gramedia
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mardiasmo. (2017). *Perpajakan Edisi Terbaru 2017*, Andi: Bandung.
- Meyer, W. J. (2009). *Mendesain model pembelajaran Inovatif-Progresif*. Surabaya
- Muhibbin Syah. (2014). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ngalim Purwanto. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Permana Rahayu. (2020). *Pembelajaran Sejarah Lokal di Sekolah*. Tangerang Banten: Media Edukasi Indonesia (Anggota EKAPI).
- Purwa Atmaja Prawira. (2013). *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Rabudin. (2019). *Pengertian dan Fungsi Pembelajaran Sejarah*. Detik Pendidikan.
- Rahman., Muhammad., dan Sofan. A. (2013). *strategi&desain pengembangan sistem pembelajaran*. Jakarta: prestasi pustaka karya
- Sadiman. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja grafindo Persada.

- Sardiman, A.M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT. Raja Garafindo Persada.
- Setyosari. P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian & pengembangan research and development*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum. J. (2013). *Guru Profesional: pedoman kinerja, kualifikasi & Kompetensi Guru*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Jurnal

- Aulia, I, R Susanti, and A Rusilowati. (2021). *Development of Digital Encyclopedia Fish Diversity in The Auction of Tuban Fish As A Contextual Based Teaching Material Supplement. Journal of Innovative Science*. Vol 10(37):319-324. <https://journal.unnes.ac.id>.
- Fazar, I, Zulkardi, Z., & Somakim, S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Program Linear Menggunakan Aplikasi Geogebra Berbantuan Android Di Sekolah Menengah Atas. *JPPM (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika)*. Vol 9(1):6.
- Hamalik. (2017). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Prinsip-prinsip Pendidikan Orang Dewasa di Pkbm Indonesia Pusaka Ngaliyan Semarang. Vol.3(1):80-86. <https://journal.unnes.ac.id>
- Indra Yasinta Oktavia Marpaung, Sahat Siagian. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Profesional 8 Kelas V SD Swasta Namira. Vol 3 (1):2355-4983. <https://jurnal.unimed.ac.id>
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. Vol. 8(1):19-35.
- Nurweda. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah. Vol 2 (1):2774-6283. <https://doi.org/10.51878/vocational.v2i1.835>
- Rustamana, Agus. (2019). Model Pembelajaran Sejarah dengan Pendekatan Induktif Berbasis Masalah untuk Mengembangkan Aspek Berpikir Kesejarahan . Vol 5(1):1-11. <https://untirta.ac.id>

- Sabandi, A. (2013). Supervisi Pendidikan Untuk Pengembangan Profesionalitas Guru Berkelanjutan *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. Vol XIII (2):1-9.
- Salahuddin. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Work Sheet Pada Pembelajaran Ekonomi Dalam Meningkatkan Proses dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Bolo Tahun Pelajaran 2015/2016. *JUPE*, Volume 1. ISSN 2548-5555. *Jurnal Pendidikan Mandala*.
- Sari, Intan Permata, Fahmi Candra Permana, and Feri Hidayatullah Firmansyah. (2020). *Design of Digital Interactive Encyclopedia 'Palembang Songket Decoration' as Media Education Introduction Wastra Indonesia.* 419 (*Icade* 2019): 196–201.
- Sugianto, D., Abdullah, A.G., Elviyanti, S., dan Mulyadi, Y. (2013). Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar teknik Digital. *Jurnal INVOTEC*. Vol.9(2): 101-116.
- Sumardi. (2017). *The Implementation Of The Character Education In History Teaching*. Volume 1 (2017) Issue 1. ISSN No. 2252-4673.
- Suripah, S. (2017). Mengembangkan Keterampilan mengajar Berbasis ICT Bagi Calon Guru Abad XXI. *Prosiding KMP Education Research Conference*, 53(9):1689-1699.
- Umamah Nurul. (2017). Pengembangan Cerita Sejarah Gayatri Sri Rajapatni Perempuan Pembangunan Imperium Majapahit Pada Mata Pelajaran Sejarah SMA. *Jurnal Pendidikan dan Humaniora*. ISSN 1907-8005, Vol. 55.
- Widyasari, I., Zetriuslita, Z., Istikomah, E., & Herlina, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dikelas VIII SMP. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol 8(1): 61-71.
- Yusuf Budi Prasetya. (2020). Variabilitas Penggunaan Model Pembelajaran Pada Kegiatan Pembelajaran Sejarah Peminatan Kelas X IPS di Kota Depok. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah* Vol 2(2). <https://ojs.stkipgri-lubuklinggau.ac.id>
- Zahro Mustika, (2017). *The Implementation Of The Character Education In History Teaching*. Volume 1 (2017) Issue 1. ISSN No. 2252-4673.

Skripsi

- Astriani Ana Siska. (2018). Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. <https://doi.org/10.31219/osf.io/52qvt>

- Dutaningtyas, Venantia. (2016). Pengembangan Buku Ensiklopedi Alat Musik Tradisional Pulau Jawa. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Irawati, Iis. (2015). Pengembangan Ensiklopedi Keanekaragaman Tumbuhan Angiospermae Berbasis Potensi Lokal di MTs Negeri Seyegan Dengan Muatan Keislaman. Skripsi. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Prasetyo, Ahsan. (2015). Ensiklopedia Komputer Digital Berbasis Multimedia. Skripsi: 1–87.
- Putri, A. (2011). Psikologi Perkembangan. Surakarta; PGSD FKIP UMS.
<https://eprints.ums.ac.id>
- Sulistiyawati. dan Hedianti, R. (2015). Pengembangan Ensiklopedia Peralatan Laboratorium Biologi Sebagai Sumber Belajar IPA Biologi untuk Siswa Kelas VII SMP/MTs. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi Angket Validasi Media

Komponen	Indikator Komponen	No Item
Desain	Desain Cover	1
	Bentuk, Ukuran media	2
	Pemilihan kertas	3
	Penulisan huruf	4
Materi	Kesesuaian materi	5
Bahasa	Pemakaian kalimat	6
	Pemakaian bahasa	7
Ilustrasi	Keterjelasan gambar	8
	Ilustrasi dan materi jelas	9
Tipografi	Pengomposisian warna dan tulisan	10
	Pemakaian huruf sesuai media	11
	Penggunaan spasi sesuai antar kalimat	12
	Kesesuaian jenis huruf	13
	Kesesuaian letak ilustrasi dan kalimat	14
	Pemakaian kalimat jelas	15

Lampiran 2. Kisi-kisi Angket Validasi Materi

Komponen	Indikator Komponen	No Item
Relevansi	Kesesuaian mater dengan KD	1
	Kesesuaian materi dengan indikator	2
	Kesesuaian materi terhadap kebutuhan siswa	3
Keakuratan	Kelengkapan materi dan kedalamannya sesuai jenjang indikator	4
	Materi sesuai tujuan pembelajaran	5
	Desain sesuai materi	6
	Bahasa Komunikatif	7
	Materi sesuai kebenaran illmuan	8
Kelengkapan	Materi sederhana	9
	Adanya daftar isi	10
	Daftar pustaka sesuai kaidah penulisan	11
Bahasa	Ejaan kalimat sesuai	12
	Istilah digunakan sesuai materi	13
	Kalimat disajikan berurutan	14
	Penulisan kalimat menarik	15

Lampiran 3. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar

Komponen	Komponen Indikator	No item
Keantusiasan	Saya senang mengerjakan tugas	1
	Saya belajar diwaktu luang	2
	Saya rajin sekolah ada pelajaran yang saya sukai	3
	Saya semangat pelajar saat materi yang disukai	4
	Saya belajar mandiri mencari informasi lebih materi yang saya sukai	5
	Saya merasa tertantang menjawab pertanyaan	6
Ketekunan	Saya rajin keperustakaan belajar mandiri	7
	Saya ikut mengungkapkan pendapat	8
Keuletan	Saya belajar mandiri mencari solusi dalam kesulitan belajar	9
	Saya tidak menjawab soal sulit	10
	Saya bosan sctiap pertemuan ada tugas	11
	Saya bosan dengan metode ceramah	12
	Saya suka bertanya mengenai materi tidak paham	13
Kemauan	Saya suka belajar disaat suasana kondusif	14
	Saya semangat belajar dengan tambahan media digital	15

Lampiran 4 Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS JAMBI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Kampus Pinang Masak Jalan Raya Jambi – Mu. Buian, KM. 15, Mendalo Indah, Jambi
Kode Pos. 36361, Telp. (0741)583453 Laman. www.fkip.unja.ac.id Email. fkip@unja.ac.id

Nomor : 2464 /UN21.3/PT.01.04/2023 11 Juli 2023
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. **KEPALA MAN 1 MUARO JAMBI**

Di
Tempat

Dengan hormat,
Dengan ini diberitahukan kepada Saudara, bahwa mahasiswa kami atas nama

Nama : **Mutiara**
NIM : AIA219066
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : PIPS
Dosen Pembimbing Skripsi : 1. Drs. Budi Purnomo, M.Hum., M.Pd
2. Andre Mustofa Meihan, S.Pd., M.Pd

akan melaksanakan penelitian guna penyusunan skripsi yang berjudul:
“Pengembangan Ensiklopedia Digital Jenis Manusia Purba Berbasis Flipping Book untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kelas X MAN 1 Muaro Jambi”.

Berkenaan dengan hal tersebut mohon kiranya mahasiswa yang bersangkutan dapat diizinkan melakukan penelitian ditempat yang Saudara pimpin dari tanggal **12 Juli s.d 25 Juli 2023**

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih

Wakil Dekan BAKSI,



Delita Sartika /S.S., M.ITS., Ph.D
NIP-198110232005012002



Lampiran 5
Surat Selesai Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN MUARO JAMBI
MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 MUARO JAMBI

Jl. Sungai Gelam-Petaling Km.08 Sungai Gelam Kec. Sungai Gelam Kab. Muaro Jambi Kode Pos : 36373
email : man1muarojambi@gmail.com

NSM : 131115050001 NPSN : 10507940

SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN PENELITIAN
NOMOR: 754 /Ma.05.78/07/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Jurnalis, S. Pd
NIP : 197501142005011005
Jabatan : Kepala MAN 1 Muaro Jambi

dengan ini menerangkan bahwa

Nama : Mutiara
NIM : A1A219066
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : PIPS
Perguruan Tinggi : Universitas Jambi

telah melaksanakan penelitian skripsi yang berjudul "Pengembangan Ensiklopedia Digital Jenis Manusia Purba Berbasis Flipping Book untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kelas X MAN 1 Muaro Jambi" pada tanggal 12 Juli s.d 25 Juli 2023.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sungai Gelam, 26 Juli 2023
Kepala



 Jurnalis

Lampiran 6

Uji Ahli Media Media

Angket Validasi Ahli Media

Nama Produk : Media Ensiklopedia Digital Jenis Manusia Purba

Pengembang : Mutiara

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Petunjuk :

1. Angket ini diberikan kepada Bapak/Ibu dengan maksud untuk mendapatkan penilaian dan saran tentang kelayakan materi pada media Ensiklopedia Digital Jenis Manusia Purba.
2. Mohon bantuan dan kesediaan untuk memberikan nilai dan saran pada setiap item pertanyaan yang ada, dari salah satu empat alternatif jawaban yang tersedia.
3. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang paling sesuai menurut penilaian Bapak/Ibu pada salah satu dari empat alternatif jawaban yang disediakan yaitu:

Keterangan :

- 1 : Sangat Tidak Sesuai
- 2 : Tidak Sesuai
- 3 : Sesuai
- 4 : Sangat Tidak Sesuai *Sesuai*

No	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Desain cover sesuai			✓	
2	Bentuk dan ukuran media pembelajaran sesuai			✓	
3	Pemilihan terhadap jenis kertas tepat			✓	
4	Penulisan huruf mudah dibaca				✓
5	Materi sesuai dengan peserta didik				✓
6	Penggunaan kalimat, ringkas, padat, dan jelas			✓	
7	Penggunaan Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik			✓	
8	Gambar dapat dilihat dengan jelas				✓

9	Kejelasan ilustrasi terhadap materi			✓	
10	Komposisi warna sesuai dengan tulisan dan karakteristik kebutuhan siswa			✓	
11	Penggunaan ukuran huruf sesuai pada media			✓	
12	Penggunaan spasi antar kata dan kalimat sesuai			✓	
13	Penggunaan jenis huruf sesuai			✓	
14	Letak ilustrasi dan kalimat sesuai			✓	
15	Struktur penggunaan kalimat jelas			✓	

Komentar dan Saran Perbaikan

Sudah sesuai untuk ke depannya bisa dikembangkan materi lain bukan hanya untuk materi jenis manusia purba.

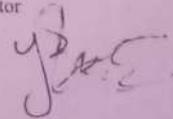
Kesimpulan :

- ①. Layak diujicobakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

*) : Lingkari salah satu

Jambi,

Validator



Yayuk Utaminingsih, S.Pd, M.Pd.

Lampiran 7 Uji Ahli Materi

Angket Validasi Ahli Materi dan Desain

Nama Produk : Media Ensiklopedia Digital Jenis Manusia Purba
 Pengembang : Mutiara
 Program Studi : Pendidikan Sejarah

Petunjuk :

1. Angket ini diberikan kepada Bapak/Ibu dengan maksud untuk mendapatkan penilaian dan saran tentang kelayakan materi pada media Ensiklopedia Digital Jenis Manusia Purba.
2. Mohon bantuan dan kesediaan untuk memberikan nilai dan saran pada setiap item pertanyaan yang ada, dari salah satu empat alternatif jawaban yang tersedia.
3. Berilah tanda *checklist* (√) pada kolom yang paling sesuai menurut penilaian Bapak/Ibu pada salah satu dari empat alternatif jawaban yang disediakan yaitu:

Keterangan :

1 : Sangat Tidak Sesuai
 2 : Tidak Sesuai
 3 : Sesuai
 4 : Sangat Tidak Setuju

No	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Materi Relevan dengan Kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik				√
2	Materi disajikan sesuai indikator				√
3	Materi disesuaikan dengan kebutuhan siswa				√
4	Kedalaman dan kelengkapan materi sesuai jenjang tingkatan indikator pada ensiklopedia digital				√
5	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				√
6	Desain ilustrasi disajikan sesuai materi				√
7	Bahasa pada materi sudah komunikatif			√	
8	Materi sesuai pada kebenaran keilmuan			√	
9	Materi disajikan dengan sederhana				√
10	Media pembelajaran dilengkapi daftar isi				√

11	Daftar pustaka ditulis sesuai dengan kaidah penulisan yang benar				✓
12	Ejaan yang digunakan dalam kalimat sesuai				✓
13	Istilah-istilah yang digunakan sesuai dengan materi dan mudah dipahami			✓	
14	Penulisan kalimat disajikan secara berurutan				✓
15	Desain penulisan pada kalimat materi yang menarik			✓	

Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan :

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

*) : Lingkari salah satu

Jambi,

Validator

Nelly Indrayani, S.Hum, M.Hum
 NIP. 198608012019032015

Lampiran 8
Angket Motivasi Belajar

LEMBAR UJI COBA INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

PETUNJUK PENGISIAN :

- a. Bacalah petunjuk pengisian
- b. Isilah data diri anda dengan sesuai yang diminta
- c. Pada kuesioner ini terdapat 12 pertanyaan
- d. Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum mengisi angket ini
Keterangan :
SS = Sangat Setuju
S = Setuju
KS = Kurang Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju
- e. Berilah tanda checklist (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda.

Nama Siswa : Akbar Mura D
Kelas : X

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya lebih senang mengerjakan tugas yang diberikan guru secara mandiri			✓		
2	Disaat waktu luang saya kembali belajar untuk mengulangi materi		✓			
3	Saya selalu rajin sekolah karena ada mata pelajaran yang saya sukai	✓				
4	Saya semangat untuk belajar terutama pada mata pelajaran yang saya sukai		✓			
5	Saya selalu berusaha mencari informasi lebih untuk materi pelajaran yang disukai		✓			
6	Saya merasa tertantang untuk belajar agar dapat menjawab pertanyaan guru			✓		
7	Saya rajin ke perpustakaan sekolah untuk belajar mandiri		✓			
8	Saat pembelajaran berlangsung, saya terlibat mengungkapkan pendapat.	✓				
9	Saya berusaha mencari solusi mandiri jika menghadapi kesulitan dalam belajar materi			✓		
10	Dalam menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk tidak menjawab			✓		
11	Saya merasa bosan jika setiap pertemuan mengerjakan tugas dari guru		✓			
12	Saya merasa bosan jika materi hanya dijelaskan dengan metode ceramah	✓				

LEMBAR UJI COBA INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

PETUNJUK PENGISIAN :

- Bacalah petunjuk pengisian
- Isilah data diri anda dengan sesuai yang diminta
- Pada kuesioner ini terdapat 12 pertanyaan
- Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum mengisi angket ini

Keterangan :

- SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

- Berilah tanda checklist (✓) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda.

Nama Siswa : Ahmad W

Kelas : X

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya lebih senang mengerjakan tugas yang diberikan guru secara mandiri	✓				
2	Disaat waktu luang saya kembali belajar untuk mengulangi materi	✓				
3	Saya selalu rajin sekolah karena ada mata pelajaran yang saya sukai	✓				
4	Saya semangat untuk belajar terutama pada mata pelajaran yang saya sukai	✓				
5	Saya selalu berusaha mencari informasi lebih untuk materi pelajaran yang disukai	✓				
6	Saya merasa tertantang untuk belajar agar dapat menjawab pertanyaan guru	✓				
7	Saya rajin ke perpustakaan sekolah untuk belajar mandiri		✓			
8	Saat pembelajaran berlangsung, saya terlibat mengungkapkan pendapat.	✓				
9	Saya berusaha mencari solusi mandiri jika menghadapi kesulitan dalam belajar materi	✓				
10	Dalam menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk tidak menjawab	✓				
11	Saya merasa bosan jika setiap pertemuan mengerjakan tugas dari guru	✓				
12	Saya merasa bosan jika materi hanya dijelaskan dengan metode ceramah		✓			

LEMBAR UJI COBA INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

PETUNJUK PENGISIAN :

- Bacalah petunjuk pengisian
- Isilah data diri anda dengan sesuai yang diminta
- Pada kuesioner ini terdapat 12 pertanyaan
- Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum mengisi angket ini

Keterangan :

- SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

- Berilah tanda checklist (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda

Nama Siswa : Alif R.

Kelas : X

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya lebih senang mengerjakan tugas yang diberikan guru secara mandiri		✓			
2	Disaat waktu luang saya kembali belajar untuk mengulangi materi	✓				
3	Saya selalu rajin sekolah karena ada mata pelajaran yang saya sukai		✓			
4	Saya semangat untuk belajar terutama pada mata pelajaran yang saya sukai	✓				
5	Saya selalu berusaha mencari informasi lebih untuk materi pelajaran yang disukai	✓				
6	Saya merasa tertantang untuk belajar agar dapat menjawab pertanyaan guru	✓				
7	Saya rajin ke perpustakaan sekolah untuk belajar mandiri			✓		
8	Saat pembelajaran berlangsung, saya terlibat mengungkapkan pendapat	✓				
9	Saya berusaha mencari solusi mandiri jika menghadapi kesulitan dalam belajar materi	✓				
10	Dalam menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk tidak menjawab			✓		
11	Saya merasa bosan jika setiap pertemuan mengerjakan tugas dari guru		✓			
12	Saya merasa bosan jika materi hanya dijelaskan dengan metode ceramah			✓		

LEMBAR UJI COBA INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

PETUNJUK PENGISIAN :

- Bacalah petunjuk pengisian
- Isilah data diri anda dengan sesuai yang diminta
- Pada kuesioner ini terdapat 12 pertanyaan
- Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum mengisi angket ini

Keterangan :

- SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

- Berilah tanda checklist (✓) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda.

Nama Siswa : Adeva Ramadhani

Kelas : X

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya lebih senang mengerjakan tugas yang diberikan guru secara mandiri		✓			
2	Disaat waktu luang saya kembali belajar untuk mengulangi materi		✓			
3	Saya selalu rajin sekolah karena ada mata pelajaran yang saya sukai		✓			
4	Saya semangat untuk belajar terutama pada mata pelajaran yang saya sukai		✓			
5	Saya selalu berusaha mencari informasi lebih untuk materi pelajaran yang disukai		✓			
6	Saya merasa tertantang untuk belajar agar dapat menjawab pertanyaan guru		✓			
7	Saya rajin ke perpustakaan sekolah untuk belajar mandiri		✓			
8	Saat pembelajaran berlangsung, saya terlibat mengungkapkan pendapat.		✓			
9	Saya berusaha mencari solusi mandiri jika menghadapi kesulitan dalam belajar materi			✓		
10	Dalam menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk tidak menjawab	✓				
11	Saya merasa bosan jika setiap pertemuan mengerjakan tugas dari guru		✓			
12	Saya merasa bosan jika materi hanya dijelaskan dengan metode ceramah			✓		

LEMBAR UJI COBA INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

PETUNJUK PENGISIAN :

- Bacalah petunjuk pengisian
- Isilah data diri anda dengan sesuai yang diminta
- Pada kuesioner ini terdapat 12 pertanyaan
- Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum mengisi angket ini
Keterangan :
SS = Sangat Setuju
S = Setuju
KS = Kurang Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju
- Berilah tanda checklist (✓) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda.

Nama Siswa : Aldi Kurniawan
Kelas : X

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya lebih senang mengerjakan tugas yang diberikan guru secara mandiri				✓	
2	Disaat waktu luang saya kembali belajar untuk mengulangi materi				✓	
3	Saya selalu rajin sekolah karena ada mata pelajaran yang saya sukai				✓	
4	Saya semangat untuk belajar terutama pada mata pelajaran yang saya sukai				✓	
5	Saya selalu berusaha mencari informasi lebih untuk materi pelajaran yang disukai				✓	
6	Saya merasa tertantang untuk belajar agar dapat menjawab pertanyaan guru				✓	
7	Saya rajin ke perpustakaan sekolah untuk belajar mandiri				✓	
8	Saat pembelajaran berlangsung, saya terlibat mengungkapkan pendapat.				✓	
9	Saya berusaha mencari solusi mandiri jika menghadapi kesulitan dalam belajar materi				✓	
10	Dalam menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk tidak menjawab				✓	
11	Saya merasa bosan jika setiap pertemuan mengerjakan tugas dari guru				✓	
12	Saya merasa bosan jika materi hanya dijelaskan dengan metode ceramah			✓		

LEMBAR UJI COBA INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

PETUNJUK PENGISIAN :

- Bacalah petunjuk pengisian
- Isilah data diri anda dengan sesuai yang diminta
- Pada kuesioner ini terdapat 12 pertanyaan
- Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum mengisi angket ini

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

- Berilah tanda checklist (✓) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda.

Nama Siswa : Alif Bintang W

Kelas : X

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya lebih senang mengerjakan tugas yang diberikan guru secara mandiri				✓	
2	Disaat waktu luang saya kembali belajar untuk mengulangi materi					✓
3	Saya selalu rajin sekolah karena ada mata pelajaran yang saya sukai					✓
4	Saya semangat untuk belajar terutama pada mata pelajaran yang saya sukai					✓
5	Saya selalu berusaha mencari informasi lebih untuk materi pelajaran yang disukai					✓
6	Saya merasa tertantang untuk belajar agar dapat menjawab pertanyaan guru				✓	
7	Saya rajin ke perpustakaan sekolah untuk belajar mandiri				✓	
8	Saat pembelajaran berlangsung, saya terlibat mengungkapkan pendapat.				✓	
9	Saya berusaha mencari solusi mandiri jika menghadapi kesulitan dalam belajar materi				✓	
10	Dalam menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk tidak menjawab				✓	
11	Saya merasa bosan jika setiap pertemuan mengerjakan tugas dari guru				✓	
12	Saya merasa bosan jika materi hanya dijelaskan dengan metode ceramah				✓	

LEMBAR UJI COBA INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

PETUNJUK PENGISIAN :

- Bacalah petunjuk pengisian
- Isilah data diri anda dengan sesuai yang diminta
- Pada kuesioner ini terdapat 12 pertanyaan
- Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum mengisi angket ini

Keterangan :

- SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

- Berilah tanda checklist (✓) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda.

Nama Siswa : *Artis Dwi H*
 Kelas : *X*

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya lebih senang mengerjakan tugas yang diberikan guru secara mandiri				✓	
2	Disaat waktu luang saya kembali belajar untuk mengulangi materi				✓	
3	Saya selalu rajin sekolah karena ada mata pelajaran yang saya sukai				✓	
4	Saya semangat untuk belajar terutama pada mata pelajaran yang saya sukai				✓	
5	Saya selalu berusaha mencari informasi lebih untuk materi pelajaran yang disukai				✓	
6	Saya merasa tertantang untuk belajar agar dapat menjawab pertanyaan guru				✓	
7	Saya rajin ke perpustakaan sekolah untuk belajar mandiri				✓	
8	Saat pembelajaran berlangsung, saya terlibat mengungkapkan pendapat				✓	
9	Saya berusaha mencari solusi mandiri jika menghadapi kesulitan dalam belajar materi			✓		
10	Dalam menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk tidak menjawab				✓	
11	Saya merasa bosan jika setiap pertemuan mengerjakan tugas dari guru				✓	
12	Saya merasa bosan jika materi hanya dijelaskan dengan metode ceramah				✓	

LEMBAR UJI COBA INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

PETUNJUK PENGISIAN :

- Bacalah petunjuk pengisian
- Isilah data diri anda dengan sesuai yang diminta
- Pada kuesioner ini terdapat 12 pertanyaan
- Perhatikan keterangan pilihan jawaban sebelum mengisi angket ini

Keterangan :

- SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

- Berilah tanda checklist (√) pada salah satu kolom pilihan untuk jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihan anda.

Nama Siswa : *Asri Callisa*

Kelas : *X*

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya lebih senang mengerjakan tugas yang diberikan guru secara mandiri			✓		
2	Disaat waktu luang saya kembali belajar untuk mengulangi materi			✓		
3	Saya selalu rajin sekolah karena ada mata pelajaran yang saya sukai			✓		
4	Saya semangat untuk belajar terutama pada mata pelajaran yang saya sukai			✓		
5	Saya selalu berusaha mencari informasi lebih untuk materi pelajaran yang disukai			✓		
6	Saya merasa tertantang untuk belajar agar dapat menjawab pertanyaan guru			✓		
7	Saya rajin ke perpustakaan sekolah untuk belajar mandiri			✓		
8	Saat pembelajaran berlangsung, saya terlibat mengungkapkan pendapat.			✓		
9	Saya berusaha mencari solusi mandiri jika menghadapi kesulitan dalam belajar materi			✓		
10	Dalam menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk tidak menjawab			✓		
11	Saya merasa bosan jika setiap pertemuan mengerjakan tugas dari guru				✓	
12	Saya merasa bosan jika materi hanya dijelaskan dengan metode ceramah				✓	

Lampiran 9
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp)

**RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Atas (SMA)
Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia
Materi Pokok : "Jenis Manusia Purba"
Kelas / Semester : X/Ganjil
Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit
Sumber Belajar : Buku Paket Sejarah Indonesia SMA/MA kelas X

TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model Discovery Learning yang dipadukan dengan metode karya wisata, teknik ATM, Pendekatan saintifik, peserta didik diharapkan dapat:

- Untuk Memahami jenis manusia purba di Indonesia
- Menjelaskan asal-usul manusia purba dan ciri-cirinya
- Peserta didik dapat menyimpulkan mengenai materi jenis manusia purba
- Peserta didik dapat mempersentasikan rangkuman jenis manusia dari berbagai sumber yang didapat.

A. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke 3 (2 X 35 Menit = 70 Menit)	
PENDAHULUAN (10 Menit)	
Orientasi	<i>Penguatan Pendidikan Karakter</i> Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.
Apersepsi	Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik terhadap materi sebelumnya, mengingatkan kembali materi untuk bertanya.
Motivasi	Guru menyampaikan topik tentang " <i>Jeni Manusia Purba</i> ". Namun sebelum mengkaji lebih lanjut tentang topik itu, secara khusus guru mengadakan sesi perkenalan. Diusahakan masing-masing siswa bisa tampil untuk memperkenalkan diri (minimal sebut nama dan alamat), terakhir guru memperkenalkan diri/menyampaikan motivasi.
Pemberian acuan	Memberitahukan materi, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan KKM pada pertemuan yang sedang berlangsung.

Orientasi Peserta Didik Kepada Masalah	<p>Literasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Peserta didik diberi stimulus atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada materi "<i>Jenis Manusia Purba</i>", melalui pendekatan saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/eksperimen, mengasosiasikan, mengolah informasi, mengomunikasikan). <p>Membaca Guru meminta siswa membaca materi jenis manusia purba, k dalam buku teks (5 menit).</p> <p>Mengamati Guru menayangkan gambar jenis manusia purba di Indonesia. Dalam buku siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Siswa diminta untuk mengamati dan menganalisis gambar tersebut dan mengaitkannya dengan hasil bacaan mereka dan menuliskan hasil pengamatannya.(5 Menit)
Mengorganisasikan Peserta Didik	<p>Critical Thinking (Berpikir Kritis)</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan materi ataupun gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan pembelajaran. Misalnya : <i>Bagaimana karakteristik dari manusia purba di Indonesia?</i>
Membimbing Penyelidikan Individu dan Kelompok	<p>Collaboration (Kerja Sama)</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mempraktikan, mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai "<i>Jenis manusia purba</i>". <i>Membagi siswa kedalam kelompok yang terdiri atas 3-5 orang. Siswa diminta untuk menganalisis dan membuat resume mengenai sejarah jens manusia purba.(15 Menit)</i>
Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya	<p>Communication (Komunikasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan tentang "<i>Jenis Manusia Purba</i>" dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan. (15 Menit)
Menganalisa dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah	<p>Creatifity (Kreatifitas)</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Guru dan peserta didik menarik sebuah kesimpulan tentang point-point yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. <ul style="list-style-type: none"> ♦ Peserta didik bertanya tentang hal yang belum dipahami atau guru yang menyampaikan beberapa pertanyaan pemicu kepada kepada siswa berkaitan dengan materi yang akan selesai dipelajari.
PENUTUP (10 Menit)	
Peserta Didik	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Siswa melakukan refleksi tentang pelaksanaan pembelajaran dan pelajaran apa yang diperoleh setelah belajar tentang topik "<i>Jenis manusia purba</i>". ♦ Membuat ringkasan dengan bimbingan guru tentang hal-hal penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.
Guru	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Melakukan penilaian ♦ Memberikan tugas kepada peserta didik (PR), dan mengingatkan peserta didik untuk mempelajari materi yang akan dibahas dipertemuan berikutnya yaitu "<i>Jenis manusia purba</i>", maupun mempersiapkan diri menghadapi tes/evaluasi akhir di pertemuan selanjutnya. ♦ Menutup kegiatan belajar mengajar dengan berdoa.

Lampiran 10
 Hasil Uji Validitas

Soal		Total_x1	
x1.1	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.207 .332 24	Tidak Valid
x1.2	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.671 0 24	Valid
x1.3	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.633 0.0001 24	Valid
x1.4	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.627 0.0001 24	Valid
x1.5	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.709 0 24	Valid
x1.6	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.689 0 24	Valid
x1.7	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.596 0.002 24	Valid
x1.8	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.646 0.001 24	Valid
x1.9	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.519 0.009 24	Valid
x1.10	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.713 0 24	Valid
x1.11	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.186 .385 24	Tidak valid
x1.12	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.413 0.045 24	Valid
x1.13	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.646 0.001 24	Valid
x1.14	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.452 026 24	Valid
x1.15	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.352 .091 24	Tidak Valid

Lampiran 11
Hasil Uji Reabilitas

Cronbach' Alpha	N of Items
.851	12

Sumber. SPSS V.19

Dari data uji reliabilitas dinyatakan sangat reliabel karena diperoleh hasil sebesar 0,851 > 0,6.

Lampiran 12
Hasil Uji Kelompok Kecil

No	Nama	Total	Skor Ideal	%	Kategori
1	Ahmad Wahyudi	45	50	90%	Sangat Baik
2	Alif Riyandana	48	50	96%	Sangat Baik
3	Ayu Azairoh	49	50	98%	Sangat Baik
4	Cristina	47	50	94%	Sangat Baik
5	Dwi Apriyanto	46	50	92%	Sangat Baik
Jumlah		235			

Sumber : Angket Respon Siswa 2023

Lampiran 13
Hasil Uji Kelompok Besar

No	Nama	Total	Skor Ideal	%	Kategori
25	Akbar Mura Daud	50	50	100%	Sangat Baik
26	Ahmad Wahyudi	50	50	100%	Sangat Baik
27	Alif Riyandana	50	50	100%	Sangat Baik
28	Adelva Ramadhina BR. HSB	49	50	98%	Sangat Baik
29	Anissa Apriyanni Angraeni	48	50	96%	Sangat Baik
30	Ayu Azairoh	50	50	100%	Sangat Baik
31	Calya okdiannisa	50	50	100%	Sangat Baik
32	Cristina	49	50	98%	Sangat Baik
33	Dwi Apriyanto	48	50	96%	Sangat Baik
34	Dzaki Nibras Al-Fairus	50	50	100%	Sangat Baik
35	Elvira Septiani	49	50	98%	Sangat Baik
36	Eka Devi Ramadani	50	50	100%	Sangat Baik
37	Harum Legiati	46	50	92%	Sangat Baik
38	Intan Nuraini	50	50	100%	Sangat Baik
39	Ilyas M. Hafidz	48	50	96%	Sangat Baik
40	Luna Maya	49	50	98%	Sangat Baik
41	M.Faiz Indra Saputra	44	50	88%	Sangat Baik
42	M. Zaki Khairul Akbar Al-Gazali	46	50	92%	Sangat Baik
43	M. Sholikul Hadi	50	50	100%	Sangat Baik
44	Mulkiyatul Fitroh	48	50	96%	Sangat Baik
45	Nabita Khairani	49	50	98%	Sangat Baik
46	Nadya Novita Dewi	49	50	98%	Sangat Baik
47	Nur Hadi	46	50	92%	Sangat Baik
48	Poniyati	44	50	88%	Sangat Baik
Jumlah		1162			

Sumber : Angket Respon siswa 2023

Lampiran 14

Hasil Motivasi Belajar Kelas Eksperimen setelah perlakuan

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	3	4	5	4	4	3	4	5	3	3	4	5	47
2	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	58
3	4	5	4	5	5	5	3	5	5	3	4	3	51
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	3	47
5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	54
6	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	3	3	53
7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60
8	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	56
9	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	53
10	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	5	5	45
11	3	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	52
12	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	56
13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	59
14	4	4	5	4	3	3	5	4	5	5	5	5	52
15	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	57
16	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	58
17	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	59
18	3	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	52
19	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	46
20	4	4	4	3	3	4	3	4	4	5	3	4	45
21	4	4	3	4	4	3	4	4	4	5	3	3	45
22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60
23	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	51
24	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	52

Berdasarkan dari hasil motivasi belajar sejarah dengan perlakuan pada kelas eksperimen yang berjumlah 24 orang pada siswa kelas X 2 MAN 1 Muaro Jambi.

Didapatkan keseluruhan skor sebanyak 1268 dengan persentase $\frac{1268}{1440} \times 100\% = 88,05\%$.

Dari perolehan data tersebut pada kelas eksperimen dapat dikategorikan sangat baik. Pada data motivasi belajar setelah pelaksanaan pembelajaran diatas selanjutnya di deskripsikan sebagai berikut:

- a. Menentukan skor terbesar (H) dan terkecil (L)

Skor Terbesar: 60

Skor Terkecil: 45

b. Menentukan rentang kelas (R) rumus:

$$R = H-L = 60-45 = 15$$

c. Menentukan banyak kelas (BK) rumus:

$$\begin{aligned} BK &= 1+3,3 \text{ Log } N \\ &= 1+ 3,3 \text{ Log } 24 \\ &= 1+3,3 (1,38) \\ &= 1+4,554 \\ &= 5,554 = 6 \end{aligned}$$

d. Panjang kelas interval (i) rumus:

$$i = \frac{R}{BK} = \frac{15}{6} = 2,5 = 3$$

Berdasarkan data motivasi diatas dapat disusun tabel distribusi frekuensi pengukuran motivasi belajar setelah perlakuan pada kelas eksperimen. Data tersebut yaitu:

		Setelah Perlakuan kelas Eksperimen
N	Valid	24
	Missing	0
Mean		52,83
Median		52,5
Mode		52
Std. Deviation		5.018
Minimum		45
Maximum		60

Sumber: SPSS V.19

Lampiran 15

Hasil Motivasi Belajar Kelas Kontrol

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	25
2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	20
3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	25
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	34
5	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	19
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	33
7	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27
8	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	33
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	21
10	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	31
11	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	31
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24
13	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	29
14	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	20
15	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	29
16	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	29
17	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26
18	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	28
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	37
20	5	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	40
21	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	32
22	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	37
23	4	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	42
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	35

Berdasarkan dari hasil motivasi belajar sejarah setelah pada kelas kontrol yang berjumlah 24 orang pada siswa kelas X 4 MAN 1 Muaro Jambi. Didapatkan keseluruhan skor sebanyak pada kelas kontrol diperoleh skor sebanyak 707 dengan persentase $\frac{707}{1440} \times 100 = 49,09\%$. Dari data tersebut pada kelas kontrol motivasi belajar sejarah siswa dapat dikategorikan sangat tidak baik.

Pada data motivasi belajar diatas selanjutnya di deskripsikan sebagai berikut:

- a. Menentukan skor terbesar (H) dan terkecil (L)

Skor Terbesar: 42

Skor Terkecil: 19

b. Menentukan rentang kelas (R) rumus:

$$R = H-L = 42-19 = 23$$

c. Menentukan banyak kelas (BK) rumus:

$$\begin{aligned} BK &= 1+3,3 \text{ Log } N \\ &= 1+ 3,3 \text{ Log } 24 \\ &= 1+3,3 (1,38) \\ &= 1+4,554 \\ &= 5,554 = 6 \end{aligned}$$

d. Panjang kelas interval (i) rumus:

$$i = \frac{R}{BK} = \frac{23}{6} = 3,83 = 4$$

Berdasarkan data motivasi diatas dapat disusun tabel distribusi frekuensi pengukuran motivasi belajar pada kelas kontrol. Data tersebut yaitu:

		Kelas Kontrol
N	Valid	24
	Missing	0
Mean		29.458
Median		29
Mode		29
Std. Deviation		6.324
Minimum		19
Maximum		42

Sumber: SPSS V.19

Lampiran 16
Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Motivasi Belajar			
kelas Eksperimen	.127	24	.200*
kelas Kontrol	.076	24	.200*

Sumber : SPSS V.19

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai sig dari kelas eksperimen nilai setelah perlakuan pada kelas eksperimen 0,2 lebih besar dari 0,05. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai kelas kontrol 0,2 lebih besar dari 0,05. Dari data hasil motivasi belajar baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai sig kolmogrov smirnov lebih besar dari >0.05 maka dapat disimpulkan kelompok data tersebut berdistribusi normal.

Lampiran 17
Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Motivasi Belajar	Based on Mean	1.142	1	46	.291
	Based on Median	1.020	1	46	.318
	Based on Median and with adjusted df	1.020	1	42.918	.318
	Based on trimmed mean	1.116	1	46	.296

Sumber : SPSS V.19

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada nilai signifikansi based on mean diperoleh data sebesar $0,291 > 0,05$, Based on median $0,318 > 0,05$. Sehingga varians data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen.

Lampiran 18
Hasil Uji T

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Kelas Eksperimen Kelas Kontrol	23.375	9.268	1.892	19.461	27.289	12.356	23	.000

Sumber : SPSS V.19

Berdasarkan hasil uji t diketahui rata-rata nilai setelah perlakuan kelas eksperimen sebesar 52,83. Pada kelas kontrol 29,46. Dan berdasarkan hasil uji t output pair 1 diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil $< 0,05$, maka terdapat perbedaan motivasi belajar siswa untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Lampiran 19

Dokumentasi

